Roland

GENERAL MIDI2

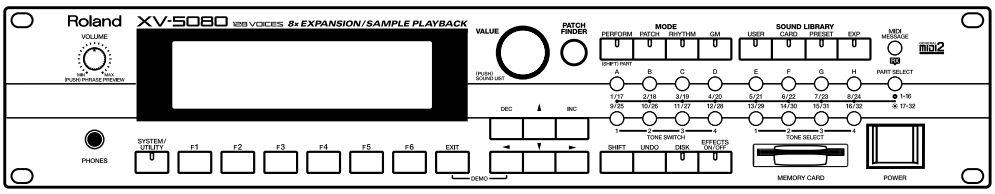
XV-5080

128 VOICES *8× EXPANSION/SAMPLE PLAYBACK*

PRISE EN MAIN & MODE D'EMPLOI

Merci de la confiance que vous avez témoignée au Roland XV-5080.

Avant d'utiliser l'appareil, veuillez lire attentivement les sections intitulées "CONSIGNES DE SÉCURITÉ" (p. 2), "PRÉCAUTIONS D'UTILISATION" (p. 3) et "A NOTER" (p. 8) du mode d'emploi. Ces sections vous indiquent les consignes à respecter pour utiliser l'appareil en toute sécurité. Veuillez par ailleurs lire le présent mode d'emploi ainsi que le Guide de Prise en main dans leur intégralité afin de connaître les moindres possibilités de l'appareil et, ainsi, d'en tirer le meilleur parti. Conservez ensuite ce document pour pouvoir vous y reporter ultérieurement.



Convention utilisée dans le Mode d'emploi

Pour simplifier la compréhension des procédures, voici la convention qui a été adoptée pour le présent mode d'emploi :

Les caractères et chiffres entre crochets [ ] se rapportent à des boutons en façade. Exemple : [PATCH] se rapporte au bouton PATCH alors que [ENTER] se rapporte au bouton ENTER.

Une astérisque (*) placée au début d'un paragraphe indique la présence d'une note ou d'une consigne de sécurité à respecter.
L'indication (p. **) indique les pages de références au sein du document.

* Microsoft et MS-DOS sont des marques déposées de Microsoft Corporation.
* Microsoft, Windows et Windows NT sont des marques déposées de Microsoft Corporation.
* Le nom officiel de Windows® 3.1 est "Microsoft® Windows® operating system Version 3.1".
* Le nom officiel de Windows® 95 est "Microsoft® Windows® 95 operating system".
* Le nom officiel de Windows® 98 est "Microsoft® Windows® 98 operating system".
* MacOS est une marque déposée de Apple Computer, Inc.
* Zip est une marque déposée de Iomega Corporation.
* SmartMedia est une marque déposée de Toshiba Corporation.
* Tous les autres noms de produits mentionnés dans de document sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

Copyright © 2000 ROLAND CORPORATION
Tous droits réservés. Ce document ne peut être reproduit, même partiellement, sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de ROLAND CORPORATION.

Table des matières

Préparatifs 3

Installing the Wave Expansion Board 3
Installation des cartes d'extension 7
Connexion à des appareils MIDI et audio 11
Mise sous/hors tension 12
Restauration des réglages d'usine (Factory Reset) 13

Écoute des morceaux de démonstration 14

Utilisation des sons 15

Écoute des Patches (fonction Phrase Preview) 15
Sélection des Patches 16
Sélection des catégories (fonction Patch Finder) 16
Sélection depuis la liste des Patches 18
Opérations de sélection élémentaires 19
Sélection des modes 20
Sélection des banques de sons 21
Jouer des sons via un clavier MIDI 22
Connexion d'un clavier MIDI 22
Réglage des canaux MIDI 22
Patches superposés (Layer) 24
Sélection d'une performance "PR-B:01 Dulcimar&Gtr" 24
Activer/désactiver une partie 25
Affecter un autre Patch à une partie 26
Modifier le canal de réception MIDI des parties 27
Jouer différents Patches sur différentes tessitures du clavier (Split) 28
Sélection d'une performance "PR-B:29 Organ/Lead" 28
Réglage de la tessiture de chaque partie 29
Commutation de Patches ou réglages via un appareil MIDI 30
Commutation des Patches et kits rythmiques via sing an External MIDI Device to Switch Patches et kits rythmiques 30
Commutation des performances via un appareil MIDI externe 33

Activer/désactiver les effets 35

Jouer les sons d'une banque de sons 37

Installing the SIMM (Memory Module) 37
Cautions When Installing SIMM 37
Removing SIMMs 40
Confirming That the SIMM Is Properly Installed 40
Installation de barrettes mémoire SIMM 41
Retirer une barrette mémoire SIMM 44
Vérifier l'installation de la barrette mémoire SIMM 44
Connexion du lecteur de CD-ROM 45
Chargement de banques de sons (Patches) 46
Utilisation des banques de sons (Patches) 48

Création de la liste de vos Patches favoris 49

Inscrire un Patch dans la liste des favoris 49
Sélection de Patches de la liste des favoris 51

Utilisation du XV-5080 en Live 52

Jouer des sons avec le XV-5080 et un autre synthétiseur 52
Modifier les réglages du multi-effet via un appareil MIDI externe 52

Utilisation avancée du XV-5080... 54

Préparatifs

Installing the Wave Expansion Board

Pour obtenir la version française de cette section, reportez-vous à la page 7.
The XV-5080 can be further expanded with the installation of up to eight optional wave expansion boards (up to four SRX Series boards et four SR-JV80 Series boards). Wave data is stored in these wave expansion boards. Also stored are Patches et Rhythm Sets that use the Wave data from the wave expansion boards, allowing these to be called up directly for use.

Precautions to Observe When Installing Wave Expansion Boards

- To avoid the risk of damage to internal components that can be caused by static electricity, please carefully observe the following whenever you handle the board.

  ❍Before you touch the board, always first grasp a metal object (such as a water pipe), so you are sure that any static electricity you might have been carrying has been discharged.

  ❍When handling the board, grasp it only by its edges. Avoid touching any of the electronic components or connectors.

  ❍Save the bag in which the board was originally shipped, et put the board back into it whenever you need to store or transport it.
- Use a Philips screwdriver that is suitable for the size of the screw (a number 2 screwdriver). If an unsuitable screwdriver is used, the head of the screw may be stripped.
- To remove the screws, rotate the screwdriver counterclockwise. To tighten the screws, rotate the screwdriver clockwise.



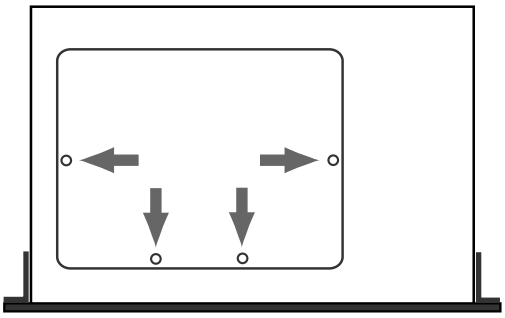
- When installing Wave Expansion Boards, remove only the specified screws.
- Be careful that the screws you remove do not drop into the interior of the XV-5080.
- Do not leave the top cover in a detached state. Be sure to reattach it after the Wave Expansion Boards have been installed.
- Do not touch any of the printed circuit pathways or connection terminals.
- Be careful not to cut your hand on the edge of the installation bay.
- Never use excessive force when installing a circuit board. If it doesn't fit properly on the first attempt, remove the board et try again.
- When circuit board installation is complete, double-check your work.

Wave expansion boards (SR-JV80 Series et SRX Series; sold separately) are installed after removing the cover at the top of the unit. Insert SRX Series boards in the EXP-E through -H slots, et SR-JV80 Series boards in the EXP-A through -D slots.

Installing the Wave Expansion Board (SRX/SR-JV80 Series)

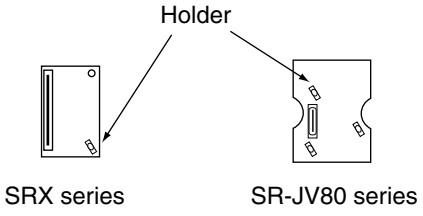
1 Before installing any Wave Expansion Board, turn off the power on the XV-5080 et all devices connected to it.

2 Remove only the top panel screws indicated in the following figure.

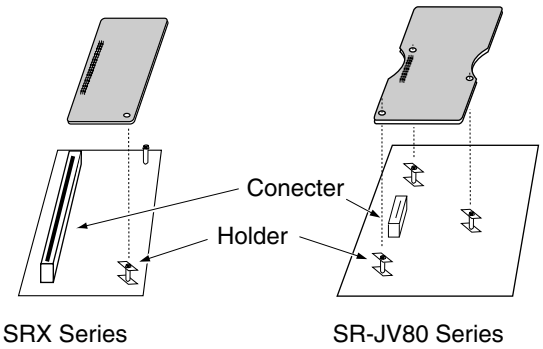


3 Remove the cover.

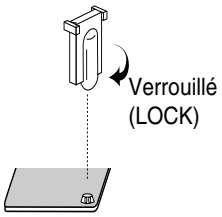
4 Position the board holders as shown in the illustration.



5 Slots are provided inside the XV-5080 for SRX Series et SR-JV80 Series boards. Referring to the diagram below, plug the wave expansion board's connector into the connector at the wave expansion board slot, et simultaneously insert the board holder into the hole in the Wave expansion board.



6 Use the Installation Tool supplied with the Wave Expansion Board to turn the holders in the LOCK direction, so the board will be fastened in place.



7 Use the screws that you removed in step 2 to fasten the cover back in place.

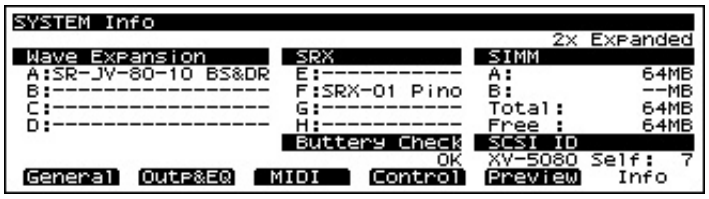
This completes the installation of the wave expansion board.

Next, check to make sure the board has been installed properly.

1 Turn on the power, as described in "Turning On the Power" (p. 12).

2 Appuyez sur le bouton [SYSTEM] button, getting the indicator to light, et then appuyez sur le bouton [F6 (Info)] button.

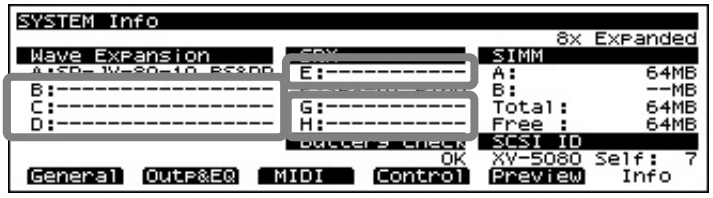
The System Information page will appear.



* *If the indicator is blinking, you are in Utility mode. Appuyez sur le bouton [SYSTEM/UTILITY] button once again, so the indicator is steadily lit.*

3 Verify that the name of the Wave Expansion Board is displayed next to the slot name.

If no board has been installed, or if the wave expansion board is not being recognized properly, "----------" appears in the display.



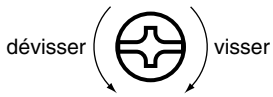
* *Should you see the above, it's likely that the Wave Expansion Board is not being recognized properly. Use the procedure in "Turning Off the Power" (p. 12) to turn the power off, then reinstall the wave expansion board correctly.*

Installation des cartes d'extension

Vous pouvez étendre les possibilités du XV-5080 en installant jusqu'à 8 cartes d'extension optionnelles (jusqu'à 4 cartes de la série SRX et 4 de la série SR-JV80). Ces cartes d'extension contiennent des formes d'ondes, ainsi que des Patches et des kits rythmiques utilisant ces formes d'ondes.

Précautions d'installation de la carte d'extension

- Pour éviter d'endommager les composants internes via l'électricité statique, veuillez suivre les conseils suivants lors de l'installation de la carte.
  - Avant de toucher la carte, saisissez toujours un objet métallique (comme une canalisation d'eau) pour vous décharger de toute électricité statique.
  - Quand vous saisissez la carte, prenez-la uniquement par les bords. Evitez de toucher les composants électroniques ou les connecteurs.
  - Conservez le sac d'emballage de la carte et remettez la carte dedans pour la transporter ou l'entreposer.
- Utilisez un tournevis cruciforme adapté à la taille de la vis (tournevis numéro 2). Si vous utilisez un tournevis inapproprié, vous risquez d'endommager la tête de la vis.
- Pour dévisser, tournez le tournevis vers la gauche. Pour visser, tournez le tournevis vers la droite.



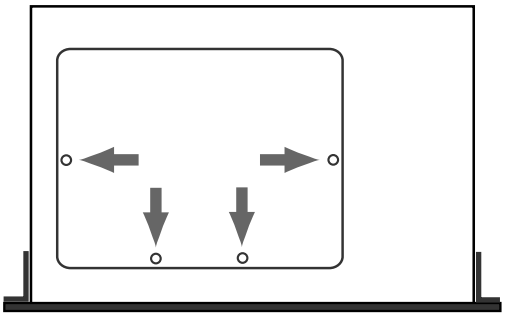
- Lors de l'installation de la carte d'extension, retirez uniquement les vis signalées dans les instructions.
- Veillez à ne pas laisser tomber de vis dans le châssis du XV-5080.
- Le panneau supérieur ne doit pas rester ouvert. Veillez à le refixer après avoir installé les cartes d'extension de formes d'ondes.
- Ne touchez pas les circuits imprimés ni les plots de connexion.
- Veillez à ne pas vous couper lors de l'installation.
- Ne jamais forcer lors de l'installation d'une carte d'extension. Si la carte ne s'insère pas correctement, retirez-la et recommencez l'installation.
- Lorsque la carte est installée, vérifiez que l'installation est correctement réalisée.

Pour installer une carte d'extension (séries SR-JV80 et SRX ; vendues séparément), détachez le panneau supérieur. Installez les cartes série SRX dans les emplacements EXP-E à H et les cartes série SR-JV80 dans les emplacements EXP-A à D.

Installation d'une carte d'extension de formes d'ondes (séries SRX/SR-JV80)

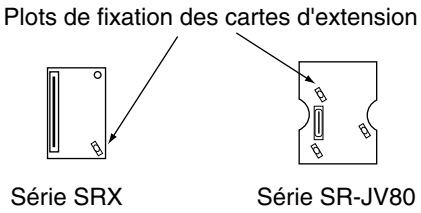
1 Avant d'installer la carte d'extension, placez le XV-5080 hors tension, ainsi que tous les appareils connectés.

2 Retirez uniquement les vis spécifiées sur le schéma suivant.



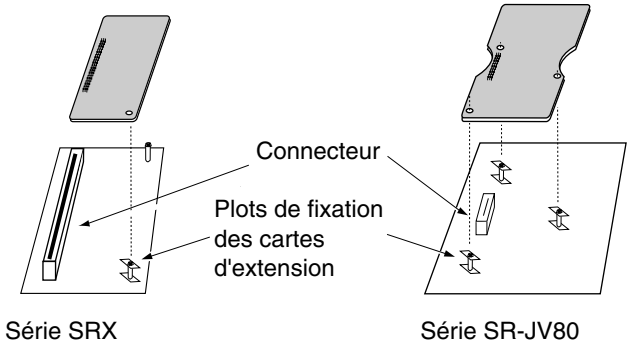
3 Retirez le panneau.

4 Orientez les plots de fixation comme indiqués dans le schéma ci-dessous.



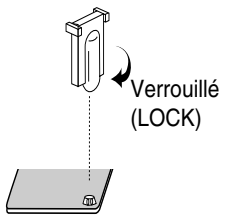
5

L'appareil est équipé d'emplacements pour cartes d'extension séries SRX et SR-JV80. Selon le schéma ci-dessous, insérez le connecteur dans l'emplacement correspondant de la carte d'extension et insérez simultanément les plots de fixation dans les ouvertures de la carte.



6

À l'aide de l'outil fourni avec la carte d'extension, placez les plots de fixation en position verrouillées ("LOCK") afin que la carte soit correctement fixée.



7

Replacez le panneau en utilisant les vis retirées à l'étape 2.

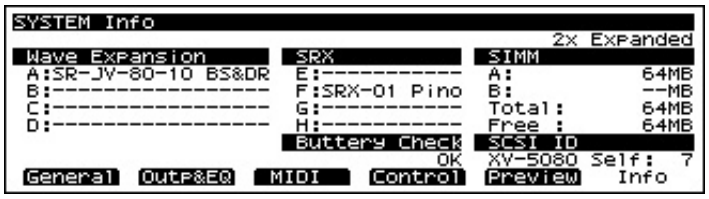
Ceci complète l'installation de la carte d'extension.

Assurez-vous que la carte d'extension est correctement installée.

1 Placez l'appareil sous tension, comme indiqué dans la section “Mise sous tension” (p. 12).

2 Appuyez sur la touche [SYSTEM] de sorte que le témoin s‘allume et appuyez sur le bouton [F6 (Info)].

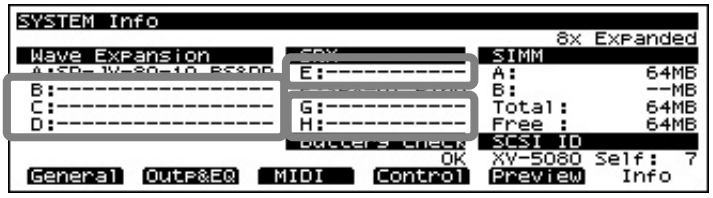
La page d’information du système apparaît.



* *Si le témoin clignote, le mode Utilitaire est activé. Appuyez de nouveau sur le bouton [SYSTEM/UTILITY] pour que le témoin s‘allume en continu.*

3 Vérifier que le nom de la carte d’extension de formes d‘ondes s‘affiche à côté du nom de l‘emplacement correspondant.

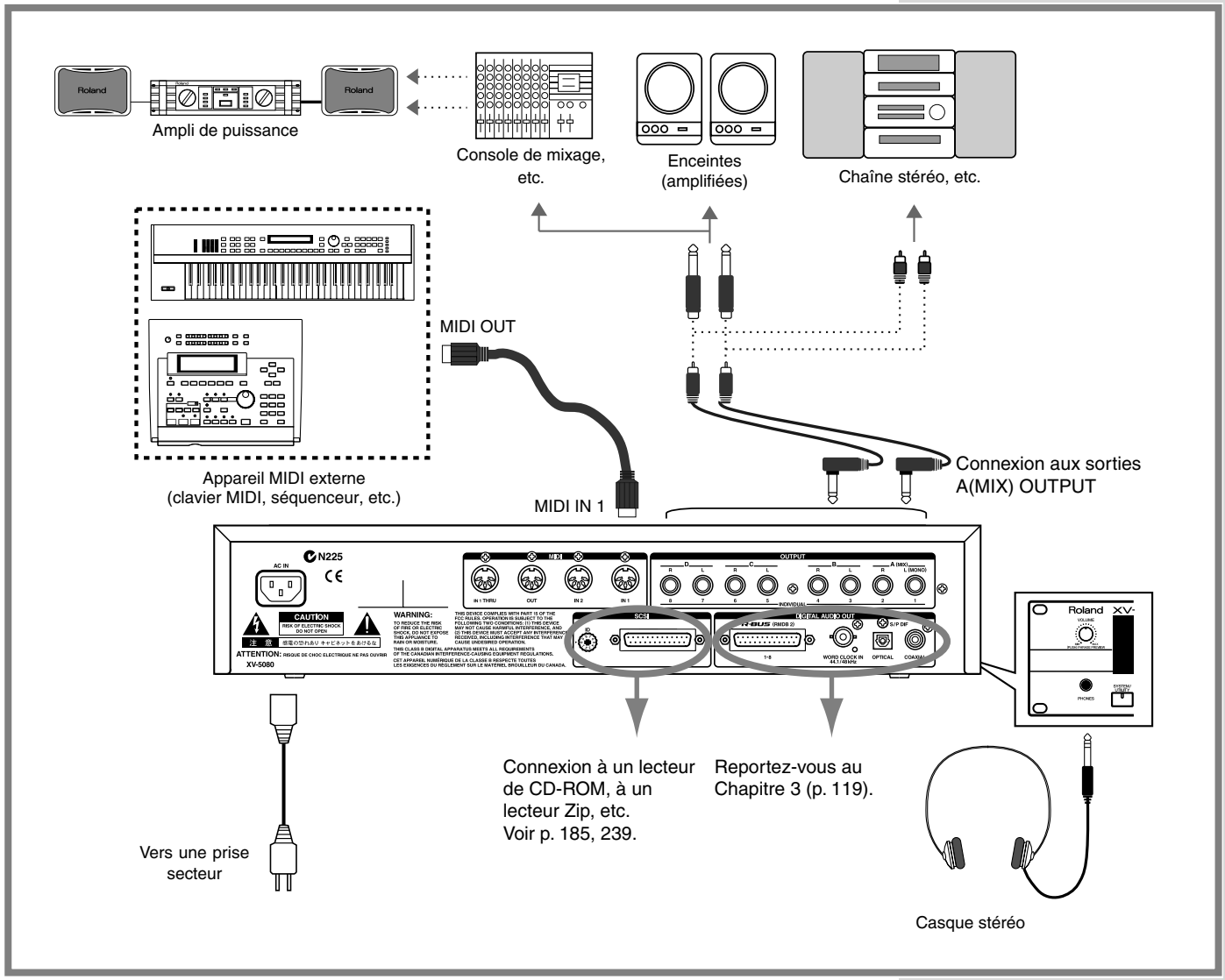
Si aucune carte n’est installée ou si la carte d’extension n’est pas correctement reconnue, “----------” s‘affiche à l’écran.



* *Le cas échéant, il est probable que la carte d’extension ne soit pas correctement reconnue. Suivez la procédure de “Mise hors tension” (p. 12) pour éteindre l’appareil, puis réinstallez correctement la carte d’extension.*

Connexion à des appareils MIDI et audio

Le XV-5080 ne comprend ni ampli ni enceinte. Pour entendre le son, vous devez le connecter à un ampli clavier, à un système d'écoute ou à un casque. Reportez-vous à la figure suivante pour connecter des appareils externes au XV-5080.



1 Avant toute connexion, assurez-vous que tous les appareils sont hors tension.

2 Connectez le câble d'alimentation fourni à l'embase secteur du XV-5080 et connectez l'autre extrémité du câble à une prise secteur.

3 Connectez les câbles audio et MIDI comme indiqué dans le schéma. Si vous utilisez un casque, connectez-le à la prise casque (PHONES).

NOTE

Pour éviter d'endommager les enceintes et autres appareils, veillez à régler le volume au minimum et à placer tous les appareils hors tension avant d'effectuer les connexions.

Mise sous/hors tension

Mise sous tension

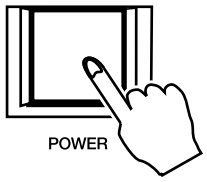
Lorsque les connexions sont terminées (p. 11), placez les différents appareils sous tension, dans l'ordre spécifié. Si vous ne respectez pas l'ordre de mise sous tension, vous risquez d'endommager les enceintes et autres appareils.

1 Avant la mise sous tension, vérifiez que :

- Tous les appareils sont correctement connectés.
- Les niveaux du XV-5080 et de l'ampli ou la console de mixage connectés sont réglés au minimum.

2 Placez sous tension les appareils SCSI connectés.

3 Appuyez sur le bouton [POWER] du XV-5080 pour le mettre sous tension.



4 Placez les appareils audio connectés sous tension.

Mise hors tension

1 Avant la mise hors tension, vérifiez que :

- Les niveaux du XV-5080 et de l'ampli ou la console de mixage connectés sont réglés au minimum.
- Vous avez sauvegardé vos données, y compris les sons que vous avez créés (Mode d'emploi, p. 194).

2 Placez les appareils externes connectés hors tension.

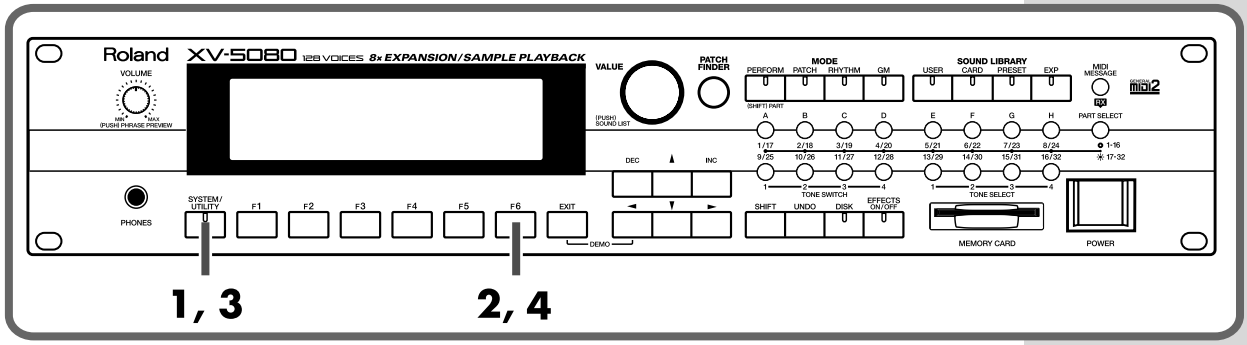
3 Appuyez sur le bouton [POWER] du XV-5080 pour le mettre hors tension.

NOTE

Cet appareil est équipé d'un circuit de protection. Suite à la mise sous tension, un court laps de temps (quelques secondes) est nécessaire avant que l'appareil fonctionne normalement.

Restauration des réglages d'usine (Factory Reset)

Pour vous assurer que le XV-5080 fonctionne correctement et comme décrit dans les procédures du mode d'emploi, veillez à restaurer les valeurs d'usine des réglages.



1

Appuyez sur le bouton [SYSTEM/UTILITY], de sorte que le témoin commence à clignoter.

* *Si le témoin est allumé en continu, le mode SYSTEM est activé. Appuyez de nouveau sur le bouton [SYSTEM/UTILITY], de sorte qu'il clignote.*

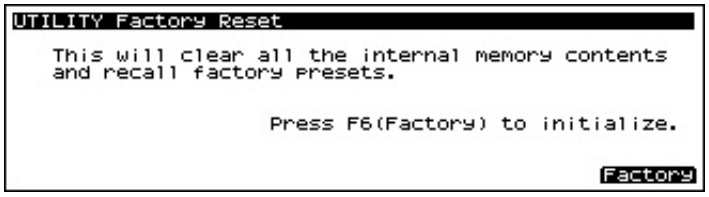
2

Appuyez sur le bouton [F6 (Menu)] pour sélectionner le Menu 3.

3

Appuyez sur le bouton [F1 (Factory)].

La page Factory Reset s'affiche.



4

Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour exécuter l'initialisation.

Pour annuler l'initialisation sur les valeurs d'usine, appuyez sur [EXIT].

Lorsque l'initialisation est terminée, la page PATCH PLAY s'affiche.

* *Le message "Write Protect ON" (Protection en écriture activée) peut s'afficher. Pour continuer la sauvegarde, appuyez sur [DEC] afin de désactiver la protection, puis appuyez sur [F6 (OK)] pour fermer la fenêtre. Ensuite, appuyez encore une fois sur [F6 (Factory)] pour exécuter la sauvegarde. Lorsque la protection est réglée sur "OFF", elle reste désactivée jusqu'au redémarrage de l'appareil.*

NOTE

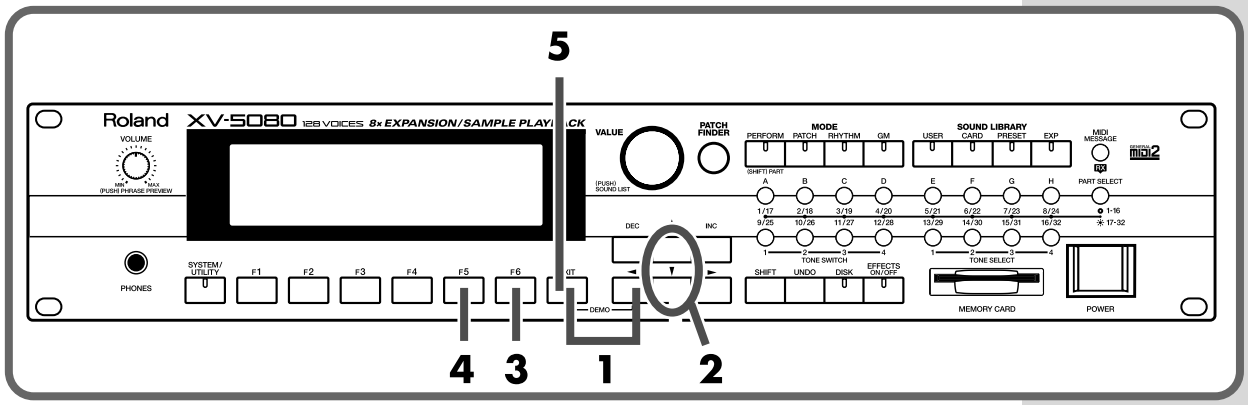
L'initialisation sur les valeurs d'usine entraîne la perte des données utilisateur qui sont enregistrées. Si vous souhaitez conserver certaines données, sauvegardez-les sur une carte mémoire disponible dans le commerce ou sur un appareil MIDI externe.

MEMO

Pour obtenir plus d'informations sur la protection en écriture (Write Protect), reportez-vous au Mode d'emploi, p. 205.

Écoute des morceaux de démonstration

Le XV-5080 dispose de morceaux de démonstration intégrés. Écoutons à présent les incroyables sons et effets du XV-5080 en mode de démonstration.



1 Maintenez [EXIT] enfoncé et appuyez sur le bouton [◄].

2 Appuyez sur le bouton [▲] ou [▼] pour sélectionner le morceau que vous souhaitez écouter.

Si vous sélectionnez l'option "Chain of Songs", les morceaux sont lus successivement à partir du premier.

3 Appuyez sur [F6 (Start)] pour lancer la lecture.

4 Appuyez sur [F5 (Stop)] pour arrêter la lecture.

5 Appuyez sur [EXIT] pour revenir au statut du XV-5080 avant la sélection de la page DEMO PLAY.

* *Les données mises en lecture ne sont pas délivrées par la sortie MIDI.*

* *Lorsque la page DEMOPLAY est affichée, les messages MIDI reçus d'un appareil externe sont ignorés.*

NOTE

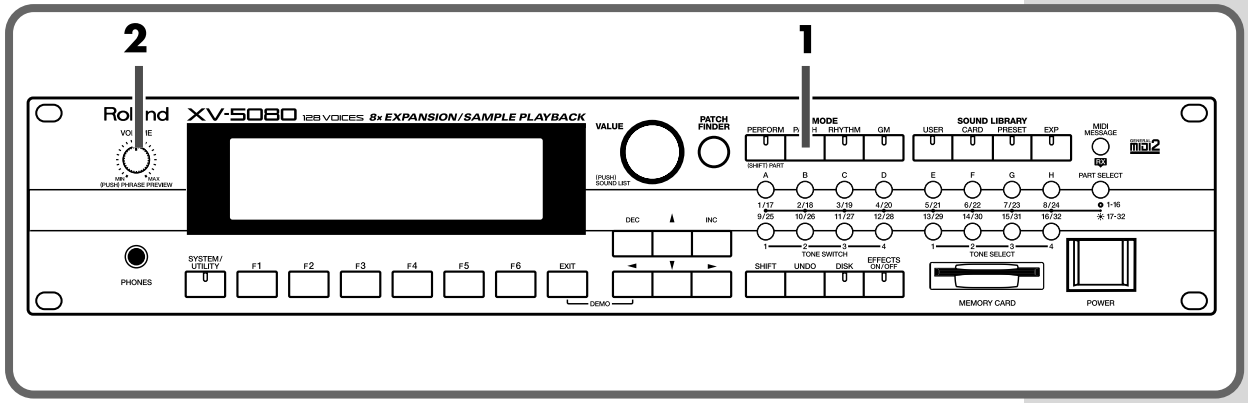
Tous droits réservés. Cet appareil est réservé à l'usage personnel et privé. Toute utilisation non autorisée de cet appareil pour d'autres fins constitue une violation de la loi en vigueur.

Utilisation des sons

Le XV-5080 dispose d'une gamme complète de sons intégrés. Les sons utilisés pour le jeu normal sont appelés des "Patches". Au départ, écoutez les Patches en mode Patch.

Écoute des Patches (fonction Phrase Preview)

Même sans clavier MIDI ni séquenceur, le XV-5080 vous permet d'écouter les sons grâce à des phrases préprogrammées et spécifiquement adaptées à chaque type de Patch.



1 Appuyez sur le bouton [PATCH] de sorte que le témoin s'allume.

La page PATCH PLAY s'affiche à l'écran.



2 Maintenez le potentiomètre [VOLUME] enfoncé.

La phrase préparée pour ce Patch est mise en lecture tant que le potentiomètre est enfoncé.

NOTE

Il se peut que les notes jouées se trouvent hors de la tessiture de certains Patches. Dans ce cas, appuyez sur [▲]/[▼] pour sélectionner une tessiture adaptée au Patch (fonction Octave Shift : Mode d'emploi, p. 23).

MEMO

Vous pouvez sélectionner d'autres Patches en tournant la molette VALUE ou en appuyant sur [INC]/[DEC]. Essayez de sélectionner d'autres Patches pour écouter les sons disponibles.

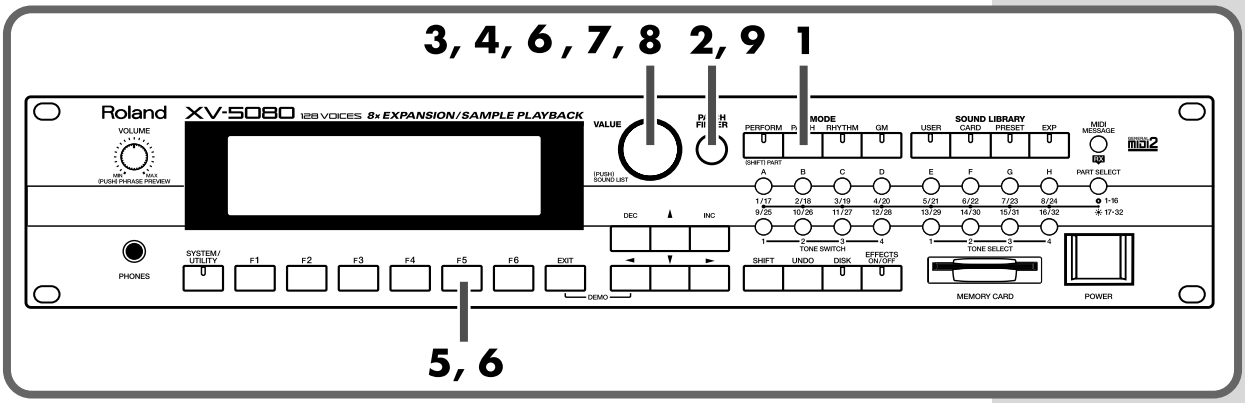
NOTE

Il n'est pas représentatif d'écouter des Patches sous forme d'accords alors que le mode Key Assign est réglé sur "MONO" (Mode d'emploi, p. 129).

Sélection des Patches

Le XV-5080 dispose d'une fonction **Patch Finder** qui vous permet d'accéder rapidement aux Patches.

Sélection des catégories (fonction Patch Finder)



1 Appuyez sur [PATCH] de sorte que le témoin s'allume.

2 Appuyez sur [PATCH FINDER] pour que le témoin s'allume.

Les catégories s'affichent dans la page PATCH PLAY.



Vous pouvez appuyer sur [▲]/[▼] pour sélectionner une catégorie.

À ce moment, vous pouvez sélectionner des Patches de la catégorie sélectionnée, en utilisant la molette VALUE ou le bouton [INC]/[DEC].

Si vous souhaitez obtenir plus d'informations, suivez la procédure ci-après.

3 Appuyez sur la molette VALUE.

La fenêtre Category Group List s'affiche.

4 Tournez la molette VALUE pour sélectionner un groupe.

5 Appuyez sur [F5 (Select)] pour ouvrir la fenêtre Category List.

MEMO

Pour plus de détails sur les catégories à sélectionner, reportez-vous à la page 20 du Mode d'emploi.

6 Après avoir tourné la molette VALUE pour sélectionner la catégorie, appuyez sur [F5 (Select)] pour afficher les Patches de cette catégorie, en groupes de dix Patches.



7 Placez le curseur sur le Patch souhaité via la molette VALUE.

8 Appuyez sur la molette VALUE (SOUND LIST) pour revenir à la page PATCH PLAY.

9 Appuyez sur le bouton [PATCH FINDER] (le témoin s'éteint).

Qu'est-ce qu'un Patch ?

Sur le XV-5080, l'unité sonore de base utilisée pour le jeu est appelée un Patch. Il existe deux types de Patches, les Patches à quatre Tones et les Patches multi-partiels. Un Patch à quatre Tones peut être créé à partir de quatre Tones différents. Un Patch peut se composer d'un seul Tone, mais l'utilisation de plusieurs Tones permet d'obtenir des Patches plus complexes et plus vivants. Vous pouvez non seulement obtenir des gros sons riches en superposant les sons des Patches internes du XV-5080, mais vous disposez également d'un contrôle exceptionnel dans la création de sons (vous pouvez utiliser différents Tones selon la répartition sur le clavier ou selon la vélocité). De plus, les paramètres du XV-5080 sont disposés en ensembles pour une gestion plus efficace de l'édition des Patches (mode de sortie, contrôle des sorties, effets).

Les Patches multi-partiels sont composés de sons appelés partiels, qui sont affectés à un maximum de 88 notes et comprennent les réglages des paramètres nécessaires au jeu. Lorsque vous chargez des Patches série S-700 sur le XV-5080 depuis un CD-ROM ou une autre source, ces derniers sont automatiquement traités comme des Patches multi-partiels.

MEMO

Aux étapes 4, 6 et 7, vous pouvez aussi utiliser les boutons [INC]/[DEC] ou [▲]/[▼]/[◄]/[►].

MEMO

Vous pouvez écouter le Patch sélectionné en appuyant sur le potentiomètre [VOLUME].

Qu'est-ce qu'un Tone ?

La plus petite partie d'un Patch à quatre Tones est appelée Tone. Bien qu'un son puisse être créé à partir d'un seul Tone, le XV-5080 gère les sons sous forme de Patches, qui sont une combinaison de plusieurs Tones.
En d'autres termes, les Tones sont les composants des sons qui forment les Patches.

Qu'est-ce qu'un partiel ?

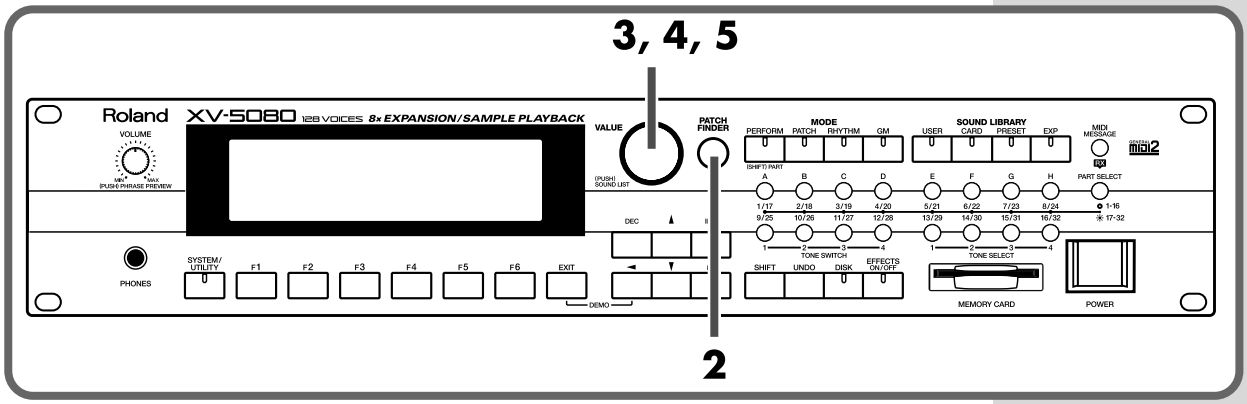
Les partiels sont des combinaisons de 4 échantillons maximum (avec des paramètres, comme le réglage des points de boucle des formes d'ondes) formant les sons dont sont composés les Patches multi-partiels.

Qu'est-ce qu'une catégorie ?

Les sons du XV-5080 sont organisés en catégories, selon leurs caractéristiques. Le XV-5080 présente 38 catégories, divisées en 10 groupes de catégories.

Sélection depuis la liste des Patches

En affichant la liste des Patches, vous pouvez accéder rapidement au Patch souhaité.

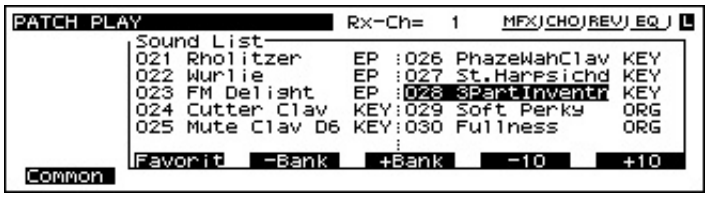


1 Assurez-vous que la page PATCH PLAY est affichée.

2 Assurez-vous que [PATCH FINDER] est éteint.

3 Appuyez sur la molette VALUE (SOUND LIST).

10 Patches, dont le Patch sélectionné, s'affichent consécutivement.



[F3 (-Bank)]/[F4 (+Bank)] : Permet de commuter les banques.

[F5 (-10)]/[F6 (+10)] : Permet de commuter les Patches affichés par 10.

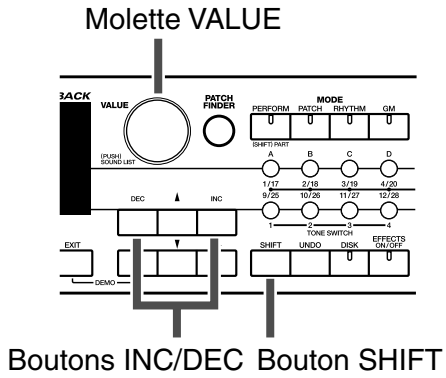
4 Placez le curseur sur un Patch en tournant la molette VALUE.

5 Appuyez sur la molette VALUE (SOUND LIST) pour revenir à la page PATCH PLAY.

MEMO

À l'étape 3, vous pouvez aussi utiliser les boutons [INC]/[DEC] ou [▲]/[▼]/[◄]/[►].

Opérations de sélection élémentaires



Depuis la page PATCH PLAY :

Sélection à l'aide de la molette VALUE

Pour sélectionner, tournez la molette VALUE. Si vous maintenez la molette VALUE enfoncée pendant que vous la tournez, la valeur augmente par pas de dix unités (la valeur peut être modifiée de la même manière en maintenant le bouton [SHIFT] enfoncé et en tournant la molette VALUE).

Sélection à l'aide des boutons [INC] et [DEC]

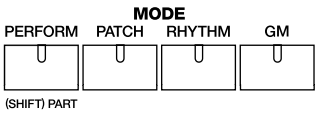
Pour sélectionner, appuyez sur les boutons [INC]/[DEC]. Si vous maintenez l'un des boutons enfoncés tout en appuyant sur l'autre, la valeur se modifie plus rapidement.

Si vous maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé tout en appuyant sur un bouton [INC]/[DEC], la valeur se modifie par pas de 10 unités. Lorsque vous maintenez un bouton [INC]/[DEC] enfoncé en continu, la valeur s'arrête au début (001) de la banque en cours (A–H). Pour avancer jusqu'à la banque suivante, relâchez le bouton, puis appuyez de nouveau dessus.

Sélection des modes

En plus du mode Patch, le XV-5080 présente trois autres modes : le mode Performance, le mode Rythm et le mode GM2. Essayons de sélectionner ces différents modes et d'écouter leurs sons.

Il suffit d'appuyer sur le bouton MODE de chaque mode pour changer de mode (PERFORM/PATCH/RHYTHM/GM).



PERFORM (Mode Performance)

Dans ce mode, le XV-5080 fonctionne comme un générateur de sons multi-timbral et vous pouvez éditer les paramètres de jeu. Si vous utilisez un appareil MIDI externe pour contrôler le XV-5080 dans ce mode, il va fonctionner comme un générateur de sons multi-timbral.

PATCH (Mode Patch)

Dans ce mode, vous pouvez jouer un Patch individuel à partir du clavier ou éditer les paramètres des Patches. Si vous utilisez un appareil MIDI externe pour contrôler le XV-5080 dans ce mode, il va fonctionner comme générateur d'un seul Patch.

RHYTHM (Mode rythmique)

Ce mode vous permet de jouer un kit rythmique au clavier et d'éditer les paramètres des kits rythmiques. Comme avec les Patches, le XV-5080 peut également être utilisé comme module de sons pour jouer des kits rythmiques individuels lorsqu'il est contrôlé par un appareil MIDI externe. Vous pouvez aussi éditer les kits rythmiques dans ce mode, ainsi que leurs effets. Les kits rythmiques du XV-5080 peuvent également être utilisés sur une partie de jeu, en mode Performance.

GM (Mode Général MIDI2)

Le Général MIDI constitue un ensemble de recommandations visant à dépasser les limites des conceptions propriétaires et à normaliser les capacités MIDI des générateurs de sons. Les générateurs de sons et les fichiers de musique compatibles Général MIDI portent le logo General MIDI (GENERAL MIDI). Les fichiers de musique portant le logo Général MIDI peuvent être lus par tous les générateurs de sons compatibles Général MIDI, offrant pour l'essentiel une performance musicale identique.

Les recommandations de compatibilité Général MIDI 2 (GENERAL MIDI 2) prennent le relais des recommandations Général MIDI originales, offrant des capacités expressives améliorées et une compatibilité accrue. Les éléments non couverts par les recommandations Général MIDI originales, comme le mode d'édition des sons et la gestion des effets, sont maintenant précisément définis. De plus, les sons disponibles ont été étendus. Les générateurs de sons compatibles Général MIDI 2 sont capables de lire fidèlement des fichiers musicaux portant le logo Général MIDI ou Général MIDI 2. Dans certains cas, la norme Général MIDI conventionnelle qui ne comprend pas les nouvelles améliorations est appelée "Général MIDI 1", afin de la distinguer clairement du Général MIDI 2.

Qu'est-ce qu'une performance ?

Les performances vous permettent de combiner un total de 32 Patches et kits rythmiques pour obtenir un jeu d'une grande richesse sonore. En d'autres termes, les performances vous permettent de contrôler 32 sons différents depuis un même XV-5080. Un générateur de sons capable de générer simultanément plusieurs sons est un générateur de sons multi-timbral.

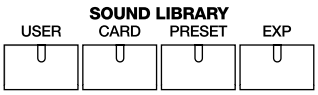
Qu'est-ce qu'un kit rythmique ?

Les kits rythmiques sont des groupes de plusieurs sons d'instruments de percussion. Les sons de percussion ne sont généralement pas utilisés pour les mélodies, il est donc sans importance qu'ils ne puissent pas être transposés sur le clavier. Cependant, il est important que plusieurs instruments de percussion puissent jouer ensembles, dans la mesure du possible. Les kits rythmiques sont donc configurés pour que vous puissiez obtenir différents kits de sons de percussion en appuyant sur différentes touches (numéros de notes).

Sélection des banques de sons

Sur le XV-5080, les données sonores sont sauvegardées dans une banque de sons ("SOUND LIBRARY"). La banque de sons est divisée en quatre "groupes" : USER, CARD, PRESET et EXP.

Pour sélectionner le groupe souhaité, il suffit d'appuyer sur le bouton SOUND LIBRARY (USER/CARD/PRESET/EXP) d'un groupe.



USER (mémoire utilisateur)

Il s'agit du groupe de sons internes réenregistrables du XV-5080. Sauvegardez les sons que vous créez dans cette banque.

CARD (carte mémoire)

Cette banque utilise les sons d'une carte mémoire disponible dans le commerce (SmartMedia) et insérée dans l'emplacement MEMORY CARD.

Lorsque vous sauvegardez un fichier sur la carte, vous pouvez directement sélectionner les Tones contenus dans la carte (même sans charger les fichiers dans la mémoire utilisateur) en spécifiant la banque (CD-A à CD-H). (Sauvegarde des données sur carte mémoire ; Mode d'emploi, p. 195)

MEMO

Vous pouvez uniquement sélectionner **CARD** si une carte mémoire formatée est insérée dans l'emplacement MEMORY CARD.

PRESET (mémoire préprogrammée)

Le groupe préprogrammé (PRESET) comprend les sons qui sont sauvegardés en permanence dans la mémoire du XV-5080.

EXP (carte d'extension des formes d'ondes)

Sélectionnez ce groupe pour utiliser les Tones des cartes d'extension de formes d'ondes (séries SRX et SR-JV80 ; vendues séparément) insérées dans les emplacements EXP-A à H.

Pour sélectionner une carte d'extension installée, appuyez sur le bouton [A]–[H].

Les emplacements EXP-A à EXP-D sont destinés aux cartes SR-JV80. Les emplacements EXP-E à EXP-H sont destinés aux cartes SRX.

MEMO

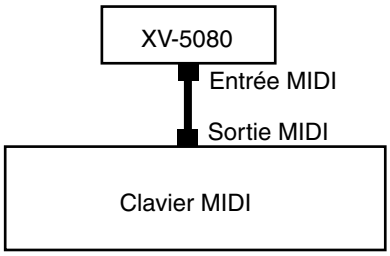
Vous pouvez uniquement sélectionner **EXP** si une carte d'extension des formes d'ondes est insérée dans l'emplacement correspondant.

Jouer des sons via un clavier MIDI

À présent, essayez de connecter un clavier MIDI et de jouer des sons depuis le XV-5080.

Connexion d'un clavier MIDI

Connectez le clavier MIDI comme indiqué dans le schéma ci-dessous.



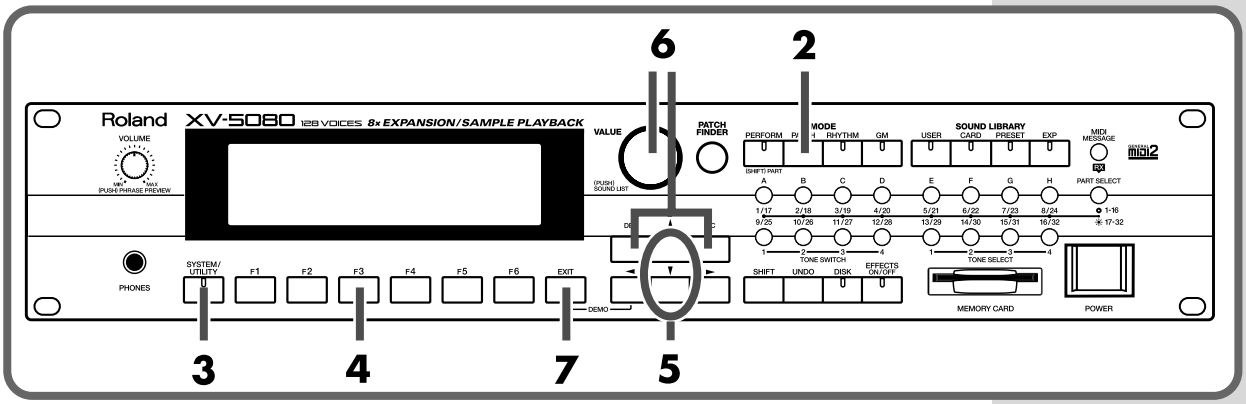
Réglage des canaux MIDI

Si vous souhaitez que votre appareil reçoive des messages MIDI transmis par un appareil MIDI externe, vous devez régler l'appareil émetteur (clavier MIDI ou autre appareil) et le XV-5080 sur le même canal.

En mode Patch, réglons ici les deux canaux MIDI sur "1".

MEMO

L'initialisation sur les valeurs d'usine règle le canal récepteur en mode Patch et Rhythm sur "1".



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

Pour obtenir les instructions concernant ce réglage, reportez-vous au mode d'emploi du clavier MIDI.

2 Appuyez sur le bouton [PATCH] de sorte que le témoin s'allume.

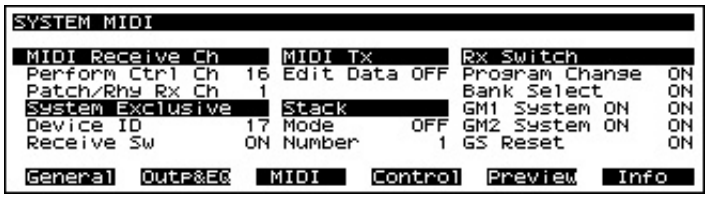
* *Comme le canal de réception est réglé sur "1" lors de l'opération d'initialisation Factory Reset, l'étape suivante n'est pas nécessaire.*

Jouez à présent sur le clavier MIDI pour produire des sons.

3 Appuyez sur le bouton [SYSTEM] de sorte que le témoin s'allume.

4 Appuyez sur le bouton [F3 (MIDI)].

La page suivante s'affiche à l'écran.



5 Appuyez sur les boutons [▲]/ [▼]/ [◄] /[►] pour placer le curseur sur le paramètre "Patch/Rhy Rx Channel".

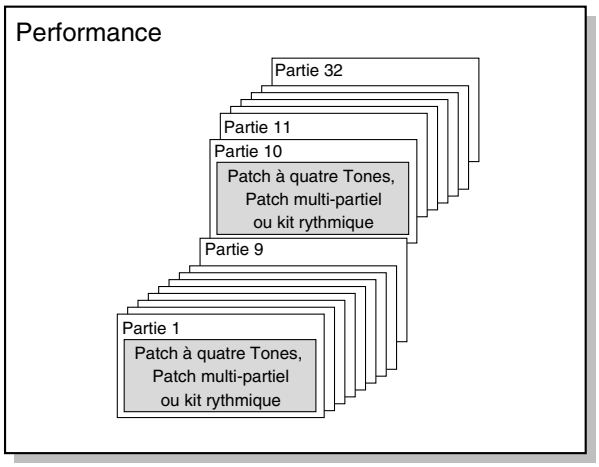
6 Tournez la molette VALUE ou appuyez sur le bouton [INC]/ [DEC] pour régler la valeur sur "1".

7 Ensuite, appuyez sur le bouton [EXIT].

Jouez sur le clavier MIDI pour produire des sons.

Patches superposés (Layer)

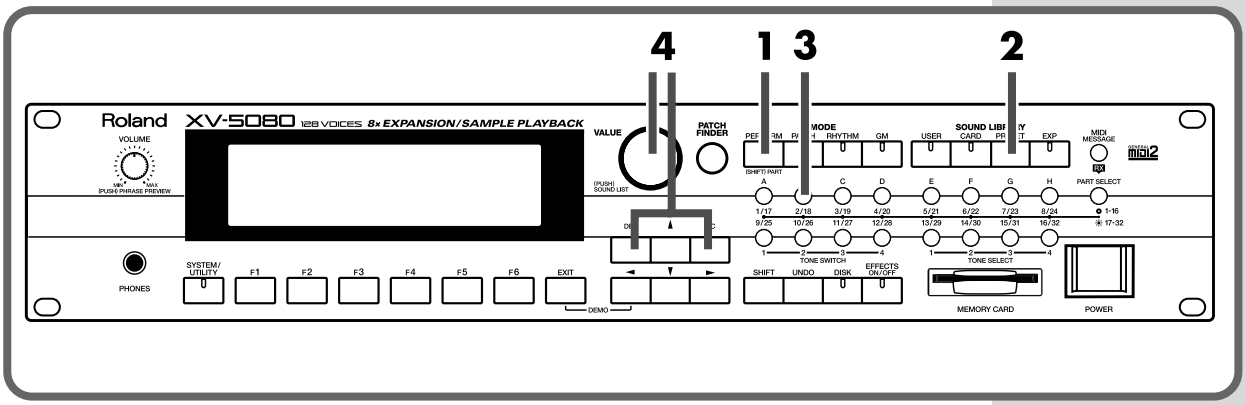
Les affectations des Patches ou kits rythmiques aux 32 parties sont désignées comme une “performance”.



L’opération permettant d’affecter plusieurs parties au même canal de réception MIDI tout en superposant plusieurs Patches est désignée comme opération de superposition (**Layer**).

Ici, essayons la technique de superposition sur la performance “PR-B:01 Dulcimar&Gtr” en utilisant deux Patches superposés.

Sélection de la performance “PR-B:01 Dulcimar&Gtr”



1 Appuyez sur le bouton [PERFORM] de sorte qu’il s’allume.

2 Appuyez sur le bouton [PRESET] de sorte qu’il s’allume.

3 Appuyez sur le bouton [B] de sorte qu’il s’allume.

La page de sélection des performances préprogrammées B s’affiche.



4 Tournez la molette VALUE ou appuyez sur le bouton [INC]/[DEC] pour sélectionner “PR-B:01 Dulcimar&Gtr”.

Réglez le canal de transmission du clavier MIDI sur “1”, puis jouez sur le clavier. Les Patches des parties 1 et 2 sont superposés et joués.



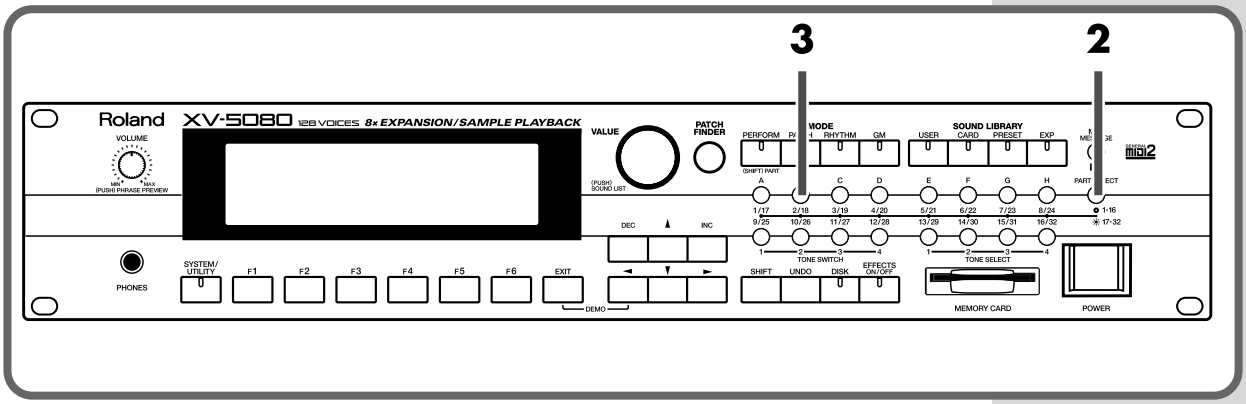
En appuyant sur la molette VALUE (SOUND LIST), vous pouvez sélectionner une performance de la liste. La méthode est identique à la sélection parmi la liste des Patches (p. 18).

Activer/désactiver une partie

Essayons d’activer/désactiver les parties d’une performance.

Dans la performance PR-B:01 Dulcimar&Gtr, les parties 1, 2 et 10 sont activées.

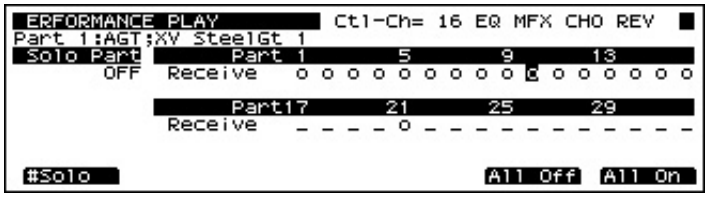
Essayons d’activer/désactiver la partie 2.



1 Assurez-vous que la performance PR-B:01 Dulcimar&Gtr est sélectionnée.

2 Appuyez sur le bouton [RX] de sorte que le témoin s’allume.

3 Assurez-vous que le témoin [1-16/17-32] est éteint, puis appuyez sur le bouton PART SELECT [2/18] de sorte que le témoin s'éteigne.



4 Lorsque vous appuyez de nouveau sur le même bouton, le témoin s'allume et la partie 2 est de nouveau activée.

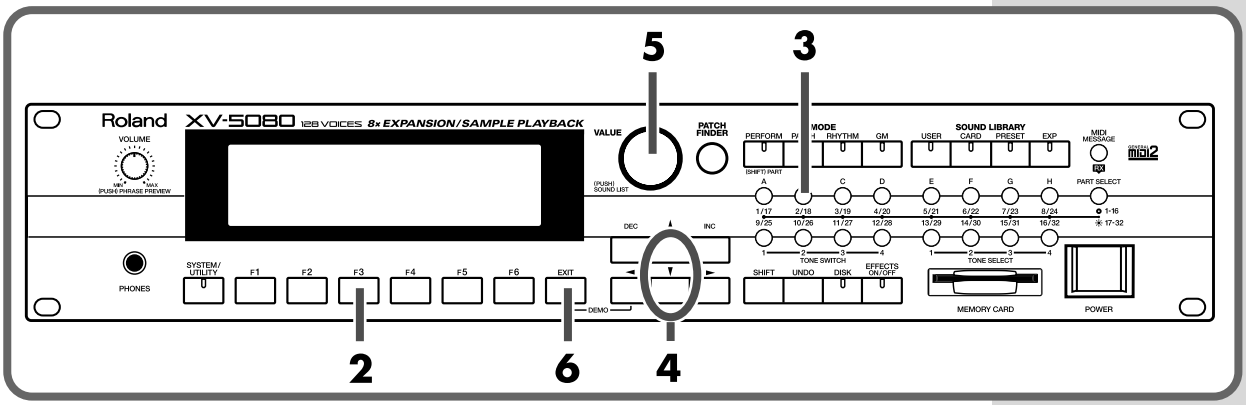
MEMO

Pour sélectionner les parties 17–32, appuyez sur [1-16/17-32], de sorte que le témoin s'allume, puis appuyez sur le bouton PART SELECT [1/17]–[16/32] souhaité.

Affecter un autre Patch à une partie

Voici comment modifier le Patch affecté à une partie de performance.

Nous allons ici régler le Patch de la partie 2 de la performance PR-A:01Seq:Template sur 018 (Slap Bass).



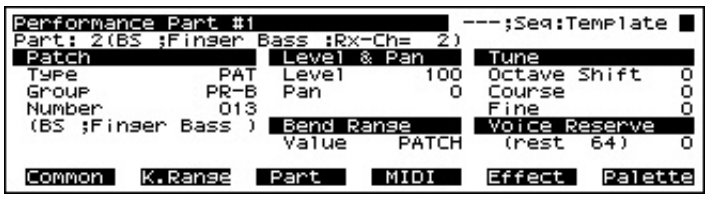
1 Dans la page PERFORMANCE PLAY, sélectionnez la performance "PR-A:01Seq:Template".

2 Appuyez sur le bouton [F3 (PART)].

3 Assurez-vous que le bouton [1-16/17-32] est éteint, puis appuyez sur le bouton PART SELECT [2/18] pour sélectionner la partie 2.

Le témoin s'allume et le numéro de la partie s'affiche en haut à gauche de l'écran.

Vous pouvez modifier la partie en déplaçant le curseur et en tournant la molette VALUE.



4 Appuyez sur le bouton [▲]/[▼] pour placer le curseur sur le numéro de Patch (Patch Number).

5 Tournez la molette pour sélectionner le Patch 018 (Slap Bass).

Jouez sur le clavier MIDI et écoutez la modification du son.

* *Si vous appuyez sur le bouton [UNDO], la valeur initiale du numéro est restaurée et le Patch initial est de nouveau sélectionné.*

6 Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à la page PERFORMANCE PLAY.

MEMO

Vous pouvez aussi sélectionner la partie à régler en appuyant sur les boutons [◄]/[►] de la page PERFORMANCE PLAY. Le numéro de partie sélectionné et le nom du Patch ou du kit rythmique s'affichent en bas à droite de l'écran.

Modifier le canal de réception MIDI des parties

1 Sélectionnez la performance que vous souhaitez utiliser.

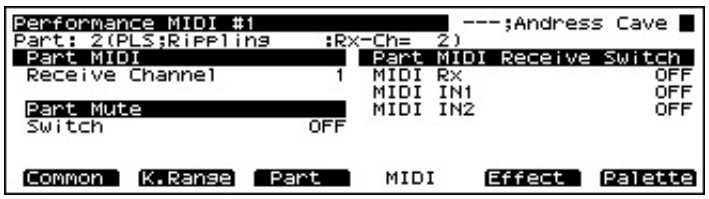
2 Appuyez sur [F4 (MIDI)].

La page Part MIDI s'affiche.

3 Appuyez sur le bouton PART SELECT [1/17]–[16/32] pour sélectionner la partie à modifier.

Pour sélectionner les parties 17–32, appuyez sur [1-16/17-32] pour qu'il s'allume, puis appuyez sur un bouton PART SELECT [1/17]–[16/32].

Le témoin clignote et le numéro de partie apparaît en haut à gauche.



MEMO

Pour sélectionner les parties 17–32, appuyez sur [1-16/17-32], de sorte que le témoin s'allume, puis appuyez sur le bouton PART SELECT [1/17]–[16/32] souhaité.

4 Appuyez sur le bouton [▲]/[▼] pour placer le curseur sur le paramètre “Receive Channel”.

5 Tournez la molette VALUE ou appuyez sur le bouton [INC]/[DEC] pour sélectionner le canal MIDI souhaité.

6 Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à la page PERFORMANCE PLAY.

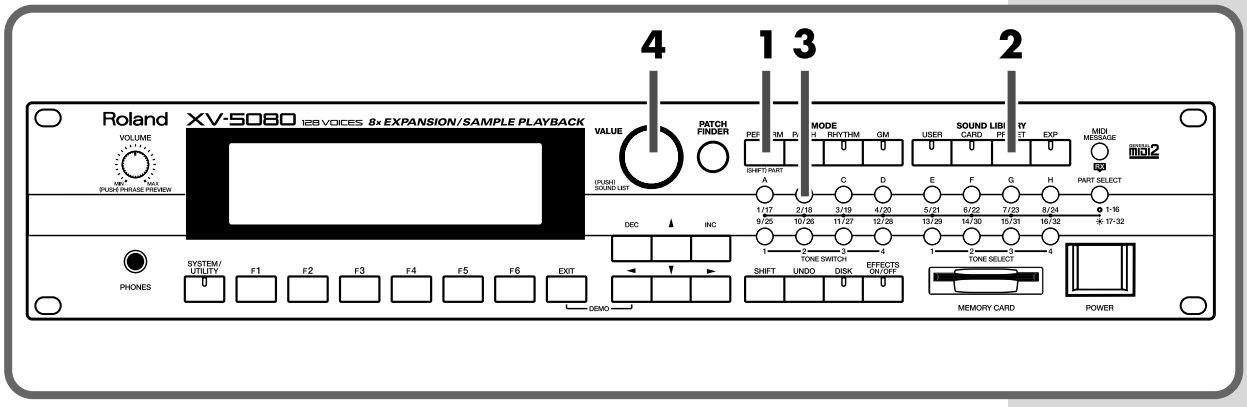
Jouer différents Patches sur différentes sections du clavier (Split)

Dans une performance, en sélectionnant le même canal de réception MIDI pour plusieurs parties, puis en modifiant la tessiture de chaque partie, vous pouvez diviser le clavier en deux sections et affecter un Patch différent à chaque section. Il s‘agit du mode **Split** de division du clavier.

Le mode Split est une application de la technique de superposition (Patches superposés). Le mode Split modifie la tessiture de tous les Patches des parties superposées.

Essayez le mode Split en utilisant la performance “PR-B:29 Organ/Lead”.

Sélection d‘une performance “PR-B:29 Organ/Lead”

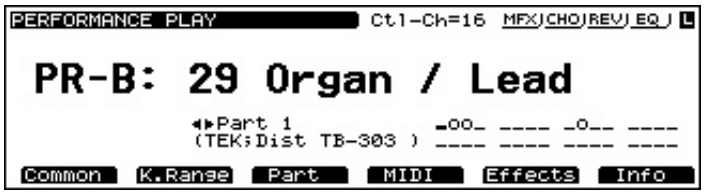


1 Appuyez sur le bouton [PERFORM] de sorte qu‘il s‘allume.

2 Appuyez sur le bouton [PRESET] de sorte qu‘il s‘allume.

3 Appuyez sur le bouton [B] de sorte qu'il s'allume.

La page de sélection des performances préprogrammées B s'affiche.



4 Tournez la molette VALUE pour sélectionner "29".

Jouez sur le clavier MIDI (canal de transmission MIDI = 1).

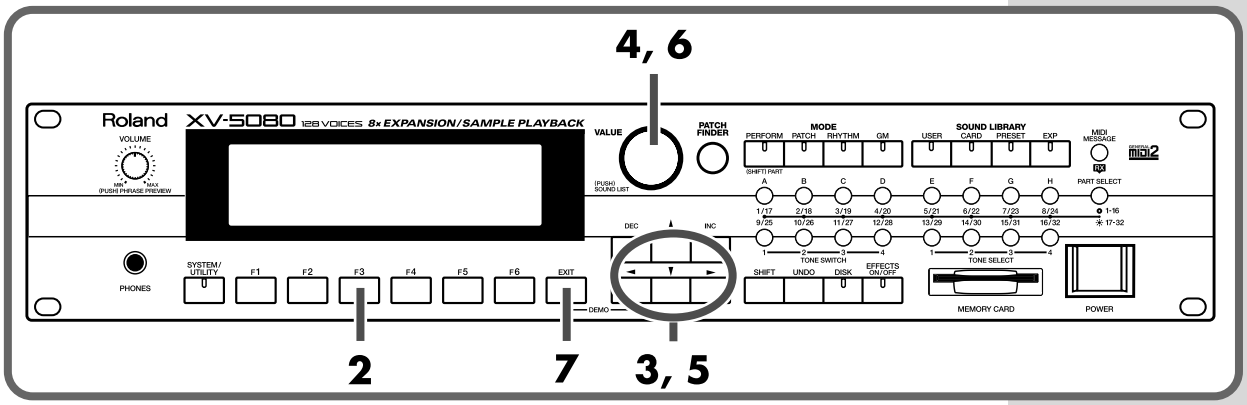
Dans cette performance, le réglage de la section de clavier des parties 2 et 3 est indiqué ci-dessous :

Partie 2 : C4–G9

Partie 3 : C -1–B3

Réglage de la section de clavier de chaque partie

Modifions à présent les réglages, de sorte que la section de clavier de la partie 2 soit C5–G9 et que celle de la partie 3 soit C -1–B4.



1 Assurez-vous que la performance PR-B:29 Organ/Lead est sélectionnée.

2 Appuyez sur le bouton [F2 (K.Range)].



3 Appuyez sur [▲]/[▼]/[◄]/[►] pour placer le curseur sur le paramètre K.L de la partie 2.

4 Tournez la molette VALUE pour sélectionner “C5”.

5 Appuyez sur [▲]/[▼]/[◄]/[►] pour placer le curseur sur le paramètre K.U de la partie 3.

6 Tournez la molette VALUE pour sélectionner “B4”.

7 Appuyez sur [EXIT] pour revenir à PERFORMANCE PLAY.

Jouez sur le clavier MIDI pour écouter le changement de tessiture des parties.

Commutation de Patches ou réglages via un appareil MIDI externe

Commutation des Patches et kits rythmiques via un appareil MIDI externe

Le XV-5080 peut commuter un Patch (y compris les Patches de chaque partie de performance) ou un kit rythmique via des messages MIDI.

Ici, après avoir réglé le canal de transmission de l‘appareil MIDI externe et le canal de réception du XV-5080 (??Patch/Rhy Rx Ch??) sur “1”, essayez de transmettre un message MIDI de l'appareil MIDI externe afin de commuter le Patch du XV-5080 sur PR-A:002 Bright Piano.

1 Utilisez un câble MIDI pour relier le connecteur MIDI OUT de l‘appareil MIDI externe au connecteur MIDI IN du XV-5080.

2 Appuyez sur le bouton [PATCH] de sorte qu‘il s‘allume.

3 Réglez le canal de transmission de l‘appareil MIDI externe et le canal de réception du XV-5080 sur le même canal (voir p. 22).

Comme le canal de réception est toujours réglé sur “1” lors de l’initialisation sur les valeurs d‘usine, il n‘est peut-être pas nécessaire de le régler.

4 Transmettez un message de Bank Select MSB (contrôleur numéro 0) d'une valeur de "87" au XV-5080.

Si vous souhaitez commuter les kits rythmiques, transmettez la valeur "86".

5 Ensuite, transmettez un message de Bank Select LSB (contrôleur numéro 32) d'une valeur de "64".

6 Transmettez un Program Change d'une valeur de "2".

Le nom de Patch affiché passe à PR-A:002 Bright Piano.



* *Chaque Patch ou kit rythmique dispose d'un numéro de Bank Select et de programme, comme indiqué ci-dessous.*

Patches

Groupe de Patches	Numéro de Patch	Numéro de Bank Select MSB	LSB	Numéro de programme
USER	001–128	87	00	001–128
PR-A	001–128	87	64	001–128
PR-B	001–128	87	65	001–128
PR-C	001–128	87	66	001–128
PR-D	001–128	87	67	001–128
PR-E	001–128	87	68	001–128
PR-F	001–128	87	69	001–128
PR-G	001–128	87	70	001–128
CD-A	001–128	87	32	001–128
	:	:	:	::
CD-H	001–128	87	39	001–128
XP-A	*1	*1	*1	*1
:	:	:	:	:
XP-H	*1	*1	*1	*1

* *1 Dépend de la carte d'extension des formes d'ondes installée.*

Des numéros de Bank Select fixes sont affectés à la carte d'extension des formes d'ondes.

Les MSB et LSB sont déterminés par le numéro de série, comme suit :

Série SR-JV80	N° de Patch	MSB	LSB
SR-JV80-01	1–128	89	00
SR-JV80-01	129–256	89	01
SR-JV80-02	1–128	89	02
SR-JV80-02	129–256	89	03
:			
SR-JV80-65	1–128	91	00
SR-JV80-65	129–256	91	01

* *Pour obtenir plus de détails sur les cartes de la série SRX, reportez-vous à leur mode d'emploi.*

Kits rythmiques

Groupe de kits rythmiques	Numéro de kit rythmique	Numéro de Bank Select MSB	LSB	Numéro de programme
USER	1, 2, 3, 4	86	00	1, 2, 3 , 4
PR-A	001, 002	86	64	001, 002
PR-B	001, 002	86	65	001, 002
PR-C	001, 002	86	66	001, 002
PR-D	001, 002	86	67	001, 002
PR-E	001, 002	86	68	001, 002
PR-F	001, 002	86	69	001, 002
PR-G	001, 002	86	70	001, 002
CD-A	001–128	86	32	001–128
:	:	:	:	:
CD-H	001–128	86	39	001–128
XP-A	*1	*1	*1	*1
:	:	:	:	:
XP-H	*1	*1	*1	*1

* *1 Dépend de la carte d'extension des formes d'ondes installée.*

Des numéros de Bank Select fixes sont affectés à la carte d'extension des formes d'ondes.

Série SR-JV80	N° de rythme	MSB	LSB
SR-JV80-01	1–128	88	00
SR-JV80-01	129–256	88	01
SR-JV80-02	1–128	88	02
SR-JV80-02	129–256	88	03
:			
SR-JV80-65	1–128	90	00
SR-JV80-65	129–256	90	01

* *Pour obtenir plus de détails sur les cartes de la série SRX, reportez-vous à leur mode d'emploi.*

Commutation des performances via un appareil MIDI externe

Pour commuter les performances, après avoir réglé le canal de transmission de l'appareil MIDI externe sur le même numéro que le canal Performance Control du XV-5080, transmettez le numéro de Bank Select et les messages de Program Change.

Après l'initialisation sur les valeurs d'usine, le canal Performance Control est réglé sur "16". Ici, réglez le canal de transmission de l'appareil MIDI externe sur "16", puis essayez de commuter la performance sur PR-A:02 Seq:Pop.

1 Utilisez un câble MIDI pour connecter la sortie MIDI de l'appareil MIDI externe à l'entrée MIDI du XV-5080.

2 Appuyez sur le bouton [PERFORM] de sorte qu'il s'allume.

La page PERFORMANCE PLAY s'affiche.



3 Réglez le canal de transmission de l'appareil externe sur "16".

Pour obtenir les instructions nécessaires à ce réglage, reportez-vous au mode d'emploi de l'appareil MIDI externe.

4 Transmettez un message de Bank Select MSB (contrôleur numéro 0) d'une valeur de "85" au XV-5080.

5 Ensuite, transmettez un message de Bank Select LSB (contrôleur numéro 32) d'une valeur de "64".

6 Transmettez un message de Program Change de valeur "2".

Le nom de performance affiché à l'écran passe à PR-A:02 Seq:Pop.

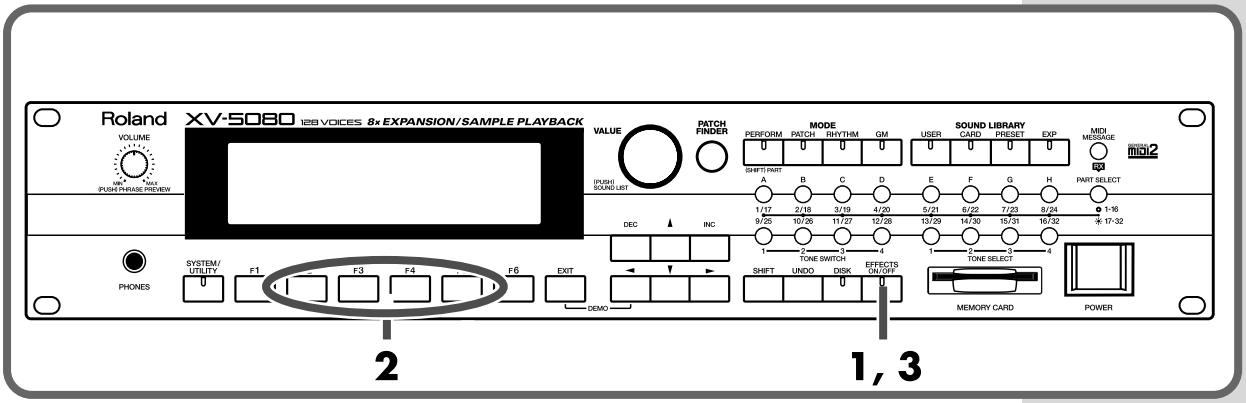
Chaque performance dispose d'un numéro de Bank Select et d'un numéro de programme, comme indiqué ci-dessous.

Performances

Groupe de performances	Numéro de performance	Numéro de Bank Select MSB	LSB	Numéro de programme
USER	001–064	85	00	001–064
PR-A	001–032	85	64	001–032
PR-B	001–032	85	65	001–032
CD-A	001–064	85	32	001–064
:	:	:	:	:
CD-H	001–064	85	39	001–064

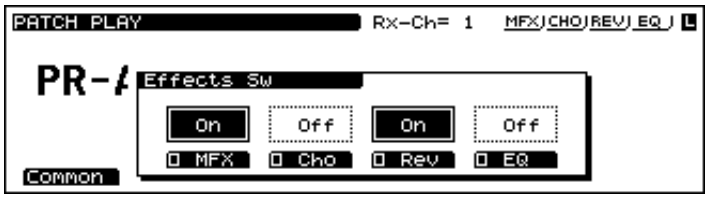
Activer/désactiver les effets

Vous pouvez globalement activer/désactiver les processeurs d'effets intégrés (multi-effet, chorus, réverb et égaliseur) pour tout le XV-5080, quel que soit le mode sélectionné (Performance, Patch ou Rhythm).



1 Appuyez sur le bouton [EFFECTS ON/OFF] de sorte que le témoin s'allume.

Le fenêtre Effects Sw s'affiche.



2 Appuyez sur le bouton [F2]–[F5] correspondant à l'effet pour l'activer ou le désactiver.

L'affichage du réglage passe de On à Off, en conséquence.

3 Appuyez sur le bouton [EFFECTS ON/OFF] de sorte que le témoin s'éteigne.

MFX (Multi-effet)

La section multi-effet offre 90 effets différents. En plus des processeurs d'effets individuels, comme la distorsion et le délai, les 90 types d'effets comprennent des effets complexes créés par combinaison d'effets plus simples. De plus, le multi-effet dispose également du chorus et de la réverbération, bien que ces deux derniers effets puissent être utilisés comme processeurs d'effets séparés.

* *Le XV-5080 présente trois processeurs multi-effets. Vous pouvez simultanément les activer/désactiver par cette opération.*

Chorus

Le chorus ajoute de la profondeur et de l'amplitude au son.

Reverb

La réverbération simule la réflexion des sons dans un espace acoustique.

EQ

Un égaliseur vous permet d'accentuer ou d'atténuer certaines plages de fréquences, afin de régler la tonalité d'un son.

* *Bien que vous puissiez appliquer l'égalisation à tous les connecteurs de sortie du XV-5080, cette opération active et désactive simultanément l'égaliseur pour toutes les sorties.*

Jouer les sons d'une banque de sons

Essayons à présent de charger une banque de sons (comme la série L-CDX en option) dans le XV-5080 et de jouer des sons.

Pour utiliser des banques de sons avec le XV-5080, il faut disposer d'un lecteur CD-ROM SCSI et de barrettes mémoire SIMM.

* *Il est nécessaire d'ajouter un minimum de 16 Mo de mémoire (32 Mo ou plus recommandés).*

Pour obtenir la version française de la section suivante, veuillez vous reporter à la page 41.

MEMO

Les banques de sons du CD-ROM Akai S1000/3000 peuvent également être chargées. Pour plus d'informations, reportez-vous au Chapitre 7 du mode d'emploi.

Installing the SIMM (Memory Module)

Loading commercial sampler libraries into the XV-5080 requires installation of a SIMM memory module. The XV-5080 is equipped with two slots for SIMMs, allowing you to expand memory capacity by 128 MB (with two 64-megabyte SIMMs installed).

SIMMs for use with the XV-5080 must match the following specifications.

Number of pins: 72

Access time: 60 ns or faster

Access protocol: FPM or EDO

Voltage: 5 V

Capacity: 64 MB/32 MB/16 MB (can be mixed)

* *Both parity and non-parity are supported.*

SIMM Hight: 36 mm or lower

Cautions When Installing SIMM

- To avoid the risk of damage to internal components that can be caused by static electricity, please carefully observe the following whenever you handle the board.

  ❍Before you touch the board, always first grasp a metal object (such as a water pipe), so you are sure that any static electricity you might have been carrying has been discharged.

  ❍When handling the board, grasp it only by its edges. Avoid touching any of the electronic components or connectors.

  ❍Save the bag in which the board was originally shipped, and put the board back into it whenever you need to store or transport it.

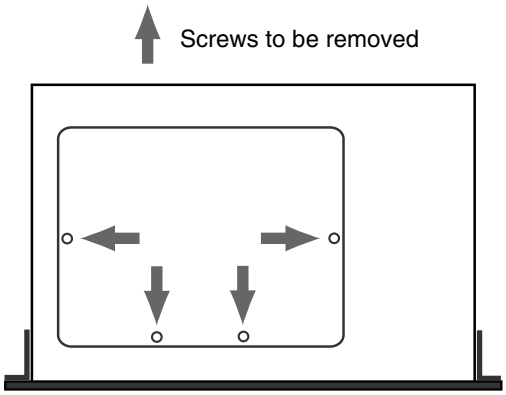
- Use a Philips screwdriver that is suitable for the size of the screw. If an unsuitable screwdriver is used, the head of the screw may be stripped.
- To remove a screw, rotate the screwdriver counter-clockwise. To tighten the screws, rotate the screwdriver clockwise.

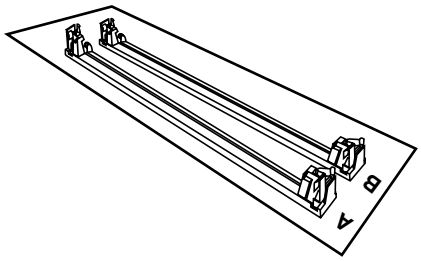


- Be careful not to cut your hands on the edges of the opening while removing the cover.
- When adding SIMMs, remove only the specified screws.
- Be careful that the screws you remove do not drop into the interior of the XV-5080.
- Do not touch any of the printed circuit pathways or connection terminals.
- Never use excessive force when installing a circuit board. If it doesn't fit properly on the first attempt, remove the board and try again.
- When circuit board installation is complete, double-check your work.
- Do not leave the cover removed. Be sure to reattach it after the SIMM has been installed.

1 Turn off the power on the XV-5080 and any connected devices, and disconnect any cables connected to the XV-5080.

2 Detach the cover on the top of the XV-5080.





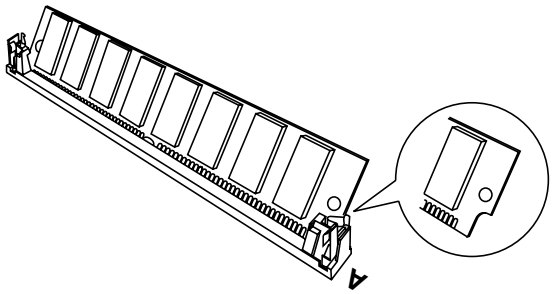
3 The order in which the slots are used when installing the SIMMs depends on the number of SIMMs added. Refer to the table below.

SIMM Slot Installation Order

Two cards: A, then B

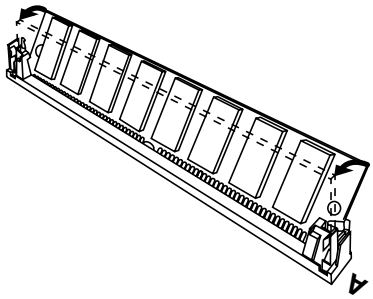
One card: A

4 After confirming the position of the SIMM's notch and its orientation, insert the SIMM at an angle into the slot.



5 Using your fingers, push up on the SIMM until it stands upright in the slot.

The SIMM is then held in place with the silver-colored latches on both sides of the slot.



6 When installing more than one SIMM, repeat Steps 4 and 5.

7 Return the XV-5080's top cover to its original position.

This completes installation of the SIMM or SIMMs.

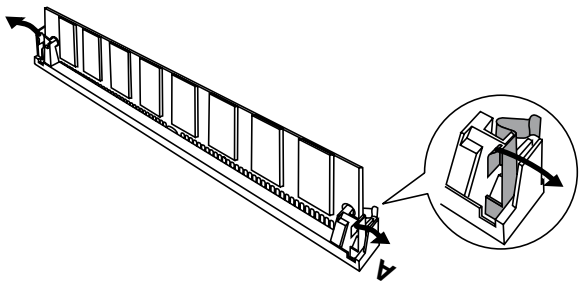
Removing SIMMs

Remove SIMMs in the reverse order of that used for installation.

NOTE
Before beginning this procedure, turn off the power to the XV-5080 and all connected devices.

1 Simultaneously push the silver-colored latches on both sides of the slot outwards.

The SIMM is released from the latches, and remains in the slot, at an angle.



2 Pull the SIMM out of the slot.

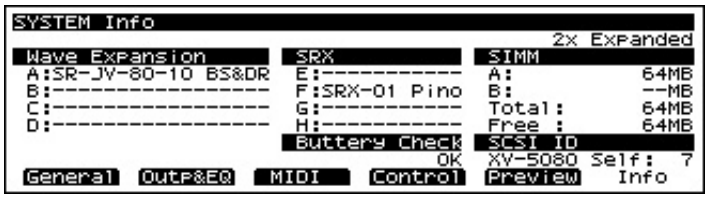
Confirming That the SIMM Is Properly Installed

1 Press the [SYSTEM/UTILITY] button, getting its indicator to light.

* *If the indicator is blinking, you are in UTILITY mode. Press the [SYSTEM/UTILITY] button again, so the indicator lights steadily.*

2 Press the [F6 (Info)] button.

The SYSTEM Info page will appear.



Confirm that the capacity of the SIMM appears next to the slot in which it is placed.

* *If no SIMM has been installed, or if the installed SIMM is not being recognized properly, "----------" appears in the display.*

Installation de barrettes mémoire SIMM

Pour charger des banques de sons du commerce dans le XV-5080, vous devez installer une barrette mémoire SIMM. Le XV-5080 est équipé de deux emplacements pour barrettes mémoire SIMM, permettant d'étendre la capacité mémoire de 128 Mo (deux barrettes SIMM de 64 Mo chacune).

Les barrettes SIMM doivent répondre aux caractéristiques suivantes :

Nombre de broches : 72

Temps d'accès : 60 ns ou plus rapide

Protocole d'accès : FPM ou EDO

Tension : 5 V

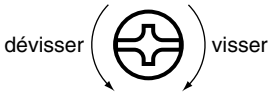
Taille de la mémoire : 64 Mo, 32 Mo ou 16 Mo (peut être mixte)

* *Vous pouvez utiliser des mémoires à parité et sans parité.*

Hauteur des barrettes SIMM : 36 mm ou inférieure

Précautions d'installation des barrettes SIMM

- Veuillez suivre attentivement les instructions suivantes lorsque vous manipulez une barrette afin d'éviter d'endommager les éléments internes via l'électricité statique.
  - ❍ Touchez toujours un objet métallique relié à la terre (comme une canalisation d'eau) avant de manipuler la barrette pour vous décharger de votre électricité statique.
  - ❍ Lorsque vous manipulez la barrette, tenez-la par les côtés. Évitez de toucher les composants ou les connecteurs.
  - ❍ Conservez le sachet d'emballage d'origine, et replacez-y la carte lorsque vous souhaitez la ranger ou la transporter.
- Utilisez un tournevis cruciforme adapté. Si vous utilisez un tournevis de taille inappropriée, vous risquez d'endommager la tête des vis.
- Pour dévisser, tournez le tournevis vers la gauche. Pour visser, tournez le tournevis vers la droite.

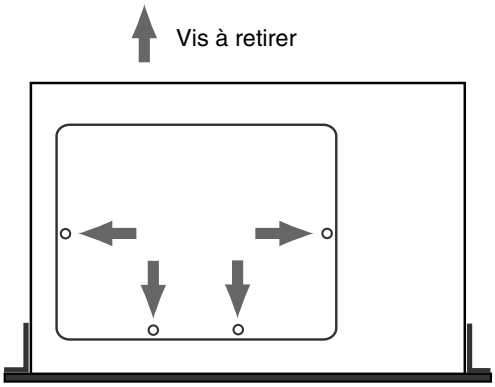


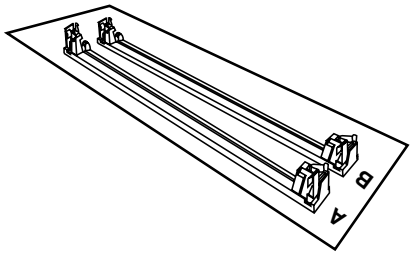
- Attention : veillez à ne pas vous couper sur les bords du châssis lorsque le panneau supérieur est retiré.

- Retirez uniquement les vis indiquées (p. 42).
- Veillez à ne pas laisser tomber de vis dans le châssis du XV-5080.
- Ne pas toucher les circuits imprimés ni les connecteurs.
- Ne jamais forcer lors de l'installation de la barrette. Si elle s'insère mal, retirez-la et recommencez l'installation.
- Lorsque la barrette est installée, vérifiez l'installation.
- Ne pas laisser l'appareil sans panneau supérieur. Veillez à le replacer correctement lorsque la barrette est installée.

1 Placez le XV-5080 et tous les appareils connectés hors tension. Ensuite, déconnectez tous les câbles reliés au XV-5080.

2 Retirez le panneau supérieur du XV-5080.



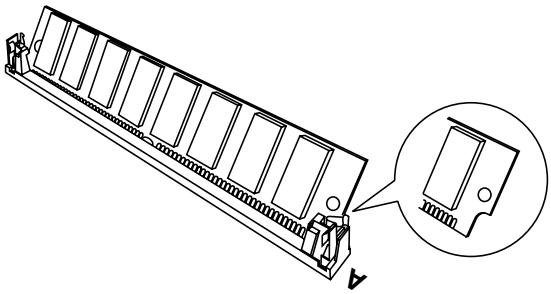


3 L'emplacement et l'ordre d'installation sont déterminés par le nombre de barrettes que vous souhaitez ajouter. Se référer au tableau ci-dessous pour procéder à l'installation :

Ordre d'installation dans les emplacements pour barrettes SIMM

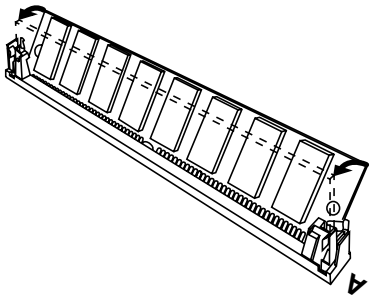
Deux cartes :	A, puis B
Une carte :	A

4 Vérifiez la position des encoches et l'orientation de la barrette mémoire, puis insérez la carte de biais.



5 Avec les doigts, poussez sur la barrette mémoire tout en la plaçant à la verticale de l'emplacement.

La barrette mémoire est alors fixée dans les loquets argentés situés aux extrémités de l'emplacement.



6 Pour ajouter une deuxième barrette mémoire, répétez les étapes 4 et 5.

7 Replacer le panneau supérieur du XV-5080.

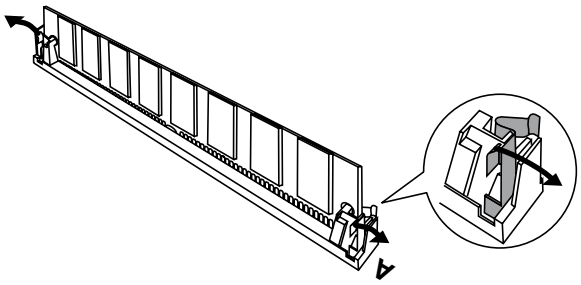
Ceci complète les procédures d'installation des barrettes mémoire SIMM.

Retirer une barrette mémoire SIMM

Pour retirer une barrette mémoire SIMM, suivez un ordre inverse par rapport à l'ordre d'installation.

1 Poussez simultanément vers l'extérieur les loquets argentés situés aux deux extrémités de l'emplacement.

Suite à cette manipulation, la barrette est libérée des loquets et reste inclinée dans l'emplacement.



2 Retirer la barrette de l'emplacement.

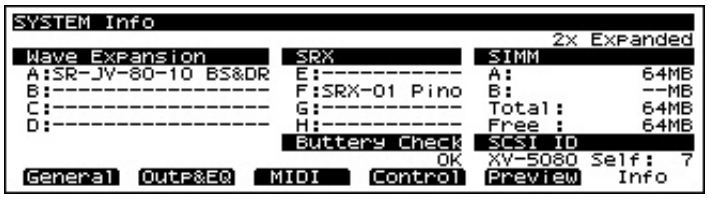
Vérifiez l'installation de la barrette mémoire SIMM

1 Appuyez sur le bouton [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin s'allume.

* *Si le témoin clignote, l'appareil est en mode Utilitaire. Appuyez de nouveau sur le bouton [SYSTEM/UTILITY] pour que le témoin reste allumé en continu.*

2 Appuyez sur le bouton [F6 (Info)].

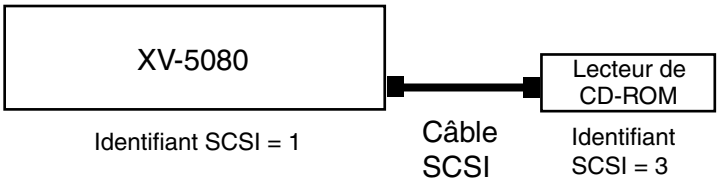
L'écran SYSTEM Info apparaît.



Assurez-vous que la taille de la barrette mémoire SIMM s'affiche en face du nom de l'emplacement dans lequel elle est installée.

* *«----------» s'affiche en face du nom de l'emplacement si aucune barrette mémoire SIMM n'y est installée ou si la barrette mémoire est mal installée.*

Connexion du lecteur de CD-ROM



1 Placez le XV-5080 et tout appareil connecté hors tension.

2 Connectez le XV-5080 au lecteur de CD-ROM via un câble SCSI.

3 Réglez l'identifiant SCSI (SCSI ID) via le bouton SCSI situé en face arrière. Vous pouvez choisir n'importe quel identifiant, tant que chaque appareil est doté d'un identifiant différent.

Effectuez les réglages indiqués ci-dessous.

* *Pour plus d'informations sur le réglage de l'identifiant SCSI du lecteur de CD-ROM, veuillez vous reporter au mode d'emploi de l'appareil concerné.*

Identifiant SCSI (SCSI ID)

XV-5080 : 1

Lecteur de CD-ROM : 3

4 Activez (On) la terminaison du lecteur de CD-ROM.

* *Pour obtenir plus d'informations sur le réglage de terminaison du lecteur de CD-ROM, veuillez vous reporter au mode d'emploi de l'appareil concerné.*

* *Pour obtenir plus d'informations sur les connexions SCSI, veuillez vous reporter au Mode d'emploi, p. 239.*

MEMO

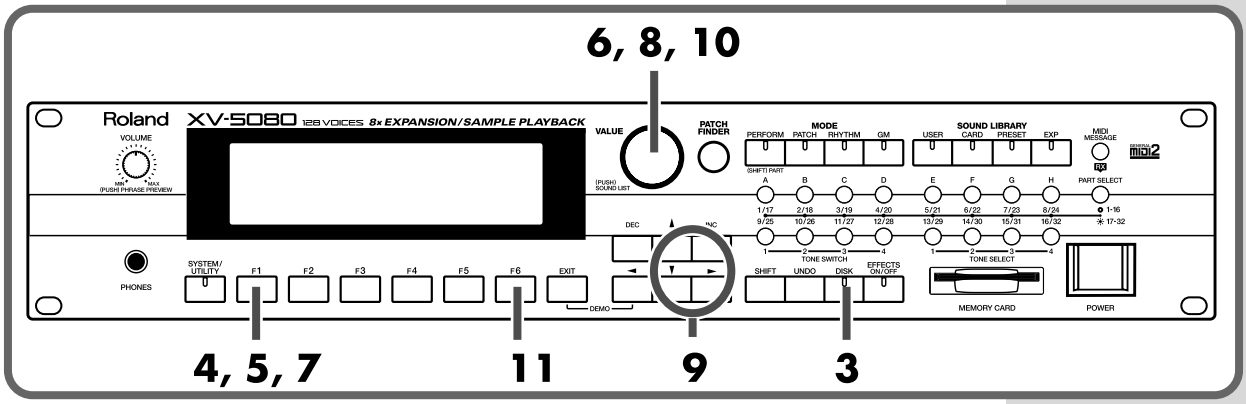
Vous pouvez consulter l'identifiant SCSI actuel du XV-5080 à l'écran SYSTEM Info (p. 216).

NOTE

Les réglages "8" et "9" du bouton SCSI ID ne peuvent pas être utilisés avec le XV-5080.

Chargement de banques de sons (Patches)

Voici comment charger les Patches d'une libraire (série L-CDX optionnelle) conçue pour être utilisée avec le XV-5080 (S-760).



1 Placez le lecteur de CD-ROM sous tension, puis le XV-5080.

2 Placez le CD-ROM (banque de sons) que vous souhaitez charger dans le lecteur.

3 Appuyez sur le bouton [DISK].

La page Disk Menu s'affiche.



4 Appuyez sur le bouton [F1 (Load)].

La page Load s'affiche.



5 Appuyez sur le bouton [F1 (Drive)].

La fenêtre Drive s'affiche.

MEMO

Pour obtenir des instructions et informations plus détaillées sur le chargement de données, reportez-vous au Chapitre 7 du Mode d'emploi.

6 Tournez la molette VALUE pour sélectionner la valeur "SCSI3: (Volume Name)".

7 Appuyez sur le bouton [F6 (OK)].

Le contenu du CD-ROM s'affiche.

Les dossiers apparaissent dans les symboles <>. Les dossiers ne peuvent pas être chargés. Les types de dossiers affichés à l'écran peuvent différer selon la banque chargée.

8 Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲] ou [▼] pour sélectionner le dossier contenant le fichier à charger.

9 Appuyez sur [►] pour afficher les fichiers pouvant être chargés.

* *Appuyez sur [◄] pour remonter d'un niveau.*

10 Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲] ou [▼] pour sélectionner le Patch à charger, puis appuyez sur le bouton [F5 (Mark)] pour placer un marqueur "*".

Pour placer un marqueur sur toutes les catégories, appuyez sur le bouton [F4 (Mk All)]. Appuyez de nouveau sur ce bouton pour supprimer tous les marqueurs.

11 Appuyez sur le bouton [F6 (Select)].

12 Appuyez sur le bouton [F6 (Load)].

Le message "Overwrite the following USER data. Sure?" (Êtes-vous sûr de vouloir remplacer les données utilisateur suivantes ?) et une fenêtre indiquant le numéro du Patch du groupe utilisateur à remplacer s'affichent à l'écran.

Dans cette fenêtre, vous pouvez spécifier le numéro de Patch sur lequel le Patch doit être chargé.

13 Ici, appuyez sur [F6 (OK)] pour remplacer et charger.

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton [EXIT].*

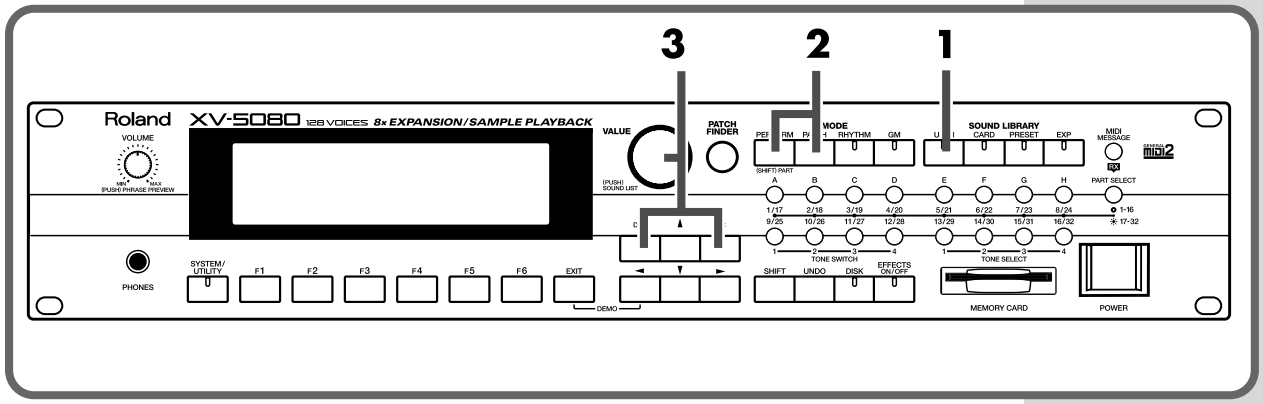
MEMO

Si vous souhaitez restaurer les réglages originaux des Patches utilisateur remplacés, effectuez l'initialisation sur les valeurs d'usine (p. 13).

Utilisation des banques de sons (Patches)

Les Patches et performances chargés depuis des CD-ROM sont enregistrés sur le groupe utilisateur.

Lorsque vous avez sélectionné un Patch ou une performance du groupe utilisateur (USER), vous pouvez ensuite jouer les sons.



1 Appuyez sur le bouton [USER] de sorte que le témoin s'allume.

2 Appuyez sur le bouton [PATCH] ou [PERFORM] de sorte qu'il s'allume.

3 Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC]/[DEC] pour sélectionner le Patch ou la performance à jouer.

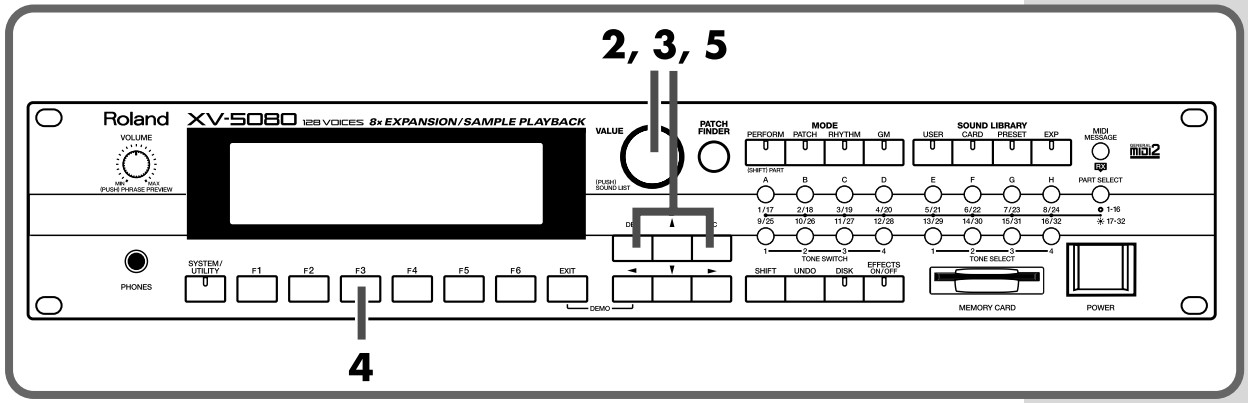
Vous pouvez jouer les sons via un clavier MIDI connecté ou tout autre appareil de ce type.

* *Vous pouvez également appuyer sur le potentiomètre VOLUME pour écouter le son. Lorsque vous sélectionnez une performance, cela permet de jouer la phrase de Patch de la partie actuellement sélectionnée.*

Création de la liste de vos Patches favoris

Inscrire un Patch dans la liste des favoris

Vous pouvez rassembler vos Patches favoris et ceux que vous utilisez le plus fréquemment en créant une liste des favoris. Cette liste vous permet d'accéder immédiatement à vos Patches favoris, qu'ils se trouvent dans le XV-5080, sur des cartes d'extension de formes d'ondes ou sur des cartes mémoire. Cette liste peut contenir un total de 64 Patches.

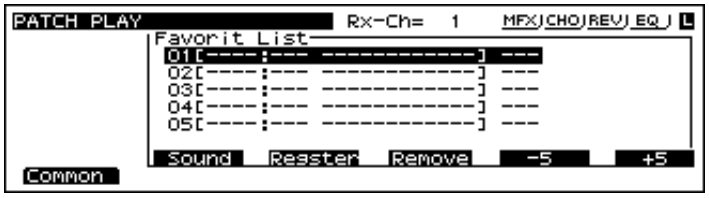


1 Dans la page PATCH PLAY, choisissez le Patch à inscrire.

2 Appuyez sur la molette VALUE.

La fenêtre Sound List (liste de sons) ou Favorit List (liste des favoris) s'affiche.

* *Lorsque SOUND LIST s'affiche, appuyez sur le bouton [F2 (Favorit)].*



3 Tournez la molette VALUE ou appuyez sur le bouton [INC]/[DEC] pour sélectionner le numéro de destination.

* *Par défaut, en sortie d'usine, aucune donnée n'est inscrite dans la liste.*

4 Appuyez sur le bouton [F3 (Register)].

Le Patch est inscrit dans la liste des favoris.

Pour annuler l'inscription, appuyez sur le bouton [EXIT].

NOTE

Si vous sélectionnez un Patch de carte d'extension ou de carte mémoire inscrit dans la liste, le son de ce Patch est uniquement produit si la carte d'extension ou la carte mémoire est installée.

MEMO

Dans cette page, vous pouvez appuyer sur le potentiomètre VOLUME pour écouter le Patch inscrit.

* *Pour annuler l'inscription, sélectionnez le fichier que vous souhaitez annuler, puis appuyez sur le bouton [F4 (Remove)].*

5 Appuyez sur le bouton [EXIT] ou sur la molette VALUE pour revenir à la page PATCH PLAY.

Inscription directe sur la liste de la page PATCH/RHYTHM PLAY

L'écran suivant s'affiche lorsque vous appuyez sur le bouton [SHIFT] alors que la page PATCH/RHYTHM PLAY est affichée.



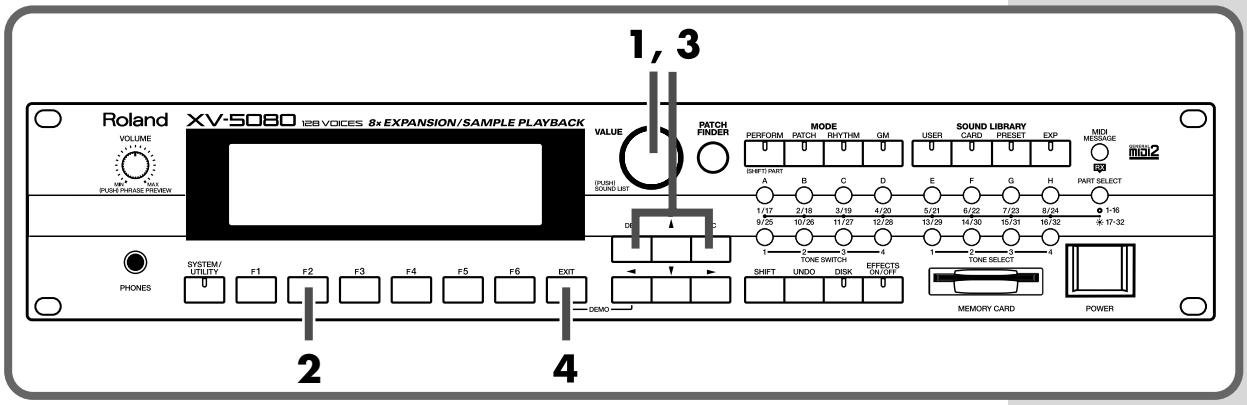
Si vous appuyez sur [F6 (Register)] à ce moment, les données sont inscrites sur l'entrée présentant le numéro le plus faible de la liste.

Le message "COMPLETED" s'affiche instantanément lorsque l'inscription est exécutée. Mais si l'inscription n'a pas pu être effectuée parce qu'il n'y a plus de place sur la liste, c'est le message "Favorite List Full" qui s'affiche.

MEMO

Vous pouvez également inscrire un kit rythmique, selon la même procédure.

Sélection de Patches de la liste des favoris



1 Appuyez sur la molette VALUE.

La fenêtre Sound List ou Favorite List s'affiche à l'écran.

Si la fenêtre Sound List s'affiche, appuyez sur le bouton [F2 (Favorit)].



2 Tournez la molette VALUE ou appuyez sur le bouton [INC]/[DEC] pour sélectionner le Patch souhaité.

* *Pour annuler la sélection, il suffit d'appuyer sur le bouton [UNDO]. La valeur initiale du paramètre (au moment où vous y avez placé le curseur) est restaurée.*

3 Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à la page précédente.

Utilisation du XV-5080 en Live

Jouer des sons avec le XV-5080 et un autre synthétiseur

Vous pouvez profiter d'une variété de sons encore plus étendue en jouant les Patches du XV-5080 en association avec les sons d'un synthétiseur.

Lorsque vous superposez les sons du synthétiseur et les Patches du XV-5080 pour créer des sons, réglez le canal de transmission du synthétiseur sur le même canal que le canal de réception du XV-5080.

1. Utilisez un câble MIDI pour relier la sortie MIDI du synthétiseur à l'entrée MIDI du XV-5080.

2. Sélectionnez un son sur le synthétiseur.

3. Sélectionnez un Patch sur le XV-5080.

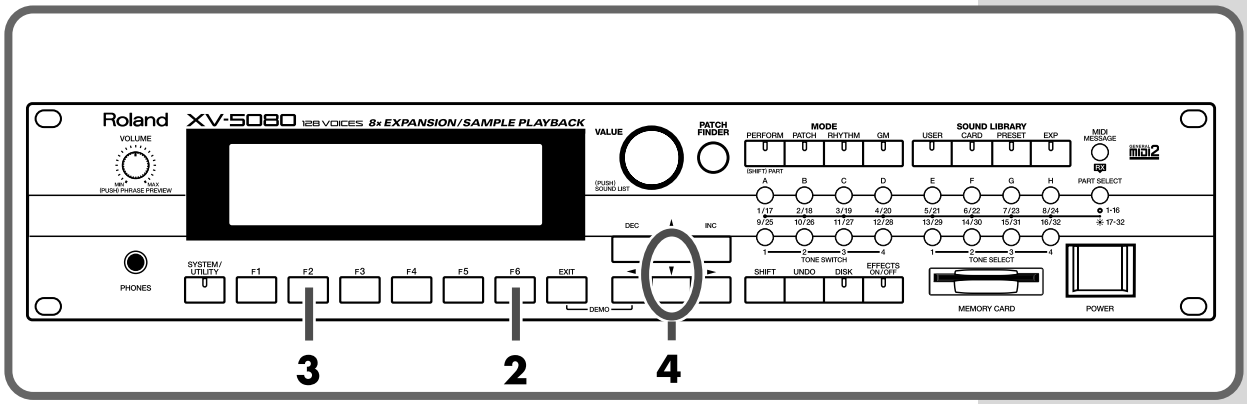
4. Réglez le canal de transmission du synthétiseur sur le même canal que le canal de réception du XV-5080.

   Après les réglages, commencez à jouer.

Modifier les réglages du multi-effet via un appareil MIDI externe

Avec le XV-5080, vous pouvez utiliser le contrôleur d'un appareil MIDI externe (comme un levier de modulation, un commutateur au pied ou une pédale d'expression) pour modifier les réglages du multi-effet pendant que vous jouez.

Voici comment utiliser le levier de modulation (ou molette de modulation sur certain claviers) pour modifier la vitesse de l'effet Rotary.

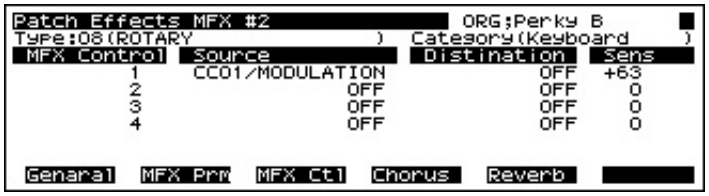


1 Sélectionnez PR-A:050 Perky B dans la page PATCH Play.

Ce Patch utilise le type multi-effet 8: ROTARY.

2 Appuyez sur le bouton [F6 (Effects)].

3 Appuyez sur le bouton [F3 (MFX Ctl)].



4 Utilisez les boutons [▲][▼] pour placer le curseur sur le paramètre à régler, puis tournez la molette VALUE pour sélectionner les valeurs suivantes.

MFX Control 1

Source : MODULATION

Destination : SPEED

Sens : +63

Notez comme la vitesse de rotation du simulateur de haut-parleur tournant (effet Rotary) s'accélère lorsque vous appuyez sur le levier de modulation (ou que vous montez la molette de modulation).

Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à la page PATCH PLAY.

Utilisation avancée du XV-5080...

Le XV-5080 offre de nombreuses autres fonctions qui ne sont pas traitées dans ce manuel. Elles sont expliquées de manière détaillée dans le Mode d'emploi.

Pour une utilisation avancée du XV-5080, nous vous recommandons de lire le Mode d'emploi et de vous reporter aux sections suivantes.

Édition des Patches

Patch à quatre Tones (p. 134)

Patch multi-partiel (p. 148)

Édition des Tones (p. 134)

Édition des partiels (p. 149)

Édition des échantillons (p. 150)

Création de performances (p. 159)

Création de kits rythmiques (p. 168)

Édition des effets (p. 24)

Réglages des connecteurs de sortie (p. 107)

Utilisation de l'interface numérique (p. 119)

Utilisation du XV-5080 comme module de sons Général MIDI (p. 224)

Sauvegarde des données (p. 194)

Contrôle du XV-5080 en temps réel (p. 217)

Édition des parties depuis un appareil MIDI externe (p. 221)

Sauving on a memory card (p. 195)

Mode d’emploi

ATTENTION
RISQUE D'ÉLECTROCUTION
NE PAS OUVRIR

ATTENTION : RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS OUVRIR

ATTENTION : POUR ÉVITER TOUT RISQUE D'ÉLECTROCUTION, NE PAS OUVRIR L'APPAREIL. AUCUNE PIÈCE INTERNE N'EST RÉPARABLE PAR L'UTILISATEUR. TOUTES LES RÉPARATIONS DOIVENT ÊTRE CONFIÉES À UN TECHNICIEN QUALIFIÉ.

Le symbole du l'éclair situé à l'intérieur d'un triangle équilatéral signale à l'utilisateur la présence, à l'intérieur de l'appareil, de tension non isolée dont la magnitude est susceptible de provoquer un risque d'électrocution et d'incendie.

Le symbole du point d'exclamation situé à l'intérieur d'un triangle équilatéral indique à l'utilisateur la présence de consignes d'utilisation ou de sécurité à respecter.

CONSIGNES VISANT À ÉVITER TOUT RISQUE D'ÉLECTROCUTION, D'INCENDIE ET DE BLESSURE

CONSIGNES DE SÉCURITÉ À RESPECTER
CONSERVER CES CONSIGNES

ATTENTION - Veuillez toujours respecter les consignes suivantes lors de l'utilisation d'un appareil électrique :

1. Lisez ces consignes.
2. Conservez ces consignes.
3. Ne négligez aucun avertissement.
4. Respectez toutes les consignes.
5. N'utilisez pas cet appareil à proximité de liquides (eau).
6. Nettoyez l'appareil avec un chiffon humide.
7. N'obstruez pas les ouïes de ventilation. Installez l'appareil conformément aux instructions du fabricant.
8. Éloignez l'appareil de toute source de chaleur comme les radiateurs, les fours ou tout autre appareil (amplificateurs, par exemple) générant de la chaleur.
9. Ne désactivez jamais le plot de terre de la fiche secteur. Un fiche de terre est pourvue de deux plots de signal ainsi que d'un plot de terre. Si aucune des prises secteur de votre domicile n'accepte la fiche de terre de l'appareil, veuillez faire installer une prise adaptée par un électricien.
10. Protégez le cordon d'alimentation. Placez-le de telle sorte qu'il ne soit pas écrasé par des pas ou des objets lourds. Prenez particulièrement soin des fiches du cordon d'alimentation et de l'embase secteur de l'appareil.
11. Utilisez exclusivement les accessoires de fixation préconisés par le fabricant.
12. N'utilisez jamais de stands, de pieds ou de supports autres que ceux spécifiés par le fabricant ou vendus avec l'appareil. Si l'appareil est monté sur pied, transportez l'ensemble avec soin afin d'éviter qu'il ne se renverse.



13. Débranchez l'appareil de la prise secteur par temps d'orage ou en cas de non utilisation prolongée.
14. Confiez l'appareil à un technicien qualifié dans les cas suivants : l'appareil (ou le cordon secteur) est endommagé, du liquide ou des objets se sont inflitrés dans l'appareil, l'appareil a été exposé à la pluie ou à l'humidité, l'appareil est tombé ou montre des signes de dysfonctionnement.

For the U.K.

WARNING: THIS APPARATUS MUST BE EARTHED
IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.
GREEN-AND-YELLOW: EARTH, BLUE: NEUTRAL, BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:

The wire which is coloured GREEN-AND-YELLOW must be connected to the terminal in the plug which is marked by the letter E or by the safety earth symbol ⏚ or coloured GREEN or GREEN-AND-YELLOW.

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

CONSIGNES DE SECURITE

CONSIGNES A RESPECTER POUR EVITER TOUT RISQUE D'INCENDIE, D'ELECTROCUTION OU DE BLESSURE

Messages d'avertissement ⚠

⚠ATTENTION	*Signale des risques de blessures graves voire de danger de mort si les consignes de sécurité ne sont pas respectées.*
⚠ATTENTION	*Signale des risques de blessures graves ou de dégâts matériels qui peuvent survenir si les consignes de sécurité ne sont pas respectées.* ** Par dégât, on entend endommagement de l'appareil lui-même mais également endommagement du foyer et des meubles de l'utilisateur ou blessure des animaux domestiques.*

Précisions sur les symboles

⚠	*Le symbole △ doit alerter l'utilisateur sur des consignes de sécurité ou des avertissements à respecter. La chose à laquelle il faut faire attention est représentée par le symbole à l'intérieur du triangle. Ici, ce triangle vous souligne un danger éventuel.*
⊘	*Le symbole ⊘ souligne des actions à proscrire (à ne jamais faire). La chose à ne pas faire vous est signalée par le symbole situé à l'intérieur du cercle barré. Ici, il est indiqué de ne jamais ouvrir l'appareil.*
●	*Le symbole ● indique à l'utilisateur les actions à effectuer. La chose à effectuer est précisée par le symbole situé à l'intérieur du cercle noir. Ici, il est indiqué de toujours retirer le cordon d'alimentation de la prise secteur par sa fiche.*

RESPECTEZ LES CONSIGNES SUIVANTES

⚠ATTENTION

- Veuillez lire les consignes ci-dessous ainsi que le Mode d'emploi avant d'utiliser l'appareil.

- N'ouvrez pas l'appareil et ne procédez à aucune modification de ses pièces internes (sauf lorsque le mode d'emploi l'indique expressément, en particulier pour les options) ; voir le Guide de prise en main (p. 3, p. 34), et le Manuel de référence (p. 181).)

- Confiez toutes les opérations de réparation et de remplacement (sauf celles expressément indiquées dans le mode d'emploi) à votre revendeur, à votre centre de service Roland ou à un distributeur Roland agréé (voir page "Information").

- N'utilisez, ni n'entreposez jamais l'appareil dans les conditions suivantes :
  - Températures extrêmes (exposition à la lumière directe du soleil dans un véhicule clos, à côté d'un conduit de chaleur ou dessus une source de chaleur) :
  - Humidité (salle de bains, piscine, sol mouillé);
  - Exposition à la pluie
  - Exposition à la poussière
  - Exposition à de fortes vibrations.

- L'appareil ne doit être monté que sur le pied ou le stand recommandé par Roland.

- Le pied ou le rack sur lequel doit être montré l'appareil doit être placé sur une surface plane et stable. Si vous n'utilisez ni pied, ni rack, posez l'appareil sur une surface plane et stable en veillant à ce qu'il ne se renverse pas.

⚠ATTENTION

- Reliez l'appareil exclusivement à une prise secteur du type indiqué dans le mode d'emploi et sur l'appareil.

- Ne pliez pas le cordon d'alimentation et veillez à ne pas l'écraser par des objets lourds, sous peine de l'endommager. Un cordon d'alimentation endommagé peut provoquer des court-circuits et un risque d'incendie et d'électrocution.

- Cet appareil, utilisé seul ou avec un amplificateur ou un casque, peut délivrer des volumes sonores susceptibles de provoquer des pertes d'audition permanentes. Ne l'utilisez donc pas à volume élevé pendant une période prolongée. En cas de perte d'audition ou de bourdonnements d'oreille, cessez immédiatement d'utiliser l'appareil et consultez un spécialiste.

- Veillez à ce qu'aucun objet (matériau inflammable, épingles, pièces de monnaies) ou liquide (eau, soda, etc.) ne s'infiltre dans l'appareil.

- Soyez particulièrement vigilants si vous utilisez l'appareil en présence d'enfants en bas âge. Respectez les consignes de sécurité qui s'appliquent.

- Evitez les chocs importants.
  (Ne faites pas tomber l'appareil !)

⚠ ATTENTION

- Pensez à limiter le nombre d'appareils branchés sur une même prise secteur. Faites tout particulièrement attention aux multiprises — la puissance totale consommée par les appareils connectés ne doit pas dépasser les capacités (Watts/ampères) de la multiprise. Des charges excessives peuvent provoquer la surchauffe, voir la fonte de la gaine de la multiprise.



- Avant d'utiliser l'appareil dans un pays étranger, veuillez contacter votre revendeur, votre centre de service Roland ou un distributeur Roland agréé (voir liste à la page "Information").



- Mettez toujours hors tension, puis débranchez toujours le cordon d'alimentation (Guide prise en main, p. 8) avant de procéder à l'installation des cartes d'extension (série SRX, série SR-JV80 ; Prise en main p. 3).



⚠ ATTENTION

- Veuillez à ne pas placer l'appareil dans un endroit ou dans une position qui entraverait sa bonne ventilation.



- Branchez et débranchez toujours le cordon d'alimentation à la prise secteur par sa fiche. NE tirez jamais sur le câble.



- Evitez d'écraser et de pincer les cordons d'alimentation. Placez tous les câbles et les cordons d'alimentation hors de portée des enfants.



- Ne marchez jamais sur l'appareil et ne l'écrasez pas par des objets lourds.



- Ne branchez, ni débranchez jamais le cordon d'alimentation ou sa fiche lorsque vous avez les mains mouillées ou humides.



- Avant de déplacer l'appareil, débranchez toujours son cordon d'alimentation de la prise secteur ainsi que les câbles de connexion qui le relient à d'autres appareils.



- Mettez toujours l'appareil hors tension, puis débranchez-le du secteur avant de le nettoyer. (Guide de prise en main, p. 12).



- Par temps d'orage, débranchez le cordon d'alimentation de la prise secteur.



- Installez exclusivement les cartes d'extension (série SRX, série SR-JV80) indiquées. Pour l'opération, veillez à ne retirer que les vis expressément indiquées (Guide de prise en main, p. 4).



- Si vous devez utiliser les connecteurs optiques, mettez en lieu sûr leur capuchon de protection. Placez ces capuchons de protection hors de portée des enfants afin d'éviter qu'ils ne les avalent accidentellement.

À NOTER

Cette section vous indique diverses consignes et précautions d'utilisation à respecter en plus de celles mentionnées aux sections "CONSIGNES DE SÉCURITÉ" et "PRÉCAUTIONS D'UTILISATION" en pages 2 et 3.

Alimentation

- Ne placez pas l'appareil sur une ligne électrique sur laquelle est déjà branché un appareil génération du bruit de ligne (moteur électrique ou variateur d'éclairage).
- Afin d'éviter d'endommager vos enceintes et d'autres composants de votre système, veuillez mettre tous vos appareils hors tension avant de procéder aux interconnexions.

Placement

- Cet appareil peut perturber les réceptions radio ou TV. Ne l'utilisez donc pas à proximité de récepteurs de ce type.
- N'exposez pas l'appareil à la lumière directe du soleil, à proximité de sources de chaleur (à l'intérieur d'un véhicule clos, près d'un radiateur ou à proximité d'un environnement sujet aux températures extrêmes). L'appareil risque de se déformer ou de se décolorer sous l'effet de températures excessives.
- Pour éviter tout problème grave, n'utilisez pas l'appareil dans un endroit exposé à la pluie et à l'humidité.

Entretien

- Pour l'entretien régulier, servez-vous d'un chiffon doux sec ou légèrement humide. Contre la saleté tenace, servez-vous d'un chiffon imbibé de détergent non abrasif dilué. Essuyez ensuite avec un chiffon doux sec.
- N'utilisez jamais de benzène, d'alcool ou de solvant car ces produits peuvent déformer et décolorer l'appareil.

Réparations et données

- Sachez qu'il y a toujours un risque que les données sauvegardées en mémoire soient perdues lors des réparations. Sauvegardez toujours vos données à conserver sur carte mémoire ou reportez, si possible, leurs réglages sur une feuille de papier. Lors des réparations, nos techniciens veillent à ne pas vider la mémoire de l'appareil. Néanmoins, il est parfois impossible de conserver les données en mémoire (surtout si le problème provient de la mémoire même). Roland décline toute responsabilité quant à la perte des données en mémoire.

Pile de sauvegarde

- Une pile interne permet de conserver les réglages en mémoire lorsque l'appareil n'est pas sous tension. Lorsque cette pile est usée, le message "Battery Low" s'affiche à l'écran. À l'affichage de ce message, faites changer la pile dès que possible sous peine de perdre les données en mémoire. Pour plus de renseignements sur l'opération, consultez votre revendeur, votre centre de SAV Roland ou votre distributeur Roland agréé (voir page "Information").

  "Battery Low"

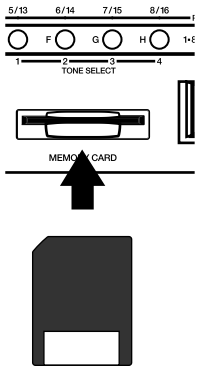
Autres précautions

- Une mauvaise manipulation peut provoquer la perte irrémédiable des données en mémoire. Pour éviter ce risque, nous vous conseillons de sauvegarder régulièrement vos données sur carte mémoire.
- Il est parfois, malheureusement, impossible de récupérer des données perdues (données enregistrées en mémoire interne, sur une carte mémoire ou provenant d'un autre appareil MIDI séquenceur). Roland Corporation décline toute responsabilité quant à la perte de données.
- Manipulez les commandes (boutons, curseurs, etc.) et les connecteurs avec soin sous peine de les endommager.
- N'appuyez jamais sur l'écran.
- Connectez/déconnectez toujours les câbles par leur fiche (ne tirez jamais sur le câble) afin d'éviter de court-circuiter ou d'endommager les éléments internes des câbles.
- Lorsqu'il est sous tension, l'appareil émet un peu de chaleur. C'est un phénomène tout à fait normal.
- Pour éviter tout problème de voisinage, ne montez pas le volume de manière excessive. La nuit, préférez l'écoute au casque.
- Transportez toujours l'appareil dans son emballage d'origine (ou dans un emballage similaire) avec ses matériaux de protection.

Cartes mémoire

Utilisation des cartes mémoire

- Insérez délicatement la carte mémoire en veillant à l'enfoncer jusqu'au bout (elle doit rester bien en place).



- Insérez la carte mémoire en veillant à ce que les contacts dorés soient orientés vers le bas.
- Ne touchez jamais les contacts de la carte mémoire. De même, évitez de salir ces contacts.

Table des matières

PRÉCAUTIONS D'UTILISATION 3

NOTES IMPORTANTES 5

Caractéristiques 11

Faces avant et arrière 12

Face avant 12
Face arrière 14

Chapitre 1 Sélection et écoute des sons 16

Écoute des sons du XV-5080 (fonction Phrase Preview) 16
Réglage de l'écoute des sons en mode Preview 16
Déclenchement des Patches du XV-5080 depuis un appareil MIDI externe (clavier MIDI) 17
Réglages de canaux MIDI de réception du XV-5080 17
Sélection d'un mode (Patch, Performance ou kit de batt.) 17
Sélection des banques de sons 18
Sélection d'un Patch 19
Sélection simple d'un Patch 19
Sélection des Patches par catégorie (Patch Finder) 19
Sélection des Patches et des kits de batterie depuis un appareil MIDI externe 21
Réglage de la hauteur de jeu d'un Patch (Octave Shift) 23
Réglage du mode de jeu d'un Patch (Polyphonique/Monophonique) 23

Chapitre 2 Effets du XV-5080 24

Activation des effets 24
Réglages en mode Patch 24
Affectation des Tones aux effets 25
Réglage de la section MFX 26
Réglage de la section Chorus 26
Réglage de la Réverbération 28
Réglage en mode Performance 30
Affectation des Parties aux effets 31
Réglage de la section MFX 31
Réglage de la section Chorus 32
Réglage de la Réverbération 34
Réglage en mode Rhythm 36
Affectation des Tones aux effets 37
Réglage de la section MFX 37
Réglage de la section Chorus 38
Réglage de la Réverbération 39
Réglage en mode General MIDI 41
Paramètres de chaque Multi-effet 41
Copie des réglages d'effet 106

Chapitre 3 Affectation aux sorties 107

Réglages en mode Patch 107
Trajet du signal des Tones d'un Patch 107
Paramètres 108
Exemples de réglages 110
Réglages en mode Performance 111
Trajet du signal des Parties d'une Performance 111
Paramètres 111
Exemples de réglages 113
Réglages en mode Rhythm (kits rythmiques) 114
Trajet du signal des Tones rythmiques 114
Paramètres 114
Réglages en mode General MIDI 117

Trajet du signal des Parties en mode General MIDI 117
Paramètres 117
Connexion numérique par le port R-BUS 119
Réglage de l'interface numérique ([SYSTEM/UTILITY] - [F2 (Output)]) 119
Connexion numérique 8 canaux sur port R-BUS 120
Conversion en différents formats numériques 121
Connexion de la sortie numérique à un ADAT 121
Connexion de la sortie numérique à un appareil TASCAM série DA 122
Connexion de la sortie numérique à un appareil AES/EBU 123
Synchronisation du XV-5080 à un signal Word Clock reçu au connecteur WORD CLOCK IN 124

Chapitre 4 Création des Patches 125

Constitution des différents types de Patches 125
Patch à quatre Tones 125
Organisation d'un Tone 125
Patch multipartiel 126
Organisation d'un partiel 126
Activation des Tones 126
Réglages communs à tous les Tones d'un Patch 127
Common (réglages généraux) 127
Control (contrôle du Patch) 129
Structure (structure du Patch) 131
K. Range 132
V. Range (plage de vélocité) 133
Création d'un Patch à 4 Tones 134
Aide à la création des Patches 134
Édition avancée des Tones 134
Aide à la sélection des formes d'onde 135
Édition de la forme d'onde et réglage de la hauteur ([F2] (WG)) 136
Modulation de la brillance par le filtre ([F3 (TVF)]) 140
Modulation du volume et de la position stéréo ([F4 (TVA)]) 143
Création de vibrato ou de trémolo ([F5 (LFO&CTL)]) 145
Création de Patches multi-partiels 148
Affectation des partiels 148
Édition des partiels 149
Édition des échantillons 150
Modulation de la brillance par le filtre ([F3 (TVF)]) 152
Variation du volume ([F4 (TVA)]) 155
Création de vibrato ou de trémolo ([F5 (LFO&CTL)]) 156
Réglage des effets 158
Sauvegarde des Patches créés 158
Affectation des réglages d'un Patch à un autre (Patch Tone Copy) 158

Chapitre 5 Créer une Performance 159

Organisation d'une Performance 159
Utilisation élémentaire des Performances 159
Sélection des parties à jouer 159
Réglages communs d'une Performance (COMMON) 160
Réglages de chaque Partie 160
Comparaison des réglages des parties pendant l'édition 161
Réglage de la section du clavier 161
Sélection du Patch et réglage du volume, du panoramique, de la hauteur et de la polyphonie 162
Édition de l'attaque et du rétablissement du son et modification du mode de jeu 163
Réglages MIDI d'une Partie 164
Consultation des informations de chaque canal MIDI 166
Réglages des effets 166
Sauvegarder les Performances créées 166
Copie des réglages d'une autre Partie (Performance Part Copy) 166

Édition d'un Patch ou d'un kit rythmique en mode Performance 167
Fonction Palette 167

Chapitre 6 Créer des kits rythmiques 168

Organisation des instruments de percussion 168
Sélection d'un instrument à éditer via un clavier MIDI 168
Réglages communs d'un kit rythmique 169
Réglage des Tones rythmiques individuels 170
Sélection d'une forme d'onde 170
Réglage de la forme d'onde, du panoramique et de la hauteur ([F2 (Key WG)]) 171
Accordage (Tune) 172
Fréquence d'intermodulation (FXM) 172
Modification de la brillance à l'aide du filtre ([F3 (Key TVF)]) 175
Modification du volume ([F4 (Key TVA)]) 177
Autres réglages ([F5 (Key Ctl)]) 179
Réglages des effets 179
Sauvegarde du kit rythmique créé 179
Copie des réglages d'un Tone rythmique 180

Chapitre 7 Chargement des données 181

Chargement de banques de sons (CD-ROM) 181
Installing the SIMM (Memory Module) 181
Cautions when installing SIMM 181
Removing SIMMs 182
Installation de barrettes mémoire SIMM 183
Connecter un lecteur de CD-ROM 185
Banques de sons 185
Types de dossier des banques de sons (Display) 187
Affichage des catégories de dossiers des banques de sons 188
Chargement d'échantillons 188
Chargement automatique 189
Lecture de banques de sons chargées 190
Chargement de données sauvegardées sur disque Zip 190
Chargement individuel de Patches, Performances ou kits rythmiques 190
Utilitaires liés aux échantillons 191
Transmission et réception d'échantillons (Sample Dump) 191
Accentuation et atténuation des aigus des échantillons chargés (Emphasis) 192
Création automatique de Patches multi-partiels (Create Patch) 193

Chapitre 8 Sauvegarde des Tones et autres données 194

Sauvegarde des éditions dans la mémoire interne du XV-5080 (Write) 194
Édition des réglages d'un Patch ou kit rythmique affecté à une Partie de Performance . 195
Sauvegarde de toutes les données sur une carte mémoire ([DISK] - [F2 (SAVE)]) 195
Formater une carte mémoire 196
Sauvegarde des données 196
Organisation du contenu des cartes mémoire 197
Sauvegarde de toutes les données sur disque Zip ([DISK] - [F2 (SAVE)]) 200
Formater un disque Zip/disque dur (Format) 200
Sauvegarde des données 200
Organisation d'un disque Zip 201
Initialiser un son 202
Pour les Patches/Performances 202
Pour les kits rythmiques 202
Mode de gestion des signaux MIDI reçus en entrée MIDI IN 2 203
Transmission des données à un appareil MIDI externe (Data Transfer) 203
Transmission à un appareil MIDI externe 203
Destination 204
Transmission vers la mémoire utilisateur 204

Protection de la mémoire interne (Protect) 205
Initialisation de tous les réglages sur les valeurs d'usine (Factory Reset) 206
Inscription de vos Patches favoris dans la liste des favoris 207
Sélection de Patches de la liste des favoris 207

Chapitre 9 Autres réglages/statuts 208

Réglages communs du XV-5080 ([SYSTEM/UTILITY] - [F1 (General)]) 208
Réglages globaux 208
Régler l'accordage et le volume 209
Réglage du tempo système 209
Réglages de gamme ([SYSTEM/UTILITY] - [F1 (General)]) 209
Réglages de l'égaliseur ([SYSTEM/UTILITY] - [F2 (Outp&EQ)] - [F2 (EQ)]) 211
Réglages MIDI ([SYSTEM/UTILITY] - [F3 (MIDI)]) 211
Réglage du canal MIDI 212
Réglage de la transmission/réception MIDI 212
Réglages System Exclusive 212
Spécification du statut de réception de chaque Tone 212
Connecteurs MIDI IN 213
Connexion de plusieurs XV-5080 pour une polyphonie accrue 214
Sélection des contrôleurs communs ([SYSTEM/UTILITY] - [F4 (Control)]) 215
Consultation du statut en cours ([SYSTEM/UTILITY] - [F6 (Info)]) 215

Chapitre 10 Applications du XV-5080 217

Contrôle du XV-5080 en temps réel via un appareil MIDI externe 217
Édition du multi-effet depuis un appareil MIDI externe 217
Édition des réglages des Tones 218
Applications pour les Patches 219
Synchronisation du cycle du LFO sur le tempo système 219
Synchronisation des effets MFX sur le tempo système 219
Synchronisation du temps de retard d'un Tone sur le tempo système 220
Modification de la vitesse de rotation de l'effet de haut-parleur tournant via une pédale 220
Synchronisation de boucles sur le tempo système 220
Modification des réglages de Partie depuis un appareil MIDI externe 221
Exemples d'application de la matrice de modulation 223
Contrôle de la TMT par le LFO et modulation du cycle des Tones 223
Utilisation du XV-5080 comme module de sons General MIDI 224
Mode GM 224
Activer/désactiver les effets 225
Réglages du mode GM 225
Fonctions utilitaires en mode GM 228
Protection de la mémoire interne (PROTECT) 229

Assistance 232

Aucun son n'est produit 232
Impossible de sélectionner une Performance 232
Impossible de sélectionner la Partie désirée 232
Le son n'est pas lu à la bonne hauteur 232
Les effets ne sont pas appliqués 233
Mauvaise réception des messages MIDI 233
Impossible d'accéder à la carte mémoire 233
Reproduction incorrecte d'une séquence 233
Le périphérique SCSI n'est pas reconnu 233

Messages d'erreur 235

Norme SCSI 239

Connexion d'un périphérique SCSI 239
Périphériques SCSI compatibles 239

Connecteurs SCSI 239
Types de câbles SCSI et de ports SCSI 239
Chaîne SCSI 239
Bouchons de terminaison 239
Numéro d'identification SCSI 240
Connexions 240

Liste des paramètres 241

Paramètres des Patches 241
Paramètres de réglage des Performances 249
Paramètres de réglage des kits rythmiques 252
Paramètres de réglage en mode GM 255
Paramètres de la section MFX 257
Paramètres système 276

Liste des formes d'ondes 277

Fonctions MIDI 282

Caractéristiques techniques 306

Caractéristiques

128 voies de polyphonie et 32 parties multitimbrales

Le XV-5080 est un générateur de sons offrant 32 parties multitimbrales et 128 voies de polyphonie. Il offre une très vaste polyphonie, même avec des Patches formés de plusieurs de Tones.

Expressivité exceptionnelle

Les Patches peuvent contenir quatre Tones stéréo et les kits rythmiques peuvent être formés d'instruments à quatre Tones (pour un maximum de huit types d'ondes). Le XV-5080 vous permet d'aller encore plus loin qu'avec les précédents modules de sons Roland de la série JV, grâce à des contrôles encore plus précis et fins sur le son avant de créer des sonorités d'une expressivité hors du commun.

Effets internes puissant et effets COSM

Les sections d'effets internes ont été entièrement repensées et améliorées. La réverbération, effet principal du XV-5080, bénéficie du processeur DSP du surpuissant SRV-3030, ce qui lui confère une définition spatiale et un sonorité de grande classe.
Par ailleurs, le XV-5080 est pourvu d'une section de multi-effets MFX proposant 90 types d'effets, dont des délais RSS et 3D, un Slicer (découpe du son) ou un filtre à formants. De plus, le XV-5080 propose également différentes combinaisons d'effets comme un simulateur d'amplificateur guitare issu de la technologie COSM, un effet Guitar Multi ou les effets Bass Multi et Keyboards Multi qui permettent d'affiner le son de basse ou de synthétiseur. Sachez que vous pouvez utiliser, en mode Performance, trois effets MFX différents applicables librement aux Parties souhaitées.
Enfin, notez que chaque sortie est agrémentée d'un égaliseur 2 bandes.

Possibilité de chargement d'échantillons

Le XV-5080 peut être équipé de barrettes SIMM (72 broches, 64/32/16 Mo) et ainsi accueillir des échantillons externes. Il suffit de relier un lecteur CD-ROM au port SCSI du XV-5080, puis de charger des banques d'échantillons de type Roland S-700 ou autres. Bien entendu, vous pouvez jouer les échantillons tels quels mais également synthétiser des Patches internes en un échantillon. Vous pouvez même sauvegarder sur carte SmartMedia les échantillons préalablement chargés. Vous pouvez ainsi disposer sur scène de vos échantillons préférés sans avoir à transporter vos lecteurs CD-ROM et vos disques durs.

Chaîne numérique totale grâce aux sorties numériques et au port numérique R-BUS

En plus des huit sorties analogiques parallèles configurables en quatre paires stéréo, le XV-5080 est pourvu de sorties numériques S/P DIF (optique et coaxiale) et d'une sortie numérique R-BUS. La sortie R-BUS véhicule les huit sorties analogiques sous la forme d'un signal audionumérique à huit canaux. La connexion du XV-5080 à une console Roland VM-3100Pro ou VM-7000 Series ne nécessite alors qu'un câble.
Le XV-5080 est par ailleurs équipé d'origine d'une entrée Wordclock.

Compatibilité General MIDI niveau 2

Le XV-5080 propose un mode compatible General MIDI niveau 2, norme standard de la musique assistée par ordinateur. Bénéficiant d'une compatibilité ascendante, la norme General MIDI 2 est définie autour de la norme General MIDI d'origine en lui ajoutant de plus grandes fonctions d'expression et une meilleure compatibilité. L'appareil peut relire les séquences General MIDI disponibles dans le commerce.

Évolutivité exceptionnelle grâce aux cartes d'extension de nouveau type

Le XV-5080 peut loger quatre cartes d'extension de nouveau type (série SRX) ainsi que quatre autres cartes d'extension de la génération précédente (série SR-JV).
Ces cartes apportent un potentiel de travail et une puissance de création sans précédent.

Fonctions Patch Finder et Phrase Preview

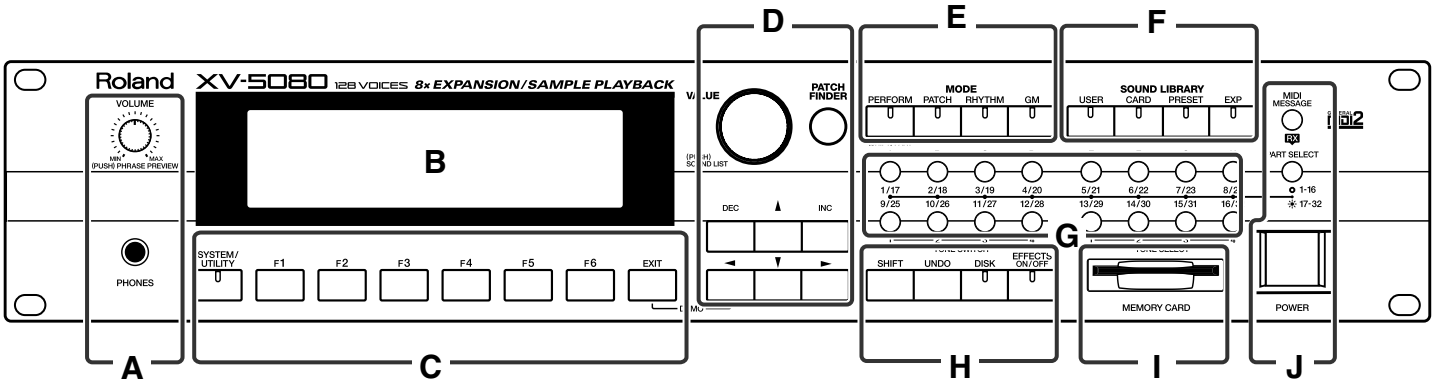
La fonction Patch Finder permet de trouver rapidement des Patches en fonction de leur type ou de leur catégorie.
Une fois le Patch sélectionné, il suffit d'appuyer sur le bouton [PHRASE PREVIEW] du XV-5080 pour écouter celui-ci dans un contexte musical adéquat.

Enregistrement d'un Patch dans la liste des favoris

Cette fonction permet de placer les Patches que vous utilisez le plus souvent dans une liste de Patches favoris. Cette liste vous permet d'accéder instantanément à vos Patches préférés, qu'ils se trouvent dans la mémoire interne du XV-5080, sur une carte d'extension ou sur un carte mémoire. 64 Patches peuvent figurer sur cette liste.

Faces avant et arrière

Face avant



A

Potentiomètre de VOLUME (PHRASE PREVIEW)

Ce potentiomètre permet de régler le volume des sorties A (MIX) et de la prise casque. Le volume des sorties OUTPUT B, C et D ne peut être modifié.

Par ailleurs, il suffit d'appuyer sur ce potentiomètre pour lancer un motif jouant le Patch sélectionné (fonction Phrase Preview, p. 16)

Prise casque (PHONES)

Reliez un casque à cette prise. (Prise en main, p. 11)

B

Écran

Cet écran vous indique diverses informations sur les opérations en cours.

C

[SYSTEM/UTILITY]

Ce bouton permet de faire passer l'écran en mode System ou Utility.

Mode System (témoin allumé)

Les paramètres de ce mode permettent de définir le comportement général du XV-5080.

Mode Utility (témoin clignotant)

C'est dans ce mode que s'effectuent les opérations de sauvegarde, copie, initialisation, transfert de données, protection contre l'enregistrement et réinitialisation des réglages.

[F1]–[F6]

La fonction de ces boutons varie selon la page sélectionnée.

Le nom de la fonction en vigueur s'affiche à l'écran.

La présence du symbole " " à côté du nom de la fonction (rangée du bas de l'écran) signifie qu'il existe une ou plusieurs pages après la page en vigueur. Il suffit d'appuyer sur les boutons [F1]-[F6] pour accéder à ces pages.

[EXIT]

Ce bouton vous ramène sur l'écran d'accueil ou annule l'opération en cours. Pour écouter les morceaux de démonstration, tenez le bouton [EXIT] enfoncé et appuyez sur le bouton [◄] (Prise en main, p. 14).

D

Molette VALUE (SOUND LIST)

Cette molette permet de régler la valeur des paramètres. Le fait de tenir le bouton [SHIFT] enfoncé tout en tournant la molette VALUE permet d'agrandir le pas de réglage.

En mode Patch/Rhythm Set, le fait d'appuyer sur la molette affiche la liste des favoris du mode correspondant (p. 207).

Le fait d'appuyer sur la molette VALUE alors que " " est affiché en haut à droite de l'écran affiche la liste de l'écran.

[PATCH FINDER]

Cette fonction vous permet de rechercher les Patches par type ou catégorie (p. 19).

[INC]/[DEC] (+/-)

Ces boutons permettent de régler la valeur des paramètres. Le fait de tenir l'un des boutons enfoncé tout en appuyant sur l'autre fait défiler les valeurs. Le fait de tenir le bouton [SHIFT] enfoncé, puis d'appuyer sur l'un de ces boutons augmente le pas de réglage.

[◄] [►] [▲] [▼]

Servez-vous de ces boutons pour faire défiler le curseur.

E (MODE)

[PERFORM] (Performance)

Permet de passer en mode Performance (p. 17).
Le fait de tenir le bouton [SHIFT] enfoncé, puis d'appuyer sur le bouton [PERFORM] vous fait passer sur l'affichage des Parties. Vous pouvez alors modifier les réglages des Patch et des kits de batteries affectés aux différentes Parties (p. 167).

[PATCH] (Patch)

Permet de passer en mode Patch (p. 17).

[RHYTHM] (Kits de batterie)

Permet de passer en mode des kits de batterie (p. 17).

[GM]

Permet de passer en mode General MIDI (p. 17).

F (SOUND LIBRARY)

[USER]

Donne accès aux sons de la banque utilisateur USER (p. 18).

[CARD]

Donne accès aux sons de la carte mémoire insérée dans le XV-5080 (p. 18). Cartes mémoire vendues séparément.

[PRESET]

Donne accès aux sons de la banque de présélections PRESET (p. 18).

[EXP]

Donne accès aux sons des cartes d'extension (vendues séparément) (p. 18, Prise en main ; p. 22).

G

PART SELECT [1/17]–[16/32]

Permet de sélectionner la Partie dont vous souhaitez modifier les réglages (p. 160).
Permet d'activer ou de couper chaque Partie (p. 159).

TONE SWITCH [1]–[4]

Permet d'activer ou de couper chaque Tone (p. 126).

TONE SELECT [1]–[4]

Sélectionne le Tone à éditer (p. 134).

[A]–[H]

Sélectionne un son de la banque de sons (Sound Library).

H

[SHIFT]

Le fait de tenir ce bouton enfoncé, puis d'appuyer sur un autre bouton vous donne accès à la fonction secondaire de ce dernier.

[UNDO]

Ce bouton permet de faire revenir un paramètre sur sa valeur de départ.

[DISK]

Permet de faire passer le XV-5080 en mode Disk.

[EFFECTS ON/OFF]

Ce bouton permet d'activer ou de couper les effets internes (MFX, Chorus, réverbération) (p. 24).

I

Port pour carte mémoire

Insérez un carte mémoire (SmartMedia) dans ce port (p. 195).

J

[MIDI MESSAGE/RX] (Témoin d'activité MIDI/Rx)

MIDI MESSAGE : Ce témoin s'allume lors de la réception d'un message MIDI.
RX : Permet d'activer/couper les Parties en modes Performance et GM (p. 159).

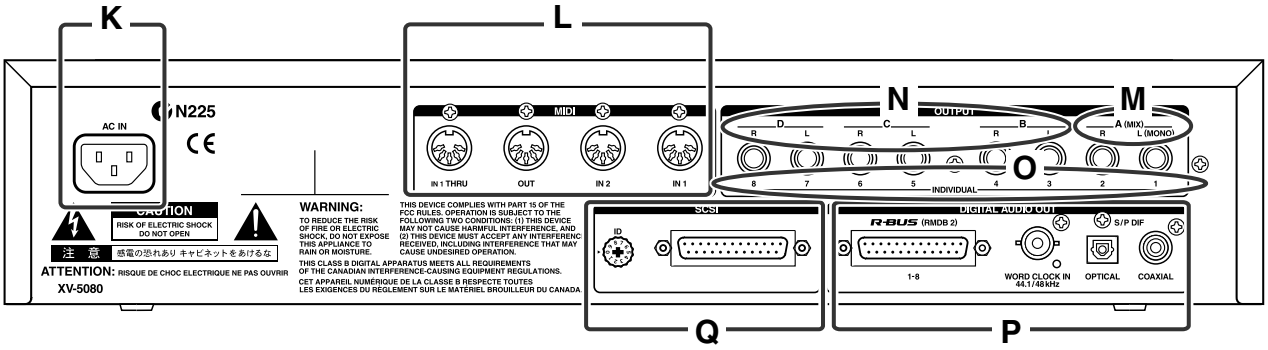
[1-16/17-32]

Détermine si les boutons PART SELECT [1/17]–[16/32] doivent sélectionner les Parties 1 à 16 ou les Parties 17 à 32.
Lorsque ce bouton est allumé, ce sont les Parties 16 à 32 qui peuvent être sélectionnées.

Interrupteur marche/arrêt

Permet de mettre sous et hors tension le XV-5080 (Prise en main ; p. 12).

Face arrière



K

AC IN (embase secteur)

Reliez-y le cordon d'alimentation fourni (Prise en main ; p. 11).

L (MIDI)

Ports MIDI (IN 1/2, OUT, THRU)

Le XV-5080 est équipé de quatre ports MIDI lui permettant de communiquer (émission/réception de messages MIDI) avec d'autres appareils MIDI (Prise en main ; p. 11).

IN 1, 2 : C'est à ces ports que sont reçus les messages MIDI transmis par les autres appareils MIDI.

OUT : C'est à ce port que sont transmis les messages MIDI émis par le XV-50-80.

THRU : Ce port retransmet sans aucune modification les messages MIDI reçus au port MIDI IN 1.

M (SORTIES)

Sortie A (MIX) (L (MONO), R)

Sortie audio stéréo (L/R) pouvant être reliée à un amplificateur ou à une console de mixage. Si vous souhaitez émettre un signal mono, reliez uniquement le connecteur gauche L (Prise en main ; p. 11).

C'est cette sortie qui est utilisée lorsque le paramètre SYSTEM SETUP Mix/Parallel est réglé sur "MIX" (p. 109, p. 112, p. 116, p. 118).

* *Par défaut, tous les Patches PRESET du XV-5080 sont affectés à cette sortie.*

N (SORTIES)

Sorties B, C, D (L, R)

Sorties audio stéréo (L/R) à relier à un amplificateur ou à une console de mixage (Prise en main ; p. 11).

O (SORTIES)

Sorties séparées 1 à 8

Sorties audio mono individuelles à relier à un amplificateur ou à une console de mixage (Prise en main ; p. 11).

P (interface audionumérique)

Connecteur R-BUS (RMDB 2) (OUTPUT A-D/1-8)

Connecteur véhiculant un signal audionumérique 24 bits sur 8 canaux. Servez-vous de ce connecteur pour relier le XV-5080 à des appareils de type Roland VM-3100Pro ou DIF-AT.

NOTE

Seuls les appareils compatibles R-BUS figurant sur la liste indiquée dans le Mode d'emploi peuvent être connectés au port R-BUS (RMDB2). Veillez à ne pas y connecter d'autres appareils (périphériques SCSI, RS-232C, parallèles, etc.) même si leurs connecteurs sont d'aspect similaire. Pour les connexions, servez-vous exclusivement d'un câble R-BUS (RMDB2) conçu à cet effet.

MEMO

Les termes RMDB II, RMDB 2 et R-BUS se rapportent au même format Roland.

Entrée WORDCLOCK (44,1/48 kHz)

Entrée pouvant accueillir un signal Wordclock chargé de la synchronisation d'appareils numériques externes (type BNC) (p. 124).

* *La sortie numérique du XV-5080 n'est compatible qu'avec les fréquences d'échantillonnage (Wordclock) 44,1 et 48 kHz.*

Sortie S/PDIF

Le XV-5080 propose une sortie numérique S/PDIF aux formats optique et coaxial.

S/P DIF : Format numérique employé sur les appareils audionumériques grand public.

* *Précision sur le bouchon de protection de la sortie optique*

- Si vous retirez ce bouchon, conservez-le en lieu sûr pour ne pas le perdre.
- Lorsque vous n'utilisez pas la sortie optique, protégez-la en replaçant le bouchon de protection.
- Si vous utilisez la sortie optique, veillez à tenir le bouton de protection hors de portée des enfants.

Q

Port SCSI

Port SCSI de type DB 25 broches permettant la connexion de périphériques SCSI comme un lecteur CD-ROM, un lecteur Zip ou un disque dur.

Il faut que chacun de vos périphériques SCSI dispose d'un numéro d'identifiant SCSI propre (p. 239).

* *Sur le XV-5080, les numéros ID "8" et "9" ne sont pas utilisés.*

Chapitre 1 Sélection et écoute des sons

Écoute des sons du XV-5080 (fonction Phrase Preview)

La fonction Phrase Preview vous permet d'écouter les Patches du XV-5080 même si l'appareil n'est pas relié à un clavier ou à un séquenceur MIDI. Cette fonction rejoue le Patch dans un motif musical adapté au type ou à la catégorie du Patch.

1. Appuyez sur le bouton [PATCH] (son témoin s'allume).
2. Sélectionnez le Patch désiré au moyen de la molette VALUE ou des boutons [INC]/[DEC].
3. Tenez ensuite enfoncé le potentiomètre VOLUME.

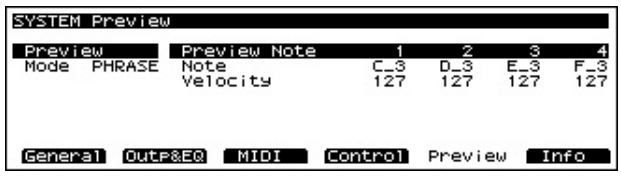
Le motif musical retenu pour le Patch est joué tant que vous tenez le potentiomètre VOLUME enfoncé.

* *S'il s'agit d'un kit de percussion, c'est un motif rythmique qui est joué. La fonction Phrase Preview est également utilisable en mode Performance — c'est alors la Partie en vigueur qui est jouée dans un motif.*

* *S'il s'agit d'un Patch utilisateur ou provenant d'une carte d'extension (séries SRX/SR-JV80), il risque de ne pas être joué dans sa tessiture normale. Si ce phénomène se produit, ramenez-le sur la bonne hauteur par le biais des boutons [▲] et [▼] (changement d'octave ; p. 23).*

* *Si la tessiture du motif est supérieure à celle des Tones du Patch (p. 132) ou à celle de la Partie de la Performance (p. 161), les notes se trouvant hors tessiture ne sont pas jouées.*

Réglage de l'écoute des sons en mode Preview



Vous pouvez écouter les Patches de trois façons différentes : "PHRASE" (le Patch joue un motif), "CHORD" (le Patch joue un accord) ou "SINGLE" (le Patch joue une série de notes).

1. Appuyez sur le bouton [SYSTEM/UTILITY] pour que son témoin s'allume.

Vous passez alors sur le menu System.

* *Si le témoin clignote, cela signifie que vous vous trouvez en mode UTILITY. Dans ce cas, appuyez de nouveau sur le bouton [SYSTEM/UTILITY]. Le témoin cesse alors de clignoter pour rester allumé en continu.*

2. Appuyez sur le bouton [F5 (Preview)].
3. Amenez ensuite le curseur sur le paramètre désiré au moyen des boutons [▲]/[▼]/[◄]/[►].
4. Réglez ensuite la valeur du paramètre sélectionné par le biais de la molette VALUE ou des boutons [INC]/[DEC].
5. Revenez sur la page précédente via le bouton [EXIT].

Mode Preview

PHRASE : Le motif associé au type ou à la catégorie du Patch choisi est joué.

CHORD : Les notes spécifiées au paramètre PREVIEW KEY sont jouées ensemble sous la forme d'un accord.

SINGLE : Les notes spécifiées au paramètre PREVIEW KEY sont jouées l'une après l'autre.

Preview Notes (1 à 4)

Ce paramètre permet de sélectionner les quatre notes (de C -1 à G9) devant être jouées lors d'une écoute Preview en mode "SINGLE" ou "CHORD".

* *Ces réglages ne sont pas pris en compte si vous sélectionnez le mode d'écoute "PHRASE".*

Preview Velocity (1 à 4)

Ce paramètre permet de sélectionner le volume de jeu (de 1 à 127) des quatre notes jouées en mode Preview "SINGLE" ou "CHORD".

* *Ces réglages ne sont pas pris en compte si vous sélectionnez le mode d'écoute "PHRASE".*

Déclenchement des Patches du XV-5080 depuis un appareil MIDI externe (clavier MIDI)

Le XV-5080 produit des sons en réponse à des messages MIDI transmis par un appareil MIDI externe (séquenceur ou clavier MIDI, par exemple). Pour que la communication puisse s'établir, il faut que l'appareil MIDI source et le XV-5080 soient réglés sur les mêmes canaux MIDI.

Veuillez vous reporter au mode d'emploi de l'appareil externe pour de plus amples détails sur le réglage des canaux MIDI d'émission.

Réglage des canaux MIDI de réception du XV-5080

En mode Patch

Pour pouvoir jouer des Patches simples, réglez le canal de réception MIDI du XV-5080 selon la procédure ci-dessous :

1. Appuyez sur le bouton [SYSTEM] (son témoin s'allume).

* *Si le témoin clignote, cela signifie que vous êtes en mode UTILITY. Dans ce cas, appuyez de nouveau sur la touche [SYSTEM/UTILITY] pour que le témoin cesse de clignoter.*

2. Appuyez sur le bouton [F3 (MIDI)].
3. Amenez le curseur sur le paramètre "Patch Receive Channel" au moyen des boutons [▲]/[▼].
4. Sélectionnez le canal désiré au moyen de la molette VALUE ou des boutons [INC]/[DEC].
5. Appuyez ensuite sur le bouton [EXIT].

Parties d'une Performance

Pour pouvoir jouer l'une des 16 Parties d'une Performance, il faut définir le canal de réception MIDI de celle-ci.

1. Sélectionnez la Performance désirée.
2. Appuyez sur le bouton [F3 (MIDI)].
3. Sélectionnez le groupe de Parties désirées à l'aide des boutons [1/17]–[16/32]. Pour accéder aux Parties 17 à 32, appuyez sur le bouton [1-16/17-32] jusqu'à ce que son témoin s'allume, puis appuyez sur le bouton PART SELECT [1/17] ou [16/32] désiré.

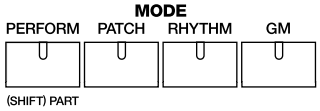
Le témoin se met à clignoter et le numéro de la Partie s'affiche en haut à droite de l'écran.

4. Amenez le curseur sur le paramètre "Channel" à l'aide des boutons [▲]/[▼].
5. Sélectionnez le canal souhaité au moyen de la molette VALUE ou des boutons [INC]/[DEC].
6. Appuyez ensuite sur le bouton [EXIT].

Sélection d'un mode (Patch, Performance ou kit de batt.)

En plus du mode Patch standard, le XV-5080 propose trois autres modes : mode Performance, mode Rhythm (kits de batterie) et mode GM2.

Le changement de mode se fait très simplement grâce aux boutons PERFORM, PATCH, RHYTHM et GM de la section MODE.



PERFORM (mode Performance)

Dans ce mode, le XV-5080 fonctionne comme un générateur de sons multitimbral. Vous pouvez y régler les paramètres de Performance.

PATCH (mode Patch)

Dans ce mode, vous pouvez jouer les Patches et en modifier les réglages.

RHYTHM (mode Kits de batterie)

C'est dans ce mode que vous pouvez jouer des percussions au clavier et éditer les kits de batterie. En mode Performance, sachez que vous pouvez affecter un kit de batterie à n'importe quelle Partie d'une Performance.

GM (mode General MIDI2)

Dans ce mode, le XV-5080 agit comme un générateur de sons compatible General MIDI 2.

La norme General MIDI édicte un ensemble de caractéristiques standard permettant de faire communiquer des appareils MIDI de modèle et de fabricant différents. Les générateurs de sons et les séquences musicales compatibles avec la norme General MIDI portent le logo General MIDI (GENERAL MIDI). Les séquences portant le logo General MIDI peuvent être relues sur n'importe quel générateur de sons General MIDI pour un résultat quasiment toujours identique.

La norme General MIDI 2 (GENERAL MIDI2) compatible avec la norme General MIDI d'origine ajoute des fonctions d'expression plus approfondie et une meilleure

compatibilité. Les sujets non traités par la norme General MIDI d'origine (mode d'édition des sons et gestion des effets) sont désormais précisément définis. Par ailleurs, la banque de sons General MIDI a été étendue. Les générateurs de sons compatibles General MIDI 2 peuvent relire fidèlement les séquences portant le logo General MIDI ou General MIDI 2. On parle parfois de la norme General MIDI traditionnelle comme de la norme "General MIDI 1" pour la distinguer de la norme General MIDI 2.

Voici les différents emplacements mémoire où sauvegarder les Patches, les kits de batterie et les Performances dans chaque banque.

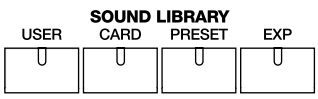
	PATCH	RHYTHM	PERFORM
USER	1–128	1, 2, 3, 4	1–64
CARD	*	*	*
PR-A	1–128	1, 2	1–32
PR-B	1–128	1, 2	1–32
PR-C	1–128	1, 2	—
PR-D	1–128	1, 2	—
PR-E	1–128	1, 2	—
PR-F	1–128	1, 2	—
PR-G	1–128	1, 2	—
PR-H	1–256	1, 2, 3, 4	—
XP-A	*	*	—
:	:	:	:
XP-H	*	*	—

–: Sans * : Varie selon le type

Sélection des banques de sons

Sur le XV-5080, les sons sont regroupés par banques : USER, CARD, PRESET et EXP.

Pour sélectionner une banque, il suffit d'appuyer le bouton correspondant (USER/CARD/PRESET/EXP) de la section SOUND LIBRARY.



USER

Le bouton USER vous donne accès aux sons utilisateurs (Patches, kits de batterie et Performances que vous avez créés). Tous les sons que vous créez doivent être sauvegardés dans la banque USER.

CARD

Ce bouton donne accès aux sons situés sur la carte mémoire (SmartMedia) insérée dans le port MEMORY CARD.

Les sons de la carte sont accessibles directement — il n'est pas nécessaire de les charger au préalable dans la banque USER) - grâce à une organisation par banques (CD-A à CD-H) à l'intérieur même de la carte.

PRESET

Ce bouton vous donne accès aux sonorités présélectionnées situées dans la mémoire interne du XV-5080. Les Performances sont placées uniquement dans les banques PR-A et B. Par contre, vous pouvez tout à fait modifier les sons présélectionnés et les sauvegarder dans un emplacement mémoire de la banque USER.

EXP (Expansion)

Ce bouton vous donne accès aux sons des cartes d'extension (série SRX, série SR-JV80 ; vendues séparément) installées sur les ports d'extension EXP-A à EXP-H. Vous ne pouvez modifier le contenu de la banque EXP. Par contre, vous pouvez tout à fait modifier un son EXP, puis le sauvegarder dans un emplacement mémoire de la banque USER. Le nombre de Patches et de kits de batterie de la banque EXP dépend du nombre de cartes d'extension présentes dans l'appareil. La banque EXP ne contient pas de Performances. (Précautions à prendre lors de l'installation des cartes d'extension (Prise en main ; p. 3)).

* *En l'absence de carte d'extension dans le port correspondant, il n'est pas possible de sélectionner de Patch EXP.*
* *Vous ne pouvez accéder à la banque CARD qu'en présence d'une carte SmartMedia dans le port MEMORY CARD.*

Sélection d'un Patch

Sélection simple d'un Patch

Sélectionnez le Patch désiré au moyen de la molette VALUE ou des boutons [INC]/[DEC].

Molette VALUE

Navigation rapide parmi les Patches disponibles :

Tournez la molette VALUE en appuyant dessous ou tournez-la en tenant le bouton [SHIFT] enfoncé.

Boutons [INC]/[DEC]

Défilement rapide des Patches suivants :

Tenez le bouton [INC] enfoncé et appuyez sur [DEC]. Sinon, tenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [INC].

Défilement rapide des Patches précédents :

Tenez le bouton [DEC] enfoncé et appuyez sur [INC]. Sinon, tenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [DEC].

MEMO

Lorsque vous tenez les boutons [INC] ou [DEC] enfoncé, vous risquez de revenir au début (001) de la banque sélectionnée (A–H). Pour poursuivre la recherche, relâchez le bouton, puis appuyez de nouveau sur le bouton [INC] ou [DEC].

Sélection des Patches par catégorie (Patch Finder)

La fonction Patch Finder du XV-5080 permet de retrouver un Patch très rapidement.

1. Appuyez sur le bouton [PATCH] (son témoin s'allume).
2. Appuyez ensuite sur le bouton [PATCH FINDER]. Son témoin s'allume.

Les catégories proposées s'affichent à la page PATCH PLAY.



Sélectionnez la catégorie désirée via les boutons [▲]/[▼].

Vous pouvez alors sélectionner les Patches de la catégorie choisie via la molette VALUE ou les boutons [INC]/[DEC].

Pour obtenir de plus amples renseignements, suivez la procédure suivante.

3. Appuyez sur la molette VALUE.

La liste des banques s'affiche à l'écran.

4. Sélectionnez un groupe au moyen de la molette VALUE.
5. Passez sur la liste des catégories à l'aide du bouton [F5 (Select)].
6. Placez ensuite le curseur sur le Patch désiré par le biais de la molette VALUE.
   Les Patches de la catégorie sélectionnée s'affichent par groupe de 10.



7. Il suffit alors d'appuyer sur le potentiomètre [VOLUME] (PHRASE PREVIEW) pour écouter le Patch.
8. Revenez ensuite sur la page PATCH PLAY au moyen de la molette VALUE (SOUND LIST).

Catégories disponibles.

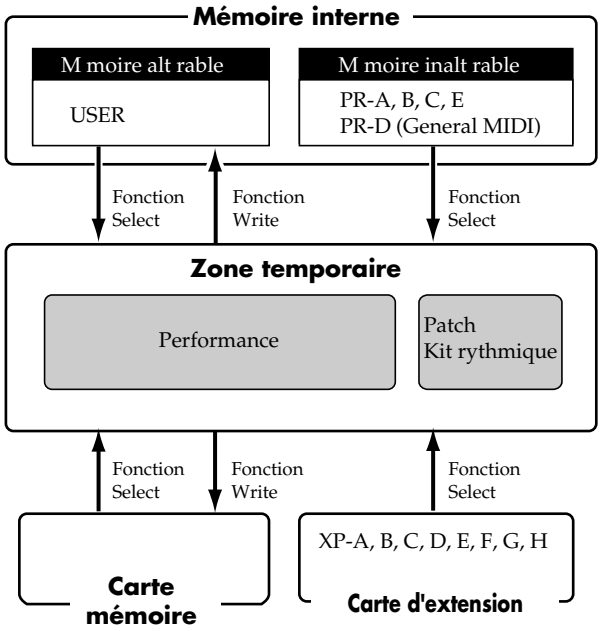
Banque	Catégorie	Description
		Catégorie
—	NO ASSIGN	Sans
Piano		
PNO	AC.PIANO	Piano acoustique
EP	EL.PIANO	Piano électrique
Claviers & orgues		
KEY	KEYBOARDS	Autres claviers (Clavi, clavecin, etc.)
BEL	BELL	Cloche, Nappe/Cloche
MLT	MALLET	Maillets
ORG	ORGAN	Orgue électrique et liturgique
ACD	ACCORDION	Accordéon
HRM	HARMONICA	Harmonica, Harpe Blues
Guitares		
AGT	AC.GUITAR	Guitare acoustique
EGT	EL.GUITAR	Guitare électrique
DGT	DIST.GUITAR	Guitare à distorsion
Basse		
BS	BASS	Basse acoustique & électrique
SBS	SYNTH BASS	Basse synthé
Orchestral		
STR	STRINGS	Cordes
ORC	ORCHESTRA	Ensemble orchestral
HIT	HIT&STAB	Pêches d'orchestre, pêches
WND	WIND	Bois (Hautbois, Clarinette, etc.)
FLT	FLUTE	Flûte, Piccolo
Cuivres		
BRS	AC.BRASS	Cuivres acoustiques
SBR	SYNTH BRASS	Cuivres synthé
SAX	SAX	Saxophone
Synthés		
HLD	HARD LEAD	Synthé solo tranchant
SLD	SOFT LEAD	Synthé solo doux
TEK	TECHNO SYNTH	Synthé Techno
PLS	PULSATING	Pulsations synthétiques
FX	SYNTH FX	Effets synthé (bruit, etc.)
SYN	OTHER SYNTH	Synthé polyphonique
Nappes		
BPD	BRIGHT PAD	Nappe brillante
SPD	SOFT PAD	Nappes douce
VOX	VOX	Voix, Choeur
Instruments ethniques		
PLK	PLUCKED	Cordes pincées (Harpe, etc.)
ETH	ETHNIC	Autres instruments ethniques
FRT	FRETTED	Instr. à frettes (mandoline, etc.)
Percussions et effets spéciaux		
PRC	PERCUSSION	Percussions
SFX	SOUND FX	Effets spéciaux
BTS	BEAT&GROOVE	Grooves
DRM	DRUMS	Kits de batterie
CMB	COMBINATION	Autres Patches faisant appel à la fonction Split et Layer

Architecture interne

Lorsque vous sélectionnez un son, ce son est chargé dans une zone de la mémoire baptisé "zone temporaire". En fait, ce sont les données se trouvant dans cette zone temporaire qui sont lues par le XV-5080.

Les données de la zone temporaire :

- changent à chaque sélection d'un son.
- sont perdues à la mise hors tension de l'appareil.



Lorsque vous éditez une Performance, un Patch ou un kit de batterie, les modifications effectuées ne portent que sur les données de la zone temporaire. Vous devez donc les sauvegarder au moyen de la commande Write pour les conserver (p. 194). Sinon, vous perdez vos réglages.

Sélection des Patches et des kits de batterie depuis un appareil MIDI externe

Le XV-5080 peut sélectionner des Patches (y compris les Patches à affecter aux Parties d'une Performance) ou des kits de batterie en réponse à des messages MIDI.

En modes Patch ou Rhythm

1. Appuyez sur le bouton [PATCH] (ou sur le bouton [RHYTHM] si vous souhaitez sélectionner un kit de batterie). Son témoin s'allume.
2. Réglez le canal d'émission de l'appareil MIDI externe et le canal de réception (p. 212) du XV-5080 sur le même numéro.

Reportez-vous au mode d'emploi de l'appareil MIDI externe pour obtenir plus de détails sur le réglage du canal d'émission.

3. Transmettez au XV-5080 le MSB de Bank Select approprié par le biais du contrôleur n° 0.

Si le message est transmis avec la valeur "87", c'est un Patch qui est sélectionné. S'il est transmis avec la valeur "86", c'est un kit de batterie qui est sélectionné.

4. Transmettez au XV-5080 le LSB de Bank Select par le biais du contrôleur n° 32.
5. Transmettez ensuite le message de Program Change correspondant au Patch ou au kit de batterie souhaité.

Le Patch ou kit de batterie correspondant est alors sélectionné sur le XV-5080.

* *En l'absence de messages de Bank Select, les messages de Program Change permettent de sélectionner uniquement les Patches ou kits de batterie du groupe ou de la banque en cours.*

Tableau de correspondance entre les Patches/kits de batterie de chaque bande et les numéros de Bank Select.

Patches

Banque de Patch	N° de Patch	Bank Select N° MSB	N° LSB	N° de Programme
USER	001–128	87	00	001–128
PR-A	001–128	87	64	001–128
PR-B	001–128	87	65	001–128
PR-C	001–128	87	66	001–128
PR-D	001–128	87	67	001–128
PR-E	001–128	87	68	001–128
PR-F	001–128	87	69	001–128
PR-G	001–128	87	70	001–128
CD-A	001–128	87	32	001–128
	:	:	:	::
CD-H	001–128	87	39	001–128
XP-A	*1	*1	*1	*1
:	:	:	:	:
XP-H	*1	*1	*1	*1

* *1 En fonction des cartes d'extension installées.*

Des numéros de Bank Select fixes sont affectés à la carte d'extension.

Banque de Patch	N° de Patch	Bank Select Numéro MSB	LSB
SR-JV80-01	001–128	89	00
SR-JV80-01	129–256	89	01
SR-JV80-02	001–128	89	02
SR-JV80-02	129–256	89	03
:			
SR-JV80-65	001–128	91	00
SR-JV80-65	129–256	91	01

Kits de batterie

Banque de kits de batterie	N° de kit de batterie	Bank Select Numéro MSB	LSB	N° de Programme
USER	1, 2, 3, 4	86	00	1, 2, 3, 4
PR-A	001, 002	86	64	001, 002
PR-B	001, 002	86	65	001, 002
PR-C	001, 002	86	66	001, 002
PR-D	001, 002	86	67	001, 002
PR-E	001, 002	86	68	001, 002
PR-F	001, 002	86	69	001, 002
PR-G	001, 002	86	70	001, 002
CD-A	001–128	86	32	001–128
	:	:	:	::
CD-H	001–128	86	39	001–128
XP-A	*1	*1	*1	*1
	:	:	:	::
XP-H	*1	*1	*1	*1

* *1 En fonction des cartes d'extension installées.*

Des numéros de Bank Select fixes sont affectés à la carte d'extension.

Banque de kits de batterie	N° de kit de batterie	Bank Select Numéro MSB	LSB
SR-JV80-01	001–128	88	00
SR-JV80-01	129–256	88	01
SR-JV80-02	001–128	88	02
SR-JV80-02	129–256	88	03
:			
SR-JV80-65	001–128	90	00
SR-JV80-65	129–256	90	01

En mode Performance

1. Appuyez sur le bouton [PERFORM] (son témoin s'allume).
2. Réglez le canal d'émission de l'appareil MIDI externe et le canal de réception (p. 212) du XV-5080 sur le même numéro.

Reportez-vous au mode d'emploi de l'appareil MIDI externe pour plus de détails sur le réglage du canal d'émission.

3. Transmettez au XV-5080 le MSB de Bank Select approprié par le biais du contrôleur n° 0.
4. Transmettez au XV-5080 le MSB de Bank Select approprié par le biais du contrôleur n° 0.
5. Transmettez au XV-5080 le LSB de Bank Select par le biais du contrôleur n° 32.
6. Transmettez ensuite le message de Program Change correspondant. La Performance est alors sélectionnée.

* *En l'absence de messages de Bank Select, les messages de Program Change permettent de sélectionner uniquement les Performances du groupe ou de la banque en cours.*

MEMO

Il est possible de sélectionner par MIDI le Patch ou le kit de batterie à affecter aux Parties d'une Performance. Veuillez vous reporter au chapitre "Affectation d'un Patch à une Partie (p. 162)" du guide de Prise en main du XV-5080.

Le tableau ci-dessous montre la correspondance entre les Performances de chaque banque et les n° de Bank Select.

Performances

Banque de Performances	N° de Performance	Bank Select Numéro MSB	LSB	N° de Programme
USER	001–064	85	00	001–064
PR-A	001–032	85	64	001–032
PR-B	001–032	85	65	001–032
CD-A	001–064	85	32	001–064
	:	:	:	::
CD-H	001–064	85	39	001–064

Lorsque le paramètre Patch/Rhy Rx Ch (canal de réception des Patches/kits de batterie) et le paramètre Perform Ctrl Ch (canal de contrôle de Performances) sont réglés sur le même canal, des messages Bank Select et de Program Change sont transmis, ce qui permet de naviguer entre les Patches, les kits de batterie et les Performances.

Sélection par MIDI du mode Patch, Performance ou General MIDI 2

Vous pouvez faire passer le XV-5080 en modes Patch, Performance et General MIDI 2 par transmission d'un message de System Exclusive (SysEx) approprié au XV-5080, (voir ci-dessous). Les messages de SysEx sont exprimés en notation hexadécimale.

Passage en mode Patch/Rhythm (Sys Ex.)

F0 41 10 00 10 12 00 00 00 00 01 7F F7

Passage en mode Performance

F0 41 10 00 10 12 00 00 00 00 00 00 F7

Passage en mode GM2

F0 41 10 00 10 12 00 00 00 00 03 7F F7

Le troisième octet du message MIDI correspond au n° ID d'appareil (valeur par défaut : "10"). Cette valeur "10" est exprimée en notation hexadécimale (en notation décimale, cette valeur serait 16). Ce n° ID d'appareil s'affiche sous la forme de la valeur 17 sur l'écran du XV-5080. Les messages transmis sont toujours une unité inférieure (16) à celle affichée. Si vous modifiez le n° ID d'appareil (p. 212), indiquez le nouveau n°ID au niveau du troisième octet avant de transmettre l'un des messages de SysEx ci-dessus.

Réglage de la hauteur de jeu d'un Patch (Octave Shift)

En mode Patch, il est très facile de modifier la hauteur de jeu d'un Patch.

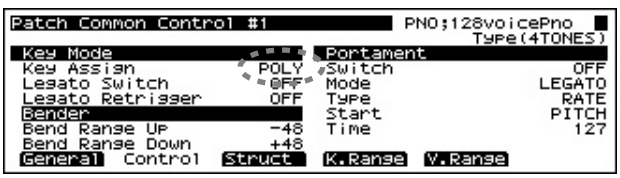
Chaque pression sur le bouton [▲]/[▼] fait monter ou descendre la hauteur d'une octave. La plage de réglage proposée s'étend de +3 à -3 octaves.



Réglage du mode de jeu d'un Patch (Polyphonique/ Monophonique)

Vous pouvez choisir si le Patch est polyphonique (plusieurs notes peuvent être jouées simultanément, pour des accords ou un jeu Legato) ou monophonique (une seule note à la fois, seule la dernière déclenchée est jouée).

1. Sélectionnez le Patch désiré. (p. 19)
2. Appuyez sur le bouton [F1 (COMMON)].
3. Appuyez sur le bouton [F2 (Control)].



4. Placez le curseur sur le paramètre "Mono/Poly" au moyen des boutons [▲]/[▼]/[◄]/[►].
5. Sélectionnez ensuite le mode Mono ou Poly désiré à l'aide de la molette ou des boutons [INC]/[DEC].
6. Une fois les réglages effectués, appuyez sur le bouton [EXIT].

Chapitre 2 Effets du XV-5080

Le XV-5080 propose quatre sections d'effets indépendantes.

Multi-effets (MFX)

La section MFX propose 90 effets différents. En plus d'effets simples (comme la distorsion ou le délai), cette section est constituée de multi-effets. Malgré la présence de section de chorus et de réverbération, la section MFX intègre également des effets de réverbération et de Chorus. Le XV-5080 permet d'utiliser trois multi-effets MFX en mode Performance, chaque multi-effet étant réglable indépendamment.

Chorus

Le Chorus confère de l'ampleur et de la richesse au son.

Réverbération (Reverb)

La réverbération permet de simuler différents espaces acoustique (salle de concert ou auditorium, par exemple).

Egaliseur (EQ)

Un égaliseur permet d'ajuster la couleur du son en amplifiant ou atténuant certaines bandes de fréquences.

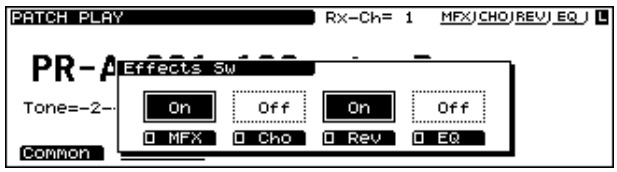
* *L'égaliseur se règle en mode System (p. 211).*

Activation des effets

Les sections d'effets du XV-5080 — MFX, Chorus, Reverb et EQ — peuvent être activées ou coupées très facilement.

1. Appuyez sur le bouton [EFFECTS ON/OFF].

Vous passez sur le menu d'activation des effets.



2. Activez ou coupez la section d'effets désirée au moyen des boutons [F2] à [F5] correspondants.

"On" : section activée ; "Off" : section coupée.

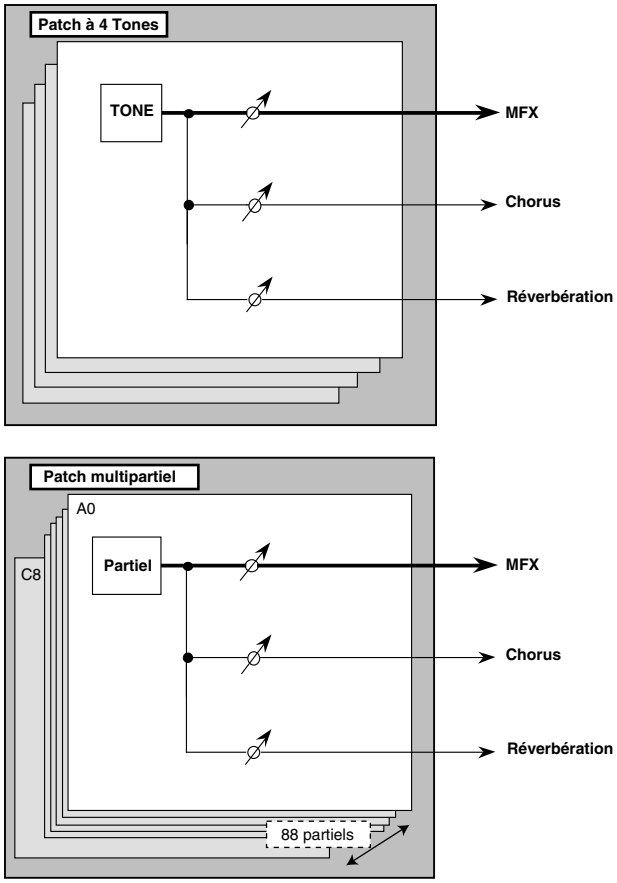
3. Appuyez sur le bouton [EFFECTS ON/OFF] pour que son témoin s'éteigne.

MEMO

Il est peut être pratique de couper les sections d'effets lors de la création d'un Patch afin de pas être trompé par les effets. Vous pouvez également couper les sections d'effets si vous préférez traiter les sons du XV-5080 par le biais de modules d'effets externes.

Réglages en mode Patch

Vous pouvez régler séparément les effets MFX, le Chorus et la réverbération pour chaque Patch à quatre Tones ou pour chaque Patch multi-partiel, avec les mêmes effets appliqués à chaque Tone ou partiel. Vous pouvez doser la quantité d'effet à appliquer à chaque Tone ou partiel par le biais d'un réglage de départ effet vers les sections MFX, Chorus et Réverbération.



Tout d'abord, il faut définir quels sont les Tones ou les Partiels du Patch à traiter par les effets.

Sélectionnez le mode d'affectation des effets selon l'application.

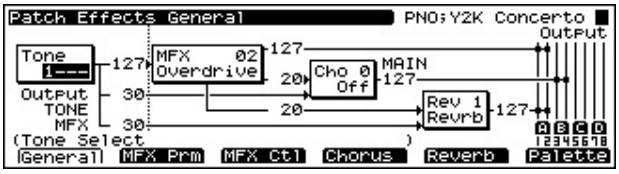
MFX : Sélectionnez cette option si vous souhaitez utiliser les sections MFX, Chorus et Réverbération.

A-D : Sélectionnez cette option si les sons doivent être dirigés à une sortie stéréo et que vous ne souhaitez pas vous servir de la section multi-effets MFX. Vous pouvez utiliser les sections Chorus et Réverbération.

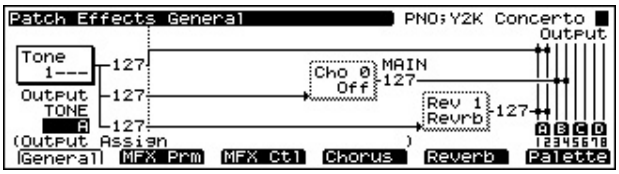
1-8 : Optez pour cette option si vous souhaitez utiliser les sorties séparées sans vous servir de la section d'effets MFX. Les sections Chorus et Réverbération peuvent être utilisées. Si vous choisissez cette option, les traitements du Chorus et de la Réverbération sont transmis en stéréo selon le réglage des paramètres Chorus Output Assign et Reverb Output Assign.

État de l'écran en fonction de l'option choisie.

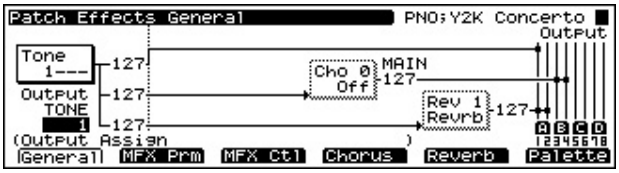
- Si vous avez choisi l'option MFX



- Si vous avez choisi l'option A–D



- Si vous avez choisi l'option 1–8



Procédure de réglage :

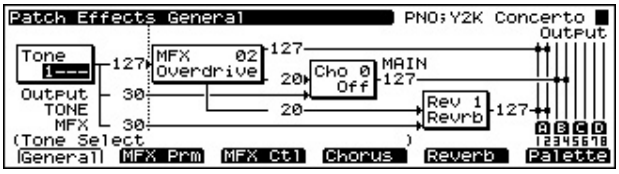
1. Sélectionnez le Patch désiré.

2. Appuyez sur le bouton [F3 (EFFECTS)].

Vous passez sur la page Patch Effect (page de réglage des effets du Patch).

3. Appuyez sur le bouton [F1 (General)].

Vous accédez à la page General.



4. Placez le curseur sur le paramètre à définir au moyen des boutons [▲]/[▼]/[◄]/[►].

5. Choisissez ensuite l'option ou la valeur désirée à l'aide de la molette VALUE ou des boutons [INC]/[DEC].

* *En cas d'erreur, ou si vous n'êtes pas satisfait du résultat, il vous suffit d'appuyer sur le bouton [UNDO] pour que le paramètre revienne sur sa valeur de départ.*

6. Répétez les étapes 3 à 5 afin de définir l'effet.

7. Revenez ensuite sur la page PATCH PLAY en appuyant sur le bouton [EXIT].

Une étoile "*" vient s'afficher à gauche du nom du Patch si le Patch a été modifié.



* *Si vous éteignez l'appareil ou changez de Patch alors que l'étoile "*" est affichée à l'écran, vous perdez les réglages effectués. Si vous souhaitez les conserver, sauvegardez le Patch par le biais de la commande Write (p. 194).*

* *Sur les Patches multi-Parties, le fait d'appuyer sur le bouton [F6 (MIDISel)] vous permet de sélectionner depuis un clavier MIDI le Partiel à éditer.*

* *Lorsque les sections [MFX], [CHO] ou [REV] sont coupées, les processeurs d'effets désactivés sont indiqués par une ligne pointillée à la page General.*

* *Lorsque vous êtes sur la page General, il suffit d'appuyer sur le bouton [F6 (Palette)] pour afficher, sur une même vue, les réglages des quatre Tones. Vous pouvez ainsi les comparer au fur et à mesure des réglages. Une nouvelle pression sur le bouton [F6 (Palette)] vous fait repasser sur la page General. [F6] affiche le numéro du Tone dont les réglages sont à l'écran.*

Affectation des Tones aux effets

Vous avez la possibilité de choisir la sortie à laquelle chaque Tone doit être affecté, le niveau de sortie ainsi que le niveau de départ de chaque Tone vers les sections de Chorus et de Réverbération.

Paramètres disponibles sur la page Effects General.

Tone Chorus Send Level 0–127

Règle le niveau de départ effet du Tone dans le Chorus.

Tone Reverb Send Level 0–127

Règle le niveau de départ effet du Tone dans la Réverbération.

Tone Output Assign

MFX : Le Tone est affecté à la section multi-effets MFX. La sortie vers laquelle il est dirigé dépend alors du réglage de routage de la section MFX.

OUTPUT A–D : Le Tone est affecté à l'une des quatre sorties stéréo, OUTPUTS A à D.

INDIVIDUAL 1–8 : Le Tone est affecté à l'une des sorties séparées INDIVIDUAL 1 à 8.

Réglage de la section MFX

Vous avez la possibilité de configurer la section multi-effets MFX (paramètres d'effet et affectation aux sorties).

La page General regroupe les paramètres suivants :

MFX Type (type de multi-effet)

Sélectionnez à ce paramètre l'un des 90 multi-effets proposés dans la section MFX. Vous trouverez une description de chaque multi-effet à la section "Paramètres des multi-effets (MFX TYPE)" (p. 41).

MFX Dry Send Level 0–127

Détermine le niveau de la section MFX en sortie (OUTPUT).

MFX Chorus Send Level 0–127

Définit le niveau du signal MFX à diriger dans le Chorus.

MFX Reverb Send Level 0–127

Définit le niveau du signal MFX à diriger dans la Réverbération.

MFX Output Assign A–D

Permet de sélectionner la sortie OUTPUT à laquelle doit être affecté le signal après avoir été traité par la section MFX.

Le fait d'appuyer sur le bouton [F2 (MFX Prm)] depuis la page Effects General vous fait passer sur la page MFX Prm qui regroupe les paramètres suivants.

MFX A-D

Ces paramètres vous permettent de personnaliser le multi-effet sélectionné. Vous trouverez une description de chaque multi-effet à la section "Paramètres de chaque multi-effet (MFX TYPE)" (p. 41).

Le fait d'appuyer sur le bouton [F3 (MFX Ctl)] depuis la page Effects General vous fait passer sur la page MFX Ctl qui vous propose les paramètres ci-dessous.

Sources de modulation MFX 1-4

Ce paramètre permet de sélectionner la source de commande chargée de piloter les paramètres du multi-effet, le paramètre à piloter ainsi que le taux d'action de la modulation.

OFF : Aucun contrôleur n'est utilisé.

CC01–95 : Contrôleurs n° 1 à 95 (sauf 32)

BENDER : Pitch Bend

AFTERTOUCH: Aftertouch

SYS-CTRL 1–4 : Contrôle système 1 à 4

Taux de modulation MFX 1–4 (-63– +63)

Si vous souhaitez modifier le paramètre sélectionné de manière positive (autrement dit, une valeur supérieure, un mouvement vers la droite, un déplacement plus rapide, etc.), sélectionnez une valeur positive (+). Si vous désirez modifier le paramètre choisi de manière négative (autrement dit, une valeur plus faible, un mouvement vers la gauche, un mouvement plus lent, etc.), sélectionnez une valeur négative (-). Plus les valeurs sont élevées (en positif comme en négatif), plus la variation produite est importante.

Destinations de modulation MFX 1 à 4

Permet de sélectionner le paramètre du multi-effet à piloter par les sources de modulation MFX 1–4. Les paramètres disponibles varient en fonction du type de multi-effet sélectionné au paramètre MFX Type.

Réglage de la section Chorus

La section de Chorus du XV-5080 peut également être employée comme module de délai stéréo.

Ces paramètres vous permettent de sélectionner un effet de Chorus ou de délai, ses caractéristiques ainsi que son routage vers les sorties.

Paramètres proposés au niveau de la page Effects General.

Chorus Type

OFF : Aucun effet de Chorus ni de délai n'est utilisé.

CHORUS : C'est un effet de Chorus qui est utilisé.

DELAY : C'est un effet de délai qui est utilisé.

Chorus Level 0–127

Détermine le niveau de sortie de la section Chorus.

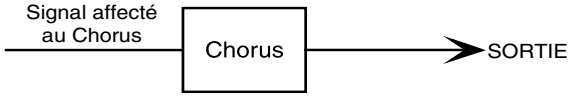
Chorus Output Assign A–D

Permet de choisir la paire de sorties stéréo OUTPUT à laquelle la section de Chorus stéréo doit être affectée si le paramètre Chorus Output Select est réglé sur "MAIN" ou "MAIN+R."

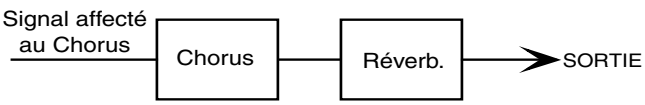
Chorus Output Select

Ce paramètre permet de choisir si le signal dirigé dans le Chorus doit être transmis uniquement aux sorties, dirigé dans la section de Réverbération ou les deux.

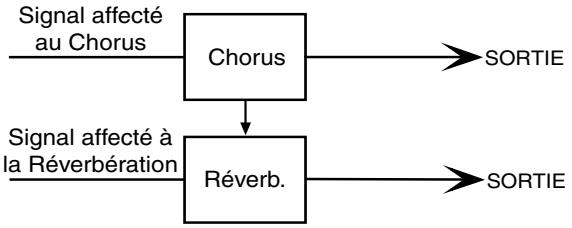
MAIN : Le signal de la section Chorus est transmis directement aux sorties OUTPUT.



REV : Le signal de Chorus est affecté uniquement à la section de Réverbération.



MAIN+R : Le signal de Chorus est transmis à la fois aux sorties OUTPUT et à la section de Réverbération.



Le fait d'appuyer sur le bouton [F4 (Chorus)] depuis la page General vous fait passer sur la page Chorus page, sur laquelle vous pouvez trouver les paramètres suivants.

• Pour le Chorus

Rate (fréquence du Chorus) 0.05–10.00 Hz

Définit la fréquence de modulation de l'effet de Chorus.

Depth (profondeur du Chorus) 0–127

Définit la profondeur de modulation de l'effet de Chorus.

Pre Dly (tps de retard du Chorus) 0.0–100 ms

Définit la durée nécessaire au Chorus pour se déclencher après l'apparition du signal direct.

Plus la valeur est élevée, plus le son est ample.

Fbk (réinjection du Chorus) 0–127

Détermine la proportion du signal de Chorus à réinjection à l'entrée de l'effet. Plus la valeur est élevée, plus l'effet de Chorus est complexe.

Phase 0–180 degrés

Définit la répartition spatiale du son.

Filter Type (type de filtre)

Sélectionnez le type de filtre désiré.

OFF : Aucun filtre n'est appliqué.

LPF : Filtre passe-bas. Les fréquences supérieures à la fréquence de coupure choisie sont éliminées.

HPF: Filtre passe-haut. Les fréquences inférieures à la fréquence de coupure choisie sont éliminées.

Cutoff Freq (fréquence de coupure) *1

Définissez la fréquence de coupure utilisée par les filtres.

* *1 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz*

• Pour le délai

Delay C (délai central) 200–1000 ms, Note

Définit le temps de retard du délai situé au centre de l'espace stéréo.

Delay L (délai gauche) 200–1000 ms, Note

Définit le temps de retard du délai situé à gauche de l'espace stéréo.

Delay R (délai droit) 200–1000 ms, Note

Définit le temps de retard du délai situé à droite de l'espace stéréo.

Fbk (réinjection) -98– +98%

Détermine le niveau de réinjection, c'est à dire le nombre d'échos produits par le délai. Avec des valeurs négatives (-), la phase des échos s'inverse.

Level C (niveau du délai central) 0–127

Définit le volume du délai situé au centre de l'espace stéréo.

Level L (niveau du délai gauche) 0–127

Définit le volume du délai situé à gauche de l'espace stéréo.

Level R (niveau du délai droit) 0–127

Définit le volume du délai situé à droite de l'espace stéréo.

HF Damp (atténuation des aigus) *1

Ce paramètre permet de définir l'atténuation des fréquences aiguës au fur est à mesure des échos. Les fréquences supérieures à celle sélectionnée à ce paramètre sont atténuées. Si vous ne souhaitez pas atténuer les fréquences aiguës des échos, choisissez l'option BYPASS.

* *1 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS*

Réglage de la Réverbération

Vous pouvez choisir le type de réverbération désiré, définir ses caractéristiques et choisir la paire de sorties stéréo à laquelle la réverbération stéréo doit être affectée.

Paramètres proposés sur la page Effects General :

Reverb Type (type de réverbération)

Sélectionnez le type de réverbération désiré.

REVERB : Réverbération normale

SRV ROOM : Simulation des réflexions acoustiques d'une pièce type.

SRV HALL : Simulation des réflexions acoustiques d'une salle de concert type.

SRV PLATE : Simulation d'une réverbération à plaque, procédé permettant de recréer artificiellement une réverbération à partir des vibrations d'une plaque de métal. Le type SRV PLATE vous permet également d'obtenir des réverbérations de couleur métallique très originales.

Reverb Level (niveau de réverbération) 0–127

Définit le niveau de sortie de la section de Réverbération.

Reverb Output Assign A–D (affect. aux sorties)

Permet de sélectionner la sortie vers laquelle doit être dirigé le signal stéréo de la section de Réverbération.

Le fait d'appuyer sur le bouton [F4 (Reverb)] depuis la page General vous fait passer sur la page Reverb qui propose les paramètres suivants.

• Pour l'effet REVERB

Type (Réverbération/Délai)

Sélectionnez un type de réverbération ou de délai.

ROOM1: Réverbération courte de forte densité.

ROOM2 : Réverbération courte de faible densité.

STAGE1 : Réverbération longue.

STAGE2 : Réverbération riche en premières réflexions.

HALL1 : Réverbération très claire.

HALL2 : Réverbération riche et ample.

DELAY : Effet de délai traditionnel.

PAN-DLY : Effet dont les échos se déplacent dans le champ stéréo.

Time (temps de réverbération/retard) 0–127

Si vous avez choisi un effet de type ROOM1 à HALL2, ce paramètre règle la durée (longueur) de la réverbération. Si vous avez choisi l'effet DELAY ou PAN-DLY, ce paramètre règle le temps de retard du délai.

Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus l'impression d'ampleur est grande.

HF damp (atténuation des aigus) *1

Permet de définir la fréquence à partir de laquelle les fréquences aiguës de la réverbération seront atténuées.

Plus la valeur est faible, plus les fréquences aiguës sont atténuées et plus la réverbération est douce. Si vous ne souhaitez pas atténuer les aigus de la réverbération, choisissez l'option BYPASS.

Fbk (niveau de réinjection du délai)

Si vous choisissez le type d'effet DELAY ou PAN-DLY, ce paramètre permet de régler le niveau de réinjection du délai, c'est à dire le nombre d'échos (répétitions).

Plus la valeur est élevée, plus il y a d'échos.

* *1 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS*

• Pour les effets SRV ROOM/SRV HALL/SRV PLATE

Pre Delay (temps de retard) 0.0–100 ms

Définit la durée nécessaire à la réverbération pour se déclencher après l' apparition du signal direct.

Time (temps de réverbération) 0–127

Permet de régler la durée (longueur) de la réverbération.

Size 1–8 (taille de la pièce)

Permet de régler la taille de la pièce simulée. Plus la valeur est élevée, plus la pièce simulée est grande.

High Cut (atténuation des aigus) *1

Définit la fréquence au-delà de laquelle les fréquences aiguës de la réverbération sont atténuées. Si vous ne souhaitez pas atténuer les aigus de la réverbération, choisissez l'option BYPASS.

Density (densité de la réverbération) 0–127

Détermine la densité de la réverbération. Plus la valeur est élevée, plus la réverbération est dense.

Diffusion (diffusion de la réverb.) 0–127

Détermine les variations de densité de la réverbération dans le temps. Plus la valeur est élevée, plus la densité de la réverbération augmente avec le temps (Cet effet est davantage perceptible sur les réverbérations longues).

LF Damp Frequency (fréq. d'attén. grave) *2

Définit la fréquence en-dessous de laquelle les fréquences graves de la réverbération sont atténuées.

LF Damp Gain (niv. d'attén. grave) -36–0 dB

Détermine le degré d'atténuation des fréquences graves. Avec la valeur "0", les fréquences graves de la réverbération restent intactes.

HF Damp Frequency (fréq. d'attén. aigu) *3

Détermine la fréquence au-delà de laquelle les fréquences aiguës de la réverbération sont atténuées.

HF Damp Gain (niv. d'attén. aigu) -36–0 dB

Détermine le degré d'atténuation appliquée aux fréquences aiguës. Avec la valeur "0", les fréquences aiguës de la réverbération ne sont pas affectées.

* *1 160, 200, 250, 320, 400, 500, 640, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3200, 4000, 5000, 6400, 8000, 10000, 12500 Hz, BYPASS*
* *2 50, 64, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 320, 400, 500, 640, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3200, 4000 Hz*
* *3 4000, 5000, 6400, 8000, 10000, 12500 Hz*

Réglage en mode Performance

Vous pouvez utiliser trois multi-effets différents au sein d'une même Performance.

Sélectionnez les trois Multi-effets à l'aide du paramètre Part Output MFX Select. Ce paramètre applique les mêmes Multi-effets à toutes les Parties sélectionnées. Réglez ensuite le niveau d'effet à appliquer à chaque Partie par le biais des paramètres de réglage du niveau de départ effet (Send Level) vers chaque section d'effets (Fig. 1). Le niveau de départ effet de chaque Tone peut agir sur l'intensité de l'effet (Fig. 2).

Par ailleurs, il est possible d'affecter, à la totalité d'une Performance ou à seulement certaines de ses Partie, les Multi-effets attribués au Patch d'une Partie.

Fig.1 – Paramètre Output Assign réglé sur "MFX" en mode Performance. Les réglages d'affectation aux sorties des Tones sont alors ignorés.

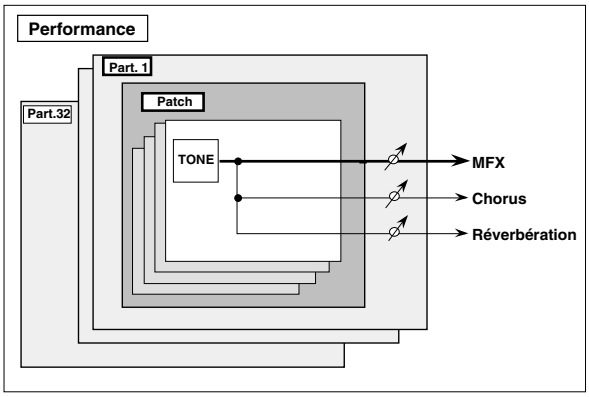
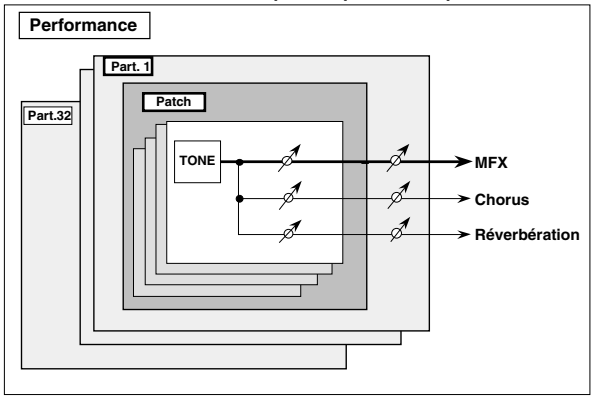


Fig.2 – Paramètre Output Assign réglé sur "PATCH" en mode Performances. Ce sont alors les réglages d'affectation aux sorties des Tones qui sont pris en compte.



Commençons par sélectionner les Parties auxquelles vous souhaitez affecter les effets (paramètre Part Output Assign).

Sélectionnez l'une des options ci-dessous en fonction de l'application ou de vos besoins.

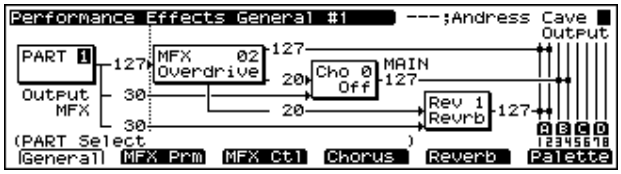
MFX : Sélectionnez cette option si vous souhaitez utiliser les sections MFX, Chorus et Réverbération.

A-D : Sélectionnez cette option si les sons doivent être dirigés à une sortie stéréo et que vous ne souhaitez pas vous servir de la section multi-effets MFX. Vous pouvez utiliser les sections Chorus et Réverbération.

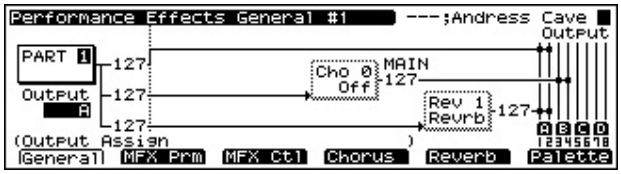
1-8 : Optez pour cette option si vous souhaitez utiliser les sorties séparées sans vous servir de la section d'effets MFX. Les sections Chorus et Réverbération peuvent être utilisées. Si vous choisissez cette option, les traitements du Chorus et de la Réverbération sont transmis en stéréo selon le réglage des paramètres Chorus Output Assign et Reverb Output Assign.

État de l'écran en fonction de l'option choisie.

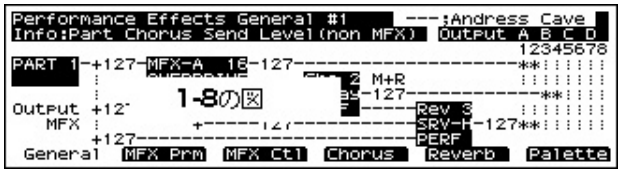
- Si vous avez choisi l'option MFX :



- Si vous avez choisi l'option A–D :



- Si vous avez choisi l'option 1–8 :



Procédure de réglage des effets :

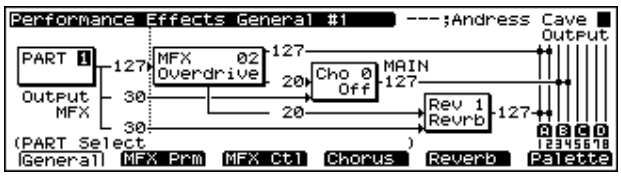
1. Sélectionnez la Performance désirée.

2. Appuyez sur le bouton [F3 (EFFECTS)].

Vous passez sur la page Perform Effect.

3. Appuyez sur le bouton [F1 (General)].

L'écran passe alors sur la page General.



4. Amenez le curseur sur le paramètre à régler au moyen des boutons [▲]/[▼]/[◄]/[►].

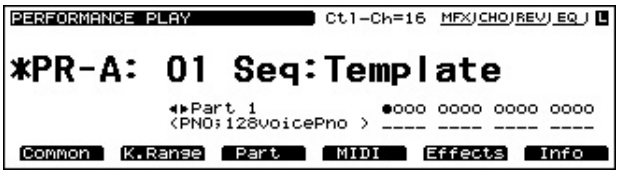
5. Indiquez ensuite la valeur ou l'option désirée à l'aide de la molette VALUE ou des boutons [INC]/[DEC].

* *En cas d'erreur, ou si vous n'êtes pas satisfait du résultat, il vous suffit d'appuyer sur le bouton [UNDO] pour que le paramètre revienne sur sa valeur de départ.*

6. Répétez les étapes 3 à 5 pour configurer l'effet.

7. Revenez sur la page PATCH à l'aide du bouton [EXIT].

Une étoile "*" vient s'afficher à gauche du nom de la Performance pour indiquer qu'un réglage a été modifié.



* *Si vous éteignez l'appareil ou changez de Patch alors que l'étoile "*" est affichée à l'écran, vous perdez les réglages effectués. Si vous souhaitez les conserver, sauvegardez les par le biais de la commande Save (p. 194).*

* *Lorsque les sections [MFX], [CHO] ou [REV] sont coupées, elles sont indiquées par une ligne pointillée à la page General.*

* *Lorsque vous êtes sur la page General, il suffit d'appuyer sur le bouton [F6 (Palette)] pour afficher sur une même vue les réglages de huit Parties (Parties 1–8, Parties 9–16, Parties 17–24 ou Parties 25–32). Vous pouvez ainsi les comparer au fur et à mesure des réglages. Chaque pression sur le bouton [F1] vous permet de passer entre l'affichage des Parties 1–8, des Parties 9–16, des Parties 17–24 et des Parties 25–32.*

Une nouvelle pression sur le bouton [F6 (Palette)] vous fait repasser sur la page General. [F6] affiche le numéro de la Partie dont les réglages sont affichés à l'écran.

Affectation des Parties aux effets

Vous avez la possibilité de choisir la sortie à laquelle chaque Partie doit être affectée, le niveau de sortie ainsi que le niveau de départ de chaque Partie vers les sections de Chorus et de Réverbération.

Paramètres disponibles sur la page Effects General.

Part Chorus Send Level 0–127

Règle le niveau de départ effet de la Partie dans le Chorus.

Part Reverb Send Level 0–127

Règle le niveau de départ effet de la Partie dans la réverb.

Part Output Assign

MFX : La Partie est affectée à la section multi-effets MFX. La sortie vers laquelle elle est dirigée dépend alors du réglage de routage de la section MFX.

OUTPUT A–D : La Partie est affectée à l'une des quatre sorties stéréo, OUTPUTS A à D.

INDIVIDUAL 1–8 : La Partie est affectée à l'une des sorties séparées INDIVIDUAL 1 à 8.

PATCH : La Partie reprend les réglages d'effets de son Patch.

Part Output MFX Select MFXA–C

Permet de choisir lequel des 3 Multi-effets doit être utilisé.

Réglage de la section MFX

Vous avez la possibilité de configurer la section multi-effets MFX (paramètres d'effet et affectation aux sorties).

La page Effect General regroupe les paramètres suivants :

MFX Type (type de multi-effet)

Sélectionnez à ce paramètre l'un des 90 multi-effets proposés dans la section MFX. Vous trouverez une description de chaque multi-effet à la section "Paramètres des multi-effets (MFX TYPE)" (p. 41).

MFX Dry Send Level 0–127

Détermine le niveau de sortie de la section MFX.

MFX Chorus Send Level 0–127

Définit le niveau du signal MFX à diriger dans le Chorus.

MFX Reverb Send Level 0–127

Définit le niveau du signal MFX à diriger dans la Réverbération.

MFX Output Assign A–D

Permet de sélectionner la sortie à laquelle doit être affecté le signal après avoir été traité par la section multi-effet MFX.

MFX A–C Source

Permet d'affecter les réglages MFX en cours aux Multi-effets A à C. Si vous souhaitez reprendre les réglages MFX de la Performance, sélectionnez l'option PERF. Si vous souhaitez reprendre les réglages MFX du Patch affecté à l'une des Parties, indiquez le numéro de la Partie désirée.

Le fait d'appuyer sur le bouton [F2 (MFX)] depuis la page Effects General vous amène sur la page MFX Prm qui regroupe les paramètres suivants.

* *Une deuxième pression sur le bouton [F2 (MFX)] vous amène sur la page MFX Ctl. Une pression supplémentaire sur le bouton [F2 (MFX)] vous ramène sur la page MFX Prm.*

MFX A–C

Ces paramètres vous permettent de personnaliser le multi-effet sélectionné. Vous trouverez une description de chaque multi-effet à la section "Paramètres de chaque multi-effet (MFX TYPE)" (p. 41).

Le fait d'appuyer sur le bouton [F2 (MFX)] depuis la page MFX Prm vous fait passer sur la page MFX Ctl qui regroupe les paramètres suivants.

* *Une pression supplémentaire sur le bouton [F2 (MFX)] vous ramène sur la page MFX Prm.*

Sources de modulation MFXA–C 1–4

Ce paramètre permet de sélectionner la source de commande

chargée de piloter les paramètres du multi-effet, le paramètre à piloter ainsi que le taux d'action de la modulation.

OFF : Aucun contrôleur n'est utilisé.

CC01–95 : Contrôleurs n° 1 à 95 (sauf 32)

BENDER : Pitch Bend

AFTERTOUCH : Aftertouch

SYS-CTRL 1–4 : Contrôleur système 1 à 4

Taux de modulation MFXA–C 1–4 (-63– +63)

Si vous souhaitez modifier le paramètre sélectionné de manière positive (autrement dit, une valeur supérieure, un mouvement vers la droite, un déplacement plus rapide, etc.), sélectionnez une valeur positive (+). Si vous désirez modifier le paramètre choisi de manière négative (autrement dit, une valeur plus faible, un mouvement vers la gauche, un mouvement plus lent, etc.), sélectionnez une valeur négative (-). Plus les valeurs sont élevées (en positif comme en négatif), plus la variation produite est importante.

Destinations de modulation MFXA–C 1–4

Permet de sélectionner le paramètre du multi-effet à piloter par les sources de modulation MFX 1–4. Les paramètres disponibles varient en fonction du type de multi-effet sélectionné au paramètre MFX Type.

Réglage de la section Chorus

La section de Chorus du XV-5080 peut également être employée comme module de délai stéréo.

Ces paramètres vous permettent de sélectionner un effet de Chorus ou de délai ainsi que définir ses caractéristiques et son routage vers les sorties.

Paramètres proposés au niveau de la page Effects General.

Chorus Type

OFF : Aucun effet de Chorus ni de délai n'est utilisé.

CHORUS : C'est un effet de Chorus qui est utilisé.

DELAY : C'est un effet de délai qui est utilisé.

Chorus Source PERFORM/1 à 32

Ce paramètre permet de reprendre les réglages de Chorus propres à une autre Partie. Sélectionnez l'option PERFORM si ce sont les réglages de Chorus de la Performance que vous désirez reprendre. Si vous souhaitez reprendre les réglages de Chorus affectés à l'une des Parties, indiquez le numéro de la Partie en question.

Chorus Level 0–127

Détermine le niveau de sortie de la section Chorus.

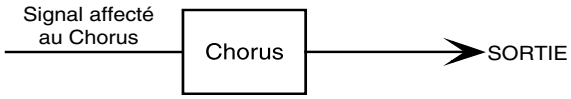
Chorus Output Assign A–D

Permet de choisir la sortie stéréo OUTPUT à laquelle la section de Chorus stéréo doit être affectée si le paramètre Chorus Output Select est réglé sur "MAIN" ou "MAIN+R".

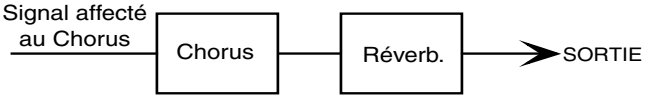
Chorus Output Select

Ce paramètre permet de choisir si le signal dirigé dans le Chorus doit être transmis uniquement aux sorties, dirigé dans la section de Réverbération ou les deux.

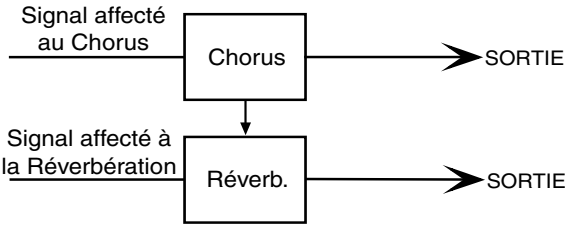
MAIN : Le signal de la section Chorus est transmis uniquement aux sorties OUTPUT.



REV : Le signal de Chorus est affecté uniquement à la section de Réverbération.



MAIN+R : Le signal de Chorus est transmis à la fois aux sorties OUTPUT et à la section de Réverbération.



Le fait d'appuyer sur le bouton [F4 (Chorus)] depuis la page General vous fait passer sur la page Chorus page, sur laquelle vous trouverez les paramètres suivants.

• Pour le Chorus

Rate (fréquence du Chorus) 0.05–10.00 Hz

Définit la fréquence de modulation de l'effet de Chorus.

Depth (profondeur du Chorus) 0–127

Définit la profondeur de modulation de l'effet de Chorus.

Pre Dly (tps de retard du Chorus) 0.0–100 ms

Définit la durée nécessaire au Chorus pour se déclencher après l'apparition du signal direct.

Plus la valeur est élevée, plus le son est ample.

Fbk (réinjection du Chorus) 0–127

Détermine la proportion du signal de Chorus à réinjection à l'entrée de l'effet. Plus la valeur est élevée, plus l'effet de Chorus est complexe.

Phase 0–180 degrés

Définit la répartition spatiale du son.

Filter Type (type de filtre)

Sélectionnez le type de filtre désiré.

OFF : Aucun filtre n'est appliqué.

LPF : Filtre passe-bas. Les fréquences supérieures à la fréquence de coupure choisie sont éliminées.

HPF: Filtre passe-haut. Les fréquences inférieures à la fréquence de coupure choisie sont éliminées.

Cutoff Freq (fréquence de coupure) *1

Définissez la fréquence de coupure utilisée par les filtres.

* *1 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz*

• Pour le délai

Delay C (délai central) 200–1000 ms, Note

Définit le temps de retard du délai situé au centre de l'espace stéréo.

Delay L (délai gauche) 200–1000 ms, Note

Définit le temps de retard du délai situé à gauche de l'espace stéréo.

Delay R (délai droit) 200–1000 ms, Note

Définit le temps de retard du délai situé à droite de l'espace stéréo.

Fbk (réinjection) -98– +98%

Détermine le niveau de réinjection, c'est à dire le nombre d'échos produits par le délai. Avec des valeurs négatives (-), la phase des échos s'inverse.

Level C (niveau du délai central) 0–127

Définit le volume du délai situé au centre de l'espace stéréo.

Level L (niveau du délai gauche) 0–127

Définit le volume du délai situé à gauche de l'espace stéréo.

Level R (niveau du délai droit) 0–127

Définit le volume du délai situé à droite de l'espace stéréo.

HF Damp (atténuation des aigus) *1

Ce paramètre permet de définir l'atténuation des fréquences aiguës au fur est à mesure des échos. Les fréquences supérieures à celle sélectionnée à ce paramètre sont atténuées. Si vous ne souhaitez pas atténuer les fréquences aiguës des échos, choisissez l'option BYPASS.

* *1 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS*

Réglage de la Réverbération

Vous pouvez choisir le type de réverbération désiré, définir ses caractéristiques et choisir la paire de sorties stéréo à laquelle la réverbération stéréo doit être affecté.

Paramètres proposés sur la page Effects General :

Reverb Type (type de réverbération)

Sélectionnez le type de réverbération désiré.

REVERB : Réverbération normale

SRV ROOM : Simulation des réflexions acoustiques d'une pièce type.

SRV HALL : Simulation des réflexions acoustiques d'une salle de concert type.

SRV PLATE : Simulation d'une réverbération à plaque, procédé permettant de recréer artificiellement une réverbération à partir des vibrations d'une plaque de métal. Le type SRV PLATE vous permet également d'obtenir des réverbérations de couleur métallique très originales.

Reverb Source (source de la réverbération)

Ce paramètre permet de reprendre les réglages de réverbération affectés à une autre Partie. Sélectionnez l'option PERFORM si vous souhaitez reprendre les réglages de réverbération de la Performance. Si vous souhaitez reprendre les réglages de réverbération d'une Partie, indiquez le numéro de la Partie en question.

Reverb Level (niveau de réverbération) 0–127

Définit le niveau de sortie de la section de Réverbération.

Reverb Output Assign A–D (affect. aux sorties)

Permet de sélectionner la sortie vers laquelle doit être dirigé le signal stéréo de la section de Réverbération.

Le fait d'appuyer sur le bouton [F4 (Reverb)] depuis la page General vous fait passer sur la page Reverb qui propose les paramètres suivants.

• Pour l'effet REVERB

Type (Réverbération/Délai)

Sélectionnez un type de réverbération ou de délai.

ROOM1: Réverbération courte de forte densité.

ROOM2 : Réverbération courte de faible densité.

STAGE1 : Réverbération longue.

STAGE2 : Réverbération riche en premières réflexions.

HALL1 : Réverbération très claire.

HALL2 : Réverbération riche et ample.

DELAY : Effet de délai traditionnel.

PAN-DLY : Effet dont les échos se déplacent dans le champ stéréo.

Time (temps de réverbération/retard) 0–127

Si vous avez choisi un effet de type ROOM1 à HALL2, ce paramètre règle la durée (longueur) de la réverbération. Si vous avez choisi l'effet DELAY ou PAN-DLY, ce paramètre règle le temps de retard du délai.

Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus l'impression d'ampleur est grande.

HF damp (atténuation des aigus) *1

Permet de définir la fréquence à partir de laquelle les fréquences aiguës de la réverbération seront atténuées.

Plus la valeur est faible, plus les fréquences aiguës sont atténuées et plus la réverbération est douce. Si vous ne souhaitez pas atténuer les aigus de la réverbération, choisissez l'option BYPASS.

Fbk (niveau de réinjection du délai)

Si vous choisissez le type d'effet DELAY ou PAN-DLY, ce paramètre permet de régler le niveau de réinjection du délai, c'est à dire le nombre d'échos (répétitions).

Plus la valeur est élevée, plus il y a d'échos.

* *1 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS*

• Pour les effets SRV ROOM/SRV HALL/SRV PLATE

Pre Delay (temps de retard) 0.0–100 ms

Définit la durée nécessaire à la réverbération pour se déclencher après apparition du signal direct.

Time (temps de réverbération) 0–127

Permet de régler la durée (longueur) de la réverbération.

Size 1–8 (taille de la pièce)

Permet de régler la taille de la pièce simulée. Plus la valeur est élevée, plus la pièce simulée est grande.

High Cut (atténuation des aigus) *1

Définit la fréquence au-delà de laquelle les fréquences aiguës de la réverbération sont atténuées. Si vous ne souhaitez pas atténuer les aigus de la réverbération, choisissez l'option BYPASS.

Density (densité de la réverbération) 0–127

Détermine la densité de la réverbération. Plus la valeur est élevée, plus la réverbération est dense.

Diffusion (diffusion de la réverb.) 0–127

Détermine les variations de densité de la réverbération dans le temps. Plus la valeur est élevée, plus la densité de la réverbération augmente avec le temps. (Cet effet est davantage perceptible sur les réverbérations longues.)

LF Damp Frequency (fréq. d'attén. grave) *2

Définit la fréquence en-dessous de laquelle les fréquences graves de la réverbération sont atténuées.

LF Damp Gain (niv. d'attén. grave) -36–0 dB

Détermine le degré d'atténuation des fréquences graves. Avec la valeur "0", les fréquences graves de la réverbération restent intactes.

HF Damp Frequency (fréq. d'attén. aigus) *3

Détermine la fréquence au-delà de laquelle les fréquences aiguës de la réverbération sont atténuées.

HF Damp Gain (niv. d'attén. aigus) -36–0 dB

Détermine le degré d'atténuation appliquée aux fréquences aiguës. Avec la valeur "0", les fréquences aiguës de la réverbération ne sont pas affectées.

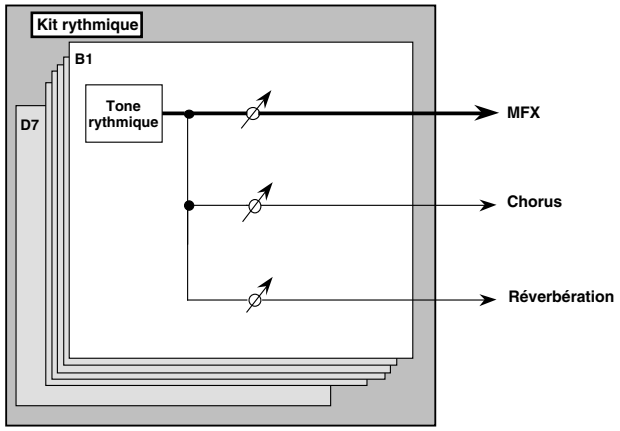
* *1* *160, 200, 250, 320, 400, 500, 640, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3200, 4000, 5000, 6400, 8000, 10000, 12500 Hz, BYPASS*

* *2* *50, 64, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 320, 400, 500, 640, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3200, 4000 Hz*

* *3* *4000, 5000, 6400, 8000, 10000, 12500 Hz*

Réglage en mode Rhythm

Chacun des Tones d'un kit de batterie peut être les sections d'effets MFX, Chorus et Réverbération. Vous pouvez doser le niveau d'effet à appliquer à chaque Tones rythmique par le biais de réglages de niveau de départ effet vers les sections MFX, Chorus et Réverbération.



Commençons tout d'abord par définir l'affectation des Tones aux sorties.

Sélectionnez l'une des options ci-dessous en fonction de l'application ou de vos besoins.

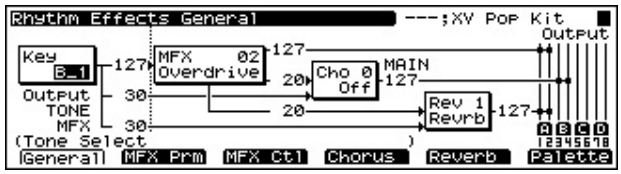
MFX : Sélectionnez cette option si vous souhaitez utiliser les sections MFX, Chorus et Réverbération.

A-D : Sélectionnez cette option si les sons doivent être dirigés à une sortie stéréo et que vous ne souhaitez pas vous servir de la section multi-effets MFX. Vous pouvez utiliser les sections Chorus et Réverbération.

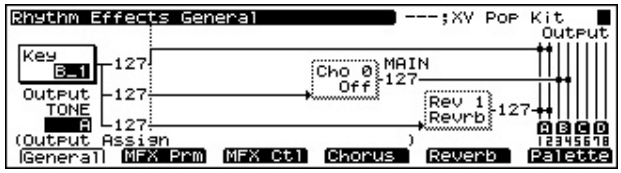
1-8 : Optez pour cette option si vous souhaitez utiliser les sorties séparées sans vous servir de la section d'effets MFX. Les sections Chorus et Réverbération peuvent être utilisées. Si vous choisissez cette option, les traitements du Chorus et de la Réverbération sont transmis en stéréo selon le réglage des paramètres Chorus Output Assign et Reverb Output Assign.

État de l'écran en fonction de l'option choisie.

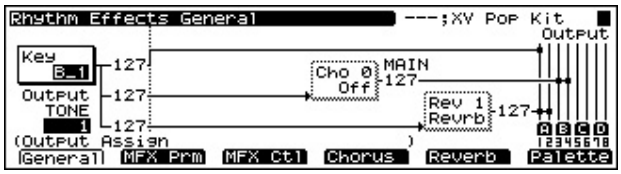
- Si vous avez choisi l'option MFX :



- Si vous avez choisi l'option A–D :



- Si vous avez choisi l'option 1–8 :



Procédure de réglage des effets :

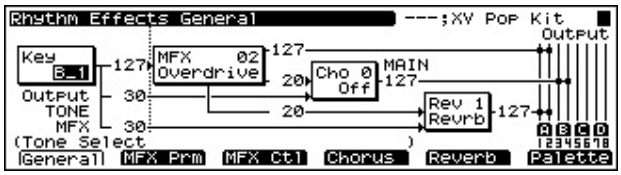
1. Sélectionnez le Tone rythmique désiré.

2. Appuyez sur le bouton [F3 (EFFECTS)].

Vous passez sur la page Patch Effect.

3. Appuyez ensuite sur le bouton [F1 (General)].

L'écran passe alors sur la page General.



4. Amenez le curseur sur le paramètre à régler au moyen des boutons [▲]/[▼]/[◄]/[►].

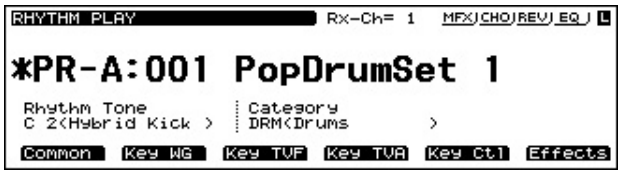
5. Indiquez ensuite la valeur ou l'option désirée à l'aide de la molette VALUE ou des boutons [INC]/[DEC].

* *En cas d'erreur, ou si vous n'êtes pas satisfait du résultat, il vous suffit d'appuyer sur le bouton [UNDO] pour que le paramètre revienne sur sa valeur de départ.*

6. Répétez les étapes 3 à 5 pour configurer l'effet.

7. Revenez sur la page RHYTHM à l'aide du bouton [EXIT]

Une étoile "*" vient s'afficher à gauche du nom du kit de batterie si certains de ses réglages ont été modifiés.



* *Si vous éteignez l'appareil ou changez de kit de batterie alors que l'étoile "*" est affichée à l'écran, vous perdez les réglages effectués. Si vous souhaitez les conserver, sauvegardez le kit de batterie par le biais de la commande Write. (p. 194)*

* *Lorsque les sections [MFX], [CHO] ou [REV] sont coupées, les processeurs d'effets désactivés sont indiqués par une ligne pointillée à la page General.*

Affectation des Tones aux effets

Vous avez la possibilité de choisir la sortie à laquelle chaque Tone doit être affecté, le niveau de sortie ainsi que le niveau de départ de chaque Tone vers les sections de Chorus et de Réverbération.

Paramètres disponibles sur la page Effects General.

Tone Chorus Send Level 0–127

Règle le niveau de départ effet du Tone dans le Chorus.

Tone Reverb Send Level 0–127

Règle le niveau de départ effet du Tone dans la Réverbération.

Tone Output Assign

MFX : Le Tone est affecté à la section multi-effets MFX. La sortie vers laquelle il est dirigé dépend alors du réglage de routage de la section MFX.

OUTPUT A–D : Le Tone est affecté à l'une des quatre sorties stéréo, OUTPUTS A à D.

INDIVIDUAL 1–8 : Le Tone est affecté à l'une des sorties séparées INDIVIDUAL 1 à 8.

Réglage de la section MFX

Vous avez la possibilité de configurer la section multi-effets MFX (paramètres d'effet et affectation aux sorties).

La page General regroupe les paramètres suivants :

MFX Type (type de multi-effet)

Sélectionnez à ce paramètre l'un des 90 multi-effets proposés dans la section MFX. Vous trouverez une description de chaque multi-effet à la section "Paramètres des multi-effets (MFX TYPE)" (p. 41).

MFX Dry Send Level 0–127

Détermine le niveau de la section MFX en sortie (OUTPUT).

MFX Chorus Send Level 0–127

Définit le niveau du signal MFX à diriger dans le Chorus.

MFX Reverb Send Level 0–127

Définit le niveau du signal MFX à diriger dans la Réverbération.

MFX Output Assign A–D

Permet de sélectionner la sortie OUTPUT à laquelle doit être affecté le signal après avoir été traité par la section MFX.

Le fait d'appuyer sur le bouton [F2 (MFX Prm)] depuis la page Effects General vous fait passer sur la page MFX Prm qui regroupe les paramètres suivants.

MFX A–C

Ces paramètres vous permettent de configurer le multi-effet sélectionné. Vous trouverez une description de chaque multi-effet à la section "Paramètres de chaque multi-effet (MFX TYPE)" (p. 41).

Le fait d'appuyer sur le bouton [F3 (MFX Ctl)] depuis la page Effects General vous fait passer sur la page MFX Ctl qui vous propose les paramètres ci-dessous.

Sources de modulation MFX 1-4

Ce paramètre permet de sélectionner la source de commande chargée de piloter les paramètres du multi-effet, le paramètre à piloter ainsi que le taux d'action de la modulation.

OFF : Aucun contrôleur n'est utilisé.

CC01–95 : Contrôleurs n° 1 à 95 (sauf 32)

BENDER : Pitch Bend

AFTERTOUCH: Aftertouch

SYS-CTRL 1–4 : Contrôleurs système 1 à 4

Taux de modulation MFX 1–4 (-63– +63)

Si vous souhaitez modifier le paramètre sélectionné de manière positive (autrement dit, une valeur supérieure, un mouvement vers la droite, un déplacement plus rapide, etc.), sélectionnez une valeur positive (+). Si vous désirez modifier le paramètre choisi de manière négative (autrement dit, une valeur plus faible, un mouvement vers la gauche, un mouvement plus lent, etc.), sélectionnez une valeur négative (-). Plus les valeurs sont élevées (en positif comme en négatif), plus la variation produite est importante.

Destinations de modulation MFX 1 à 4

Permet de sélectionner le paramètre du multi-effet à piloter par les sources de modulation MFX 1–4. Les paramètres disponibles varient en fonction du type de multi-effet sélectionné au paramètre MFX Type.

Réglage de la section Chorus

La section de Chorus du XV-5080 peut également être employée comme module de délai stéréo.

Ces paramètres vous permettent de sélectionner un effet de Chorus ou de délai ainsi que définir ses caractéristiques et son routage vers les sorties.

Paramètres proposés au niveau de la page Effects General.

Chorus Type

OFF : Aucun effet de Chorus ni de délai n'est utilisé.

CHORUS : C'est un effet de Chorus qui est utilisé.

DELAY : C'est un effet de délai qui est utilisé.

Chorus Level 0–127

Détermine le niveau de sortie de la section Chorus.

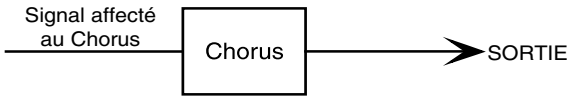
Chorus Output Assign A–D

Permet de choisir la paire de sorties stéréo OUTPUT à laquelle la section de Chorus stéréo doit être affectée si le paramètre Chorus Output Select est réglé sur "MAIN" ou "MAIN+R."

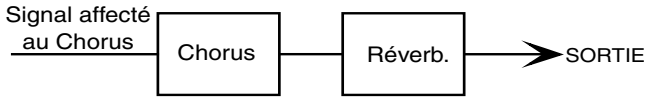
Chorus Output Select

Ce paramètre permet de choisir si le signal dirigé dans le Chorus doit être transmis uniquement aux sorties, dirigé dans la section de Réverbération ou les deux.

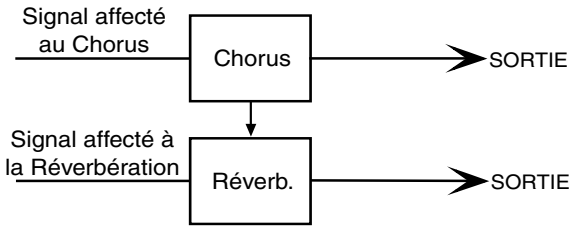
MAIN : Le signal de la section Chorus est transmis directement aux sorties OUTPUT.



REV : Le signal de Chorus est affecté uniquement à la section de Réverbération.



MAIN+R : Le signal de Chorus est transmis à la fois aux sorties OUTPUT et à la section de Réverbération.



Le fait d'appuyer sur le bouton [F4 (Chorus)] depuis la page General vous fait passer sur la page Chorus, sur laquelle vous trouverez les paramètres suivants.

• Pour le Chorus

Rate (fréquence du Chorus) 0.05–10.00 Hz

Définit la fréquence de modulation de l'effet de Chorus.

Depth (profondeur du Chorus) 0–127

Définit la profondeur de modulation de l'effet de Chorus.

Pre Dly (tps de retard du Chorus) 0.0–100 ms

Définit la durée nécessaire au Chorus pour se déclencher après l'apparition du signal direct.

Plus la valeur est élevée, plus le son est ample.

Fbk (réinjection du Chorus) 0–127

Détermine la proportion du signal de Chorus à réinjection à l'entrée de l'effet. Plus la valeur est élevée, plus l'effet de Chorus est complexe.

Phase 0–180 degrés

Définit la répartition spatiale du son.

Filter Type (type de filtre)

Sélectionnez le type de filtre désiré.

OFF : Aucun filtre n'est appliqué.

LPF : Filtre passe-bas. Les fréquences supérieures à la fréquence de coupure choisie sont éliminées.

HPF: Filtre passe-haut. Les fréquences inférieures à la fréquence de coupure choisie sont éliminées.

Cutoff Freq (fréquence de coupure) *1

Définissez la fréquence de coupure utilisée par les filtres.

* *1 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz*

• Pour le délai

Delay C (délai central) 200–1000 ms, Note

Définit le temps de retard du délai situé au centre de l'espace stéréo.

Delay L (délai gauche) 200–1000 ms, Note

Définit le temps de retard du délai situé à gauche de l'espace stéréo.

Delay R (délai droit) 200–1000 ms, Note

Définit le temps de retard du délai situé à droite de l'espace stéréo.

Fbk (réinjection) -98– +98%

Détermine le niveau de réinjection, c'est à dire le nombre d'échos produits par le délai. Avec des valeurs négatives (-), la phase des échos s'inverse.

Level C (niveau du délai central) 0–127

Définit le volume du délai situé au centre de l'espace stéréo.

Level L (niveau du délai gauche) 0–127

Définit le volume du délai situé à gauche de l'espace stéréo.

Level R (niveau du délai droit) 0–127

Définit le volume du délai situé à droite de l'espace stéréo.

HF Damp (atténuation des aigus) *1

Ce paramètre permet de définir l'atténuation des fréquences aiguës au fur et à mesure des échos. Les fréquences supérieures à celle sélectionnée à ce paramètre sont atténuées. Si vous ne souhaitez pas atténuer les fréquences aiguës des échos, choisissez l'option BYPASS.

* *1 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS*

Réglage de la Réverbération

Vous pouvez choisir le type de réverbération désiré, définir ses caractéristiques et choisir la paire de sorties stéréo à laquelle la réverbération stéréo doit être affectée.

Paramètres proposés sur la page Effects General :

Reverb Type (type de réverbération)

Sélectionnez le type de réverbération désiré.

REVERB : Réverbération normale

SRV ROOM : Simulation des réflexions acoustiques d'une pièce type.

SRV HALL : Simulation des réflexions acoustiques d'une salle de concert type.

SRV PLATE : Simulation d'une réverbération à plaque, procédé permettant de recréer artificiellement une réverbération à partir des vibrations d'une plaque de métal. Le type SRV PLATE vous permet également d'obtenir des réverbérations de couleur métallique très originales.

Reverb Level (niveau de réverbération) 0–127

Définit le niveau de sortie de la section de Réverbération.

Reverb Output Assign A–D (affect. aux sorties)

Permet de sélectionner la sortie vers laquelle doit être dirigé le signal stéréo de la section de Réverbération.

Le fait d'appuyer sur le bouton [F4 (Reverb)] depuis la page General vous fait passer sur la page Reverb qui propose les paramètres suivants.

• Pour l'effet REVERB

Type (Réverbération/Délai)

Sélectionnez un type de réverbération ou de délai.

ROOM1: Réverbération courte de forte densité.

ROOM2 : Réverbération courte de faible densité.

STAGE1 : Réverbération longue.

STAGE2 : Réverbération riche en premières réflexions.

HALL1 : Réverbération très claire.

HALL2 : Réverbération riche et ample.

DELAY : Effet de délai traditionnel.

PAN-DLY : Effet dont les échos se déplacent dans le champ stéréo.

Time (temps de réverbération/retard) 0–127

Si vous avez choisi un effet de type ROOM1 à HALL2, ce paramètre règle la durée (longueur) de la réverbération. Si vous avez choisi l'effet DELAY ou PAN-DLY, ce paramètre règle le temps de retard du délai.

Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus l'impression d'ampleur est grande.

HF damp (atténuation des aigus) *1

Permet de définir la fréquence à partir de laquelle les fréquences aiguës de la réverbération seront atténuées.

Plus la valeur est faible, plus les fréquences aiguës sont atténuées et plus la réverbération est douce. Si vous ne souhaitez pas atténuer les aigus de la réverbération, choisissez l'option BYPASS.

Fbk (niveau de réinjection du délai)

Si vous choisissez le type d'effet DELAY ou PAN-DLY, ce paramètre permet de régler le niveau de réinjection du délai, c'est à dire le nombre d'échos (répétitions).

Plus la valeur est élevée, plus il y a d'échos.

* *1 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS*

• Pour les effets SRV ROOM/SRV HALL/SRV PLATE

Pre Delay (temps de retard) 0.0–100 ms

Définit la durée nécessaire à la réverbération pour se déclencher après apparition du signal direct.

Time (temps de réverbération) 0–127

Permet de régler la durée (longueur) de la réverbération.

Size 1–8 (taille de la pièce)

Permet de régler la taille de la pièce simulée. Plus la valeur est élevée, plus la pièce simulée est grande.

High Cut (atténuation des aigus) *1

Définit la fréquence au-delà de laquelle les fréquences aiguës de la réverbération sont atténuées. Si vous ne souhaitez pas atténuer les aigus de la réverbération, choisissez l'option BYPASS.

Density (densité de la réverbération) 0–127

Détermine la densité de la réverbération. Plus la valeur est élevée, plus la réverbération est dense.

Diffusion (diffusion de la réverb.) 0–127

Détermine les variations de densité de la réverbération dans le temps. Plus la valeur est élevée, plus la densité de la réverbération augmente avec le temps. (Cet effet est davantage perceptible sur les réverbérations longues.)

LF Damp Frequency (fréq. d'attén. grave) *2

Définit la fréquence en-dessous de laquelle les fréquences graves de la réverbération sont atténuées.

LF Damp Gain (niv. d'attén. grave) -36–0 dB

Détermine le degré d'atténuation des fréquences graves. Avec la valeur "0", les fréquences graves de la réverbération restent intactes.

HF Damp Frequency (fréq. d'attén. aigus) *3

Détermine la fréquence au-delà de laquelle les fréquences aiguës de la réverbération sont atténuées.

HF Damp Gain (niv. d'attén. aigus) -36–0 dB

Détermine le degré d'atténuation appliqué aux fréquences aiguës. Avec la valeur "0", les fréquences aiguës de la réverbération ne sont pas affectées.

* *1 160, 200, 250, 320, 400, 500, 640, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3200, 4000, 5000, 6400, 8000, 10000, 12500 Hz, BYPASS*

* *2 50, 64, 80, 100, 125, 160, 200, 250, 320, 400, 500, 640, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3200, 4000 Hz*

* *3 4000, 5000, 6400, 8000, 10000, 12500 Hz*

Réglage en mode General MIDI

Veuillez vous reporter à la section **Réglages des effets ([F5 (Effects)])** (p. 227).

Paramètres de chaque Multi-effet

La section MFX regroupe 90 types de multi-effets. Certains effets sont composés de plusieurs effets reliés en série ou en parallèle.

Les paramètres signalés par un dièse "#" peuvent être pilotés par un contrôleur à sélectionner (deux paramètres sont modulés simultanément pour "#1" et "#2").

1 : STEREO-EQ (p. 44)
2 : OVERDRIVE (p. 44)
3 : DISTORTION(p. 45)
4 : PHASER (p. 45)
5 : SPECTRUM (p. 46)
6 : ENHANCER (p. 46)
7 : AUTO WAH (p. 47)
8 : ROTARY (p. 47)
9 : COMPRESSOR(p. 48)
10 : LIMITER (p. 48)
11 : HEXA-CHORUS(p. 49)
12 : TREMOLO CHORUS(p. 49)
13 : SPACE-D (p. 50)
14 : STEREO CHORUS(p. 50)
15 : STEREO FLANGER(p. 51)
16 : STEP FLANGER(p. 52)
17 : STEREO DELAY(p. 52)
18 : MODULATION DELAY(p. 53)
19 : TRIPLE TAP DELAY(p. 54)
20 : QUADRUPLE TAP DELAY(p. 55)
21 : TIME CONTROL DELAY(p. 56)
22 : 2VOICE PITCH SHIFTER(p. 56)
23 : FBK PITCH SHIFTER(p. 57)
24 : REVERB (p. 57)
25 : GATED REVERB(p. 58)
26 : OVERDRIVE -> CHORUS(p. 58)
27 : OVERDRIVE -> FLANGER(p. 59)
28 : OVERDRIVE -> DELAY(p. 60)
29 : DISTORTION -> CHORUS(p. 60)
30 : DISTORTION -> FLANGER(p. 60)
31 : DISTORTION -> DELAY(p. 60)
32 : ENHANCER -> CHORUS(p. 61)
33 : ENHANCER -> FLANGER(p. 61)
34 : ENHANCER -> DELAY(p. 62)
35 : CHORUS -> DELAY(p. 62)
36 : FLANGER -> DELAY(p. 63)

37 : CHORUS -> FLANGER(p. 63)
38 : CHORUS/DELAY(p. 64)
39 : FLANGER/DELAY(p. 64)
40 : CHORUS/FLANGER(p. 64)
41 : STEREO PHASER(p. 65)
42 : KEYSYNC FLANGER(p. 65)
43 : FORMANT FILTER(p. 66)
44 : RING MODULATOR(p. 67)
45 : MULTI TAP DELAY(p. 67)
46 : REVERSE DELAY(p. 68)
47 : SHUFFLE DELAY(p. 70)
48 : 3D DELAY (p. 70)
49 : 3VOICE PITCH SHIFTER(p. 71)
50 : LOFI COMPRESS(p. 72)
51 : LOFI NOISE (p. 72)
52 : SPEAKER SIMULATOR(p. 73)
53 : OVERDRIVE 2(p. 73)
54 : DISTORTION 2(p. 74)
55 : STEREO COMPRESSOR(p. 75)
56 : STEREO LIMITER(p. 75)
57 : GATE (p. 76)
58 : SLICER (p. 76)
59 : ISOLATOR (p. 77)
60 : 3D CHORUS (p. 77)
61 : 3D FLANGER(p. 78)
62 : TREMOLO (p. 79)
63 : AUTO PAN (p. 79)
64 : STEREO PHASER 2(p. 80)
65 : STEREO AUTO WAH(p. 80)
66 : ST FORMANT FILTER(p. 81)
67 : MULTI TAP DELAY 2(p. 82)
68 : REVERSE DELAY 2(p. 83)
69 : SHUFFLE DELAY 2(p. 83)
70 : 3D DELAY 2 (p. 84)
71 : ROTARY 2 (p. 85)
72 : ROTARY MULTI(p. 85)
73 : KEYBOARD MULTI(p. 87)
74 : RHODES MULTI(p. 89)
75 : JD MULTI (p. 90)
76 : STEREO LOFI COMPRESS(p. 91)
77 : STEREO LOFI NOISE(p. 92)
78 : GUITAR AMP SIMULATOR(p. 93)
79 : STEREO OVERDRIVE(p. 94)
80 : STEREO DISTORTION(p. 94)
81 : GUITAR MULTI A(p. 95)
82 : GUITAR MULTI B(p. 96)
83 : GUITAR MULTI C(p. 98)
84 : CLEAN GUITAR MULTI A(p. 99)
85 : CLEAN GUITAR MULTI B(p. 101)
86 : BASS MULTI (p. 102)
87 : ISOLATOR 2 (p. 104)
88 : STEREO SPECTRUM(p. 104)
89 : 3D AUTO SPIN(p. 105)
90 : 3D MANUAL(p. 105)

MEMO

Depuis la page MFX Prm, il est possible d'afficher les effets à l'écran par catégorie (voir ci-dessous) au moyen du bouton [PATCH FINDER].

Modulation (Effets de modulation du son)

4 : PHASER
7 : AUTO WAH
41 : STEREO PHASER
42 : KEYSYNC FLANGER
43 : FORMANT FILTER
44 : RING MODULATOR
64 : STEREO PHASER 2
65 : STEREO AUTO WAH
66 : ST FORMANT FILTER

Délai (décalage du son et production d'échos)

7 : STEREO DELAY
18 : MODULATION DELAY
19 : TRIPLE TAP DELAY
20 : QUADRUPLE TAP DELAY
21 : TIME CONTROL DELAY
22 : 2VOICE PITCH SHIFTER
23 : FBK PITCH SHIFTER
34 : ENHANCER -> DELAY
45 : MULTI TAP DELAY
46 : REVERSE DELAY
47 : SHUFFLE DELAY
48 : 3D DELAY
49 : PITCH SHIFTER
67 : MULTI TAP DELAY 2
68 : REVERSE DELAY 2
69 : SHUFFLE DELAY 2
70 : 3D DELAY 2

Clavier (Effets appropriés au traitement des claviers)

08 : ROTARY
71 : ROTARY 2

72 : ROTARY MULTI
73 : KEYBOARD MULTI
74 : RHODES MULTI
75 : JD MULTI

LOFI (Effets permettant de dégrader intentionnellement la qualité sonore)

50 : LOFI COMPRESS
51 : LOFI NOISE
76 : STEREO LOFI COMPRESS
77 : STEREO LOFI NOISE

Guitare et Basse (Effets particulièrement adaptés à la guitare et à la basse)

2 : OVERDRIVE
3 : DISTORTION
26 : OVERDRIVE -> CHORUS
27 : OVERDRIVE -> FLANGER
28 : OVERDRIVE -> DELAY
29 : DISTORTION -> CHORUS
30 : DISTORTION -> FLANGER
31 : DISTORTION -> DELAY
52 : SPEAKER SIMULATOR
53 : OVERDRIVE 2
54 : DISTORTION 2
78 : GUITAR AMP SIMULATOR
79 : STEREO OVERDRIVE
80 : STEREO DISTORTION
81 : GUITAR MULTI A
82 : GUITAR MULTI B
83 : GUITAR MULTI C
84 : CLEAN GUITAR MULTI A
85 : CLEAN GUITAR MULTI B
86 : BASS MULTI

Compresseur (Effets de traitement de la dynamique)

9 : COMPRESSOR
10 : LIMITER
55 : STEREO COMPRESSOR
56 : STEREO LIMITER
57 : GATE
58 : SLICER

Chorus (Effets conférant de l' ampleur au son)

11 : HEXA-CHORUS
12 : TREMOLO CHORUS
13 : SPACE-D
14 : STEREO CHORUS
15 : STEREO FLANGER
16 : STEP FLANGER
32 : ENHANCER -> CHORUS
33 : ENHANCER -> FLANGER
35 : CHORUS -> DELAY
36 : FLANGER -> DELAY
37 : CHORUS -> FLANGER
38 : CHORUS/DELAY
39 : FLANGER/DELAY
40 : CHORUS/FLANGER
60 : 3D CHORUS
61: 3D FLANGER

Dimension (Effets modifiant la position du son)

62 : TREMOLO
63 : AUTO PAN
89 : 3D AUTO SPIN
90 : 3D MANUAL

Filtre (Effets modifiant le caractère sonore)

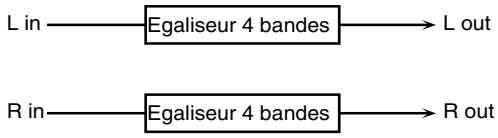
1 : STEREO EQ
5 : SPECTRUM
6 : ENHANCER
59 : ISOLATOR
87 : ISOLATOR 2
88 : STEREO SPECTRUM

Réverbération (simulation d'espaces acoustiques)

24 : REVERB
25 : GATE REVERB

1 : STEREO-EQ (égaliseur stéréo)

Égaliseur quatre bandes (grave, médiums x 2, aigu).



Fréquence/Gain

LowFreq (fréquence grave)

Définit la fréquence de la bande grave (200 Hz/400 Hz).

LowGain (gain grave)

Règle le gain de la fréquence grave.

High Freq (fréquence aiguë)

Définit la fréquence de la bande aiguë (4000 Hz/8000 Hz).

High Gain (gain aigu)

Règle le gain de la fréquence aiguë.

Mid1 Freq (fréquence médium 1)

Définit la fréquence médium 1 (bande médium).

Mid1 Gain (gain de la fréquence médium 1)

Règle le gain de la bande définie par les paramètres Mid 1 Freq et Mid 1 Q.

Mid2 Freq (fréquence médium 2)

Définit la fréquence médium 1 (bande médium).

Mid 2 Gain (gain de la fréquence médium 2)

Règle le gain de la bande définie par les paramètres Mid 2 Freq et Mid 2 Q.

Largeur de bande

Mid1 Q (largeur de la bande médium 1)

Ce paramètre définit la largeur de la bande située de part et d'autre de la fréquence médium 1 et affectée par le réglage de Gain 1. Plus la valeur est élevée, plus la bande est étroite.

Mid2 Q (largeur de la bande médium 2)

Ce paramètre définit la largeur de la bande située de part et d'autre de la fréquence médium 2 et affectée par le réglage de Gain 2. Plus la valeur est élevée, plus la bande est étroite.

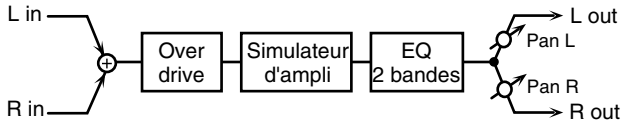
Sortie

Level (niveau de sortie)

Permet de régler le niveau de sortie.

2 : OVERDRIVE

Distorsion douce similaire à celle produite par les amplificateurs à lampes.



Overdrive

Drive

Règle le degré de distorsion. Le volume de l'effet varie en fonction du degré de distorsion.

Simulateur d'ampli

Amp Type (type de simulation d'ampli)

Sélectionnez un type d'amplificateur guitare.

SMALL: amplificateur de petite taille

BUILT-IN: amplificateur de type combo

2-STACK: amplificateur double corps de grande dimension

3-STACK: amplificateur triple corps de grande dimension

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës.

Sortie

Level (niveau de sortie)

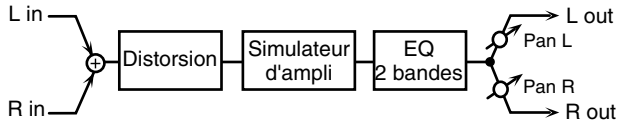
Règle le niveau de sortie.

Pan (panoramique de sortie)

Permet de placer l'effet dans l'espace stéréo. L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

3 : DISTORTION

Distorsion plus intense que celle de l'effet Overdrive.



Distorsion

Drive

Règle le degré de distorsion. Le volume de l'effet varie en fonction du degré de distorsion.

Simulateur d'ampli

Amp Type (type de simulation d'ampli)

Sélectionnez un type d'amplificateur guitare.

SMALL: amplificateur de petite taille

BUILT-IN: amplificateur de type combo

2-STACK: amplificateur double corps de grande dimension

3-STACK: amplificateur triple corps de grande dimension

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës.

Sortie

Level (niveau de sortie)

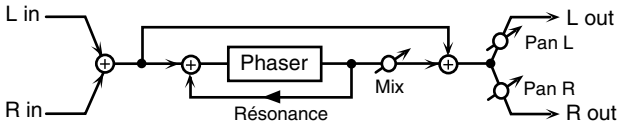
Règle le niveau de sortie.

Pan (panoramique de sortie)

Permet de placer l'effet dans l'espace stéréo. L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

4 : PHASER

Un Phaser copie le son d'origine, fait varier la phase de cette copie, puis la réintègre à l'original. L'effet de vague produit confère ampleur et profondeur au son.



Phaser

Manual

Définit la fréquence de base à partir de laquelle le son est modulé.

Rate # (fréquence)

Définit la fréquence (période) de modulation.

Depth (profondeur)

Définit la profondeur de modulation.

Resonance (résonance)

Règle le niveau de réinjection du Phaser.

Mix (dosage effet/signal direct)

Permet de régler le niveau de l'effet par rapport au signal direct.

Sortie

Level (niveau de sortie)

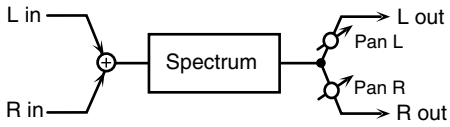
Règle le niveau de sortie.

Pan (panoramique de sortie)

Permet de placer l'effet dans l'espace stéréo. L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

5 : SPECTRUM

Filtre permettant de modifier le timbre par amplification ou atténuation de certaines fréquences. Effet similaire à un égaliseur mais pourvu de 8 points de fréquences fixes choisis pour leur capacité à donner du caractère au son.



Gain

250Hz (gain de la bande 1)

Règle le volume au niveau de la fréquence 250 Hz.

500Hz (gain de la bande 2)

Règle le volume au niveau de la fréquence 500 Hz.

1000Hz (gain de la bande 3)

Règle le volume au niveau de la fréquence 1000 Hz.

1250Hz (gain de la bande 4)

Règle le volume au niveau de la fréquence 1250 Hz.

2000Hz (gain de la bande 5)

Règle le volume au niveau de la fréquence 2000 Hz.

3150Hz (gain de la bande 6)

Règle le volume au niveau de la fréquence 3150 Hz.

4000Hz (gain de la bande 7)

Règle le volume au niveau de la fréquence 4000 Hz.

8000Hz (gain de la bande 8)

Règle le volume au niveau de la fréquence 8000 Hz.

Largeur de bande

Q

Permet de définir la largeur de bande. Cette largeur de bande s'applique à toutes les bandes de fréquences.

Sortie

Level (niveau de sortie)

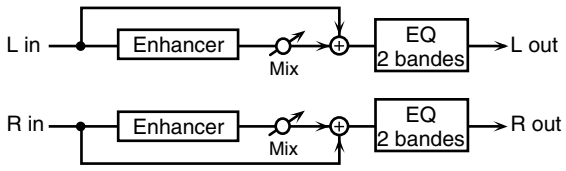
Règle le niveau de sortie.

Pan (panoramique de sortie)

Permet de placer l'effet dans l'espace stéréo. L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

6 : ENHANCER

L'Enhancer agit sur le contenu harmonique des aigus en conférant brillance et clarté au son.



Enhancer

Sens (sensibilité)

Définit la sensibilité de l'Enhancer.

Mix (dosage effet/signal direct)

Règle le dosage entre le son de l'Enhancer et le signal direct.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës.

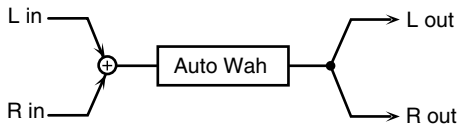
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

7 : AUTO-WAH

L'Auto Wah peut faire varier un filtre de manière cyclique, ce qui provoque une variation cyclique du timbre.



Auto Wah

Filter (type de filtre)

Sélectionnez un type de filtre.

LPF : Filtre passe-bas. L'effet de Wah est appliqué sur une large bande de fréquences.

BPF : Filtre passe-haut. L'effet de Wah est appliqué sur une faible bande de fréquences.

Sens

Règle la sensibilité de modulation du filtre.

Manual

Définit la fréquence centrale de la bande de fréquences sur laquelle est appliqué l'effet.

Peak

Définit la largeur de la bande de fréquences située de part et de d'autre de la fréquence centrale et traitée par l'effet de Wah. Plus la valeur est faible, plus la bande de fréquences traitée est grande. Plus la valeur est élevée, plus la bande de fréquences traitée rétrécit.

Rate (fréquence du LFO)#

Règle la fréquence de modulation.

Depth (profondeur du LFO)

Règle la profondeur de modulation.

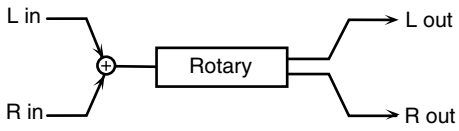
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

8 : ROTARY (haut-parleur rotatif)

L'effet Rotary émule le son des célèbres haut-parleurs rotatifs. Vous avez la possibilité de régler les mouvements des rotors aigu et grave séparément pour reproduire le plus fidèlement possible le son de ces haut-parleurs. Cet effet convient tout particulièrement aux orgues électriques.



Rotation

Speed # (vitesse)

Changement de vitesse de rotation simultané du rotor grave et du rotor aigu.

SLOW : Ralentit la rotation jusqu'à la vitesse lente fixée (aux paramètres Low Slow/Hi Slow).

FAST :

Accélère la rotation jusqu'à la vitesse rapide fixée (aux paramètres Low Fast/Hi Fast).

Voir section "**Modification de la vitesse de rotation de l'effet de haut-parleur tournant via une pédale (p. 220)**."

Rotor grave

Slow Rate (vitesse lente du rotor grave)

Règle la vitesse lente du rotor grave.

Fast Rate (vitesse rapide du rotor grave)

Règle la vitesse rapide du rotor grave.

Acceleration (accélération du rotor grave)

Définit la durée nécessaire au rotor grave pour passer de vitesse lente à vitesse rapide et vice versa. Plus la valeur est faible, plus le passage se fait lentement.

Level (niveau du rotor grave)

Règle le volume du rotor grave.

Séparation

Separation (séparation)

Définit la dispersion spatiale du son.

Rotor aigu

Slow Rate (vitesse lente du rotor aigu)

Règle la vitesse lente du rotor aigu.

Fast Rate (vitesse rapide du rotor aigu)

Règle la vitesse rapide du rotor aigu.

Accélération (accélération du rotor aigu)

Définit la durée nécessaire au rotor aigu pour passer de vitesse lente à vitesse rapide et vice versa. Plus la valeur est faible, plus le passage se fait lentement.

Level (niveau du rotor aigu)

Règle le volume du rotor aigu.

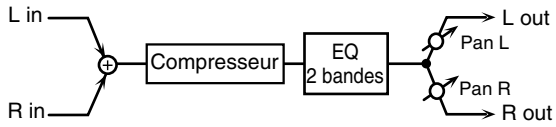
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie de l'effet.

9 : COMPRESSOR (compresseur)

L'effet Compressor atténue les niveaux élevés et amplifie les niveaux faibles pour réduire les variations de volume.



Compresseur

Attack (attaque)

Règle le temps d'attaque du son.

Sustain

Règle la durée pendant laquelle les sons de faible niveau doivent être amplifiés avant d'atteindre le volume désiré.

Post Gain (gain en sortie)

Définit le gain de sortie.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain des fréquences graves.

High (gain aigu)

Règle le gain des fréquences aiguës.

Sortie

Level (niveau de sortie)

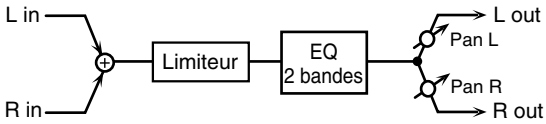
Règle le niveau de sortie.

Pan (panoramique de sortie)

Permet de placer l'effet dans l'espace stéréo. L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

10 : LIMITER (limiteur)

L'effet Limiter compresse les signaux dont le niveau dépasse un niveau donné pour éviter toute distorsion.



Limiteur

Thresh (niveau de seuil)

Règle le niveau à partir duquel la compression se déclenche.

Ratio (taux de compression)

Définit le taux de compression.

Release (temps de rétablissement)

Définit la durée que met la compression à disparaître une fois que le signal est repassé sous le niveau de seuil.

Post Gain (gain de sortie)

Règle le gain de sortie.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain des fréquences graves.

High (gain aigu)

Règle le gain des fréquences aiguës.

Sortie

Level (niveau de sortie)

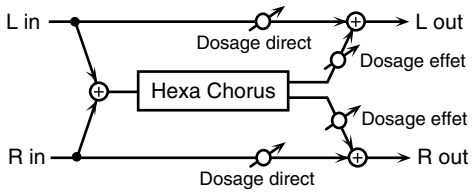
Règle le niveau de sortie.

Pan (panoramique de sortie)

Permet de placer l'effet dans l'espace stéréo. L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

11 : HEXA-CHORUS

L'effet Hexa-Chorus fait appel à un Chorus à six phases (six couches de Chorus) qui confère richesse et ampleur au son.



Chorus

Rate # (fréquence)

Règle la fréquence de modulation.

Depth (profondeur)

Règle la profondeur de modulation.

Depth Dev (variation de modulation)

Règle la différence de modulation entre chacune des six phases du Chorus.

Pre Delay (temps de retard)

Règle la durée que met l'effet à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Pre Delay Dev (décalage entre les phases)

Alors que le temps de retard (Pre Delay) détermine la durée que met l'effet à apparaître après déclenchement du son, le paramètre Pre Delay Dev permet d'ajuster cette durée entre les six phases du Chorus.

Pan Dev (panoramique des phases)

Permet de placer les six phases du Chorus dans l'espace stéréo. Avec la valeur 0, toutes les phases sont placées au centre. Paramètre réglé sur 20, les phases du Chorus sont séparées les unes des autres de 60 degrés par rapport au centre.

Balance

Balance (dosage d'effet)

Règle le dosage entre le signal direct et le son de l'effet.

D100:0W correspond au signal "direct" et D0:100W au son de "l'effet".

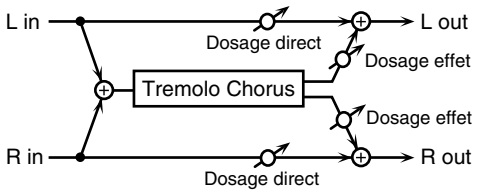
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

12 : TREMOLO CHORUS

L'effet Tremolo Chorus est un effet de Chorus auquel a été ajouté l'effet Tremolo (variation cyclique du volume).



Chorus

Rate (fréquence du Chorus)

Règle la fréquence de modulation du Chorus.

Depth (profondeur du Chorus)

Règle la profondeur de modulation du Chorus.

Pre Delay (temps de retard)

Règle la durée que met le Chorus à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Trémolo

Rate (fréquence du trémolo)

Règle la fréquence de modulation du trémolo.

Phase (phase du trémolo)

Règle la dispersion du trémolo.

Separation (séparation du trémolo)

Règle la dispersion spatiale du trémolo.

Balance

Balance (dosage d'effet)

Règle le dosage entre le signal direct et le son de l'effet.

D100:0W correspond au signal "direct" et D0:100W au son de "l'effet"

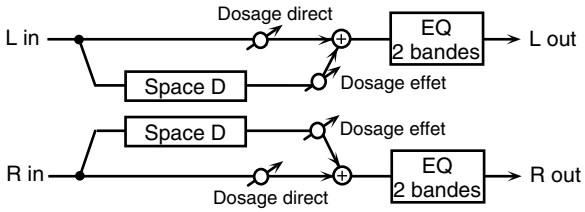
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

13 : SPACE-D

L'effet Space-D est un Chorus multiple qui applique une modulation à deux phases en stéréo. Il ne confère pas une impression de modulation mais plutôt un effet de Chorus transparent.



Chorus

Rate # (fréquence)

Règle la fréquence de modulation.

Depth (profondeur)

Règle la profondeur de modulation.

Phase

Règle la dispersion spatiale du son.

Pre Delay (temps de retard)

Détermine la durée que met l'effet à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës.

Balance

Balance (dosage d'effet)

Règle le dosage entre signal direct et son de l'effet. D100:0W correspond au signal "direct" et D0:100W au son de "l'effet".

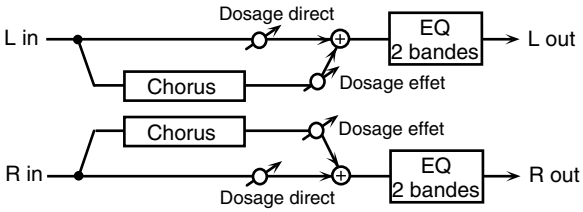
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

14 : STEREO CHORUS (Chorus Stéréo)

Effet de Chorus stéréo doté d'un filtre permettant de faire varier son timbre.



Chorus

Rate # (fréquence)

Règle la fréquence de modulation.

Depth (profondeur)

Règle la profondeur de modulation.

Phase

Règle la dispersion spatiale du son.

Pre Delay (temps de retard)

Détermine la durée que met l'effet à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Filtre

Type (type de filtre)

Sélectionnez un type de filtre.

OFF : Aucun filtre n'est appliqué.

LPF: Filtre passe-bas. Ce filtre atténue les fréquences supérieures à la fréquence de coupure.

HPF: Filtre passe-haut. Ce filtre atténue les fréquences inférieures à la fréquence de coupure.

Cutoff (fréquence de coupure)

Détermine la fréquence de coupure du filtre du Chorus.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës.

Balance

Balance (dosage d'effet)

Règle le dosage entre signal direct et son de l'effet. D100:0W correspond au signal "direct" et D0:100W au son de "l'effet".

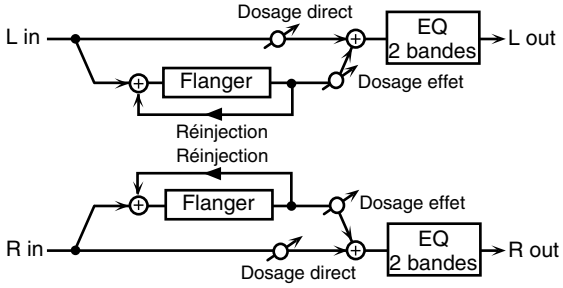
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

15: STEREO FLANGER (Flanger stéréo)

Flanger stéréo (le LFO a la même phase pour la droite et la gauche). Cet effet confère au son une résonance métallique qui monte et descend (comme le son d'un avion au décollage ou à l'atterrissage). Vous disposez d'un réglage de filtre permettant d'agir sur le timbre du Flanger.



Flanger

Rate (fréquence du LFO)

Règle la fréquence de modulation.

Depth (profondeur du LFO)

Règle la profondeur de modulation.

Feedback (niveau de réinjection)

Détermine la proportion (%) du son de Flanger à réinjecter dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

Phase

Définit la dispersion spatiale du son.

Pre Delay (temps de retard)

Définit la durée que met l'effet à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Filtre

Type (type de filtre)

Sélectionnez un type de filtre.

OFF : Aucun filtre n'est appliqué.

LPF: Filtre passe-bas. Ce filtre atténue les fréquences supérieures à la fréquence de coupure

HPF: Filtre passe-haut. Ce filtre atténue les fréquences inférieures à la fréquence de coupure.

Cutoff (fréquence de coupure)

Détermine la fréquence de coupure du filtre du Flanger.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës.

Balance

Balance (dosage d'effet)

Règle le dosage entre signal direct et son de l'effet. D100:0W correspond au signal "direct" et D0:100W au son de "l'effet".

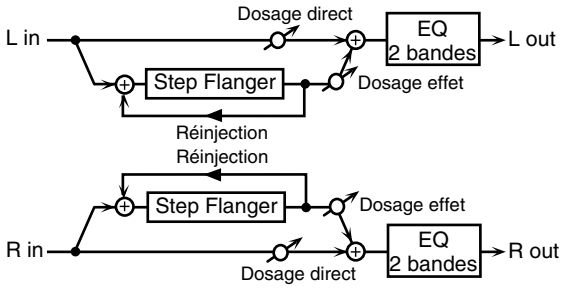
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

16 : STEP FLANGER

L'effet Step Flanger est un Flanger dont la hauteur varie par étapes. Vous pouvez également fixer la vitesse de variation sous forme de valeur de note d'un tempo précis.



Flanger

Rate (fréquence du LFO)

Règle la fréquence de modulation.

Depth (profondeur du LFO)

Règle la profondeur de modulation.

Feedback (niveau de réinjection)

Détermine la proportion (%) du son de Flanger à réinjecter dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

Phase

Définit la dispersion spatiale du son.

Pre Delay (temps de retard)

Définit la durée que met l'effet à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Step Rate

Step Rate

Détermine la fréquence (période) du changement de hauteur. Vous pouvez régler ce paramètre sur une valeur de note d'un tempo précis ; Dans ce cas, indiquez la valeur de note désirée.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës.

Balance

Balance (dosage d'effet)

Règle le dosage entre signal direct et son de l'effet. D100:0W correspond au signal "direct" et D0:100W au son de "l'effet".

Sortie

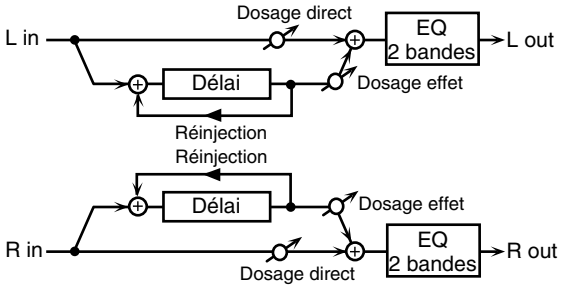
Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

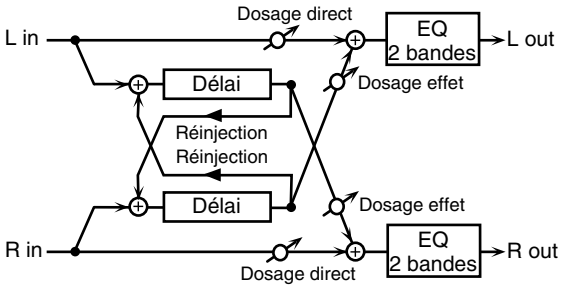
17 : STEREO DELAY (délai stéréo)

Délai stéréo.

Paramètre FBK Mode réglé sur NORMAL :



Paramètre FBK Mode réglé sur CROSS :



Délai

Left (temps de retard gauche)

Détermine la durée que met le délai gauche à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Right (temps de retard droit)

Détermine la durée que met le délai droit à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

HF Damp (atténuation des aiguës)

Définit la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté sera atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Feedback # (niveau de réinjection)

Règle la proportion (%) du délai à réinjecter à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase du signal.

FBK Mode (mode de réinjection)

Choisissez la façon dont le son traité doit être réinjecté dans l'effet.

NORMAL : Le délai gauche est réinjecté dans le délai gauche et le délai droit dans le délai droit.

CROSS : Le délai gauche est réinjecté dans le délai droit et le délai droit est réinjecté dans le délai gauche.

Phase

Phase Left (phase du délai gauche)

Détermine la phase du délai gauche.
NORMAL : Phase inchangée.
INVERT : Phase inversée.

Phase Right (phase du délai droit)

Détermine la phase du délai droit.
NORMAL : Phase inchangée.
INVERT : Phase inversée.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës.

Balance

Balance (dosage d'effet)

Règle le dosage entre signal direct et son de l'effet. D100:0W correspond au signal "direct" et D0:100W au son de "l'effet".

Sortie

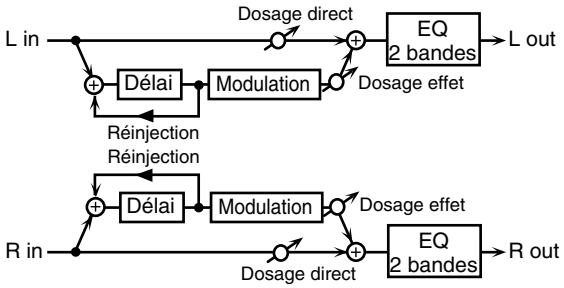
Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

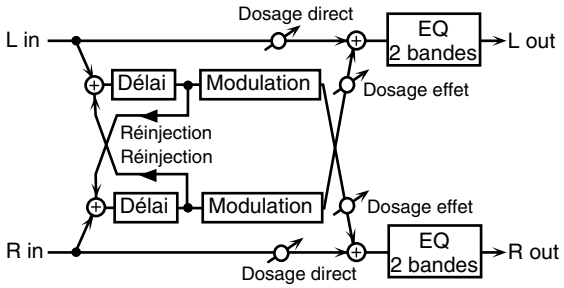
18 : MODULATION DELAY

Cet effet ajoute de la modulation à l'effet de délai. Le résultat est un effet proche du Flanger.

Paramètre FBK Mode réglé sur NORMAL :



Paramètre FBK Mode réglé sur CROSS :



Délai

Left (temps de retard gauche)

Détermine la durée que met le délai gauche à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Right (temps de retard droit)

Détermine la durée que met le délai droit à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

HF Damp (atténuation des aiguës)

Définit la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté sera atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Feedback # (niveau de réinjection)

Règle la proportion (%) du délai à réinjecter à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase du signal.

FBK Mode (mode de réinjection)

Choisissez la façon dont le son traité doit être réinjecté dans l'effet.

NORMAL : Le délai gauche est réinjecté dans le délai gauche et le délai droit dans le délai droit.

CROSS : Le délai gauche est réinjecté dans le délai droit et le délai droit est réinjecté dans le délai gauche.

Modulation

Rate # (fréquence)

Règle la fréquence de modulation.

Depth (profondeur)

Règle la profondeur de modulation.

Phase

Définit la dispersion spatiale du son.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës.

Balance

Balance (dosage d'effet)

Règle le dosage entre signal direct et son de l'effet. D100:0W correspond au signal "direct" et D0:100W au son de "l'effet".

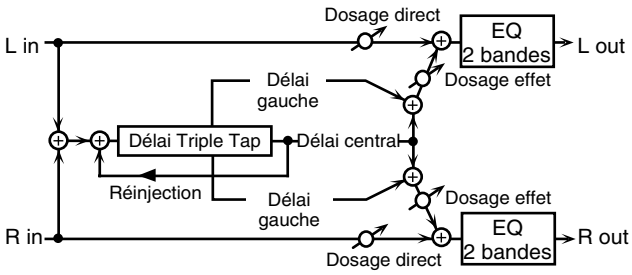
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

19 : TRIPLE TAP DELAY

L'effet Triple Tap Delay produit trois délais : un délai central, un délai gauche et un délai droit. Vous pouvez caler le délai central sur une valeur de note.



Délai

Center (temps de retard central)

Left (temps de retard gauche)

Right (temps de retard droit)

Définit la durée que met le délai pour se déclencher après l'apparition du son d'origine. Vous pouvez régler ce paramètre sur une valeur de note à spécifier.

HF Damp (atténuation des aiguës)

Définit la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté est atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Feedback # (niveau de réinjection)

Règle la proportion (%) du délai à réinjecter dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase du signal.

Niveau des délais

Center (niveau du délai central)

Left (niveau du délai gauche)

Right (niveau du délai droit)

Ces paramètres déterminent le volume de chaque délai.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës.

Balance

Balance (dosage d'effet)

Règle le dosage entre signal direct et son de l'effet. D100:0W

correspond au signal “direct” et D0:100W au son de “l’effet”.

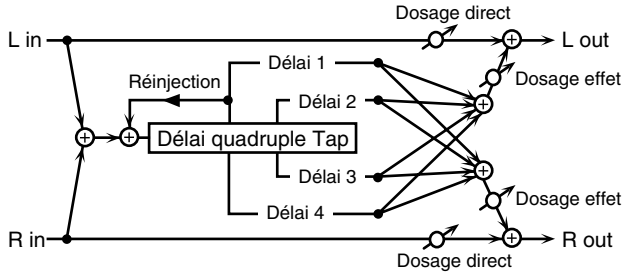
Sortie

Level (niveau de sortie)

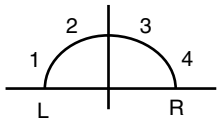
Règle le niveau de sortie.

20: QUADRUPLE TAP DELAY

L’effet Quadruple Tap Delay propose quatre délais, chacun réglable sur une valeur de note spécifiée.



Voici la position de chaque délai dans l’espace stéréo.



Délai

Delay 1 (temps de retard 1)

Delay 2 (temps de retard 2)

Delay 3 (temps de retard 3)

Delay 4 (temps de retard 4)

Déterminent la durée que met le délai pour se déclencher après l’apparition du son d’origine. Vous pouvez régler ce paramètre sur une valeur de note à spécifier.

Niveau des délais

Level 1 (niveau du délai 1)

Level 2 (niveau du délai 2)

Level 3 (niveau du délai 3)

Level 4 (niveau du délai 4)

Règlent le volume de chaque délai.

HF Dam (atténuation des aiguës)

Définit la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté est atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Feedback (niveau de réinjection)

Règle la proportion (%) du délai à réinjecter dans l’effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase du signal.

Balance

Balance (dosage d’effet)

Règle le dosage entre signal direct et son de l’effet. D100:0W correspond au signal “direct” et D0:100W au son de “l’effet”.

Sortie

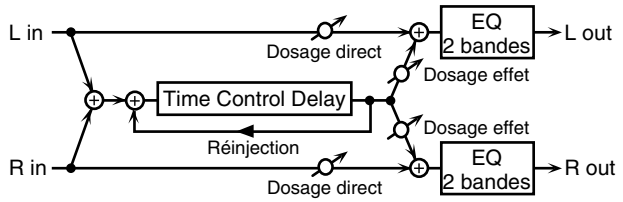
Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

21 : TIME CONTROL DELAY

Cet effet permet de moduler en temps réel le temps de retard et la hauteur via un contrôleur de votre choix que vous aurez attribué comme contrôleur EFX C. Src. Plus le temps de retard est long, plus la hauteur baisse. Plus le temps de retard est court, plus la hauteur augmente.

Voir section "**Édition du multi-effet depuis un appareil MIDI externe** (p. 217)."



Délai

Time (temps de retard)

Définit la durée que met chaque son de délai à se déclencher après l'apparition du son direct.

Acceleration (accélération)

Permet de fixer la vitesse nécessaire au temps de retard (paramètre Time) pour passer de sa valeur en cours à la nouvelle valeur sélectionnée. La vitesse à laquelle le paramètre Time passe d'une valeur à l'autre affecte la vitesse de changement de la hauteur.

Feedback # (niveau de réinjection)

Détermine la proportion (%) du son de l'effet à réinjecter dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

HF Damp (atténuation des aiguës)

Définit la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté est atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës.

Balance

Balance (dosage d'effet)

Règle le dosage entre signal direct et son de l'effet. D100:0W correspond au signal "direct" et D0:100W au son de "l'effet".

Sortie

Level (niveau de sortie)

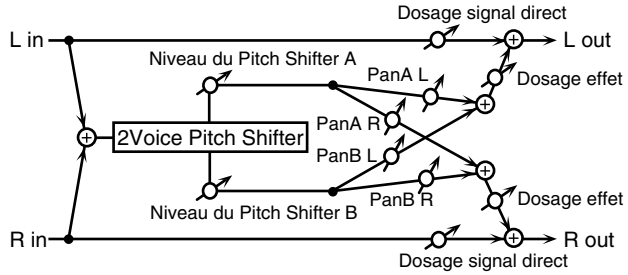
Règle le niveau de sortie.

Pan (panoramique de sortie)

Permet de placer l'effet dans l'espace stéréo. L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

22: 2VOICE PITCH SHIFTER

Un Pitch Shifter est un effet qui modifie la hauteur du son d'origine. L'effet 2 Pitch Shifter comporte deux Pitch Shifters et peut ainsi ajouter au son d'origine le même son transposé à deux hauteurs différentes.



Pitch Shifter A

Coarse (accord grossier A) #1

Permet de faire le réglage grossier de la hauteur du Pitch Shifter A demi-ton par demi-ton (-2 à +1 octave).

Fine (accord fin A) #1

Permet de faire le réglage fin de la hauteur du Pitch Shifter A par pas de 2 centièmes (de -100 à +100 centièmes).

Un centième est égal à 1/100ème de demi-ton.

Pan (panoramique de sortie A)

Permet de placer le son du Pitch Shifter A dans l'espace stéréo. L63 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et R63 à la position la plus à droite.

PreDelay (temps de retard A)

Détermine la durée que met le Pitch Shifter A à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Pitch shift (mode de transposition)

Mode (Pitch Shifter Mode)

Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus la réponse au signal direct est lente, mais plus la hauteur est stable.

Pitch Shifter B

Coarse (accord grossier B) #1

Permet de faire le réglage grossier de la hauteur du Pitch Shifter B demi-ton par demi-ton (-2 à +1 octave).

Fine (accord fin B) #1

Permet de faire le réglage fin de la hauteur du Pitch Shifter B par pas de 2 centièmes (de -100 à +100 centièmes).

Un centième est égal à 1/100ème de demi-ton.

Pan (panoramique de sortie B)

Permet de placer le son du Pitch Shifter B dans l'espace stéréo. L63 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et R63 à la position la plus à droite.

PreDelay (temps de retard B)

Détermine la durée que met le Pitch Shifter B à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Level Balance

Level Balance (dosage entre Pitch Shifter A/B)

Règle le dosage entre les sons du Pitch Shifter A et du Pitch Shifter B.

Balance

Balance (dosage effet/signal direct)

Règle le dosage entre signal direct et son de l'effet. D100:0W correspond au signal "direct" et D0:100W au son de "l'effet".

Sortie

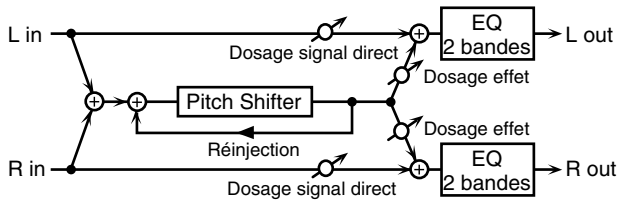
Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

23: FBK PITCH SHIFTER

(Feedback Pitch Shifter)

Cet effet de Pitch Shifter permet de réinjecter dans l'effet le son dont la hauteur a été modifiée (transposée).



Pitch Shifter

Coarse (accord grossier) #1

Permet de régler la hauteur du son transposé demi-ton par demi-ton (sur une plage de -2 à +1 octave).

Fine (accord fin) #1

Permet d'ajuster la hauteur du son transposé par pas de 2 centièmes.

Pre Delay (temps de retard)

Détermine la durée que met le Pitch Shifter à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Mode (mode d'action du Pitch Shifter)

Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus la réponse au signal direct est lente, mais plus la hauteur est stable.

Feedback (niveau de réinjection)

Détermine la proportion (%) du signal traité à réinjecter dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës.

Balance

Balance (dosage effet/signal direct)

Règle le dosage entre signal direct et son de l'effet. D100:0W correspond au signal "direct" et D0:100W au son de "l'effet".

Sortie

Level (niveau de sortie)

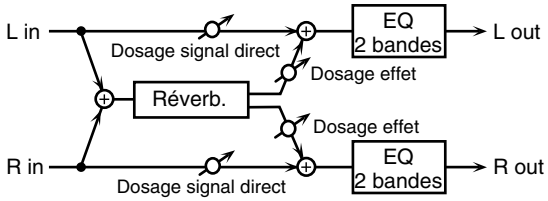
Règle le niveau de sortie.

Pan (panoramique de sortie)

Permet de placer l'effet dans l'espace stéréo. L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

24 : REVERB (réverbération)

L'effet Reverb ajoute de la réverbération au son afin de simuler un espace acoustique.



Réverbération

Type (type de réverbération)

Sélectionnez le type de réverbération désiré.

ROOM1 : réverbération dense dotée d'une déclin court

ROOM2 : réverbération légère dotée d'un déclin court

STAGE1 : réverbération longue

STAGE2 : réverbération riche en premières réflexions

HALL1 : réverbération claire

HALL2 : réverbération riche et ample

Pre Delay (temps de retard)

Définit la durée que met l'effet de réverbération à se déclencher après l'apparition du son direct.

Time (temps de réverbération)

Règle la durée de la réverbération.

HF Damp (atténuation des aiguës)

Fixe la fréquence au dessus de laquelle le son de l'effet est atténué. Plus cette fréquence est basse, plus les fréquences aiguës sont atténuées et plus la réverbération a un son doux et discret. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës.

Balance

Balance (dosage d'effet)

Règle le dosage entre signal direct et son de l'effet. D100:0W correspond au signal "direct" et D0:100W au son de "l'effet".

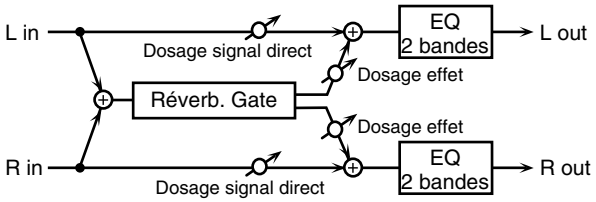
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

25: GATED REVERB (réverb. Gate)

Réverbération particulière interrompue avant sa fin naturelle.



Réverbération

Type (type de réverbération Gate)

Sélectionnez le type de réverbération désiré.

NORMAL: réverbération Gate traditionnelle

REVERSE: réverbération inversée

SWEEP1: l'effet de réverb. se déplace de droite à gauche

SWEEP2: l'effet de réverb. se déplace de gauche à droite

Pre Delay (temps de retard)

Détermine la durée que met l'effet de réverbération à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Gate Time (temps de Gate)

Règle le temps que dure la réverbération avant d'être coupée.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës.

Balance

Balance (dosage d'effet)

Règle le dosage entre signal direct et son de l'effet. D100:0W correspond au signal "direct" et D0:100W au son de "l'effet".

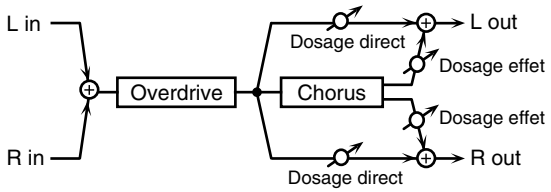
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

26: OVERDRIVE→CHORUS

Effets d'Overdrive et de Chorus placés en série.



Overdrive

Drive (degré d'effet)

Règle la quantité de distorsion de l'Overdrive. Le volume varie avec le niveau de distorsion.

Pan (panoramique)

Permet de placer le son de l'Overdrive dans l'espace stéréo. L63 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

Chorus

Pre Delay (temps de retard du Chorus)

Définit la durée que met le Chorus à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Rate (fréquence du Chorus)

Règle la fréquence de modulation du Chorus.

Depth (profondeur du Chorus)

Règle la profondeur de modulation du Chorus.

Balance (dosage du Chorus)

Règle le dosage entre le signal qui passe dans le Chorus et le signal qui n'y passe pas. Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le son de l'Overdrive. Avec la valeur D0:100W, vous entendez le son de l'Overdrive dirigé dans le chorus.

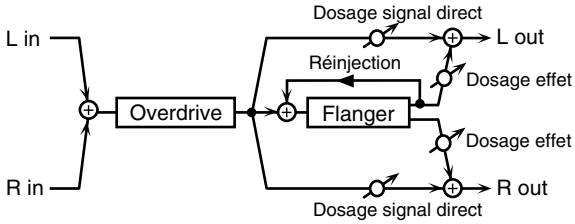
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

27: OVERDRIVE→FLANGER

Effets d'Overdrive et de Flanger placés en série.



Overdrive

Drive (degré d'effet)

Règle la quantité de distorsion de l'Overdrive. Le volume varie avec le niveau de distorsion.

Pan (panoramique)

Permet de placer le son de l'Overdrive dans l'espace stéréo. L63 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

Flanger

Delay (temps de retard du Flanger)

Définit la durée que met le Flanger à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Rate (fréquence)

Règle la fréquence de modulation du Flanger.

Depth (profondeur)

Règle la profondeur de modulation du Flanger.

Feedback (niveau de réinjection)

Fixe la proportion (%) du son du Flanger à réinjecter dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

Balance (Flanger Balance)

Règle le dosage entre le signal qui passe dans le Flanger et celui qui n'y passe pas. Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le son de l'overdrive. Avec la valeur D0:100W, vous entendez le son de l'overdrive passé dans le Flanger.

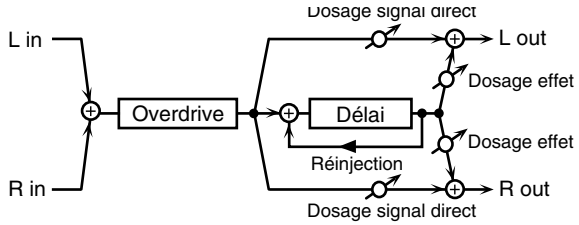
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

28 : OVERDRIVE→DELAY

Effets d'Overdrive et de Délai placés en série.



Overdrive

Drive (degré d'effet)

Règle la quantité de distorsion de l'Overdrive. Le volume varie avec le niveau de distorsion.

Pan (panoramique)

Permet de placer le son de l'Overdrive dans l'espace stéréo. L63 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

Délai

Time (temps de retard)

Définit la durée que met chaque son de délai à se déclencher après l'apparition du son direct.

Feedback (niveau de réinjection)

Détermine la proportion (%) du son de l'effet à réinjecter dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

HF Damp (atténuation des aiguës)

Définit la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté est atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Balance (dosage du délai)

Règle le dosage entre le signal qui passe dans le délai et le signal qui n'y passe pas. Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le son de l'Overdrive. Avec la valeur D0:100W, vous entendez le son de l'Overdrive dirigé dans le délai.

Sortie

Level (niveau de sortie)

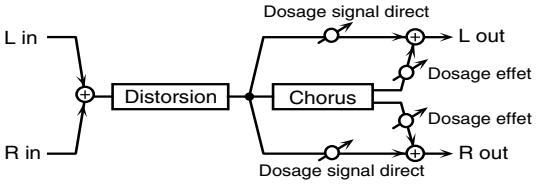
Règle le niveau de sortie.

29 : DISTORTION→CHORUS

Cet effet est constitué d'une distorsion et d'un chorus placés en série. Paramètres identiques à l'effet "26 : OVERDRIVE→ CHORUS", à l'exception des deux paramètres ci-dessous :

Drive → Définit le niveau de distorsion.

Pan → Règle la position de la distorsion dans l'espace stéréo.

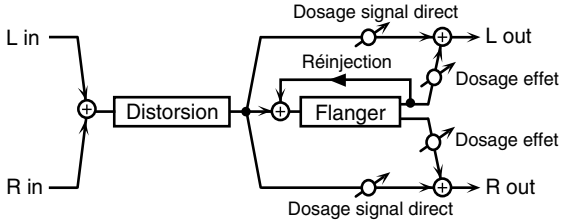


30 : DISTORTION→FLANGER

Cet effet est constitué d'une distorsion et d'un Flanger placés en série. Paramètres identiques à l'effet "27: OVERDRIVE→ FLANGER", à l'exception des deux paramètres ci-dessous :

Drive → Définit le niveau de distorsion.

Pan → Règle la position de la distorsion dans l'espace stéréo.

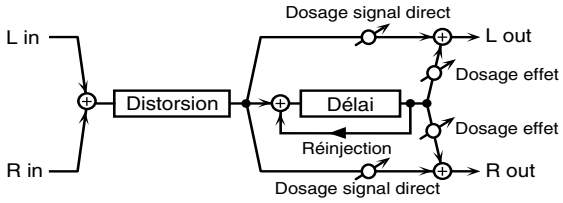


31: DISTORTION→DELAY

Cet effet est constitué d'une distorsion et d'un délai placés en série. Paramètres identiques à l'effet "28 : OVERDRIVE→ DELAY", à l'exception des deux paramètres ci-dessous :

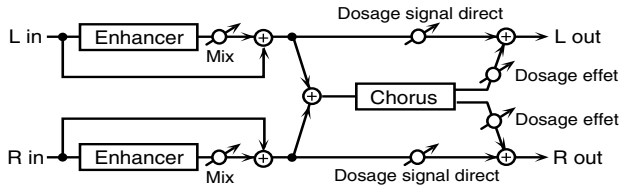
Drive → Définit le niveau de distorsion.

Pan → Règle la position de la distorsion dans l'espace stéréo.



32 : ENHANCER→CHORUS

Cet effet est constitué d'un Enhancer et d'un chorus placés en série.



Enhancer

Sens (sensibilité de l'Enhancer)

Règle la sensibilité de l'Enhancer.

Mix Level (dosage Enhancer)

Détermine le dosage entre les harmoniques générés par l'Enhancer et le signal direct.

Chorus

Pre Delay (temps de retard du Chorus)

Définit la durée que met le Chorus pour se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Rate (fréquence du Chorus)

Règle la fréquence de modulation du Chorus.

Depth (profondeur du Chorus)

Règle la profondeur de modulation du Chorus.

Balance (dosage Chorus)

Règle le dosage entre le son qui passe dans le Chorus et le son qui n'y passe pas. Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le son de l'Enhancer. Avec la valeur D0:100W, vous entendez le son de l'Enhancer passé dans le chorus.

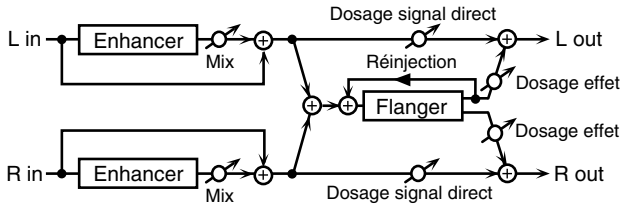
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

33 : ENHANCER→FLANGER

Cet effet est constitué d'un Enhancer et d'un Flanger placés en série.



Enhancer

Sens (sensibilité de l'Enhancer)

Règle la sensibilité de l'Enhancer.

Mix Level (dosage Enhancer)

Détermine le dosage entre les harmoniques générés par l'Enhancer et le signal direct.

Flanger

Pre Delay (temps de retard du Flanger)

Définit la durée que met le Flanger pour se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Rate (fréquence du Flanger)

Règle la fréquence de modulation du Flanger.

Depth (profondeur du Flanger)

Règle la profondeur de modulation du Flanger.

Feedback (réinjection du Flanger)

Détermine la proportion (%) du son de Flanger à réinjecter dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

Balance (dosage Flanger)

Règle le dosage entre le son qui passe dans le Flanger et le son qui n'y passe pas. Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le son de l'Enhancer. Avec la valeur D0:100W, vous entendez le son de l'Enhancer passé dans le Flanger.

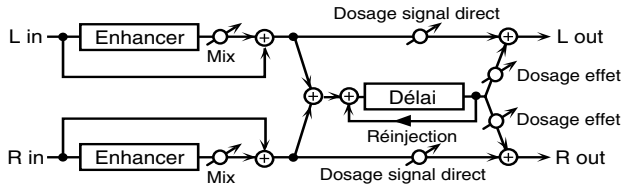
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

34 : ENHANCER→DELAY

Cet effet est constitué d'un Enhancer et d'un délai placés en série.



Enhancer

Sens (sensibilité de l'Enhancer)

Règle la sensibilité de l'Enhancer.

Mix Level (dosage Enhancer)

Détermine le dosage entre les harmoniques générés par l'Enhancer et le signal direct.

Délai

Time (temps de retard)

Définit la durée que met chaque son de délai à se déclencher après l'apparition du son direct.

Feedback (niveau de réinjection)

Détermine la proportion (%) du son de l'effet à réinjecter dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

HF Damp (atténuation des aiguës)

Définit la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté est atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Balance (dosage du délai)

Règle le dosage entre le signal qui passe dans le délai et le signal qui n'y passe pas. Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le son de l'Enhancer. Avec la valeur D0:100W, vous entendez le son de l'Enhancer dirigé dans le délai.

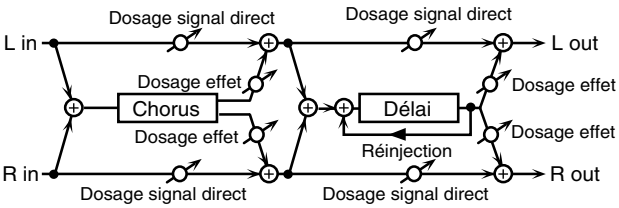
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

35 : CHORUS→DELAY

Effet constitué d'un Chorus et d'un délai placés en série.



Chorus

Pre Delay (temps de retard du Chorus)

Définit la durée que met le Chorus pour se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Rate (fréquence du Chorus)

Règle la fréquence de modulation du Chorus.

Depth (profondeur du Chorus)

Règle la profondeur de modulation du Chorus.

Balance (dosage Chorus)

Règle le dosage entre le signal direct et le Chorus. Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le signal direct. Avec la valeur D0:100W, vous n'entendez que le son du Chorus.

Délai

Time (temps de retard)

Définit la durée que met chaque son de délai à se déclencher après l'apparition du son direct.

Feedback (niveau de réinjection)

Détermine la proportion (%) du son de l'effet à réinjecter dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

HF Damp (atténuation des aiguës)

Définit la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté est atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Balance (dosage du délai)

Règle le dosage entre le signal qui passe dans le délai et le signal qui n'y passe pas. Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le son du Chorus. Avec la valeur D0:100W, vous entendez le son du Chorus dirigé dans le délai.

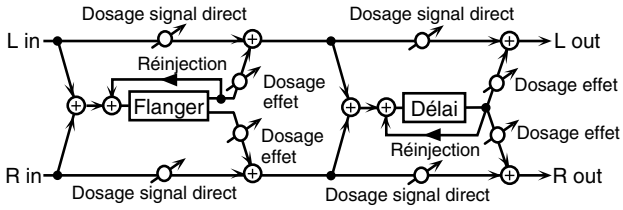
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

36 : FLANGER→DELAY

Effet constitué d'un Flanger et d'un délai placés en série.



Flanger

Pre Delay (temps de retard du Flanger)

Définit la durée que met le Flanger pour se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Rate (fréquence du Flanger)

Règle la fréquence de modulation du Flanger.

Depth (profondeur du Flanger)

Règle la profondeur de modulation du Flanger.

Feedback (réinjection du Flanger)

Détermine la proportion (%) du son de Flanger à réinjecter dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

Balance (dosage Flanger)

Règle le dosage entre le signal direct et le Flanger. Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le signal direct. Avec la valeur D0:100W, vous entendez que le son du Flanger.

Délai

Time (temps de retard)

Définit la durée que met chaque son de délai à se déclencher après l'apparition du son direct.

Feedback (niveau de réinjection)

Détermine la proportion (%) du son de l'effet à réinjecter dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

HF Damp (atténuation des aiguës)

Définit la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté est atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Balance (dosage du délai)

Règle le dosage entre le signal qui passe dans le délai et le signal qui n'y passe pas. Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le son du Flanger. Avec la valeur D0:100W, vous entendez le son du Flanger dirigé dans le délai.

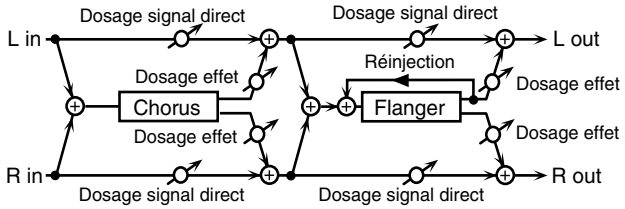
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

37 : CHORUS→FLANGER

Effet constitué d'un Chorus et d'un Flanger placés en série.



Chorus

Pre Delay (temps de retard du Chorus)

Définit la durée que met le Chorus pour se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Rate (fréquence du Chorus)

Règle la fréquence de modulation du Chorus.

Depth (profondeur du Chorus)

Règle la profondeur de modulation du Chorus.

Balance (dosage Chorus)

Règle le dosage entre le signal direct et le Chorus. Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le signal direct. Avec la valeur D0:100W, vous n'entendez que le son du Chorus.

Flanger

Pre Delay (temps de retard du Flanger)

Définit la durée que met le Flanger pour se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Rate (fréquence du Flanger)

Règle la fréquence de modulation du Flanger.

Depth (profondeur du Flanger)

Règle la profondeur de modulation du Flanger.

Feedback (réinjection du Flanger)

Détermine la proportion (%) du son de Flanger à réinjecter dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

Balance (dosage du Flanger)

Règle le dosage entre le signal qui passe dans le Flanger et le signal qui n'y passe pas. Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le son du Chorus. Avec la valeur D0:100W, vous entendez le son du Chorus dirigé dans le délai.

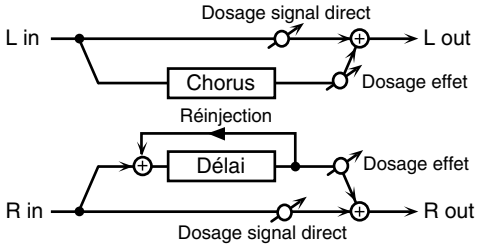
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

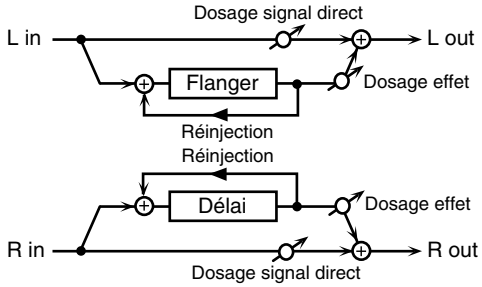
38 : CHORUS/DELAY

Cet effet est constitué d'un Chorus et d'un Délai placés en parallèle. Paramètres identiques à l'effet "35 : CHORUS→ DELAY". Par contre, le paramètre Delay Balance règle ici le dosage entre le signal direct et le son du Délai.



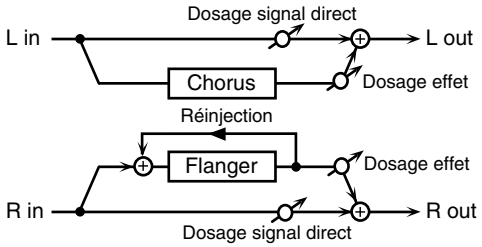
39: FLANGER/DELAY

Cet effet est constitué d'un Flanger et d'un délai placés en parallèle. Paramètres identiques à l'effet "36: FLANGER→ DELAY". Par contre, le paramètre Delay Balance règle ici le dosage entre le signal direct et le son du Délai.



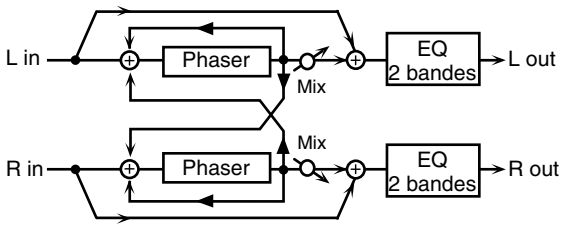
40 : CHORUS/FLANGER

Cet effet est constitué d'un Chorus et d'un Flanger placés en parallèle. Paramètres identiques à l'effet "37 : CHORUS→ FLANGER". Par contre, le paramètre Flanger Balance règle ici le dosage entre le signal direct et le son du Flanger.



41:STEREO PHASER

Effet de Phaser stéréo agissant sur plusieurs étages et pouvant faire varier la hauteur.



Phaser

Type (type de Phaser)

Sélectionnez le type de Phaser désiré.

Le Type 2 agit davantage sur les fréquences aiguës que le Type 1.

Mode

Définit le nombre d'étage du Phaser.

Polarity (polarité)

Détermine si les phases de modulation gauche et droite doivent être inversées ou non.

INVERSE : Les phases gauche et droit sont inversées. Ce réglage a pour effet d'élargir le champ sonore des sources mono.

SYNCHRO : Les phases gauche et droite ne sont pas inversées. Optez pour ce réglage sur des sources stéréo.

Manual

Détermine la fréquence centrale de la plage affectée par le déphasage.

Rate (fréquence du Phaser)

Règle la fréquence de modulation.

Depth (profondeur du Phaser)

Règle la profondeur de modulation.

Resonance (résonance du Phaser)

Règle le niveau de réinjection du Phaser. Plus la valeur est élevée, plus l'effet est distinct.

X-Feedback (niveau de réinjection croisée)

Définit le proportion (%) du son de Phaser à réinjecter à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase du signal réinjecté.

Mix Level (dosage effet/signal direct)

Définit le dosage entre le signal direct et le son du Phaser.

Step Rate

Switch

Ce paramètre détermine si la variation de hauteur doit s'effectuer (ON) ou non (OFF) sur des valeurs de note.

Rate (Step Rate)

Définit la fréquence (période) des changements de hauteur.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont amplifiées.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont amplifiées.

Sortie

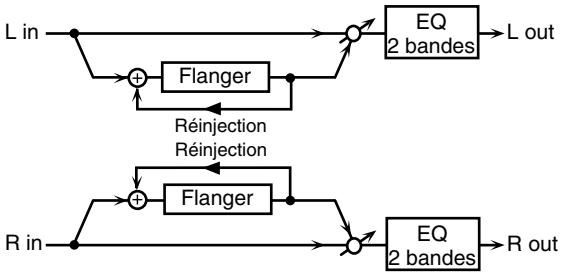
Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

42 :KEYSYNC FLANGER

L'effet Keysync Flanger relance le Flanger en fonction du volume du signal direct à l'entrée de l'effet.

Vous pouvez ainsi moduler l'effet de Flanger en fonction de la vélocité de jeu au clavier.



Flanger

Pre Delay (temps de retard)

Définit la durée que met le Flanger à se déclencher après l'apparition du signal direct.

Rate (fréquence du LFO)

Règle la fréquence de modulation.

Depth (profondeur du LFO)

Règle la profondeur de modulation.

Feedback (niveau de réinjection)

Détermine la proportion (%) du son de Flanger à réinjecter

dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase. Plus la valeur est élevée (en positif ou négatif), plus l'effet est distinct.

Phase

Définit la dispersion spatiale du son.

Filter

Type (type de filtre)

Sélectionnez un type de filtre.

OFF : Aucun filtre n'est appliqué.

LPF: Filtre passe-bas. Ce filtre atténue les fréquences supérieures à la fréquence de coupure.

HPF: Filtre passe-haut. Ce filtre atténue les fréquences inférieures à la fréquence de coupure.

Cutoff (fréquence de coupure)

Détermine la fréquence de coupure du filtre du Flanger.

Step Rate

Switch

Ce paramètre permet de choisir si les variations de hauteur doivent (ON) ou non (OFF) s'effectuer sur des valeurs de note.

Step Rate

Détermine la fréquence des changements de hauteur.

Keysync

Switch (commutateur Keysync)

Détermine si le LFO du Flanger doit (ON) ou non (NON) être relancé en fonction du signal d'entrée.

Thres (niveau de seuil de l'effet Keysync)

Définit le niveau de seuil à partir duquel le LFO est relancé.

Phase (phase de l'effet Keysync)

Définit la phase du LFO après son relancement.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont amplifiées.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont amplifiées.

Balance

Balance # (dosage effet)

Règle le dosage entre le signal direct et l'effet. Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le signal direct. Avec la valeur D0:100W, vous n'entendez que le son du Flanger.

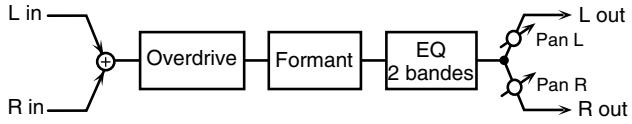
Sortie

Level (niveau de sortie) 0-127

Règle le niveau de sortie.

43 : FORMANT FILTER (filtre à formant)

Cet effet permet de "faire" parler les sons en leur conférant un caractère humain (prononciation de voyelles).



Overdrive

Switch

Permet (ON) ou non (OFF) de relancer l'Overdrive en fonction du signal d'entrée.

Drive

Permet d'activer/désactiver la saturation

Définit le degré de distorsion. Le volume général varie en fonction du niveau de distorsion.

Filtre

Vowel 1, 2 (voyelles 1, 2)

Permet de choisir les voyelles désirées. Les réglages de la voyelle 1 sont à gauche. Ceux de la voyelle 2 sont à droite.

Rate

Définit la vitesse de transition entre les deux voyelles.

Depth

Définit la profondeur de l'effet.

Manual

Détermine le point de transition entre les deux voyelles. Avec la valeur 50, les voyelles 1 et 2 sont de durées égales. Au-delà de la valeur 50, la durée de la voyelle 1 augmente. Inversement, avec des valeurs inférieures à 50, la durée de la voyelle 1 diminue.

Keysync

Switch (commutateur)

Détermine si le LFO de déclenchement des voyelles doit (ON) ou non (OFF) être relancé en fonction du signal d'entrée.

Thres (niveau de seuil)

Définit le niveau de seuil à partir duquel le LFO est relancé.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont amplifiées.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont amplifiées.

Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

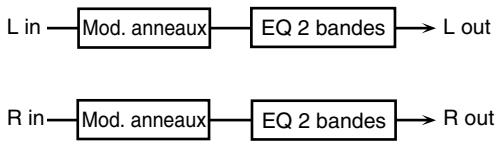
Pan (Output Pan)

Définit la position du signal de sortie dans l'espace stéréo. L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

44 : RING MODULATOR (modulateur en anneaux)

Le modulateur en anneaux est un effet qui permet de créer des sonorités de type cloche par modulation de l'amplitude du signal d'entrée.

Il est possible de faire varier la fréquence de modulation en fonction du volume du signal d'entrée vers l'effet.



Modulateur en anneaux

Freq (fréquence)

Définit la fréquence de modulation de l'effet.

Modulator Source (source de modulation)

Permet de sélectionner la source sonore dont l'enveloppe sera chargée de la modulation.

Avec l'option Source, la fréquence est modulée par l'enveloppe du signal d'entrée affecté à la section MFX.

Modulator Monitor

Permet de choisir si le signal de modulation doit (ON) ou non (OFF) être transmis aux sorties.

Sens

Définit la profondeur de la modulation appliquée.

Polarity (polarité)

Définit si la modulation de fréquence doit s'orienter vers les fréquences aiguës (UP) ou vers les fréquences graves (DOWN).

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont amplifiées.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont amplifiées.

Balance

Balance (dosage signal direct/effet)

Règle le dosage entre le signal direct et le signal de l'effet Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le signal direct. Avec la valeur D0:100W, vous n' entendez que le son de l'effet.

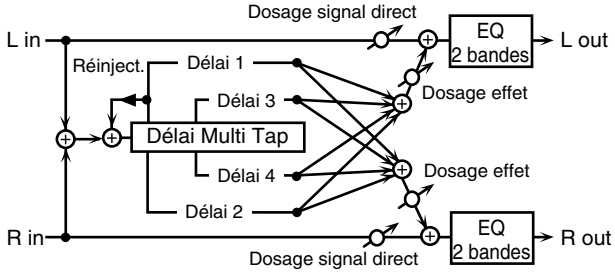
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

45 :MULTI TAP DELAY (délai multi-Tap)

Cet effet propose quatre lignes de délai. Chacune de ces lignes dispose d'un temps de retard propre pouvant être fixé en valeur de note ainsi que d'un réglage du panoramique de chaque écho.



Délai

1 (temps de retard 1)

Définit la durée nécessaire au délai 1 pour se déclencher après l'apparition du signal direct.

2 (temps de retard 2)

Définit la durée nécessaire au délai 2 pour se déclencher après l'apparition du signal direct.

3 (temps de retard 3)

Définit la durée nécessaire au délai 3 pour se déclencher après l'apparition du signal direct.

4 (temps de retard 4)

Définit la durée nécessaire au délai 4 pour se déclencher après l'apparition du signal direct.

Feedback # (niveau de réinjection)

Règle la proportion (%) du son de délai à réinjecter à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

HF Damp (atténuation des fréquences aiguës)

Définit la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté sera atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Niveau des délais

1 (niveau 1)

Définit le niveau de sortie du délai 1.

2 (niveau 2)

Définit le niveau de sortie du délai 2.

3 (niveau 3)

Définit le niveau de sortie du délai 3.

4 (niveau 4)

Définit le niveau de sortie du délai 4.

Panoramique des délais

1 (panoramique de sortie 1)

Règle la position du délai 1 dans l'espace stéréo. La valeur L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

2 (panoramique de sortie 2)

Règle la position du délai 2 dans l'espace stéréo. La valeur L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

3 (panoramique de sortie 3)

Règle la position du délai 3 dans l'espace stéréo. La valeur L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

4 (panoramique de sortie 4)

Règle la position du délai 3 dans l'espace stéréo. La valeur L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont amplifiées.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont amplifiées.

Balance

Balance (dosage signal direct/effet)

Règle le dosage entre le signal direct et le signal de l'effet Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le signal direct. Avec la valeur D0:100W, vous n' entendez que le son de l'effet.

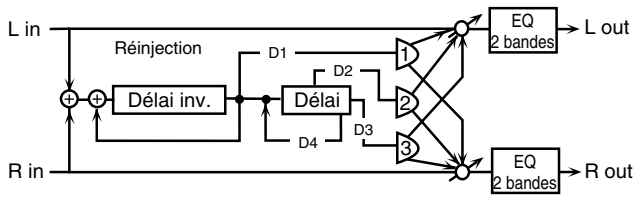
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

46 :REVERSE DELAY (délai inversé)

Effet de délai auquel vient s'ajouter une copie inversée du signal d'entrée.



Délai

1 (temps de retard 1)

Définit la durée nécessaire au délai 1 pour se déclencher après l'apparition du signal direct.

2 (temps de retard 2)

Définit la durée nécessaire au délai 2 pour se déclencher

après l'apparition du signal direct.

3 (temps de retard 3)

Définit la durée nécessaire au délai 3 pour se déclencher après l'apparition du signal direct.

4 (temps de retard 4)

Définit la durée nécessaire au délai 4 pour se déclencher après l'apparition du signal direct.

Réinjection

Feedback 1:4 # (réinjection des délais 1 & 4)

Règle la proportion (%) du son des délais 1 et 4 à réinjecter à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

Atténuation des fréquences aiguës

HF Damp 1:4

Définit la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté des délais 1 et 4 sera atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Level 1:2:3

Règle le volume de sortie des délais 1, 2 et 3.

Pan 1:2:3 (pan. de sortie des délais 1:2:3)

Définit la position des délais 1, 2, 3 dans l'espace stéréo. La valeur L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

Niveau de seuil

Thresh (niveau de seuil)

Détermine le volume à partir duquel le délai inverse s'applique.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont amplifiées.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont amplifiées.

Balance

Balance (dosage signal direct/effet)

Règle le dosage entre le signal direct et le signal de l'effet

Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le signal direct. Avec la valeur D0:100W, vous n' entendez que le son de l'effet.

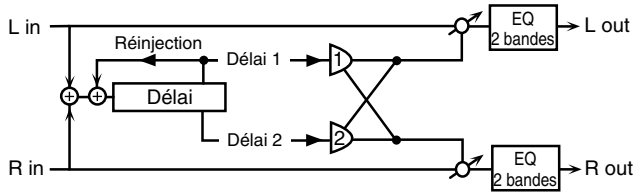
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

47 :SHUFFLE DELAY

Effet de délai auquel vient s'ajouter un décalage, donnant une impression de swing (les échos semblent "rebondir").



Délai

Time (temps de retard)

Définit la durée que met le délai à se déclencher après l'apparition du signal direct.

Shuffle Rate # (décalage entre les délais)

Détermine (en %) de la durée que met le Délai B à se déclencher par rapport au Délai A. Avec la valeur 100 %, les deux délais ont le même temps de retard.

Acceleration (accélération)

Définit la durée nécessaire au Délai pour passer du temps de retard en vigueur à un nouveau temps de retard. La vitesse de variation du temps de retard agit sur la vitesse de variation de hauteur.

Feedback # (réinjection)

Règle la proportion (%) du son de délai à réinjecter à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

HF Damp

Définit la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté du délai sera atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Panoramique

A (Panoramique A)

Règle la position du délai A dans l'espace stéréo.

B (Panoramique B)

Règle la position du délai B dans l'espace stéréo.

Balance

Balance (dosage effet)

Règle le dosage de volume entre le délai A et le délai B.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont amplifiées.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont amplifiées.

Balance

Balance (dosage signal direct/effet)

Règle le dosage entre le signal direct et le signal de l'effet Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le signal direct. Avec la valeur D0:100W, vous n' entendez que le son de l'effet.

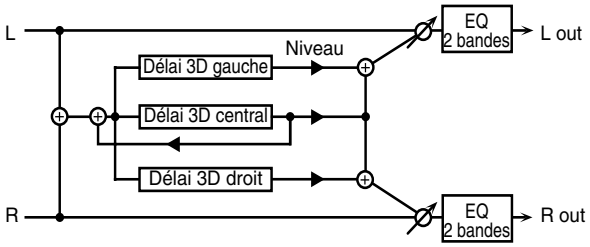
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

48:3D DELAY (délai 3D)

Délai auquel est appliqué un effet 3D. Le son du délai se positionne à 90 degrés à gauche ou 90 degrés à droite.



Délai

Center (temps de retard du délai central)

Définit la durée nécessaire au délai central à se déclencher après apparition du signal direct.

Left (temps de retard du délai gauche)

Définit la durée nécessaire au délai gauche à se déclencher après apparition du signal direct.

Right (temps de retard du délai droit)

Définit la durée nécessaire au délai droit à se déclencher après apparition du signal direct.

HF Damp (atténuation des fréquences aiguës)

Définit la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté du délai sera atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les

fréquences aiguës du son réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Feedback # (réinjection)

Règle la proportion (%) du son de délai à réinjecter à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

Niveau des délais

Center (niveau du délai central)

Règle le volume du délai central.

Left (niveau du délai gauche)

Règle le volume du délai gauche.

Right (niveau du délai droit)

Règle le volume du délai droit.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont amplifiées.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont amplifiées.

Balance

Balance (dosage signal direct/effet)

Règle le dosage entre le signal direct et le signal de l'effet Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le signal direct. Avec la valeur D0:100W, vous n' entendez que le son de l'effet.

Sortie

Level (niveau de sortie)

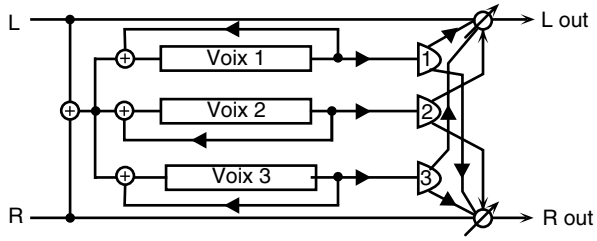
Règle le niveau de sortie.

Out (mode de sortie)

Permet de sélectionner le mode d'écoute du son en sortie. Pour un rendu optimal de l'effet 3D, sélectionnez l'option "Speaker" si vous écoutez sur des enceintes. Sélectionnez par contre l'option "Phones" si vous écoutez au casque.

49 :3VOICE PITCH SHIFTER

Un Pitch Shifter modifie la hauteur du son d'origine. Cet effet est constitué de 3 Pitch Shifters, et peut donc ajouter trois copies transposées au son d'origine.



Pch Coarse (réglage grossier)

1:2:3 (réglage grossier des voix 1:2:3) #1

Règle la hauteur des voix 1 à 3 demi-ton par demi-ton.

Pch Fine (réglage fin)

1:2:3 (réglage fin 1:2:3) #1

Permet d'effectuer le réglage fin des voix 1 à 3 par crans de 2 centièmes.

Pitch Shift

Mode (mode d'action du Pitch Shifter)

Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus la réponse au signal direct est lente, mais plus la hauteur est stable.

Fbk 1:2:3 (réinjection des voix 1:2:3)

Détermine la proportion (%) des voix 1 à 3 à réinjecter dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

Pre Delay 1:2:3 (tps de retard des voix 1:2:3)

Détermine la durée que mettent les Pitch Shifter 1 à 3 à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Balance

Balance (dosage signal direct/effet)

Règle le dosage entre le signal direct et le son de l'effet Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le signal direct. Avec la valeur D0:100W, vous n' entendez que le son de l'effet.

Level (niveau de sortie)

Règle le volume de sortie.

Pan 1:2:3 (panoramique des voix 1:2:3)

Définit la position des voix 1 à 3 dans l'espace stéréo. L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

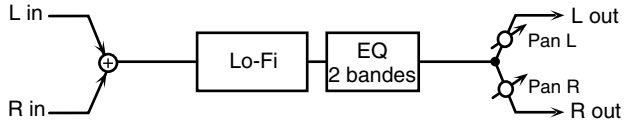
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

50 :LOFI COMPRESS

Effet qui permet de dégrader intentionnellement la qualité sonore.



Lo-Fi

Type (niveau de dégradation)

Dégrade la qualité sonore. Plus la valeur est élevée, plus la qualité sonore se dégrade.

Pré-filtre

Type (type de pré-filtre)

Permet de choisir le type de filtre à appliquer au son avant qu'il ne soit traité par l'effet Lo-Fi.

Post-filtre 1

Type

Permet de choisir le filtre à appliquer au son après traitement par l'effet Lo-Fi.

Post-filtre 2

Type (type/fréquence de coupure)

OFF: Aucun post-filtre 2 n'est appliqué.

LPF : Filtre passe-bas. Les fréquences supérieures à la fréquence de coupure sont atténuées.

HPF : Filtre passe-haut. Les fréquences inférieures à la fréquence de coupure sont atténuées.

Ce paramètre définit une fréquence de coupure si une bande de fréquences spécifique doit être atténuée par un filtre.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont amplifiées.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont amplifiées.

Balance

Balance (dosage signal direct/effet)

Règle le dosage entre le signal direct et le signal de l'effet Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le signal direct. Avec la valeur D0:100W, vous n' entendez que le son de l'effet.

Sortie

Level (niveau de sortie)

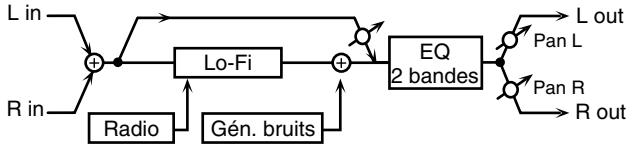
Règle le niveau de sortie.

Pan (panoramique de sortie)

Définit la position du son de sortie dans l'espace stéréo. La valeur L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

51 :LOFI NOISE

Cet effet applique une dégradation au signal sonore en y ajoutant différents types de bruits (bruits de dérive en fréquence de radio ou de surface de disques vinyles).



Lo-Fi

Type (niveau de dégradation)

Dégrade la qualité sonore. Plus la valeur est élevée, plus la qualité sonore se dégrade.

Post-filtre

Type (type/fréquence de coupure)

OFF: Aucun post-filtre 2 n'est appliqué.

LPF : Filtre passe-bas. Les fréquences supérieures à la fréquence de coupure sont atténuées.

HPF : Filtre passe-haut. Les fréquences inférieures à la fréquence de coupure sont atténuées.

Ce paramètre définit également la fréquence de coupure à partir de laquelle le filtre agit.

Bruits de radio

Radio Detune

Simule le bruit de dérive en fréquence d'une radio. Plus la valeur est élevée, plus la dérive est importante.

Level

Règle le niveau des bruits de radio.

Bruits de surface de disques

Type (type de bruit)

Permet de choisir un type de bruit de surface. La fréquence au niveau duquel apparaît le bruit varie en fonction du type choisi.

LPF (filtre passe-bas)

Définit la fréquence de coupure du filtre passe-bas appliqué au bruit de surface.

Level (niveau des bruits de surface)

Règle le volume des bruits de surface.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont amplifiées.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont amplifiées.

Balance

Balance (dosage signal direct/effet)

Règle le dosage entre le signal direct et le signal de l'effet Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le signal direct. Avec la valeur D0:100W, vous n' entendez que le son de l'effet.

Sortie

Level (niveau de sortie)

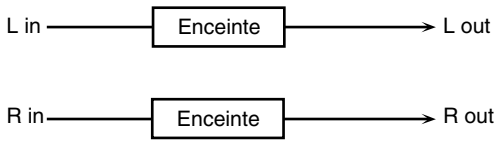
Règle le niveau de sortie.

Pan (panoramique de sortie)

Définit la position du son de sortie dans l'espace stéréo. La valeur L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

52 :SPEAKER SIMULATOR

Cet effet permet d'émuler différents types et réglages d'enceintes et de micros et d'enregistrer le son selon ces réglages.



Enceinte

Type (type d›enceinte)

Sélectionnez un type d' enceinte (vous pouvez en trouver les caractéristiques ci-dessous). La colonne HP indique le diamètre (en pouces) et le nombre des haut-parleurs.

Type	Enceinte	HP	Microphone
SMALL 1	Petite enceinte ouverte	10	dynamique
SMALL 2	Petite enceinte ouverte	10	dynamique
MIDDLE	Enceinte ouverte	12 x 1	dynamique
JC-120	Enceinte ouverte	12 x 2	dynamique
BUILT IN 1	Enceinte ouverte	12 x 2	dynamique
BUILT IN 2	Enceinte ouverte	12 x 2	à condensateur
BUILT IN 3	Enceinte ouverte	12 x 2	à condensateur
BUILT IN 4	Enceinte ouverte	12 x 2	à condensateur
BUILT IN 5	Enceinte ouverte	12 x 2	à condensateur
BG STACK 1	Enceinte fermée	12 x 4	à condensateur
BG STACK 2	Grande enceinte fermée	12 x 4	à condensateur
MS STACK 1	Grande enceinte fermée	12 x 4	à condensateur
MS STACK 2	Grande enceinte fermée	12 x 4	à condensateur
METAL STACK	Grand double corps	12 x 4	à condensateur
2-STACK	Grande enceinte fermée	12 x 4	à condensateur
3-STACK	Grande enceinte fermée	12 x 4	à condensateur

Micro

Setting (réglage du micro)

Définit la position du micro chargé d' enregistrer le son émis par l' enceinte. Vous avez le choix entre 3 positions (la distance entre le micro et l' enceinte augmente avec le chiffre).

Level

Règle le volume du microphone.

Direct Level

Définit le volume du signal direct.

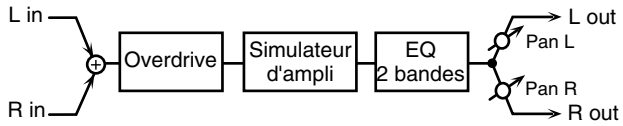
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

53 :OVERDRIVE 2

Effet d'Overdrive produisant une forte distorsion.



Overdrive

Drive

Détermine le degré de distorsion. Le volume varie en fonction du degré de distorsion.

Tone

Définit la qualité sonore de l'effet Overdrive.

Simulateur d'ampli

Amp Type (type de simulateur d'ampli)

Permet d'activer/désactiver le simulateur d'ampli et de sélectionner le type d'ampli guitare à émuler.

SMALL : amplificateur de petite taille

BUILT-IN : amplificateur de type Combo

2-STACK : ampli double corps de grande dimension

3-STACK : ampli triple corps de grande dimension

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont amplifiées.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont amplifiées.

Sortie

Level (niveau de sortie)

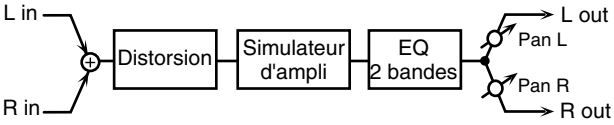
Règle le niveau de sortie.

Pan (panoramique de sortie)

Définit la position du son de sortie dans l'espace stéréo. La valeur L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

54 :DISTORTION 2

Effet de distorsion produisant une forte distorsion.



Distorsion

Drive

Détermine le degré de distorsion. Le volume varie en fonction du degré de distorsion.

Tone

Définit la qualité sonore de l'effet Distorsion.

Simulateur d'ampli

Amp Type (type de simulateur d'ampli)

Permet d'activer/désactiver le simulateur d'ampli et de sélectionner le type d'ampli guitare à émuler.

SMALL : amplificateur de petite taille

BUILT-IN : amplificateur de type Combo

2-STACK : ampli double corps de grande dimension

3-STACK : ampli triple corps de grande dimension

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont amplifiées.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont amplifiées.

Sortie

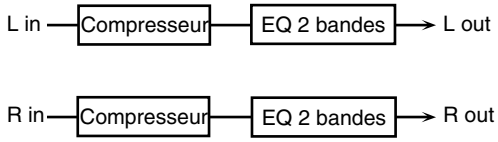
Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

Pan (panoramique de sortie)

Définit la position du son de sortie dans l'espace stéréo. La valeur L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

55 :STEREO COMPRESSOR (compresseur stéréo)



Compresseur

Attack (attaque)

Règle le temps d'attaque du son.

Sustain

Règle la durée pendant laquelle les sons de faible niveau doivent être amplifiés avant d'atteindre le volume désiré.

Post Gain (gain en sortie)

Définit le gain de sortie.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont amplifiées.

High (gain aigu)

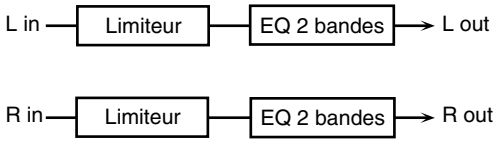
Règle le gain de la bande de fréquences aiguës. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont amplifiées.

Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

56 :STEREO LIMITER (limiteur stéréo)



Limiteur

Threshold (niveau de seuil)

Règle le niveau à partir duquel la compression se déclenche.

Ratio (taux de compression)

Définit le taux de compression.

Release (temps de rétablissement)

Définit la durée que met la compression à disparaître une fois que le signal est repassé sous le niveau de seuil.

Post Gain (gain de sortie)

Règle le gain de sortie.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës.

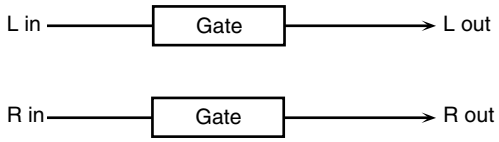
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

57 :GATE

L'effet Gate coupe le son de la réverbération en fonction du volume du signal dirigé vers son entrée. Cet écran permet de couper prématurément un son avant sa fin naturelle.



Gate Key

Mode

GATE (Réverbération Gate) :

Lorsque le volume du signal source descend sous un certain niveau, l'effet Gate se déclenche et coupe le son. Le résultat est similaire à celui d'une réverbération Gate.

DUCK (Réverbération Ducking) :

Lorsque le signal source atteint un niveau suffisamment élevé, l'effet Gate se déclenche. Le résultat est proche de celui d'une réverbération Ducking. Arrêtez le son de la réverbération uniquement si vous dirigez des signaux puissants en entrée afin d'éviter que la qualité sonore ne se dégrade.

Attack Time (attaque)

Définit la durée nécessaire à l'effet pour se refermer totalement (et couper le son) une fois qu'il s'est déclenché.

Hold Time (maintien)

Définit la durée nécessaire à l'effet Gate pour se déclencher une fois que le signal source a franchi le niveau de seuil.

Release (rétablissement)

Définit la durée nécessaire à l'effet pour se désactiver totalement (et laisser passer le son) une fois que la durée de maintien (voir paramètre Hold Time) est écoulée.

Gate

Key (signal de commande)

Permet de choisir le signal d'entrée chargé de déclencher l'effet Gate.

Avec l'option Source, c'est le son dirigé vers l'entrée de la section MFX qui est chargé de déclencher le Gate.

Threshold (niv. de seuil du signal de commande)

Définit le niveau à partir duquel l'effet Gate coupe le son.

Moniter

Détermine si le signal de commande (chargé de déclencher le Gate) est (ON) ou non (OFF) transmis aux sorties.

Balance

Balance (dosage signal direct/effet)

Règle le dosage entre le signal direct et le signal de l'effet Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le signal direct. Avec la valeur D0:100W, vous entendez que le son de l'effet.

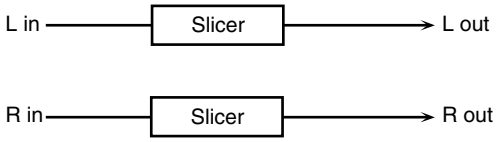
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

58 :SLICER

Cet effet "découpe" le son en plusieurs parties. Le son traité prend alors l'aspect d'un motif. Le résultat est particulièrement perceptible sur les sons tenus.



Level 1–4 (niveaux)

Beat 1–4

Pour une mesure de quatre noires, ces paramètres définissent le niveau de chaque double-croche lorsque la mesure doit être découpée en double-croches. Avec la valeur 0, aucun son n'est produit.

Rate (fréquence)

Rate

Détermine le cycle d'une mesure.

Attack (attaque)

Attack

Définit la vitesse de variation de volume entre les temps. Plus la valeur est élevée, plus les variations de volume sont rapides.

Reset

Trigger

Permet de sélectionner le son chargé de relancer le motif d'une mesure.

Avec l'option OFF, le motif n'est pas relancé, même en présence du signal sélectionné en entrée. Avec l'option Source, le motif est relancé par le son reçu à l'entrée de la section MFX. Si le paramètre MFX Control est réglé sur RESET, il est possible de relancer le motif par un appareil MIDI externe.

Threshold (Reset Threshold)

Définit le volume à partir duquel le motif doit être relancé.

Mon (Reset Monitor)

Détermine si le son chargé de relancer le motif doit (ON) ou non (OFF) être transmis aux sorties. Ce paramètre est indisponible si le paramètre Reset est réglé sur OFF ou Source.

Beat Change

Mode

Définit la manière dont les variations de volume évoluent d'un temps à l'autre.

LEGATO : Les variations de volume d'un temps à l'autre sont égales. Si le niveau du temps suivant est identique au temps précédent, il n'y a aucune variation de volume.

SLASH : Le niveau est temporairement ramené à 0 avant de traiter le niveau du temps suivant. Cette variation de volume se produit même si le niveau du temps suivant est identique à celui du temps précédent.

Shuffle

Définit le timing des variations de volume des temps pairs. (temps 1-2/temps 1-4/temps 2-2/...). Plus la valeur est élevée, plus le timing avec lequel le temps progresse est retardé.

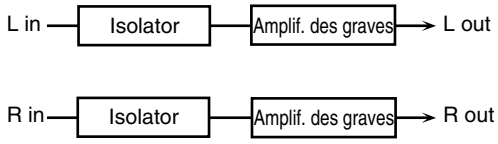
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

59 :ISOLATOR

Égaliseur qui permet d'atténuer fortement certaines bandes de fréquences afin d'y appliquer des effets spéciaux.



Boost/Cut

High (niveau des fréquences aiguës) #

Middle (niveau des fréquences médiums) #

Low (niveau des fréquences graves) #

Ces paramètres permettent d'amplifier ou d'atténuer séparément les fréquences aiguës, médiums et graves. À -60 dB, le son est inaudible. Avec la valeur 0 dB, le son en sortie est équivalent au son en entrée.

Anti Phase Low (déphasage des graves)

Switch (commutateur)

Permet d'activer/désactiver la fonction de déphasage et de régler le niveau des bandes de fréquences graves. Lorsque la fonction est activée, les canaux du signal stéréo sont inversés et ajoutés au signal d'origine.

Level (niveau de déphasage des graves)

Définit le niveau de certaines fréquences graves. Vous pouvez ainsi faire ressortir certaines fréquences du son. Cette fonction n'est opérationnelle que sur les sources stéréo.

Anti Phase Mid (déphasage des médiums)

Switch (commutateur)

Permet d'activer/désactiver la fonction de déphasage et de régler le niveau des bandes de fréquences médiums. Lorsque la fonction est activée, les canaux du signal stéréo sont inversés et ajoutés au signal d'origine.

Level (niveau de déphasage des médiums)

Définit le niveau de certaines fréquences médiums. Vous pouvez ainsi faire ressortir certaines fréquences du son. Cette fonction n'est opérationnelle que sur les sources stéréo.

Low Boost (amplification des graves)

Switch (commutateur)

Permet d'activer (On) ou désactiver (OFF) l'amplification des graves. Cette fonction permet d'amplifier les fréquences graves afin de créer un registre grave bien puissant.

Plus la valeur est élevée, plus le registre grave est puissant. (Cet effet peut être dur à distinguer avec certains réglages de filtre et de l'effet Isolator).

Level (niveau d'amplification des graves)

Règle le niveau d'amplification.

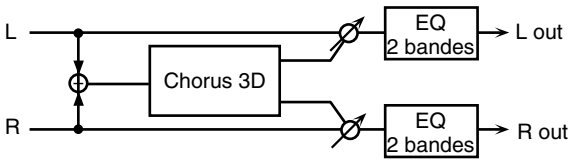
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

60 :3D CHORUS

Applique un effet 3D au son du Chorus. Le son du Chorus est en position à 90 degrés à gauche et à 90 degrés à droite.



Chorus

Rate # (fréquence du LFO)

Règle la fréquence de modulation.

Depth (profondeur du LFO)

Règle la profondeur de modulation.

Phase

Règle la dispersion spatiale du son.

Pre Delay (temps de retard)

Détermine la durée que met l'effet à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Filtre

Type (type de filtre)

Sélectionnez un type de filtre.

OFF : Aucun filtre n'est appliqué.

LPF : Filtre passe-bas. Ce filtre atténue les fréquences supérieures à la fréquence de coupure.

HPF : Filtre passe-haut. Ce filtre atténue les fréquences inférieures à la fréquence de coupure.

Cutoff (fréquence de coupure)

Détermine la fréquence de coupure du filtre du Chorus.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont amplifiées.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont amplifiées.

Balance

Balance (dosage signal direct/effet)

Règle le dosage entre le signal direct et le signal de l'effet Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le signal direct. Avec la valeur D0:100W, vous n' entendez que le son de l'effet.

Sortie

Out (mode de sortie)

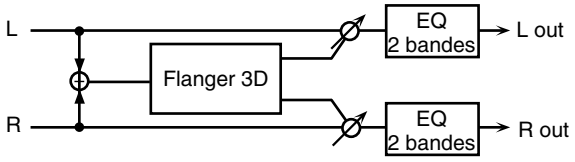
Détermine la méthode de transmission du son aux sorties. Pour un rendu optimal de l'effet 3D, choisissez l'option Speaker si vous écoutez sur des enceintes ou sélectionnez Phones si vous écoutez au casque.

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

61 :3D FLANGER

Applique un effet 3D au son du Flanger. Le son du Flanger est en position à 90 degrés à gauche et à 90 degrés à droite.



Flanger

Rate (fréquence du LFO)

Règle la fréquence de modulation.

Depth (profondeur du LFO)

Règle la profondeur de modulation.

Feedback (niveau de réinjection)

Détermine la proportion (%) du son de Flanger à réinjecter dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

Phase

Définit la dispersion spatiale du son.

Pre Delay (temps de retard)

Définit la durée que met l'effet à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Filtre

Type (type de filtre)

Sélectionnez un type de filtre.

OFF : Aucun filtre n'est appliqué.

LPF: Filtre passe-bas. Ce filtre atténue les fréquences supérieures à la fréquence de coupure

HPF: Filtre passe-haut. Ce filtre atténue les fréquences inférieures à la fréquence de coupure.

Cutoff (fréquence de coupure)

Détermine la fréquence de coupure du filtre du Flanger.

Step Rate

Switch (Step Rate Switch)

Détermine si les variations de hauteur doivent (ON) ou non (OFF) se faire sur des valeurs de note.

Step Rate

Définit la vitesse de variation de la hauteur.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont amplifiées.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont amplifiées.

Balance

Balance (dosage signal direct/effet)

Règle le dosage entre le signal direct et le signal de l'effet Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le signal direct. Avec la valeur D0:100W, vous n' entendez que le son de l'effet.

Sortie

Output (mode de sortie)

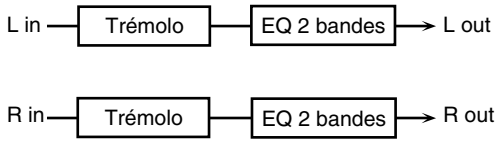
Détermine la méthode de transmission du son aux sorties. Pour un rendu optimal de l'effet 3D, choisissez l'option Speaker si vous écoutez sur des enceintes ou sélectionnez Phones si vous écoutez au casque.

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

62 :TREMOLO

L'effet Tremolo module le volume du son de façon cyclique.



Trémolo

Mod Wave (onde de modulation)

TRI : Modulation par une onde de type triangle.

SQR : Modulation par une onde carrée.

SIN : Modulation par une onde sinusoïdale.

SAW1/2 : Modulation par une onde en dents de scie. Les dents des options Saw1 et Saw2 sont inversées.



Rate

Définit la fréquence (vitesse) de modulation.

Depth

Définit la profondeur (intensité) de la modulation.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont amplifiées.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont amplifiées.

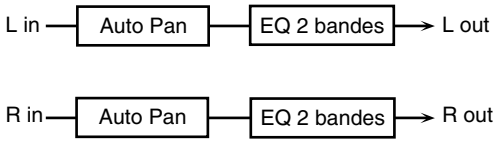
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

63 :AUTO PAN

L'effet Auto Pan déplace de manière cyclique le son dans l'espace stéréo.



Auto Pan

Mod Wave (onde de modulation)

TRI : Modulation par une onde de type triangle.

SQR : Modulation par une onde carrée.

SIN : Modulation par une onde sinusoïdale.

SAW1/2 : Modulation par une onde en dents de scie. Les dents des options Saw1 et Saw2 sont inversées.



Rate

Définit la fréquence (vitesse) de modulation.

Depth

Définit la profondeur (intensité) de la modulation.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont amplifiées.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont amplifiées.

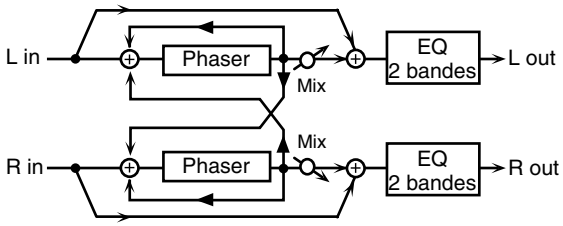
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

64 : STEREO PHASER 2

Effet de Phaser stéréo.



Phaser

Type (type de Phaser)

Sélectionnez le type de Phaser désiré.

Le Type 2 agit davantage sur les fréquences aiguës que le Type 1.

Mode

Définit le nombre d'étage du Phaser (4/8/12/16).

Polarity (polarité)

Détermine si les phases de modulation gauche et droite doivent être inversées ou non.

INVERSE : Les phases gauche et droit sont inversées. Ce réglage a pour effet d'élargir le champ sonore des sources mono.

SYNCHRO : Les phases gauche et droite ne sont pas inversées. Optez pour ce réglage sur des sources stéréo.

Manual

Détermine la fréquence centrale de la plage affecté par le déphasage.

Rate (fréquence du Phaser)

Règle la fréquence de modulation.

Depth (profondeur du Phaser)

Règle la profondeur de modulation.

Resonance (résonance du Phaser)

Règle le niveau de réinjection du Phaser. Plus la valeur est élevée, plus l'effet est distinct.

X-Feedback (niveau de réinjection croisée)

Définit le proportion (%) du son de Phaser à réinjecter à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase du signal réinjecté.

Mix Level (dosage effet/signal direct)

Définit le dosage entre le signal direct et le son du Phaser.

Step Rate

Switch

Ce paramètre détermine si la variation de hauteur doit s'effectuer (ON) ou non (OFF) sur des valeurs de note.

Step Rate

Définit la fréquence (période) des changements de hauteur.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont amplifiées.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont amplifiées.

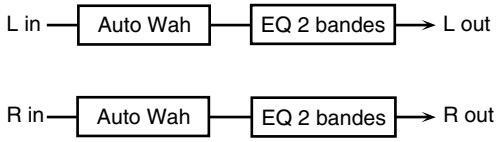
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

65 : STEREO AUTO WAH

Effet de Wah automatique stéréo.



Auto Wah

Filter Type (type de filtre)

Sélectionnez le type de filtre désiré.

LPF : Filtre passe-bas. L'effet de Wah s'applique sur une large bande de fréquences.

BPF : Filtre passe-bande. L'effet de Wah s'applique sur une bande de fréquences étroite.

Sens

Définit la sensibilité de modulation du filtre.

Manual

Définit la fréquence centrale de la bande de fréquences sur laquelle est appliqué l'effet.

Peak

Définit la largeur de la bande de fréquences située de part et d'autre de la fréquence centrale et traitée par l'effet de Wah. Plus la valeur est faible, plus la bande de fréquences traitée est grande. Plus la valeur est élevée, plus la bande de fréquences traitée rétrécit.

Rate (fréquence du LFO)#

Règle la fréquence de modulation.

Depth (profondeur du LFO)

Règle la profondeur de modulation.

Polarity (polarité de l'Auto Wah)

Permet de choisir l'orientation de la fréquence lors de la modulation du filtre d'Auto-Wah. Avec l'option Up, le filtre remonte vers les fréquences plus aiguës. Avec l'option Down, le filtre redescend vers une fréquence plus grave.

Phase

Définit le déphasage des canaux gauche et droit du son lors de l'application de l'effet de Wah.

EQ Gain

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont amplifiées.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont amplifiées.

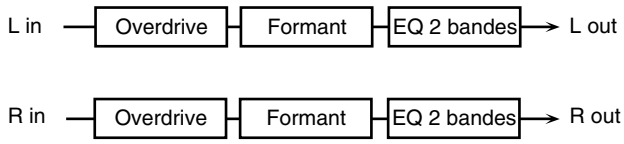
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

66 : ST FORMANT FILTER (filtre à formant stéréo)

Il s'agit d'un filtre à formant stéréo.



Overdrive

Switch

Permet d'activer/désactiver l'Overdrive.

Drive

Définit le degré de distorsion. Le volume général varie en fonction du niveau de distorsion.

Filtre

Vowel1 (voyelle 1)

Permet de choisir la voyelle 1.

Vowel2 (voyelle 1)

Permet de choisir la voyelle 2.

Rate

Définit la vitesse de transition entre les deux voyelles.

Depth

Définit la profondeur de l'effet.

Manual

Détermine le point de transition entre les deux voyelles. Avec la valeur 50, les voyelles 1 et 2 sont de durée égale. Au-delà de la valeur 50, la durée de la voyelle 1 augmente. Inversement, avec des valeurs inférieures à 50, la durée de la voyelle 1 diminue.

Phase

Détermine le déphasage des canaux gauche et droit du son lors de la transition entre les deux voyelles.

Keysync

Switch (commutateur)

Détermine si le LFO de déclenchement des voyelles doit (ON) ou non (OFF) être relancé en fonction du signal d'entrée.

Thres (niveau de seuil)

Définit le niveau de seuil à partir duquel le LFO est relancé.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont amplifiées.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont amplifiées.

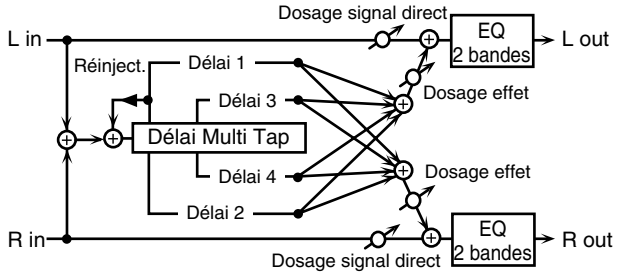
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

67 : MULTI TAP DELAY 2

Délai Multi-Tap offrant de longs temps de retard (3000 ms maximum).



Délai

1 – 4 (temps de retard 1 à 4)

Définit la durée nécessaire aux délais 1 à 4 pour se déclencher après l'apparition du signal direct.

Feedback # (niveau de réinjection)

Règle la proportion (%) du son de délai à réinjecter à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

HF Damp (atténuation des fréquences aiguës)

Définit la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté sera atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Niveau des délais

Level 1 – 4 (niveau des délais 1 à 4)

Définit le niveau de sortie des délais 1 à 4.

Pan 1 – 4 (pan. de sortie des délais 1 à 4)

Règle la position des délais 1 à 4 dans l'espace stéréo. La valeur L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont amplifiées.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont amplifiées.

Balance

Balance (dosage signal direct/effet)

Règle le dosage entre le signal direct et le signal de l'effet Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le signal direct. Avec la valeur D0:100W, vous n' entendez que le son de l'effet.

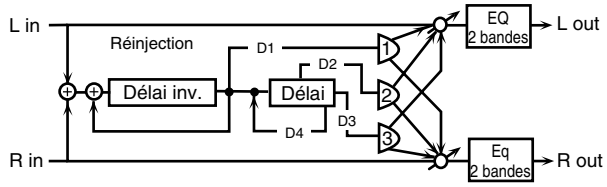
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

68 : REVERSE DELAY 2

Effet identique à l'effet REVERSE DELAY mais avec des temps de retard plus longs (jusqu'à 1500 ms).



Délai

1 – 4 (temps de retard des délais 1 à 4)

Définit la durée nécessaire aux délais 1 à 4 pour se déclencher après l'apparition du signal direct.

Feedback 1, 4# (réinjection)

Règle la proportion (%) du son des délais 1 à 4 à réinjecter à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

HF Damp 1, 4 (atténuation des aigus)

Définit la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté des délais 1 à 4 sera atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Delay Level 1 – 3 (niveau des délais 1 à 3)

Règle le volume de sortie des délais 1 à 3.

Pan 1 – 3 (pan. de sortie des délais 1 à 3)

Définit la position des délais 1 à 3 dans l'espace stéréo. La valeur L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

Niveau de seuil

Value

Détermine le volume à partir duquel le délai inversé s'applique.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont amplifiées.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont amplifiées.

Balance

Balance (dosage signal direct/effet)

Règle le dosage entre le signal direct et le signal de l'effet Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le signal direct. Avec la valeur D0:100W, vous n' entendez que le son de l'effet.

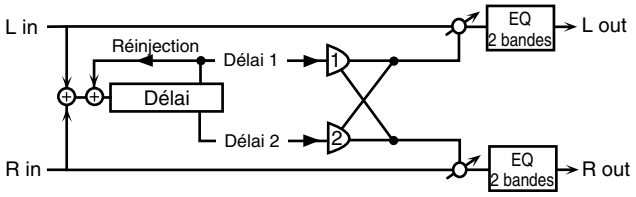
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

69 : SHUFFLE DELAY 2

Effet identique à l'effet SHUFFLE DELAY mais avec des temps de retard plus longs (jusqu'à 1500 ms).



Délai

Time (temps de retard)

Définit la durée que met le délai à se déclencher après l'apparition du signal direct.

Shuffle Rate # (décalage entre les délais)

Détermine (en %) la durée que met le Délai B à se déclencher par rapport au Délai A. Avec la valeur 100 %, les deux délais ont le même temps de retard.

Acceleration (accélération)

Définit la durée nécessaire au Délai pour passer du temps de retard en vigueur à un nouveau temps de retard.

Feedback # (réinjection)

Règle la proportion (%) du son de délai à réinjecter à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

HF Damp

Définit la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté du délai sera atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Panoramique

A, B (Panoramique des délais A, B)

Règle la position des délais A et B dans l'espace stéréo.

Balance

Balance (dosage effet)

Règle le dosage de volume entre le délai A et le délai B.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont amplifiées.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont amplifiées.

Balance

Balance (dosage signal direct/effet)

Règle le dosage entre le signal direct et le signal de l'effet Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le signal direct. Avec la valeur D0:100W, vous n' entendez que le son de l'effet.

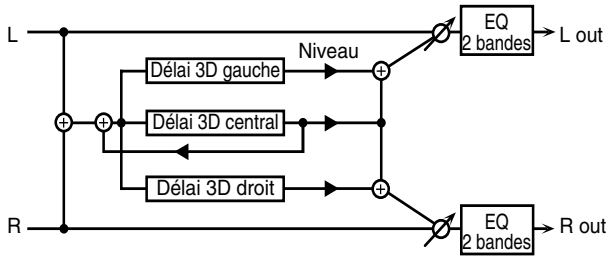
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

70 : 3D DELAY 2

Effet identique à l'effet 3D DELAY mais avec des temps de retard plus longs (jusqu'à 3000 ms).



Délai

Center (temps de retard du délai central)

Définit la durée nécessaire au délai central à se déclencher après apparition du signal direct.

Left (temps de retard du délai gauche)

Définit la durée nécessaire au délai gauche à se déclencher après apparition du signal direct.

Right (temps de retard du délai droit)

Définit la durée nécessaire au délai droit à se déclencher après apparition du signal direct.

HF Damp (atténuation des fréquences aiguës)

Définit la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté du délai sera atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Feedback # (réinjection)

Règle la proportion (%) du son de délai à réinjecter à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

Niveau des délais

Center (niveau du délai central)

Règle le volume du délai central.

Left (niveau du délai gauche)

Règle le volume du délai gauche.

Right (niveau du délai droit)

Règle le volume du délai droit.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont amplifiées.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont amplifiées.

Balance

Balance (dosage signal direct/effet)

Règle le dosage entre le signal direct et le signal de l'effet Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le signal direct. Avec la valeur D0:100W, vous n' entendez que le son de l'effet.

Output

Out (Output Mode)

Permet de sélectionner le mode d'écoute du son en sortie. Pour un rendu optimal de l'effet 3D, sélectionnez l'option "Speaker" si vous écoutez sur des enceintes. Sélectionnez par contre l'option "Phones" si vous écoutez au casque.

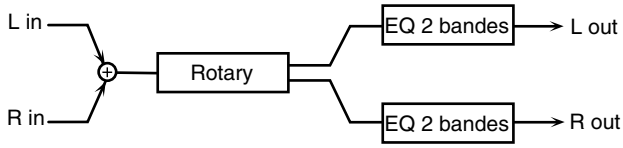
Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

71 : ROTARY 2

Effet identique à l'effet ROTARY mais avec amplification du registre grave.

Cet effet reprend les caractéristiques du haut-parleur rotatif interne du VK-7.



Rotation

Speed # (vitesse)

Changement de vitesse de rotation simultané du rotor grave et du rotor aigu.

SLOW : Ralentit la rotation jusqu'à la vitesse lente fixée (aux paramètres Low Slow / Hi Slow).

FAST : Accélère la rotation jusqu'à la vitesse rapide fixée (aux paramètres Low Fast / Hi Fast).

Brake

Permet de lancer/arrêter la rotation des rotors.

Le fait de désactiver ce paramètre fait s'arrêter progressivement le haut-parleur tournant. Le fait de l'activer lance progressivement la rotation du haut-parleur.

Séparation

Separation (séparation)

Définit la dispersion spatiale du son. Plus la valeur est élevée, plus la largeur stéréo augmente.

Woofer (rotor grave)

Slow Rate (vitesse lente du rotor grave)

Règle la vitesse lente du rotor grave.

Fast Rate (vitesse rapide du rotor grave)

Règle la vitesse rapide du rotor grave.

Level (niveau du rotor grave)

Règle le volume du rotor grave.

Trans Up (accélération du rotor grave)

Définit la durée nécessaire au rotor grave pour passer de vitesse lente à vitesse rapide. Plus la valeur est faible, plus le passage se fait lentement.

Trans Down (décélération du rotor grave)

Définit la durée nécessaire au rotor grave pour passer de vitesse rapide à vitesse lente. Plus la valeur est faible, plus le passage se fait lentement.

Tweeter (rotor aigu)

Slow Rate (vitesse lente du rotor aigu)

Règle la vitesse lente du rotor aigu.

Fast Rate (vitesse rapide du rotor aigu)

Règle la vitesse rapide du rotor aigu.

Tweeter (niveau)

Règle le volume du rotor aigu.

Trans Up (Tweeter Transition Up)

Définit la durée nécessaire au rotor aigu pour passer de vitesse lente à vitesse rapide. Plus la valeur est faible, plus le passage se fait lentement.

Trans Down (Tweeter Transition Down)

Définit la durée nécessaire au rotor aigu pour passer de vitesse rapide à vitesse lente. Plus la valeur est faible, plus le passage se fait lentement.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont amplifiées.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont amplifiées.

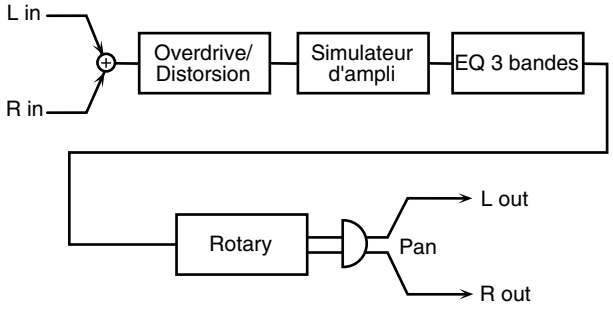
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

72 : ROTARY MULTI

Effet constitué d'un effet Overdrive/Distorsion (ODDS), d'une égaliseur 3 bandes (EQ) et d'un effet Rotary (RT) placés en série.



Sequence

OD/Dist

Active/désactive l'Overdrive ou la distorsion.

Amp Sim

Active/désactive le simulateur d'ampli.

3 Band EQ

Active/désactive l'égaliseur 3 bandes.

Rotary

Active/désactive l'effet de haut-parleur rotatif.

Overdrive/Distorsion

Type

Permet de sélectionner l'effet Overdrive ou Distorsion à utiliser.

Drive

Définit le degré de la distorsion. Le volume varie en fonction du degré de distorsion.

Tone

Règle la qualité sonore de l'effet Overdrive/Distorsion.

Level

Règle le niveau de sortie de l'Overdrive/Distorsion.

Simulateur d'ampli

Type (type d'ampli)

Sélectionnez le type d'amplificateur guitare désiré.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain des fréquences graves de l'égaliseur.

Mid (gain médium)

Règle le gain de la zone délimitée par les paramètres EQ M Fq et EQ M Q.

High (gain aigu)

Règle le gain des fréquences aiguës de l'égaliseur.

Mid (bande médium)

Mid Freq (fréquence médium de l'égaliseur)

Définit la fréquence centrale de la bande médium de l'égaliseur.

Mid Q (largeur de la bande médium)

Définit la largeur de la bande de fréquences située de part et d'autre de la fréquence définie au paramètre EQ M Fq et affecté par le réglage de gain. Plus la valeur est élevée, plus la bande affectée par le gain se rétrécit.

Rotary (haut-parleur rotatif)

Speed # (vitesse)

Changement de vitesse de rotation simultané du rotor grave et du rotor aigu.

SLOW : Ralentit la rotation jusqu'à la vitesse lente fixée (aux paramètres Low Slow / Hi Slow).

FAST : Accélère la rotation jusqu'à la vitesse rapide fixée (aux paramètres Low Fast / Hi Fast).

Separation (séparation)

Définit la dispersion spatiale du son rotatif.

Woofer (rotor grave)

Slow (vitesse lente du rotor grave)

Règle la vitesse lente du rotor grave.

Fast (vitesse rapide du rotor grave)

Règle la vitesse rapide du rotor grave.

Accel (accélération du rotor grave)

Définit la durée nécessaire au rotor grave pour passer de vitesse lente à vitesse rapide et vice versa. Plus la valeur est faible, plus le passage se fait lentement.

Level (niveau du rotor grave)

Règle le volume du rotor grave.

Tweeter (haut-parleur aigu)

Slow (vitesse lente du rotor aigu)

Règle la vitesse lente du rotor aigu.

Fast (vitesse rapide du rotor aigu)

Règle la vitesse rapide du rotor aigu.

Accel (accélération du rotor aigu)

Définit la durée nécessaire au rotor aigu pour passer de vitesse lente à vitesse rapide et vice versa. Plus la valeur est faible, plus le passage se fait lentement.

Level (niveau du rotor aigu)

Règle le volume du rotor aigu.

Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

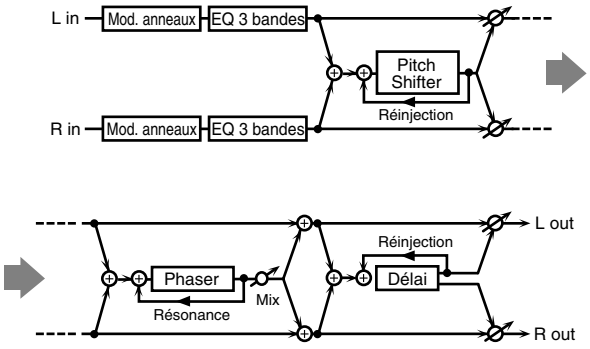
Pan (panoramique de sortie)

Définit la position du son de sortie dans l'espace stéréo.

73 : KEYBOARD MULTI

L'effet Keyboard Multi est constitué d'un modulateur en anneau (RM), d'un égaliseur (EQ), d'un Pitch Shifter (PS), d'un Phaser (PH) et d'un délai (Dly) placés en série.

Le modulateur en anneau est un effet qui produit des sonorités de type cloche par modulation de l'amplitude du signal d'entrée.



Sequence

Ring Mod

Active/désactive le modulateur en anneaux.

3 Band EQ Sw

Active/désactive l'égaliseur.

Pch Shift

Active/désactive le Pitch Shifter.

Phaser

Active/désactive le Phaser.

Delay

Active/désactive le délai.

* *Après avoir sélectionné l'effet au moyen de la molette VALUE, vous pouvez réorganiser l'agencement des effets en appuyant sur le bouton [F1] ou [F2].*

Modulateur en anneaux

Freq (fréquence)

Définit la fréquence au niveau de laquelle la modulation s'applique.

Balance (dosage modulateur/son direct)

Règle le dosage entre le signal direct et le son du modulateur en anneaux.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain des fréquences graves de l'égaliseur.

Mid (gain médium)

Règle le gain de la zone délimitée par les paramètres EQ M Fq et EQ M Q.

High (gain aigu)

Règle le gain des fréquences aiguës de l'égaliseur.

Mid (fréquence médium)

Définit la fréquence centrale de la bande médium.

Mid Q (largeur de la bande médium)

Définit la largeur de la bande de fréquences située de part et d'autre de la fréquence définie au paramètre EQ M Fq et affecté par le réglage de gain. Plus la valeur est élevée, plus la bande affectée par le gain se rétrécit.

Pitch Shifter

Mode (mode d'action du Pitch Shifter)

Plus la valeur est élevée, plus la réponse est lente, mais plus la hauteur est stable.

Coarse Tune (accord grossier du PS) # *1

Règle la hauteur du son transposé par le Pitch Shifter demi-ton par demi-ton (sur une plage de -2 à +1 octave).

Fine Tune (accord fin du PS) # *1

Règle la hauteur du son transposé par pas de 2 centièmes (sur une plage de -100 à +100 centièmes).

Delay (temps de retard du PS)

Définit la durée nécessaire que Pitch Shifter pour se déclencher après apparition du signal direct.

Feedback (réinjection du PS)

Définit la proportion (%) du son transposé à réinjecter à l'entrée de l'effet.

Balance (dosage PS/signal direct)

Définit le dosage entre le signal direct et le son transposé par le Pitch Shifter.

Phaser

Mode (mode d'action du Phaser)

Permet de sélectionner le nombre d'étages du Phaser.

Manual

Détermine la fréquence centrale de la plage affectée par le déphasage.

Rate (fréquence du Phaser)

Règle la fréquence de modulation.

Depth (profondeur du Phaser)

Règle la profondeur de modulation.

Resonance (résonance du Phaser)

Règle le niveau d'accentuation de la région située de part et d'autre de la fréquence centrale sélectionnée au paramètre PH Man.

Mix Level (dosage effet/signal direct)

Définit le dosage entre le signal direct et le son du Phaser.

Délai

Left Time (temps de retard gauche)

Règle la durée nécessaire au délai gauche pour se déclencher après l'apparition du signal direct.

Right Time (temps de retard droit)

Règle la durée nécessaire au délai droit pour se déclencher après l'apparition du signal direct.

Feedback (niveau de réinjection)

Règle la proportion (%) du son de délai à réinjecter à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

HF Damp (atténuation des fréquences aiguës)

Définit la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté sera atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Balance (dosage délai/signal direct)

Définit le dosage entre le signal direct et le son du délai.

Sortie

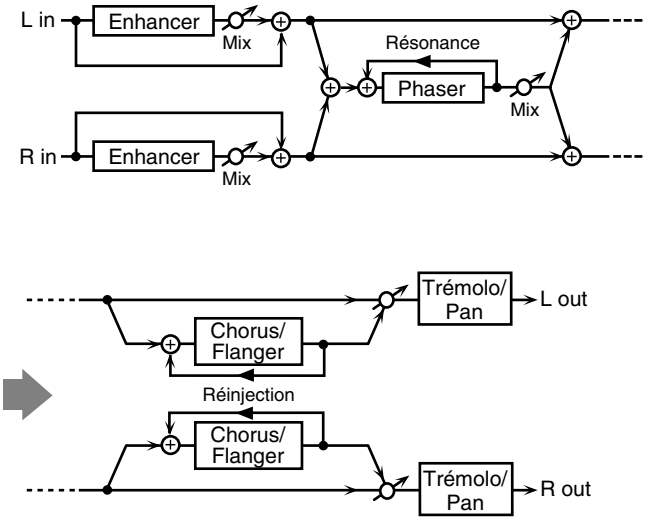
Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

* *Lors d'un contrôle en temps réel, c'est par ces paramètres qu'est modulée la hauteur sélectionnée.*

74 : RHODES MULTI

L'effet Rhodes Multi est constitué d'un Enhancer (EH), d'un Phaser (PH), d'un Chorus ou Flanger (CF) et d'un Trémolo ou Panoramique (TP) reliés en série.



Sequence

Enhancer

Active/désactive l'Enhancer.

Phaser

Active/désactive le Phaser.

CF Sw

Active/désactive le Chorus/Flanger.

TP Sw

Active/désactive l'effet de trémolo ou de panoramique.

Enhancer

Sens (sensibilité)

Définit la sensibilité de l'Enhancer.

Mix Level (dosage Enhancer/signal direct)

Règle le dosage entre le son de l'Enhancer et le signal direct.

Phaser

Mode

Définit le nombre d'étages du Phaser.

Manual

Définit la fréquence de base à partir de laquelle le son est modulé.

Mix Level (dosage Phaser/signal direct)

Permet de régler le niveau du Phaser par rapport au signal direct.

Rate # (fréquence)

Définit la fréquence (période) de modulation.

Depth (profondeur)

Définit la profondeur de modulation.

Resonance (résonance)

Définit l'amplification de la zone de fréquence située de part et d'autre de la fréquence sélectionnée au paramètre Manual.

Chorus/Flanger

Type

Permet de sélectionner un effet de Chorus ou de Flanger.

Rate

Définit la fréquence de modulation.

Depth

Définit la profondeur de modulation.

Feedback (réinjection)

Définit la proportion (%) du son de Flanger à réinjecter à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

PreDly (temps de retard)

Règle la durée que met le Chorus ou le Flanger à se déclencher après l'apparition du son d'origine.

Balance

Règle le dosage entre le signal direct et le son de Chorus ou de Flanger.

Type (type de filtre)

Sélectionnez un type de filtre.

OFF : Aucun filtre n'est appliqué.

LPF : Filtre passe-bas. Ce filtre atténue les fréquences supérieures à la fréquence de coupure.

HPF : Filtre passe-haut. Ce filtre atténue les fréquences inférieures à la fréquence de coupure.

Cutoff (fréquence de coupure)

Détermine la fréquence de coupure du filtre du Chorus ou du Flanger.

Trémolo/Panoramique

Type

Sélectionnez l'effet de trémolo ou de panoramique.

ModWave (onde de modulation)

Définit la façon dont le trémolo/panoramique est modulé.

TRI : Modulation par une onde de type triangle.

SQR : Modulation par une onde carrée.

SIN : Modulation par une onde sinusoïdale.

SAW1/2 : Modulation par une onde en dents de scie. Les dents des options Saw1 et Saw2 sont inversées.

Les dents des options SAW1 et SAW2 sont inversées.

Rate (fréquence de modulation)

Définit la fréquence (vitesse) de modulation.

Depth (profondeur de modulation)

Définit la profondeur (intensité) de la modulation.

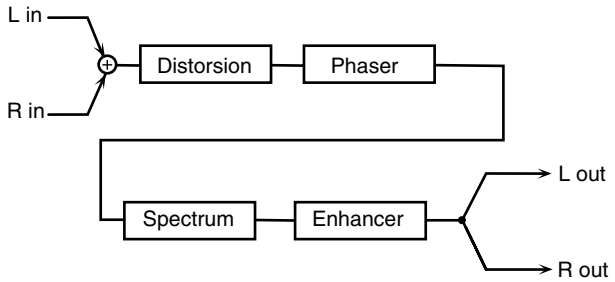
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

75 : JD MULTI

Effet constitué d'une distorsion (DS), d'un Phaser (PH), d'un effet Spectrum (SP) et d'un Enhancer (EH) pouvant être reliés en série dans n'importe quel ordre.



SEQUENCE

Dist

Active/désactive la distorsion.

Phaser

Active/désactive le Phaser.

Spectrum

Active/désactive l'effet Spectrum.

Enhancer Sw

Active/désactive l'Enhancer.

* *Une fois l'effet sélectionné par la molette VALUE, vous pouvez réagencer l'ordre des effet au moyen des boutons [F1] et [F2].*

Distorsion

Type (type de distorsion)

Sélectionnez un type de distorsion.

MELLOW DRIVE : Distorsion douce et légèrement sombre.

OVERDRIVE : Son typique d'un ampli à lampes saturé.

CRY DRIVE : Distorsion dotée d'un fort registre aigu.

MELLOW DIST : Distorsion obtenue sur un gros ampli.

LIGHT DIST : Distorsion intense et brillante.

FAT DIST : Distorsion bien grasse présentant des registres grave et aigu bien appuyés.

FUZZ DIST : Idem FAT DIST, mais avec une distorsion encore plus forte.

Drive (degré de distorsion)

Règle le degré de distorsion.

Level (niveau de distorsion)

Règle le volume de sortie de la distorsion.

Phaser

Manual

Définit la fréquence de base à partir de laquelle le son est modulé.

Mix Level (dosage Phaser/signal direct)

Permet de régler le niveau du Phaser par rapport au signal direct.

Rate # (fréquence)

Définit la fréquence (période) de modulation.

Depth (profondeur)

Définit la profondeur de modulation.

Resonance (résonance)

Définit le niveau de réinjection du Phaser. Plus la valeur est élevée, plus l'effet de Phaser est distinct.

Spectrum

Band Width

Définit l'ampleur des bandes dont le niveau est modifié.

250Hz (gain à 250Hz)

Définit le gain (amplification ou atténuation) à 250 Hz.

500Hz (gain à 500Hz)

Définit le gain (amplification ou atténuation) à 500 Hz.

1000Hz (gain à 1000Hz)

Définit le gain (amplification ou atténuation) à 1000 Hz.

2000Hz (gain à 2000Hz)

Définit le gain (amplification ou atténuation) à 2000 Hz.

4000Hz (gain à 4000Hz)

Définit le gain (amplification ou atténuation) à 4000 Hz.

8000Hz (gain à 8000Hz)

Définit le gain (amplification ou atténuation) à 8000 Hz.

Enhancer

Sens (sensibilité)

Définit la sensibilité de l'Enhancer.

Mix Level (dosage Enhancer/signal direct)

Règle le dosage entre le son de l'Enhancer et le signal direct.

Sortie

Level (niveau de sortie)

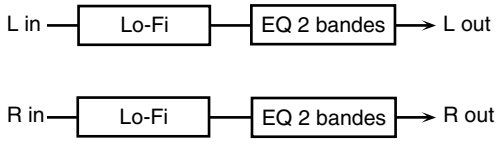
Règle le niveau de sortie.

Pan (panoramique de sortie)

Définit la position du son de sortie dans l'espace stéréo.

76 : STEREO LOFI COMPRESS

Version stéréo de l'effet LO-FI COMPRESS. Effet permettant de dégrader intentionnellement la qualité sonore.



Lo-Fi

Type (niveau de dégradation)

Dégrade la qualité sonore. Plus la valeur est élevée, plus la qualité sonore se dégrade.

Pré-filtre

Type (type de pré-filtre)

Permet de choisir le type de filtre à appliquer au son avant qu'il ne soit traité par l'effet Lo-Fi.

Post-filtre 1

Type

Permet de choisir le filtre à appliquer au son après traitement par l'effet Lo-Fi.

Post-filtre 2

Type

OFF: Aucun post-filtre 2 n'est appliqué.

LPF : Filtre passe-bas. Les fréquences supérieures à la fréquence de coupure sont atténuées.

HPF : Filtre passe-haut. Les fréquences inférieures à la fréquence de coupure sont atténuées.

Cutoff (fréquence de coupure)

Ce paramètre définit une fréquence de coupure si une bande de fréquences spécifique doit être atténuée par un filtre.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont amplifiées.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont amplifiées.

Balance

Balance (dosage signal direct/effet)

Règle le dosage entre le signal direct et le signal de l'effet Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le signal direct. Avec la valeur D0:100W, vous n' entendez que le son de l'effet.

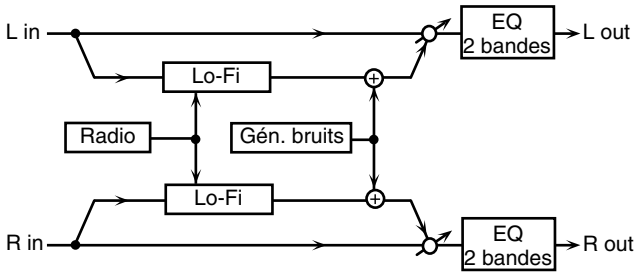
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

77 : STEREO LO-FI NOISE

Version stéréo de l'effet LO-FI NOISE. Cet effet applique une dégradation au signal sonore en y ajoutant différents types de bruits (bruits de dérive en fréquence de radio ou de surface de disques vinyles).



Lo-Fi

Type (niveau de dégradation)

Dégrade la qualité sonore. Plus la valeur est élevée, plus la qualité sonore se dégrade.

Ronflement (Hum)

Type

Permet de sélectionner un type de ronflement.

LPF (filtre passe-bas)

Définit la fréquence de coupure du filtre passe-bas appliqué sur le ronflement.

Level (niveau)

Règle le volume du ronflement.

Post-filtre

Type

OFF: Aucun post-filtre 2 n'est appliqué.

LPF : Filtre passe-bas. Les fréquences supérieures à la fréquence de coupure sont atténuées.

HPF : Filtre passe-haut. Les fréquences inférieures à la fréquence de coupure sont atténuées.

Cutoff (fréquence de coupure du post-filtre)

Ce paramètre définit également la fréquence de coupure à partir de laquelle le filtre agit.

Bruits de surface de disque

Disc Noise Type (type)

Permet de choisir un type de bruit de surface. La fréquence au niveau duquel apparaît le bruit varie en fonction du type choisi.

Disc Noise LPF (filtre passe-bas)

Définit la fréquence de coupure du filtre passe-bas appliqué au bruit de surface.

Disc Noise Level (niveau)

Règle le volume des bruits de surface.

Bruits de radio

Radio Detune # (dérive en fréquence)

Simule le bruit de dérive en fréquence d'une radio. Plus la valeur est élevée, plus la dérive est importante.

Level (niveau)

Règle le niveau des bruits de radio.

Bruit

Noise Type (type)

Permet de sélectionner un bruit blanc ou un bruit rose.

LPF (filtre passe-bas)

Définit la fréquence de coupure du filtre passe-bas appliqué au bruit blanc ou rose.

Level (niveau)

Règle le volume du bruit blanc ou rose.

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont amplifiées.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont amplifiées.

Balance

Balance (dosage signal direct/effet)

Règle le dosage entre le signal direct et le signal de l'effet Avec la valeur D100:0W, vous n'entendez que le signal direct. Avec la valeur D0:100W, vous n' entendez que le son de l'effet.

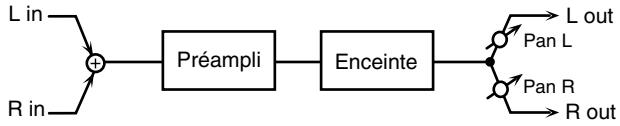
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

78 : GUITAR AMP SIMULATOR

Simulation d'un amplificateur guitare.



Simulateur d'ampli

Switch

Active/désactive l'amplificateur.

Type (type de préampli)

Permet de sélectionner le type d'ampli guitare désiré.

Niveau de l'ampli

Volume (volume du préampli)

Règle le volume et le degré de distorsion de l'ampli.

Master (volume général du préampli)

Règle le volume général du préampli.

Gain (gain du préampli)

Définit le degré de distorsion du préampli sur les registres grave, médium et aigu.

Amp Tone

Presence (présence du préampli)

Définit la sonorité de l'extrême aigu. En général, indiquez une valeur entre 0 et 127. Par contre, si vous avez choisi "Match Drive" comme type de préampli, la plage de réglage s'étend de -127 à 0.

Bright (brillance du préampli)

Le fait d'activer (ON) ce paramètre confère au préampli un son plus clair et mordant. Ce paramètre est disponible si vous avez choisi un préampli de type "JC-120", "Clean Twin" ou "BG Lead".

Bass (registre grave du préampli)

Définit le registre grave du préampli.

Middle (registre médium du préampli)

Définit le registre médium du préampli. Ce paramètre n'est pas disponible si vous avez choisi "MAtch Drive" comme type de préampli.

Treble (registre aigu du préampli)

Définit le registre aigu du préampli.

Speaker

Switch

Détermine si le signal doit être transmis (ON) ou non (OFF) à l'enceinte.

Speaker Type (type d'enceinte)

Sélectionnez un type d'enceinte (vous pouvez en trouver les caractéristiques ci-dessous). La colonne HP indique le diamètre (en pouces) et le nombre des haut-parleurs.

Type	Enceinte	HP	Microphone
SMALL 1	Petite enceinte ouverte	10	dynamique
SMALL 2	Petite enceinte ouverte	10	dynamique
MIDDLE	Enceinte ouverte	12 x 1	dynamique
JC-120	Enceinte ouverte	12 x 2	dynamique
BUILT IN 1	Enceinte ouverte	12 x 2	dynamique
BUILT IN 2	Enceinte ouverte	12 x 2	à condensateur
BUILT IN 3	Enceinte ouverte	12 x 2	à condensateur
BUILT IN 4	Enceinte ouverte	12 x 2	à condensateur
BUILT IN 5	Enceinte ouverte	12 x 2	à condensateur
BG STACK 1	Enceinte fermée	12 x 2	à condensateur
BG STACK 2	Grande enceinte fermée	12 x 2	à condensateur
MS STACK 1	Grande enceinte fermée	12 x 4	à condensateur
MS STACK 2	Grande enceinte fermée	12 x 4	à condensateur
METAL STACK	Grand double corps	12 x 4	à condensateur
2-STACK	Grand double corps	12 x 4	à condensateur
3-STACK	Grand triple corps	12 x 4	à condensateur

Micro

Setting (réglage du micro)

Définit la position du micro chargé d'enregistrer le son émis par l'enceinte. Vous avez le choix entre 3 positions (la distance entre le micro et l'enceinte augmente avec le chiffre).

Mic (niveau du micro)

Règle le volume du microphone.

Direct (niveau du signal direct)

Définit le volume du signal direct.

Sortie

Level (niveau de sortie)

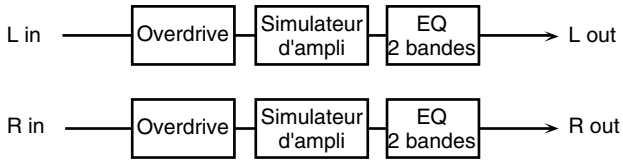
Règle le niveau de sortie.

Pan (panoramique de sortie)

Définit la position du son de sortie dans l'espace stéréo. L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

79 : STEREO OVERDRIVE

Effet de saturation (Overdrive) stéréo.



Overdrive

Drive

Détermine le degré de distorsion. Le volume varie en fonction du degré de distorsion.

Tone

Définit la qualité sonore de l'effet Overdrive.

Simulateur d'ampli

Switch

Active/désactiver le simulateur d'ampli.

Amp Type (type de simulateur d'ampli)

Permet de sélectionner le type d'ampli guitare à émuler.

SMALL : amplificateur de petite taille

BUILT-IN : amplificateur de type Combo

2-STACK : ampli double corps de grande dimension

3-STACK : ampli triple corps de grande dimension

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont amplifiées.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont amplifiées.

Sortie

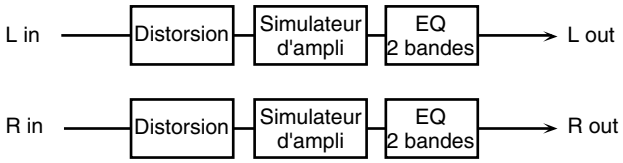
Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

Vous pouvez vous servir de ce paramètre pour niveler les différences de volume entre le signal direct et le son de l'Overdrive.

80 : STEREO DISTORTION

Effet de distorsion stéréo.



Distorsion

Drive

Détermine le degré de distorsion. Le volume varie en fonction du degré de distorsion.

Tone

Définit la qualité sonore de l'effet Distorsion.

Simulateur d'ampli

Switch

Active/désactiver le simulateur d'ampli.

Amp Type (type de simulateur d'ampli)

Permet de sélectionner le type d'ampli guitare à émuler.

SMALL : amplificateur de petite taille

BUILT-IN : amplificateur de type Combo

2-STACK : ampli double corps de grande dimension

3-STACK : ampli triple corps de grande dimension

Égaliseur

Low (gain grave)

Règle le gain de la bande de fréquences graves. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont amplifiées.

High (gain aigu)

Règle le gain de la bande de fréquences aiguës. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences aiguës sont amplifiées.

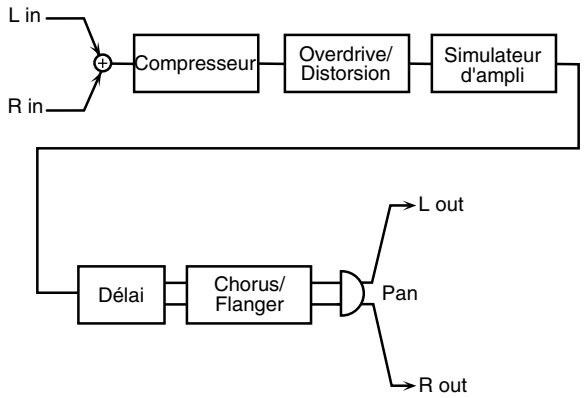
Sortie

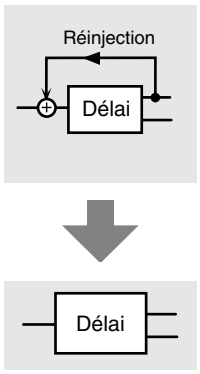
Level (niveau de sortie)

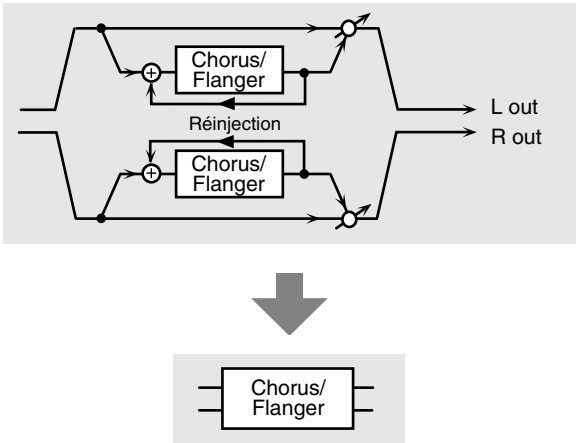
Règle le niveau de sortie.

81 : GUITAR MULTI A

L'effet Guitar Multi 1 est constitué d'un compresseur (Cmp), d'une Overdrive ou distorsion (ODDS), d'un simulateur d'ampli (Amp), d'un délai (Dly) ainsi que d'un Chorus ou d'un Flanger (CF) placés en série.







* *Dans cette section, le délai et le Chorus/Flanger sont décrits dans des schémas. Ces schémas sont repris sur les paragraphes consacrés aux mêmes effets.*

Sequence

Comp

Active/désactive le compresseur.

OD/Dist

Active/désactive l'Overdrive ou la distorsion.

Amp Sim

Active/désactive le simulateur d'ampli.

Delay

Active/désactive le délai.

Cho/Flg

Active/désactive le Chorus ou le Flanger.

Compresseur

Attack (attaque)

Règle la durée de mise en action du compresseur après apparition du signal d'entrée.

Sustain

Règle la durée pendant laquelle les sons de faible niveau doivent être amplifiés avant d'atteindre le volume désiré. Plus la valeur est élevée, plus cette durée est courte. Le fait de modifier cette valeur agit sur le volume.

Level (volume)

Définit le volume du son en sortie du compresseur.

Overdrive/Distorsion

Type

Sélectionnez l'effet d'Overdrive ou Distorsion.

Drive

Détermine le degré de distorsion. Le volume varie en fonction du degré de distorsion.

Tone

Définit la qualité sonore de l'effet Overdrive ou de distorsion.

Level

Règle le niveau du son traité après traitement par l'Overdrive ou la distorsion.

Simulateur d'ampli

Amp Type (type de simulateur d'ampli)

Permet de sélectionner le type d'ampli guitare à émuler.

SMALL : amplificateur de petite taille

BUILT-IN : amplificateur de type Combo

2-STACK : ampli double corps de grande dimension

3-STACK : ampli triple corps de grande dimension

Délai

Left Time (temps de retard gauche)

Définit la durée nécessaire au délai gauche pour se déclencher après apparition du signal direct.

Right Time (temps de retard droit)

Définit la durée nécessaire au délai droit pour se déclencher après apparition du signal direct.

Feedback (réinjection du délai)

Détermine la proportion (%) du son de délai à réinjecter à l'entrée de l'effet.

HF Damp (atténuation des aigus)

Définit la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté est atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Balance (dosage délai/signal direct)

Règle le dosage entre le signal direct et le son du délai.

Chorus/Flanger

Type

Sélectionnez l'effet de Chorus ou de Flanger.

Rate

Règle la fréquence de modulation.

Depth

Règle la profondeur de modulation.

Feedback (réinjection)

Définit la proportion (%) du son de Flanger à réinjecter à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

Pre Delay (temps de retard)

Définit la durée nécessaire au CHorus ou au Flanger pour se déclencher après apparition du signal direct.

Balance

Règle le dosage entre le signal direct et le son du Chorus/Flanger.

Filtre

Type (type de filtre)

Sélectionnez un type de filtre.

OFF : Aucun filtre n'est appliqué.

LPF: Filtre passe-bas. Ce filtre atténue les fréquences supérieures à la fréquence de coupure.

HPF: Filtre passe-haut. Ce filtre atténue les fréquences inférieures à la fréquence de coupure.

Cutoff (fréquence de coupure)

Détermine la fréquence de coupure du filtre du Chorus/Flanger.

Sortie

Level (niveau de sortie)

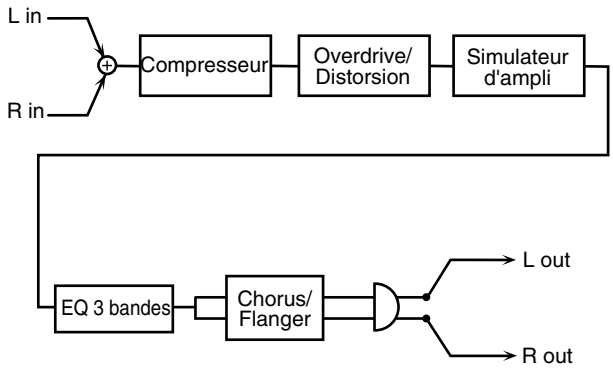
Règle le niveau de sortie.

Pan (panoramique de sortie)

Définit la position du son de sortie dans l'espace stéréo.

82 : GUITAR MULTI B

L'effet Guitar Multi 2 est constitué d'un compresseur (Cmp), d'une Overdrive ou distorsion (ODDS), d'un simulateur d'ampli (Amp), d'un égaliseur (EQ) et d'un Chorus ou Flanger (CF) placés en série.



Sequence

Comp

Active/désactive le compresseur.

OD/Dist

Active/désactive l'Overdrive ou la distorsion.

Amp Sim

Active/désactive le simulateur d'ampli.

3 Band EQ

Active/désactive l'égaliseur 3 bandes.

Cho/Flg

Active/désactive le Chorus/Flanger.

Compresseur

Attack (attaque)

Règle la durée de mise en action du compresseur après déclenchement du signal d'entrée.

Sustain

Règle la durée pendant laquelle les sons de faible niveau doivent être amplifiés avant d'atteindre le volume désiré. Plus la valeur est élevée, plus cette durée est courte. Le fait de modifier cette valeur agit sur le volume.

Level (volume)

Définit le volume du son en sortie du compresseur.

Overdrive/Distorsion

Type

Sélectionnez l'effet d'Overdrive ou de distorsion.

Drive

Détermine le degré de distorsion. Le volume varie en fonction du degré de distorsion.

Tone

Règle la qualité sonore de l'effet Overdrive ou de distorsion.

Level

Règle le niveau du son traité après traitement par l'Overdrive ou la distorsion.

Simulateur d'ampli

Amp Type (type de simulateur d'ampli)

Permet de sélectionner le type d'ampli guitare à émuler.

SMALL : amplificateur de petite taille

BUILT-IN : amplificateur de type Combo

2-STACK : ampli double corps de grande dimension

3-STACK : ampli triple corps de grande dimension

EQ Gain

Low (gain grave)

Définit le gain des fréquences graves de l'égaliseur.

Mid (gain médium)

Définit le gain de la zone délimitée par les paramètres "EQ M Fq" et "EQ M Q".

High (gain aigu)

Définit le gain des fréquences aiguës de l'égaliseur.

Bande médium

Mid (fréquence médium)

Définit la fréquence centrale de la bande médium.

Mid Q (largeur de la bande médium)

Détermine la largeur de la zone située de part et d'autre de la fréquence définie au paramètre EQ M Fq et affectée par le réglage de gain médium. Plus la valeur de Q est élevée, plus la zone en question se rétrécit.

Chorus/Flanger

Type

Sélectionnez l'effet de Chorus ou de Flanger.

Rate

Règle la fréquence de modulation.

Depth

Règle la profondeur de modulation.

Feedback (réinjection)

Définit la proportion (%) du son de Flanger à réinjecter à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

Pre Delay (temps de retard)

Définit la durée nécessaire au CHorus ou au Flanger pour se déclencher après apparition du signal direct.

Balance

Règle le dosage entre le signal direct et le son du Chorus/Flanger.

Filtre

Type (type de filtre)

Sélectionnez un type de filtre.

OFF : Aucun filtre n'est appliqué.

LPF : Filtre passe-bas. Ce filtre atténue les fréquences

supérieures à la fréquence de coupure.

HPF : Filtre passe-haut. Ce filtre atténue les fréquences inférieures à la fréquence de coupure.

Cutoff (fréquence de coupure)

Détermine la fréquence de coupure du filtre du Chorus/Flanger.

Sortie

Level (niveau de sortie)

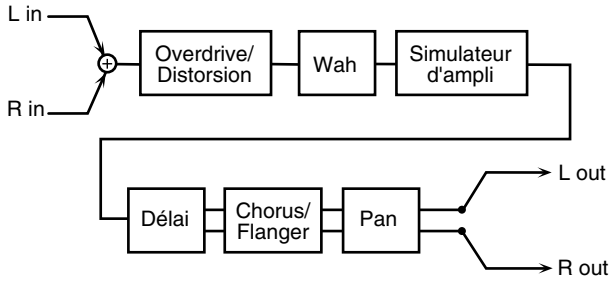
Règle le niveau de sortie.

Pan (panoramique de sortie)

Définit la position du son de sortie dans l'espace stéréo.

83 : GUITAR MULTI C

L'effet Guitar Multi C est constitué d'un Overdrive ou distorsion (ODDS), d'un Wah (Wah), d'un simulateur d'ampli (Amp), d'un délai (Dly) et d'un Chorus ou d'un Flanger (CF) placés en série.



Sequence

OD/Dist Sw

Active/désactive l'Overdrive ou la distorsion.

Amp Sim

Active/désactive le simulateur d'ampli.

Wah

Active/désactive l'effet de Wah.

Delay

Active/désactive le délai.

Cho/Flg

Active/désactive le Chorus ou Flanger.

Overdrive/Distorsion

Type

Sélectionnez l'effet d'Overdrive ou de distorsion.

Drive

Détermine le degré de distorsion. Le volume varie en fonction du degré de distorsion.

Tone

Règle la qualité sonore de l'effet d' Overdrive ou de distorsion.

Level

Règle le niveau du son traité après traitement par l'Overdrive ou la distorsion.

Wah

Filter Type (type de filtre)

Sélectionnez un type de filtre.

LPF : Filtre passe-bas. L'effet de Wah est appliqué sur une large bande de fréquences.

BPF : Filtre passe-bande. L'effet de Wah est appliqué sur une faible bande de fréquences.

Rate

Définit la fréquence de modulation.

Depth

Définit la profondeur de modulation.

Sens

Détermine la sensibilité de modulation du filtre.

Manual

Définit la fréquence centrale à partir de laquelle s'applique l'effet.

Peak

Détermine l'intensité de l'effet Wah au niveau de la zone située de part et d'autre de la fréquence centrale. Plus la valeur est faible, plus cette zone s'agrandit. Plus la valeur est élevée, plus cette zone est étroite.

Simulateur d'ampli

Amp Type (type de simulateur d'ampli)

Permet de sélectionner le type d'ampli guitare à émuler.

SMALL : amplificateur de petite taille

BUILT-IN : amplificateur de type Combo

2-STACK : ampli double corps de grande dimension

3-STACK : ampli triple corps de grande dimension

Délai

Left Time (temps de retard gauche)

Définit la durée nécessaire au délai gauche pour se déclencher après apparition du signal direct.

Right Time (temps de retard droit)

Définit la durée nécessaire au délai droit pour se déclencher après apparition du signal direct.

Feedback (réinjection du délai)

Détermine la proportion (%) du son de délai à réinjecter à l'entrée de l'effet.

HF Damp (atténuation des aigus)

Définit la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté est atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Balance (dosage délai/signal direct)

Règle le dosage entre le signal direct et le son du délai.

Chorus/Flanger

Type

Sélectionnez l'effet de Chorus ou de Flanger.

Rate

Règle la fréquence de modulation.

Depth

Règle la profondeur de modulation.

Feedback (réinjection)

Définit la proportion (%) du son de Flanger à réinjecter à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

Pre Delay (temps de retard)

Définit la durée nécessaire au CHorus ou au Flanger pour se déclencher après apparition du signal direct.

Balance

Règle le dosage entre le signal direct et le son du Chorus/Flanger.

Filtre

Type (type de filtre)

Sélectionnez un type de filtre.

OFF : Aucun filtre n'est appliqué.

LPF : Filtre passe-bas. Ce filtre atténue les fréquences supérieures à la fréquence de coupure.

HPF : Filtre passe-haut. Ce filtre atténue les fréquences inférieures à la fréquence de coupure.

Cutoff (fréquence de coupure)

Détermine la fréquence de coupure du filtre du Chorus/Flanger.

Sortie

Level (niveau de sortie)

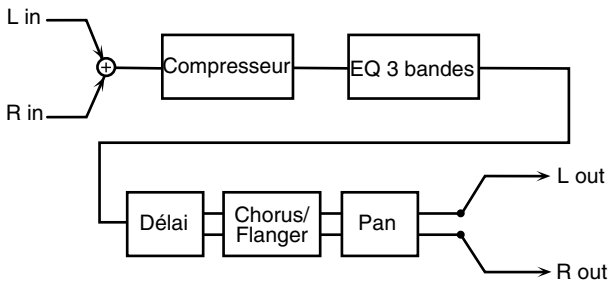
Règle le niveau de sortie.

Pan (panoramique de sortie)

Définit la position du son de sortie dans l'espace stéréo.

84 : CLEAN GUITAR MULTI A

L'effet Clean Guitar Multi 1 est constitué d'un compresseur (Cmp), d'un égaliseur (EQ), d'un délai (Dly) et d'un Chorus ou Flanger (CF) placés en série.



Sequence

Comp

Active/désactive le compresseur.

3 Band EQ

Active/désactive l'égaliseur 3 bandes.

Delay

Active/désactive le délai.

Cho/Flg

Active/désactive le Chorus ou Flanger.

Compresseur

Attack (attaque)

Règle la durée de mise en action du compresseur après déclenchement du signal d'entrée.

Sustain

Règle la durée pendant laquelle les sons de faible niveau doivent être amplifiés avant d'atteindre le volume désiré. Plus la valeur est élevée, plus cette durée est courte. Le fait de

modifier cette valeur agit sur le volume.

* *Le fait de modifier cette valeur agit sur le volume.*

Level (volume)

Définit le volume du son en sortie du compresseur.

Égaliseur

Low (gain grave)

Définit le gain des fréquences graves de l'égaliseur.

Mid (gain médium)

Définit le gain de la zone délimitée par les paramètres "EQ M Fq" et "EQ M Q".

High (gain aigu)

Définit le gain des fréquences aiguës de l'égaliseur.

Bande médium

Mid (fréquence médium)

Définit la fréquence centrale de la bande médium.

Mid Q (largeur de la bande médium)

Détermine la largeur de la zone située de part et d'autre de la fréquence définie au paramètre EQ M Fq et affectée par le réglage de gain médium. Plus la valeur de Q est élevée, plus la zone en question se rétrécit.

Délai

Left Time (temps de retard gauche)

Définit la durée nécessaire au délai gauche pour se déclencher après apparition du signal direct.

Right Time (temps de retard droit)

Définit la durée nécessaire au délai droit pour se déclencher après apparition du signal direct.

Feedback (réinjection du délai)

Détermine la proportion (%) du son de délai à réinjecter à l'entrée de l'effet.

HF Damp (atténuation des aigus)

Définit la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté est atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Balance (dosage délai/signal direct)

Règle le dosage entre le signal direct et le son du délai.

Chorus/Flanger

Type

Sélectionnez l'effet de Chorus ou de Flanger.

Rate

Règle la fréquence de modulation.

Depth

Règle la profondeur de modulation.

Feedback (réinjection)

Définit la proportion (%) du son de Flanger à réinjecter à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

Pre Delay (temps de retard)

Définit la durée nécessaire au CHorus ou au Flanger pour se déclencher après apparition du signal direct.

Balance

Règle le dosage entre le signal direct et le son du Chorus/Flanger.

Filtre

Type (type de filtre)

Sélectionnez un type de filtre.

OFF : Aucun filtre n'est appliqué.

LPF : Filtre passe-bas. Ce filtre atténue les fréquences supérieures à la fréquence de coupure

HPF : Filtre passe-haut. Ce filtre atténue les fréquences inférieures à la fréquence de coupure.

Cutoff (fréquence de coupure)

Détermine la fréquence de coupure du filtre du Chorus/Flanger.

Sortie

Level (niveau de sortie)

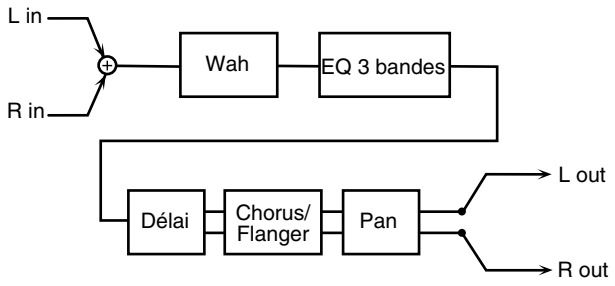
Règle le niveau de sortie.

Pan (panoramique de sortie)

Définit la position du son de sortie dans l'espace stéréo.

85 : CLEAN GUITAR MULTI B

L'effet Clean Guitar Multi 2 est constitué d'un Auto-wah (AW), d'un égaliseur (EQ), d'un délai (Dly) et d'un Chorus ou Flanger (CF) placés en série.



Sequence

Wah

Active/désactive l'Auto Wah.

3 Band EQ

Active/désactive l'égaliseur 3 bandes.

Delay

Active/désactive le délai.

Cho/Flg Sw

Active/désactive le Chorus/Flanger.

Wah

Filter Type (type de filtre)

Sélectionnez un type de filtre.

LPF : Filtre passe-bas. L'effet de Wah est appliqué sur une large bande de fréquences.

BPF : Filtre passe-bande. L'effet de Wah est appliqué sur une faible bande de fréquences.

Rate

Définit la fréquence de modulation de l'Auto-wah.

Depth

Définit la profondeur de modulation.

Sens

Détermine la sensibilité de modulation du filtre.

Manual

Définit la fréquence centrale à partir de laquelle s'applique l'effet.

Peak

Détermine l'intensité de l'effet Auto Wah au niveau de la zone située de part et d'autre de la fréquence centrale. Plus la valeur est faible, plus cette zone s'agrandit. Plus la valeur est élevée, plus cette zone est étroite.

Égaliseur

Low (gain grave)

Définit le gain des fréquences graves de l'égaliseur.

Mid (gain médium)

Définit le gain de la zone délimitée par les paramètres "EQ M Fq" et "EQ M Q".

High (gain aigu)

Définit le gain des fréquences aiguës de l'égaliseur.

Bande médium

Mid (fréquence médium)

Définit la fréquence centrale de la bande médium.

Mid Q (largeur de la bande médium)

Détermine la largeur de la zone située de part et d'autre de la fréquence définie au paramètre EQ M Fq et affectée par le réglage de gain médium. Plus la valeur de Q est élevée, plus la zone en question se rétrécit.

Délai

Left Time (temps de retard gauche)

Définit la durée nécessaire au délai gauche pour se déclencher après apparition du signal direct.

Right Time (temps de retard droit)

Définit la durée nécessaire au délai droit pour se déclencher après apparition du signal direct.

Feedback (réinjection du délai)

Détermine la proportion (%) du son de délai à réinjecter à l'entrée de l'effet.

HF Damp (atténuation des aigus)

Définit la fréquence au dessus de laquelle le son réinjecté est atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.

Balance (dosage délai/signal direct)

Règle le dosage entre le signal direct et le son du délai.

Chorus/Flanger

Type

Sélectionnez l'effet de Chorus ou de Flanger.

Rate

Règle la fréquence de modulation.

Depth

Règle la profondeur de modulation.

Feedback (réinjection)

Définit la proportion (%) du son de Flanger à réinjecter à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

Pre Delay (temps de retard)

Définit la durée nécessaire au CHorus ou au Flanger pour se déclencher après apparition du signal direct.

Balance

Règle le dosage entre le signal direct et le son du Chorus/Flanger.

Filtre

Type (type de filtre)

Sélectionnez un type de filtre.

OFF : Aucun filtre n'est appliqué.

LPF : Filtre passe-bas. Ce filtre atténue les fréquences supérieures à la fréquence de coupure.

HPF : Filtre passe-haut. Ce filtre atténue les fréquences inférieures à la fréquence de coupure.

Cutoff (fréquence de coupure)

Détermine la fréquence de coupure du filtre du Chorus/Flanger.

Sortie

Level (niveau de sortie)

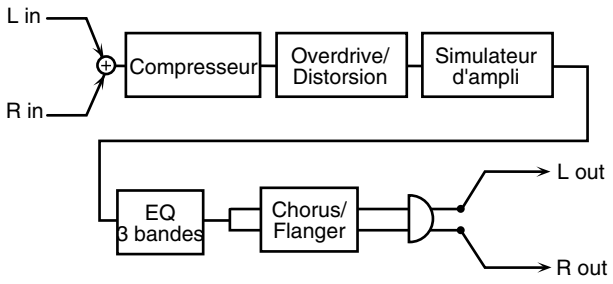
Règle le niveau de sortie.

Pan (panoramique de sortie)

Définit la position du son de sortie dans l'espace stéréo.

86 : BASS MULTI

L'effet Bass Multi est constitué d'un compresseur (Comp), d'un Overdrive ou distorsion (OD/Dist), d'un égaliseur (3 Band EQ) et d'un Chorus ou Flanger (Cho/Flg) placés en série.



Sequence

Comp

Active/désactive le compresseur.

OD/Dist

Active/désactive l'Overdrive ou la distorsion.

Amp Sim

Active/désactive le simulateur d'ampli.

3 Band EQ

Active/désactive l'égaliseur 3 bandes.

Cho/Flg

Active/désactive le Chorus/Flanger.

Compresseur

Attack (attaque)

Règle la durée de mise en action du compresseur après déclenchement du signal d'entrée.

Sustain

Règle la durée pendant laquelle les sons de faible niveau doivent être amplifiés avant d'atteindre le volume désiré. Plus la valeur est élevée, plus cette durée est courte. Le fait de modifier cette valeur agit sur le volume.

* *Le fait de modifier cette valeur agit sur le volume.*

Level (volume)

Définit le volume du son en sortie du compresseur.

Overdrive/Distorsion

Type

Sélectionnez l'effet d'Overdrive ou de distorsion.

Drive

Détermine le degré de distorsion. Le volume varie en fonction du degré de distorsion.

Level

Règle le niveau du son traité après traitement par l'Overdrive ou la distorsion.

Simulateur d'ampli

Amp Type (type de simulateur d'ampli)

Permet de sélectionner le type d'ampli guitare à émuler.

SMALL : amplificateur de petite taille

BUILT-IN : amplificateur de type Combo

2-STACK : ampli double corps de grande dimension

Égaliseur 3 bandes

Low (gain grave)

Définit le gain des fréquences graves de l'égaliseur.

Mid (gain médium)

Définit le gain de la zone délimitée par les paramètres "EQ M Fq" et "EQ M Q".

High (gain aigu)

Définit le gain des fréquences aiguës de l'égaliseur.

Bande médium

Mid (fréquence médium)

Définit la fréquence centrale de la bande médium.

Mid Q (largeur de la bande médium)

Détermine la largeur de la zone située de part et d'autre de la fréquence définie au paramètre EQ M Fq et affectée par le réglage de gain médium. Plus la valeur de Q est élevée, plus la zone en question se rétrécit.

Chorus/Flanger

Type

Sélectionnez l'effet de Chorus ou de Flanger.

Rate

Règle la fréquence de modulation.

Depth

Règle la profondeur de modulation.

Feedback (réinjection)

Définit la proportion (%) du son de Flanger à réinjecter à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

Pre Delay (temps de retard)

Définit la durée nécessaire au CHorus ou au Flanger pour se déclencher après apparition du signal direct.

Balance

Règle le dosage entre le signal direct et le son du Chorus/Flanger.

Filtre

Type (type de filtre)

Sélectionnez un type de filtre.

OFF : Aucun filtre n'est appliqué.

LPF : Filtre passe-bas. Ce filtre atténue les fréquences supérieures à la fréquence de coupure.

HPF : Filtre passe-haut. Ce filtre atténue les fréquences inférieures à la fréquence de coupure.

Cutoff (fréquence de coupure)

Détermine la fréquence de coupure du filtre du Chorus/Flanger.

Sortie

Level (niveau de sortie)

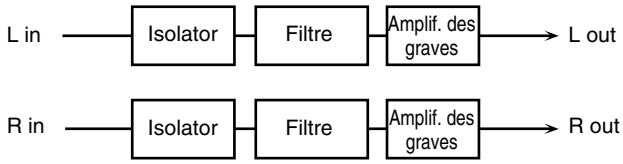
Règle le niveau de sortie.

Pan (panoramique de sortie)

Définit la position du son de sortie dans l'espace stéréo.

87 : ISOLATOR 2

Effet identique à l'effet ISOLATOR mais doté d'un filtre. L'ISOLATOR est un égaliseur qui permet de réduire sensiblement le volume de certaines fréquences afin, par exemple, de créer des effets spéciaux.



Boost/Cut

High (niveau des fréquences aiguës)

Mid (niveau des fréquences médiums)

Low (niveau des fréquences graves)

Ces paramètres permettent d'amplifier ou d'atténuer séparément les fréquences aiguës, médiums et graves. À -60 dB, le son est inaudible. Avec la valeur 0 dB, le son en sortie est équivalent au son en entrée.

Anti Phase Low (déphasage des graves)

Anti Phase Low Sw

Anti Phase Low Level

Anti Phase Mid

Switch

Level

Permet d'activer/désactiver la fonction de déphasage et de régler le niveau des bandes de fréquences médiums et graves. Lorsque la fonction est activée, les canaux du signal stéréo sont inversés et ajoutés au signal d'origine. Vous pouvez ainsi faire ressortir certaines fréquences du son. Cette fonction n'est opérationnelle que sur les sources stéréo.

Post-filtre

Switch

Permet d'activer/désactiver le filtre.

Type (type de filtre)

Sélectionnez le type de filtre désiré.

LPF : Filtre passe-bas. Laisse passer les fréquences inférieures à la fréquence de coupure.

BPF : Filtre passe-bande. Laisse passer les fréquences situées à proximité de la fréquence de coupure.

HPF : Filtre passe-haut. Laisse passer les fréquences supérieures à la fréquence de coupure.

NOTCH : Laisse passer toutes les fréquences sauf celles situées à proximité de la fréquence de coupure.

Cutoff (fréquence de coupure du filtre)

Définit la fréquence de coupure du filtre. Plus la valeur est faible, plus la fréquence de coupure descend.

Resonance (résonance du filtre)

Définit le niveau de résonance du filtre. Plus la valeur est élevée, plus les fréquences situées de part et d'autre de la fréquence de coupure sont amplifiées et plus l'effet est distinct.

Slope (pente du filtre)

Détermine la pente d'atténuation du filtre (-24 dB par octave : pente raide ; -12 dB par octave : pente douce).

Gain (gain du filtre)

Permet de compenser les baisses de volume occasionnées sur la bande de fréquences atténuées par certains filtres. Plus la valeur est élevée, plus la compensation est importante et plus le volume est relevé.

Low Boost (amplification des graves)

Switch (commutateur)

Permet d'activer (On) ou désactiver (OFF) l'amplification des graves. Cette fonction permet d'amplifier les fréquences graves afin de créer un registre grave bien puissant.

Level (niveau d'amplification des graves)

Plus la valeur est élevée, plus le registre grave est puissant. (Cet effet peut être dur à distinguer avec certains réglages de filtre et de l'effet Isolator).

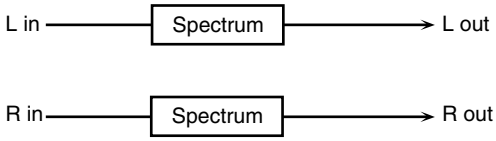
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

88 : STEREO SPECTRUM

Version stéréo de l'effet SPECTRUM. Cet effet est un filtre qui modifie le timbre par amplification ou atténuation de certaines fréquences.



Gain

250Hz (gain à 250Hz)

Règle le volume au niveau de la fréquence 250 Hz.

500Hz (gain à 500Hz)

Règle le volume au niveau de la fréquence 500 Hz.

1000Hz (gain à 1000Hz)

Règle le volume au niveau de la fréquence 1000 Hz.

1250 Hz (gain à 1250 Hz)

Règle le volume au niveau de la fréquence 1250 Hz.

2000 Hz (gain à 2000 Hz)

Règle le volume au niveau de la fréquence 2000 Hz.

3150 Hz (gain à 3150 Hz)

Règle le volume au niveau de la fréquence 3150 Hz.

4000 Hz (gain à 4000 Hz)

Règle le volume au niveau de la fréquence 4000 Hz.

8000 Hz (gain à 8000 Hz)

Règle le volume au niveau de la fréquence 8000 Hz.

Largeur de bande

Q

Permet de définir la largeur de bande. Cette largeur de bande s'applique à toutes les bandes de fréquences.

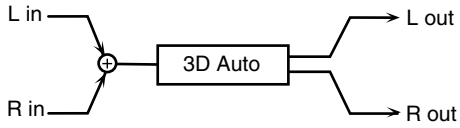
Sortie

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

89 : 3D AUTO SPIN

L'effet 3D Auto Spin permet de déplacer le son dans l'espace.



Auto Spin

Azimuth

Définit la position d'arrêt du son lors de l'arrêt de la rotation. Avec la valeur "0", le son vient se placer au centre.

Speed

Définit la vitesse de rotation.

Clockwise

Règle le sens de rotation. Avec le réglage "-", le son tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Avec le réglage "+", le son tourne dans le sens des aiguilles d'une montre.

Turn

Permet de lancer et d'arrêter la rotation. Le fait d'activer (ON) la fonction lance la rotation du son. Le fait de la désactiver (OFF) arrête la rotation du son (celui-ci vient alors se placer sur la position spécifiée au paramètre Azimuth).

Sortie

Out (mode de sortie)

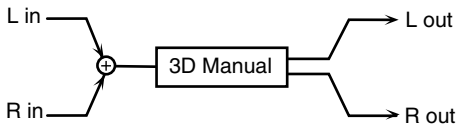
Permet de sélectionner le mode d'écoute du son en sortie. Pour un rendu optimal de l'effet 3D, sélectionnez l'option "Speaker" si vous écoutez sur des enceintes. Sélectionnez par contre l'option "Phones" si vous écoutez au casque.

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

90 : 3D MANUAL

Permet de placer l'effet 3D à l'endroit désiré.



Auto Spin

Azimuth

Définit la position du son. Avec la valeur "0", le son est placé au centre.

Sortie

Out (mode de sortie)

Permet de sélectionner le mode d'écoute du son en sortie. Pour un rendu optimal de l'effet 3D, sélectionnez l'option "Speaker" si vous écoutez sur des enceintes. Sélectionnez par contre l'option "Phones" si vous écoutez au casque.

Level (niveau de sortie)

Règle le niveau de sortie.

Remarque sur l'utilisation des effets 3D

Les effets 3D suivants font appel à la technologie RSS (Roland Sound Space) pour créer une sensation d'ambiance impossible à reproduire avec un délai, une réverbération, un Chorus ou tout autre effet :

48 : 3D DELAY

60 : 3D CHORUS

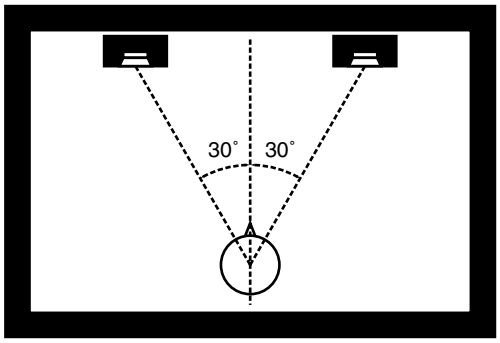
61 : 3D FLANGER

70 : 3D DELAY 2

89 : 3D AUTO SPIN

90 : 3D MANUAL

Lorsque vous utilisez ces effets, nous vous conseillons de placer vos enceintes conformément au schéma ci-dessous. Veillez également à ce que les enceintes soient suffisamment éloignées des parois.



Si les enceintes gauche et droite sont trop espacées ou s'il y a trop de réverbération, le rendu de l'effet 3D risque de ne pas être optimal.

Chacun de ces effets proposent un paramètre "Out" permettant de régler son mode de sortie. Pour un rendu optimal de l'effet 3D, sélectionnez l'option "Speaker" si vous écoutez sur des enceintes. Sélectionnez par contre l'option "Phones" si vous écoutez au casque. Un mauvais réglage de ce paramètre nuira à la bonne reproduction de l'effet 3D.

Copie des réglages d'effet

Pour une simplicité et une rapidité optimale, il est possible d'affecter au patch, à la Performance ou au kit rythmique sélectionné les réglages d'effets de n'importe quel Patch, Performance ou kit rythmique.

Voici comment copier des réglages d'effets :

Copy Type

ALL : Réglages des sections MFX, Chorus et Réverbération

MFX : Réglages de la section MFX de la page General

CHORUS : Réglages de la section Chorus

REVERB : Réglages de la section Réverbération

CHO&REV : Réglages des sections Chorus et Réverbération

* *Si vous choisissez de reprendre les effets d'une Performance, le fait de choisir l'option "MFX" va copier les réglages de la section MFX programmés dans la Performance en question (réglages de la section MFX lorsque les paramètres MFX 1–3 Source sont réglés sur "PERFORM" depuis la page General). Si vous choisissez d'affecter les réglages MFX d'un Patch à une Performance, ces réglages remplacent les réglages MFX de la Performance en question.*

1. Sélectionnez un Patch, une Performance ou un kit rythmique.

2. Appuyez sur le bouton [SYSTEM/UTILITY] jusqu'à ce que son témoin se mette à clignoter.

Vous passez sur la page Utility Menu.

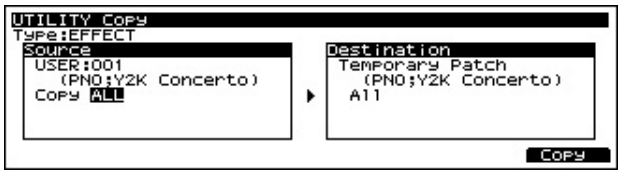


* *Si le témoin s'allume seulement, cela signifie que vous êtes en mode SYSTEM. Appuyez alors de nouveau sur le bouton [SYSTEM/UTILITY] pour le faire passer en mode UTILITY (le témoin se met à clignoter).*

3. Appuyez sur le bouton [F2 (Copy)].

4. Appuyez sur le bouton [F2 (Effect)].

Vous passez sur la page de copie d'effet correspondante.



L'indication "Destination/Temporary" indique que les réglages d'effets sélectionnés seront affectés au Patch, à la Performance ou au kit rythmique sélectionné.

5. Amenez le curseur sur le paramètre désiré au moyen des boutons [▲]/[▼]/[◄]/[►].

6. Choisissez l'option désirée à l'aide de la molette VALUE ou des boutons [INC]/[DEC].

7. Lancez la copie des effets via le bouton [F6 (Execute)].

8. Revenez ensuite sur la page Play grâce au bouton [EXIT].

Chapitre 3 Affectation aux sorties

Le XV-5080 est équipé de quatre sorties stéréo.

Ces sorties vous permettent de séparer les sons (ou les groupes de sons) du mixage stéréo général du XV-5080 afin de les transmettre à des destinations externes séparées. Exemple : Vous pouvez affecter un kit rythmique stéréo à l'une des paires de sorties stéréo que vous aurez reliées à un module d'effets externe. Vous pouvez également vous servir de ces quatre paires de sorties stéréo comme de huit sorties indépendantes vers lesquelles seront librement dirigés les Tones, Tones rythmiques ou les Patches.

En outre, le XV-5080 est pourvu de sorties numériques sous la forme d'une sortie R-BUS et de sorties S/P DIF.

Ce chapitre vous explique par le biais de schémas clairs le trajet qu'empruntent les signaux dans chaque mode ainsi que les paramètres et les sorties numériques qui leur sont associés. C'est dans cette section que vous pourrez apprendre comment affecter un signal aux différentes sorties.

Voici la correspondance entre les affectations aux sorties numériques (R-BUS et S/P DIF) et les affectations aux sorties analogiques (OUTPUT A à D (INDIVIDUAL 1 à 8)).

R-BUS 1–8 : OUTPUT A à D (INDIVIDUAL 1 à 8)

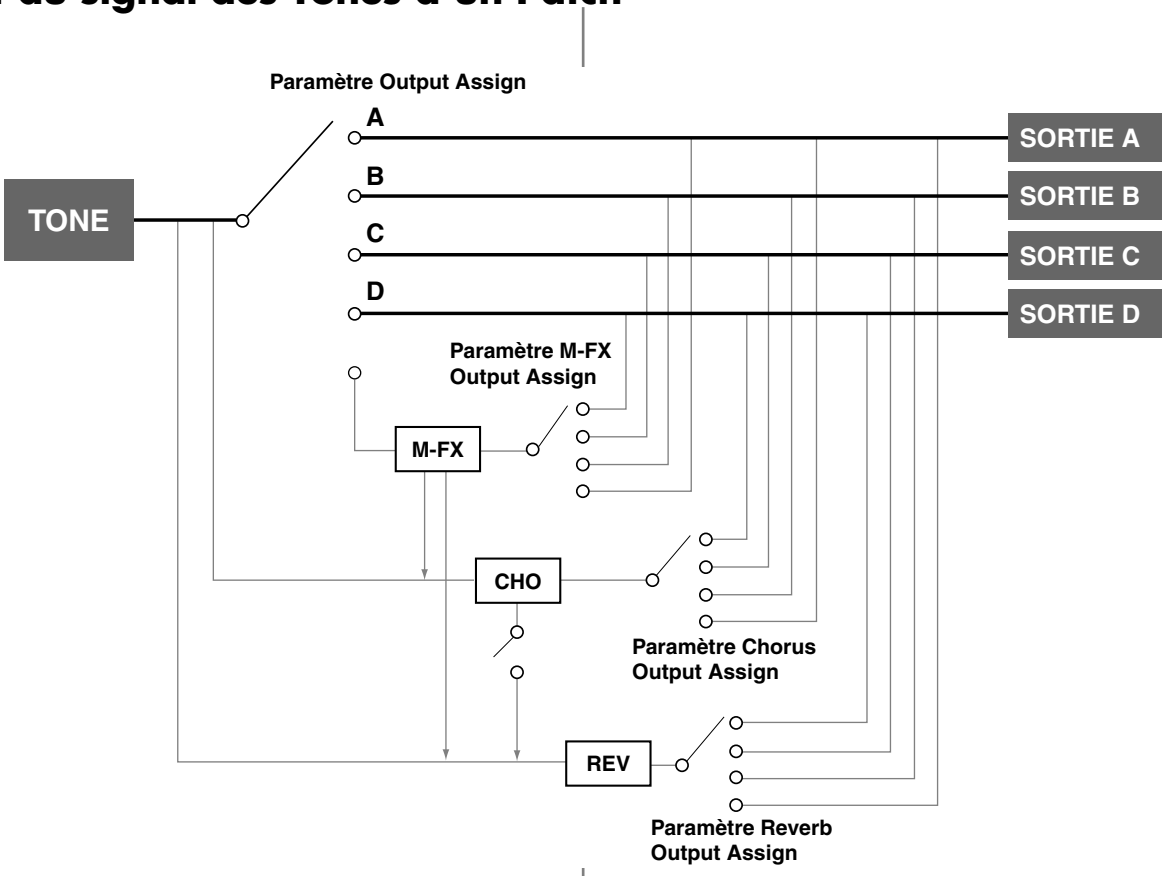
S/P DIF : OUTPUT A (MIX) (INDIVIDUAL 1 à 2)

Les signaux affectés aux sorties R-BUS 1 à 8 sont ceux repris aux sorties OUTPUT A à D (INDIVIDUAL 1 à 8). Les signaux affectés à la sortie S/P DIF sont repris à la sortie stéréo OUTPUT A(MIX) (INDIVIDUAL 1-2).

* *Les signaux émis à la prise casque PHONES sont repris de la sortie stéréo OUTPUT A (MIX).*

Réglages en mode Patch

Trajet du signal des Tones d'un Patch



Paramètres

Paramètres d'affectation des Patches aux sorties :

Page Patch Effects General ([PATCH] - [F6 (Effects)] - [F1 (General)])

C'est à cette page que se règlent le niveau de sortie du Tone, son affectation aux sorties ainsi que son niveau de départ vers les sections de Chorus et de Réverbération.

Output Assign (affectation aux sorties)

Réglages possibles :

MFX : Le Tone est transmis à la section multi-effet MFX. La sortie à laquelle il est affecté dépend alors de la sortie à laquelle est affectée la section MFX.

OUTPUT A–D : Le Tone est affecté à l'une des quatre paires de sorties stéréo OUTPUTS A à D.

INDIV 1–8 : Le Tone est transmis à l'une des sorties séparées INDIVIDUAL 1 à 8.

MFX Send Level (niveau de MFX)

Plage de réglage : 0–127

Règle le niveau de départ effet du Tone dans la section MFX.

Dry Send Level (niveau du signal direct)

Plage de réglage : 0–127

Définit le niveau du signal à transmettre aux sorties sélectionnées au paramètre Output Assign (voir ci-dessus).

Chorus Send Level (niveau de Chorus)

Plage de réglage : 0–127

Définit la proportion du Tone à transmettre à la section Chorus. Le son est ensuite émis à la sortie à laquelle a été affectée la section Chorus.

Reverb Send Level (niveau de réverbération)

Plage de réglage : 0–127

Définit la proportion du Tone à transmettre à la section Réverbération. Le son est ensuite émis à la sortie à laquelle a été affectée la section Réverbération.

MFX Output Level (niveau de sortie MFX)

Plage de réglage : 0–127

Détermine le niveau de sortie de la section multi-effet MFX.

MFX Chorus Send Level

Plage de réglage : 0–127

Détermine la proportion du signal MFX à traiter par la section Chorus. Le son est ensuite émis à la sortie à laquelle est affectée la section Chorus.

MFX Reverb Send Level

Plage de réglage : 0–127

Détermine la proportion du signal MFX à traiter par la section Réverbération. Le son est ensuite émis à la sortie à laquelle est affectée la section Réverbération.

Chorus Output Assign

Définit le mode de sortie du signal affecté à la section Chorus.

Réglages proposés :

MAIN : La section Chorus est uniquement affectée aux sorties OUTPUT.

REV : La section Chorus est uniquement affectée à la section Réverbération.

M+R : La section Chorus est affectée aux sorties OUPUT et à la section Réverbération.

Chorus Level

Plage de réglage : 0–127

Définit le niveau de sortie de la section Chorus.

Reverb Level

Plage de réglage : 0–127

Définit le niveau de sortie de la section Réverbération.

PATCH MFX Output Assign

Plage de réglage : A–D

Permet de choisir la sortie stéréo vers laquelle le signal doit être transmis après avoir été traité par la section MFX.

* *Comme les multi-effets MFX sont stéréo, il n'est pas possible de choisir une sortie séparée (INDIVIDUAL OUTPUT).*

PATCH CHO Output Assign (Patch Chorus Output Assign)

Plage de réglage : A–D

Permet de choisir la sortie stéréo OUTPUT vers laquelle doit être dirigé le signal de sortie stéréo de la section Chorus lorsque le paramètre Chorus Output Assign est réglé sur "MAIN" ou "MAIN+R". Le signal redirigé vers la section Réverbération est émis aux sorties affectées à la section Réverbération.

* *Comme les processeurs d'effets internes sont stéréo, il n'est pas possible de choisir des sorties séparées (INDIVIDUAL).*

PATCH REV Output Assign (Patch Reverb Output Assign)

Plage de réglage : A–D

Permet de choisir la sortie stéréo vers laquelle le signal de sortie stéréo de la section Réverbération doit être dirigé.

* *Comme les processeurs d'effets internes sont stéréo, il n'est pas possible de choisir des sorties séparées (INDIVIDUAL).*

Page Patch Common General n°1 ([PATCH] - [F1 (COMMON)] - [F1 (General)])

Common

Level (niveau du Patch)

Plage de réglage : 0–127

Définit le volume du Patch.

* *Le niveau de chaque Tone se règle au paramètre Tone Level (TVA ; p. 143).*

Pan (panoramique du Patch)

Plage de réglage : L64–63R

Définit la position du Patch dans l'espace stéréo. L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

* *Vous pouvez régler le panoramique de chaque Tone d'un Patch au paramètre Tone Pan (TVA ; p. 143).*

* *Même si chaque Tone d'un Patch dispose de ses propres réglages de panoramique, le paramètre Patch Pan permet de déplacer le son dans son ensemble en conservant les décalages entre chaque Tone.*

Output Assign

Permet de choisir la sortie à laquelle le Patch doit être affecté.

Réglages proposés :

MFX : Le Patch est dirigé vers la section MFX. Le son du Patch est alors transmis à la sortie affectée à la section MFX.

OUTPUT A–D : Le Patch est émis sur la paire de sorties OUTPUT A à D sélectionnée.

INDIV 1–8 : Le Patch est émis sur la sortie séparée INDIVIDUAL sélectionnée.

TONE : Chaque Tone du Patch est émis sur la sortie qui lui a été affectée.

Page SYSTEM Output ([SYSTEM] - [F2 (OutP&EQ)])

Digital Interface

Master Freq (fréquence maître)

Plage de réglage : 44,1/48 kHz

Permet de choisir l'horloge utilisée pour la synchronisation de la sortie numérique.

Master Clock (horloge maître)

Permet de sélectionner l'horloge maître utilisée lors de la synchronisation de la sortie numérique.

Réglages proposés :

INTERNAL : C'est le XV-5080 qui est le maître.

R-BUS : Le XV-5080 opère en esclave et se synchronise à l'horloge reçue au port R-BUS.

WORD CLOCK IN : Le XV-5080 opère en esclave et se synchronise à l'horloge Wordclock reçue.

* *Lorsqu'il est esclave, le XV-5080 peut se synchroniser à des horloges tournant à 44,1 ou à 48 kHz. Il ne peut se synchroniser à aucune autre fréquence.*

Output Mix/Parallel (réglage de sortie)

Mode

Réglages proposés :

MIX : Avec ce réglage, tous les sons (y compris ceux affectés aux sorties OUTPUT B/C ou aux sorties séparées INDIVIDUAL 3–8) sont réunis et émis sur la sortie stéréo OUTPUT A (MIX). Vous pouvez créer très simplement des sons au casque ou bien réunir tous vos sons sur deux sorties afin de les transmettre à une console de mixage ne proposant que deux voies.

Avec le réglage MIX, les sons affectés aux sorties séparées 3/5/7 sont dirigés vers le connecteur de sortie A (MIX) OUTPUT gauche alors que les sons affectés aux sorties séparées 4/6/8 sont dirigés vers le connecteur de sortie A (MIX) OUTPUT droit.

PARALLEL : Avec ce réglage, les sons sont affectés aux sorties qui leur ont été programmées.

Les réglages de niveau maître et de sortie Mix/Parallel du XV-5080 sont des paramètres généraux qui sont repris par l'ensemble des Patches, Performances et kits rythmiques.

Page SYSTEM General n ° 1 ([SYSTEM] - [F1 (General)])

Master

Level (niveau maître)

Plage de réglage : 0–127

Règle le volume général du XV-5080.

Exemples de réglages

Affectation des Tones d'un Patch à différentes sorties

Pour cet exemple, nous allons partir d'un Patch constitué de quatre Tones. Partons du principe que vous souhaitez affecter le Tone 1 à la sortie stéréo OUTPUT A, le Tone 2 à la sortie stéréo OUTPUT B, le Tone 3 à la sortie séparée INDIVIDUAL 5, et le Tone 4 à la sortie séparée INDIVIDUAL 6. Les sections d'effets Chorus et Réverbération sont affectées à la sortie stéréo OUTPUT B.

Commençons par régler l'affectation de chaque Tone.

1. Sélectionnez le Patch à configurer.

2. Appuyez sur le bouton [F6 (Effects)].

3. Revenez sur la page OUTPUT via les boutons [ ]/[ ].

4. Sélectionnez ensuite le Tone à paramétrer au moyen des boutons TONE SELECT [1]–[4].

5. Déplacez le curseur entre les paramètres à l'aide des boutons [▲]/[▼]/[◄]/[►], puis indiquez la valeur désirée via la molette VALUE ou les boutons [INC] et [DEC].

	Output Assign	Dry Send Level	Chorus Send Level	Reverb Send Level
Tone 1	A	127	100	100
Tone 2	B	127	100	100
Tone 3	5	127	100	100
Tone 4	6	127	100	100

MEMO

Vous pouvez régler le niveau de Chorus et de Réverbération sur n'importe quelle valeur autre que 0.

6. Revenez sur la page PATCH PLAY via le bouton [EXIT].

7. Appuyez sur le bouton [F1 (Common)].

8. Amenez le curseur sur le paramètre Output Assign (sélection de la sortie) via les boutons [▲]/[▼].

9. Sélectionnez le réglage "TONE" par le biais de la molette VALUE ou des boutons [INC]/[DEC].

10. Revenez sur la page PATCH PLAY via le bouton [EXIT].

Sélectionnez à présent la sortie à laquelle doit être affectée la section Chorus, puis réglez son niveau de sortie général.

11. Appuyez sur le bouton [F6 (Effects)].

12. Amenez le curseur sur le paramètre PATCH CHO Output Assign via les boutons [▲]/[▼]/[◄]/[►].

13. Sélectionnez la sortie "B" à l'aide de la molette VALUE ou des boutons [INC]/[DEC].

14. Amenez le curseur sur le paramètre Chorus Level (niveau du Chorus) via les boutons [▲]/[▼]/[◄]/[►].

15. Indiquez la valeur "100" à la molette VALUE.

16. Faites ensuite passer le curseur sur le paramètre Chorus Output Assign au moyen des boutons [▲]/[▼] et sélectionnez-y la sortie à laquelle doit être affectée la section Chorus.

17. Sélectionnez la sortie principale "MAIN" à l'aide de la molette VALUE ou des boutons [INC]/[DEC].

Sélectionnez enfin l'affectation de la section Réverbération, puis procédez au réglage de son niveau de sortie général.

18. Faites passer le curseur sur le paramètre PATCH REV Output Assign (sélection de la sortie à laquelle doit être affectée la section Réverbération) par le biais des boutons [▲]/[▼]/[◄]/[►].

19. Sélectionnez la sortie "B" au moyen de la molette VALUE ou des boutons [INC]/[DEC].

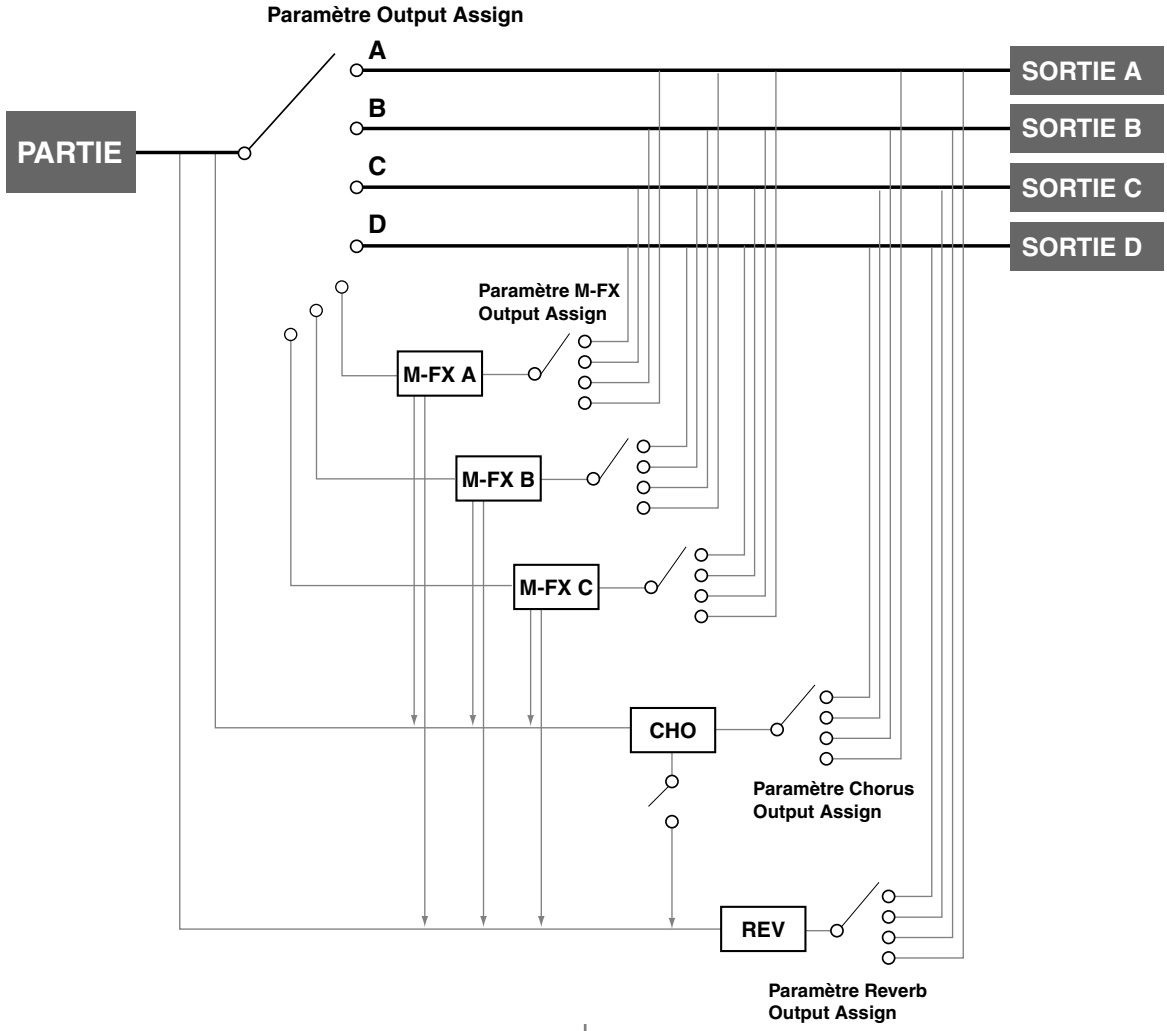
20. Amenez ensuite le curseur sur le paramètre Reverb Level (réglage du niveau de sortie de la réverbération) à l'aide des boutons [▲]/[▼]/[◄]/[►].

21. Indiquez la valeur "100" via la molette VALUE.

22. Revenez ensuite sur la plage PATCH PALY via le bouton [EXIT].

Réglages en mode Performance

Trajet du signal des Parties d'une Performance



Paramètres

Cette section regroupe les paramètres d'affectation des Parties aux sorties.

Page Performance Effects General ([PERFORM] - [F6 (Effects)] - [F1 (General)])

Cette page regroupe les paramètres d'affectation aux sorties et de réglage du niveau de sortie de la Partie sélectionnée, ainsi que le réglage de son niveau de Chorus et de Réverbération.

Output Assign (affectation aux sorties)

Réglages proposés :

MFX A–C : La Partie est affectée à la section MFX. La sortie à laquelle elle est affectée dépend alors de la sortie à laquelle est affectée la section MFX.

OUTPUT A–D: La Partie est affectée à l'une des quatre paires de sorties stéréo OUTPUTS A à D.

INDIV 1–8 : La Partie est transmise à l'une des sorties séparées INDIVIDUAL 1 à 8.

MFX Send Level (niveau de MFX)

Plage de réglage : 0–127

Règle le niveau de départ effet de la Partie dans la section MFX.

Dry Send Level (niveau du signal direct)

Plage de réglage : 0–127

Définit le niveau du signal à transmettre aux sorties sélectionnées au paramètre Output Assign (voir ci-dessus).

Chorus Send Level (niveau de Chorus)

Plage de réglage : 0–127

Définit la proportion de la Partie à transmettre à la section Chorus. Le son est ensuite émis à la sortie à laquelle a été affectée la section Chorus.

Reverb Send Level (niveau de réverbération)

Plage de réglage : 0–127

Définit la proportion de la Partie à transmettre à la section Réverbération. Le son est ensuite émis à la sortie à laquelle a été affectée la section Réverbération.

MFX Output Level (niveau de sortie MFX)

Plage de réglage : 0–127

Détermine le niveau de sortie de la section multi-effet MFX.

MFX Chorus Send Level

Plage de réglage : 0–127

Détermine la proportion du signal MFX à traiter par la section Chorus. Le son est ensuite émis à la sortie à laquelle est affectée la section Chorus.

MFX Reverb Send Level

Plage de réglage : 0–127

Détermine la proportion du signal MFX à traiter par la section Réverbération. Le son est ensuite émis à la sortie à laquelle est affectée la section Réverbération.

Chorus Output Assign

Définit le mode de sortie du signal affecté à la section Chorus.

Réglages proposés :

MAIN : La section Chorus est uniquement affectée aux sorties OUTPUT.

REV : La section Chorus est affectée uniquement à la section Réverbération.

M+R : La section Chorus est affectée aux sorties OUPUT et à la section Réverbération.

Chorus Level

Plage de réglage : 0–127

Définit le niveau de sortie de la section Chorus.

Reverb Level

Plage de réglage : 0–127

Définit le niveau de sortie de la section Réverbération.

PART MFX Output Assign

Plage de réglage : A–D

Permet de choisir les sorties OUTPUT vers lesquelles le signal doit être transmis après avoir été traité par la section MFX.

* *Comme les multi-effets MFX sont stéréo, il n'est pas possible de choisir une sortie séparée (INDIVIDUAL OUTPUT).*

PART CHO Output Assign

Plage de réglage : A–D

Permet de choisir la paire de sorties OUTPUT vers laquelle doit être dirigé le signal de sortie stéréo de la section Chorus lorsque le paramètre Chorus Output Assign est réglé sur "MAIN" ou "MAIN+R". Le signal redirigé vers la section Réverbération est émis aux sorties affectées à la section Réverbération.

* *Comme les processeurs d'effets internes sont stéréo, il n'est pas possible de choisir des sorties séparées (INDIVIDUAL).*

PART REV Output Assign

Plage de réglage : A–D

Permet de choisir les sorties OUTPUT vers lesquelles le signal de sortie stéréo de la section Réverbération doit être dirigé.

* *Comme les processeurs d'effets internes sont stéréo, il n'est pas possible de choisir des sorties séparées (INDIVIDUAL).*

Page SYSTEM Output ([SYSTEM] - [F2 (OutP&EQ)])

Output Mix/Parallel (réglage de sortie)

Mode

Réglages proposés :

MIX : Avec ce réglage, tous les sons (y compris ceux affectés aux sorties OUTPUT B/C ou aux sorties séparées INDIVIDUAL 3–8) sont réunis et émis sur la sortie stéréo OUTPUT A (MIX). Vous pouvez créer très simplement des sons au casque ou bien réunir tous vos sons sur deux sorties afin de les transmettre à une console de mixage ne proposant que deux voies.

Avec le réglage MIX, les sons affectés aux sorties séparées 3/5/7 sont dirigés vers le connecteur de sortie A (MIX) OUTPUT gauche alors que les sons affectés aux sorties séparées 4/6/8 sont dirigés vers le connecteur de sortie A (MIX) OUTPUT droit.

PARALLEL : Avec ce réglage, les sons sont affectés aux sorties qui leur ont été programmées.

Les réglages de niveau maître et de sortie Mix/Parallel du XV-5080 sont des paramètres généraux qui sont repris par l'ensemble des Patches, Performances et kits rythmiques.

Page SYSTEM General n°1 ([SYSTEM] - [F1 (General)])

Master

Level (niveau maître)

Plage de réglage : 0–127

Règle le volume général du XV-5080.

Exemples de réglages

Affectation des Parties d'une Performance à différentes sorties

Pour cet exemple, nous allons affecter directement la Partie 1 à la sortie stéréo OUTPUT A (MIX) sans la traiter par les sections d'effet, affecter la Partie 2 à la section MFX, pour la diriger ensuite à la sortie stéréo OUTPUT B, puis affecter la Partie 3 directement à la sortie séparée INDIVIDUAL 5 sans la traiter par les sections d'effet.

Commencez par le réglage de la Partie 1.

1. Sélectionnez la Performance désirée.
2. Appuyez sur le bouton [F6 (Effects)].
3. Appuyez sur le bouton [F1 (General)] jusqu'à ce que vous arriviez sur la page Performance Effects General n° 1.
4. Appuyez sur le bouton PART SELECT [1/17] de la Partie 1. Son témoin doit s'allumer.

* *Assurez-vous que le bouton [1-16/17-32] est éteint. S'il est allumé, appuyez sur le bouton [1-16/17-32] pour l'éteindre.*

5. Amenez le curseur sur le paramètre Output Assign au moyen des boutons [▲]/[▼]/[◄]/[►].
6. Sélectionnez la sortie "OUT A" par le biais de la molette VALUE ou des boutons [INC]/[DEC].
7. Faites ensuite passer le curseur sur le paramètre Dry Send Level via les boutons [▲]/[▼]/[◄]/[►].
8. Indiquez la valeur "100" à la molette VALUE.
9. Déplacez le curseur sur le paramètre Chorus Send Level par le biais des boutons [▲]/[▼]/[◄]/[►].
10. Indiquez la valeur "0" via la molette VALUE.
11. Selon la même procédure, réglez le niveau de réverbération de la Partie 1 (paramètre Reverb Send Level) sur 0.

Passons ensuite au réglage de la Partie 2.

12. Appuyez sur le bouton PART SELECT [2/18]. Celui-ci doit s'allumer.

* *Assurez-vous que le bouton [1-16/17-32] est éteint. S'il est allumé, appuyez sur le bouton [1-16/17-32] pour l'éteindre.*

13. Faites passer le curseur sur le paramètre désiré au moyen des boutons [▲]/[▼]/[◄]/[►], puis attribuez-lui la valeur désirée à l'aide de la : molette VALUE ou des boutons [INC] et [DEC]. Paramètres de réglage :

Output Assign	MFX Send Level	Chorus Send Level	Reverb Send Level
MFX-A	100	0	0

MEMO

Le paramètre MFX Send Level (niveau de départ vers la section MFX) est réglable sur n'importe quelle valeur sauf 0.

14. Faites ensuite passer le curseur sur le paramètre désiré au moyen des boutons [▲]/[▼]/[◄]/[►], puis attribuez lui la valeur désirée via la molette VALUE ou les boutons [INC] et [DEC]. Paramètres de réglage :

PART MFX Output Assign	MFX Output Level	MFX Chorus Send Level	MFX Reverb Send Level
B	100	0	0

Procédons, enfin, au réglage de la Partie 3.

15. Appuyez sur le bouton PART SELECT [3/19]. Celui-ci doit s'allumer.

* *Assurez-vous que le bouton [1-16/17-32] est éteint. S'il est allumé, appuyez sur le bouton [1-16/17-32] pour l'éteindre.*

16. Faites passer le curseur sur le paramètre désiré au moyen des boutons [▲]/[▼]/[◄]/[►], puis attribuez-lui la valeur désirée à l'aide de la : molette VALUE ou des boutons [INC] et [DEC]. Paramètres de réglage :

Output Assign	Chorus Send Level	Reverb Send Level
INDIV 5	0	0

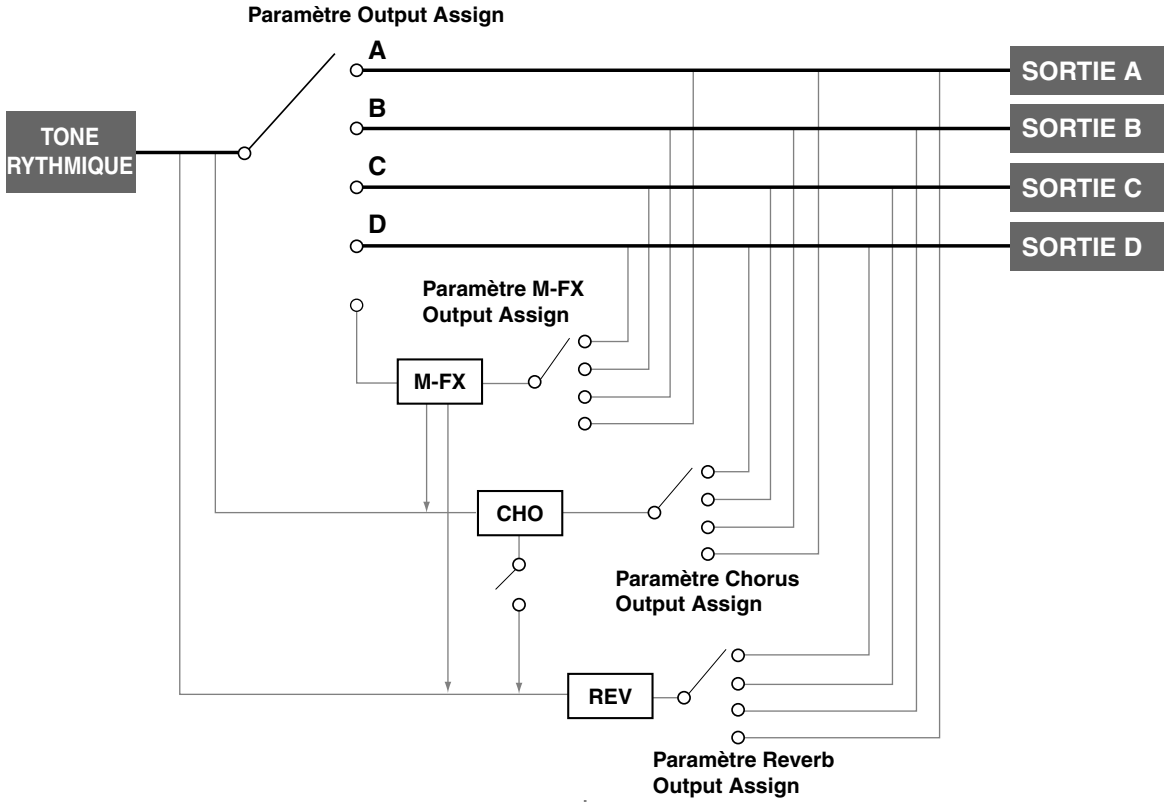
MEMO

Vous pouvez régler le niveau de sortie (Output Level) sur n'importe quelle valeur sauf 0.

17. Revenez ensuite à la page PERFORM PLAY au moyen du bouton [EXIT].

Réglages en mode Rhythm (kits rythmiques)

Trajet du signal des Tones rythmiques



Paramètres

Paramètres d'affectation des Patches aux sorties :

Page Rhythm Effects General ([RHYTHM] - [F6 (Effects)] - [F1 (General)])

C'est à cette page que se règlent le niveau de sortie du Tone rythmique, son affectation aux sorties ainsi que son niveau de départ vers les sections de Chorus et de Réverbération.

Output Assign (affectation aux sorties)

Réglages possibles :

MFX : Le Tone est transmis à la section multi-effet MFX. La sortie à laquelle il est affecté dépend alors de la sortie à laquelle est affectée la section MFX.

OUTPUT A–D : Le Tone est affecté à l'une des quatre paires de sorties stéréo OUTPUTS A à D.

INDIV 1–8 : Le Tone est transmis à l'une des sorties séparées INDIVIDUAL 1 à 8.

MFX Send Level (niveau de MFX)

Plage de réglage : 0–127

Règle le niveau de départ effet du Tone dans la section MFX.

Dry Send Level (niveau du signal direct)

Plage de réglage : 0–127

Définit le niveau du signal à transmettre aux sorties sélectionnées au paramètre Output Assign (voir ci-dessus).

Chorus Send Level (niveau de Chorus)

Plage de réglage : 0–127

Définit la proportion du Tone à transmettre à la section Chorus. Le son est ensuite émis à la sortie à laquelle a été affectée la section Chorus.

Reverb Send Level (niveau de réverbération)

Plage de réglage : 0–127

Définit la proportion du Tone à transmettre à la section Réverbération. Le son est ensuite émis à la sortie à laquelle a été affectée la section Réverbération.

MFX Output Level (niveau de sortie MFX)

Plage de réglage : 0–127

Détermine le volume de sortie de la section multi-effet MFX.

MFX Chorus Send Level

Plage de réglage : 0–127

Détermine la proportion du signal MFX à traiter par la section Chorus. Le son est ensuite émis à la sortie à laquelle est affectée la section Chorus.

MFX Reverb Send Level

Plage de réglage : 0–127

Détermine la proportion du signal MFX à traiter par la section Réverbération. Le son est ensuite émis à la sortie à laquelle est affectée la section Réverbération.

Chorus Output Assign

Définit le mode de sortie du signal affecté à la section Chorus.

Réglages proposés :

MAIN : La section Chorus est uniquement affectée à la sortie stéréo OUTPUT.

REV : La section Chorus est affectée uniquement à la section Réverbération.

M+R : La section Chorus est affectée à la sortie stéréo OUPUT et à la section Réverbération.

Chorus Level

Plage de réglage : 0–127

Définit le volume de sortie de la section Chorus.

Reverb Level

Plage de réglage : 0–127

Définit le volume de sortie de la section Réverbération.

RHYTHM MFX Output Assign

Plage de réglage : A–D

Permet de choisir les sorties OUTPUT vers lesquelles le signal doit être transmis après avoir été traité par la section MFX.

* *Comme les multi-effets MFX sont stéréo, il n'est pas possible de choisir une sortie séparée (INDIVIDUAL).*

RHYTHM CHO Output Assign

Plage de réglage : A–D

Permet de choisir la sortie stéréo OUTPUT vers laquelle doit être dirigé le signal de sortie stéréo de la section Chorus lorsque le paramètre Chorus Output Assign est réglé sur "MAIN" ou "MAIN+R". Le signal redirigé vers la section Réverbération est émis à la sortie affectée à la section Réverbération.

* *Comme les processeurs d'effets internes sont stéréo, il n'est pas possible de choisir des sorties séparées (INDIVIDUAL).*

RHYTHM REV Output Assign

Plage de réglage : A–D

Permet de choisir la sortie stéréo vers laquelle le signal de sortie stéréo de la section Réverbération doit être dirigé.

* *Comme les processeurs d'effets internes sont stéréo, il n'est pas possible de choisir des sorties séparées (INDIVIDUAL).*

Page Rhythm Common ([RHYTHM] - [F1 (Common)])

Common

Level (niveau du kit rythmique)

Plage de réglage : 0–127

Définit le volume du kit rythmique.

* *Le niveau de chaque Tone rythmique se règle au paramètre Tone Level (p. 177).*

Output Assign

Permet de choisir la sortie à laquelle doit être affecté le kit rythmique.

Réglages proposés :

MFX : Le Patch est dirigé vers la section MFX. Le son du Patch est alors transmis à la sortie affectée à la section MFX.

OUTPUT A–D : Le Patch est émis sur la sortie stéréo OUTPUT A à D sélectionnée.

INDIV 1–8 : Le Patch est émis sur la sortie séparée INDIVIDUAL sélectionnée.

R-TONE : Chaque Tone rythmique du kit est émis sur la sortie qui lui a été affectée.

Page SYSTEM Output ([SYSTEM] - [F2 (OutP&EQ)])

Output Mix/Parallel (réglage de sortie)

Mode

Réglages proposés :

MIX : Avec ce réglage, tous les sons (y compris ceux affectés aux sorties stéréo OUTPUT B/C ou aux sorties séparées INDIVIDUAL 3–8) sont réunis et émis sur la sortie stéréo OUTPUT A (MIX). Vous pouvez créer très simplement des sons au casque ou bien réunir tous vos sons sur deux sorties afin de les transmettre à une console de mixage ne proposant que deux voies.

Avec le réglage MIX, les sons affectés aux sorties séparées 3/5/7 sont dirigés vers le connecteur de sortie A (MIX) OUTPUT gauche alors que les sons affectés aux sorties séparées 4/6/8 sont dirigés vers le connecteur de sortie A (MIX) OUTPUT droit.

PARALLEL : Avec ce réglage, les sons sont affectés aux sorties qui leur ont été programmées.

Les réglages de niveau maître et de sortie Mix/Parallel du XV-5080 sont des paramètres généraux qui sont repris par l'ensemble des Patches, Performances et kits rythmiques.

Page SYSTEM General n°1 ([SYSTEM] - [F1 (General)])

Master

Level (niveau général)

Plage de réglage : 0–127

Règle le volume général du XV-5080.

Exemples de réglages

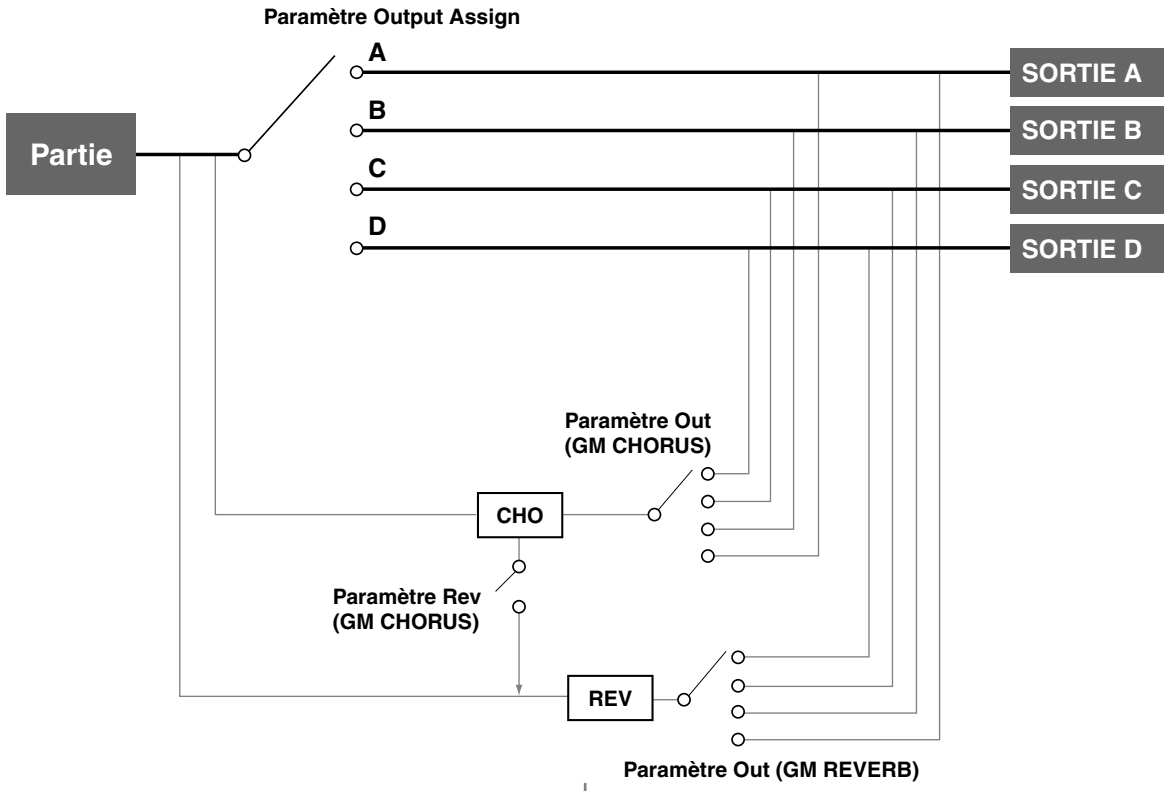
Dans cet exemple, nous allons affecter à la sortie séparée INDIVIDUAL 3 le Tone rythmique correspondant à la touche C4 sans le traiter par les sections d'effet internes.

1. Sélectionnez le kit rythmique désiré.
2. Appuyez sur le bouton [F6 (Effects)].
3. Appuyez sur l'un des boutons TONE SELECT [1]–[4], puis sélectionnez la touche "C4" dans le coin supérieur gauche de l'écran.

   * *Si un clavier MIDI est relié au XV-5080, vous pouvez également sélectionner le C4 en appuyant sur la touche C4 (Do 4) du clavier.*
4. Faites passer le curseur sur le paramètre Output Assign au moyen des boutons [▲]/[▼]/[◄]/[►].
5. Sélectionnez la sortie "INDIV 3" à l'aide de la molette VALUE ou des boutons [INC]/[DEC].
6. Amenez ensuite le curseur sur le paramètre Dry Send Level via les boutons [▲]/[▼]/[◄]/[►].
7. Indiquez la valeur "100" grâce à la molette VALUE.
8. Faites ensuite passer le curseur sur le paramètre Chorus Send Level grâce aux boutons [▲]/[▼]/[◄]/[►].
9. Indiquez la valeur "0" via la molette VALUE.
10. Selon la même procédure, réglez le niveau de départ vers la Réverbération (Reverb Send Level) sur "0".
11. Revenez sur la page RHYTHM PLAY à l'aide du bouton [EXIT].
12. Appuyez ensuite sur le bouton [F1 (Common)].
13. Faites passer le curseur sur le paramètre Output Assign par le biais des boutons [▲]/[▼].
14. Sélectionnez le réglage "R-TONE" par le biais de la molette VALUE ou des boutons [INC]/[DEC].
15. Revenez ensuite sur la page RHYTHM PLAY au moyen du bouton [EXIT].

Réglages en mode General MIDI

Trajet du signal des Parties en mode General MIDI



Paramètres

Cette section regroupe les paramètres d'affectation des Parties aux sorties.

Page GM Effects General ([GM] - [F6 (Effects)] - [F1 (General)])

Cette page regroupe les paramètres d'affectation aux sorties et de réglage du niveau de sortie de la Partie sélectionnée, ainsi que le réglage de ses niveaux de Chorus et de Réverbération.

Output Assign (affectation aux sorties)

Permet de sélectionner la sortie à laquelle doit être affectée chaque Partie.

Réglages proposés :

OUTPUT A–D : La Partie est affectée à l'une des quatre paires de sorties stéréo OUTPUTS A à D.

INDIV 1–8 : La Partie est transmise à l'une des sorties séparées INDIVIDUAL 1 à 8.

Dry Send Level (niveau du signal direct)

Plage de réglage : 0–127

Définit le niveau du signal à transmettre aux sorties sélectionnées au paramètre Output Assign (voir ci-dessus).

Chorus Send Level (niveau de Chorus)

Plage de réglage : 0–127

Définit la proportion de la Partie à transmettre à la section Chorus. Le son est ensuite émis à la sortie à laquelle a été affectée la section Chorus.

Reverb Send Level (niveau de réverbération)

Plage de réglage : 0–127

Définit la proportion de la Partie à transmettre à la section Réverbération. Le son est ensuite émis à la sortie à laquelle a été affectée la section Réverbération.

PART CHO Output Assign

Plage de réglage : A–D

Permet de choisir la paire de sorties OUTPUT vers laquelle doit être dirigé le signal de sortie stéréo de la section Chorus.

* *Comme les processeurs d'effets internes sont stéréo, il n'est pas*

possible de choisir des sorties séparées (INDIVIDUAL).

CHO Reverb Send Level

Plage de réglage : 0–127

Permet de régler la proportion du signal de sortie du Chorus à renvoyer dans la Réverbération. Le signal redirigé vers la section Réverbération est émis aux sorties affectées à la section Réverbération.

PART REV Output Assign

Plage de réglage : A–D

Permet de choisir la sortie stéréo vers laquelle le signal de sortie stéréo de la section Réverbération doit être dirigé.

* *Comme les processeurs d'effets internes sont stéréo, il n'est pas possible de choisir des sorties séparées (INDIVIDUAL).*

Page SYSTEM Output ([SYSTEM] - [F2 (OutP&EQ)])

Output Mix/Parallel (réglage de sortie)

Mode

Réglages proposés :

MIX : Avec ce réglage, tous les sons (y compris ceux affectés aux sorties OUTPUT B/C ou aux sorties séparées INDIVIDUAL 3–8) sont réunis et émis sur la sortie stéréo OUTPUT A (MIX). Vous pouvez créer très simplement des sons au casque ou bien réunir tous vos sons sur deux sorties afin de les transmettre à une console de mixage ne proposant que deux voies.

Avec le réglage MIX, les sons affectés aux sorties séparées 3/5/7 sont dirigés vers le connecteur de sortie A (MIX) OUTPUT gauche alors que les sons affectés aux sorties séparées 4/6/8 sont dirigés vers le connecteur de sortie A (MIX) OUTPUT droit.

PARALLEL : Avec ce réglage, les sons sont affectés aux sorties qui leur ont été programmées.

Les réglages de niveau maître et de sortie Mix/Parallel du XV-5080 sont des paramètres généraux qui sont repris par l'ensemble des Patches, Performances et kits rythmiques.

Page SYSTEM General n ° 1 ([SYSTEM] - [F1 (General)])

Master

Level (niveau général)

Plage de réglage : 0–127

Règle le volume général du XV-5080.

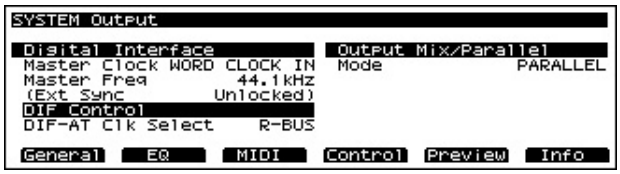
Connexion numérique par le port R-BUS

Le XV-5080 est doté d'un port numérique R-BUS permettant de véhiculer huit canaux audionumériques sur un simple câble R-BUS (RBC-1/RBC-5, en option). Il est possible de relier le port R-BUS à un DIF-AT, un AE-7000 ou tout appareil numérique de ce type afin de le convertir en différents formats numériques.

* *Le port R-BUS du XV-5080 est uniquement un port de sortie.*

Réglage de l'interface numérique ([SYSTEM/UTILITY] - [F2 (Output)])

Menu Digital Interface



Master Clock (horloge maître)

Permet le réglage de l'horloge maître de sortie.

Réglages proposés :

INTERNAL : Le XV-5080 opère en maître.

R-BUS : Le XV-5080 se cale sur l'horloge du signal reçu au port R-BUS. Le XV-5080 opère en esclave.

WORD CLOCK IN : Le XV-5080 se cale sur l'horloge reçue à l'entrée WORD CLOCK. Le XV-5080 agit en esclave.

* *Lorsque le XV-5080 agit en esclave, il peut se synchroniser aux fréquences d'horloge 44,1 kHz et 48 kHz. Il ne se synchronise pas aux autres fréquences d'horloge.*

* *Le statut de synchronisation est indiqué entre parenthèses. Le message "Unlocked" indique que les appareils ne sont pas synchronisés.*

Master Freq (fréquence maître)

Réglages possibles : 44,1/48 kHz

Définit l'horloge maître à transmettre en sortie.

Menu DIF Control

DIF-AT Clk Select

Ce paramètre permet de sélectionner la source du signal de synchronisation DIF-AT en cas de synchronisation des signaux numériques des deux appareils.

* *Ce réglage est nécessaire uniquement si le XV-5080 doit être synchronisé à un ADAT ou à un DA-88 par le biais du DIF-AT.*

Réglages proposés :

R-BUS : C'est le signal de synchronisation reçu au port R-BUS du DIF-AT qui est utilisé comme maître.

ADAT : C'est le signal de synchronisation reçu au port ADAT du DIF-AT qui est utilisé comme maître.

DA-88 : C'est le signal de synchronisation reçu au port DA-88 du DIF-AT qui est utilisé comme maître.

Menu Output Mix/Parallel

OUPUT MIX : Dans ce mode, tous les signaux non affectés à la sortie OUTPUT MIX: A(MIX) sont réunis et transmis à la sortie stéréo OUTPUT MIX: A(MIX). Ce mode rend bien des services. Il peut simplifier la création sonore au casque ou s'avérer très utile sur scène si la console de mixage ne propose plus que deux voies d'entrée libres.

* *Les signaux préalablement affectés aux sorties séparées INDIVIDUAL 3/5/7 sont émis sur le connecteur OUTPUT A(MIX) gauche (L) alors que les signaux préalablement affectés aux sorties séparées INDIVIDUAL 4/6/8 sont émis sur le connecteur A(MIX) OUTPUT droit (R).*

PARALLEL : Les signaux sont dirigés aux sorties selon leurs réglages d'affectation propres.

Procédure de réglage du mode Mix ou Parallel :

1. Appuyez sur le bouton [SYSTEM/UTILITY]. Celui-ci doit s'allumer.

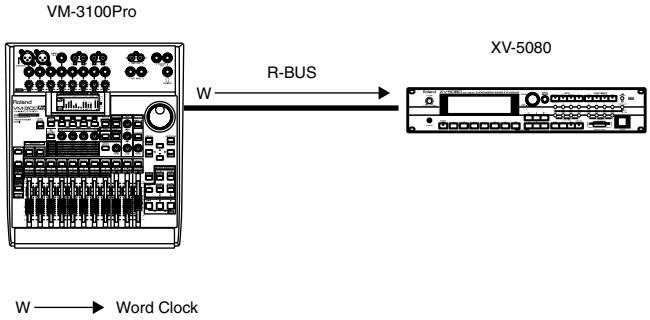
* *Si le témoin du bouton clignote, cela signifie que le XV-5080 est en mode Utility. Dans ce cas, appuyez de nouveau sur le bouton [SYSTEM/UTILITY] afin que le témoin cesse de clignoter et reste allumé en continu.*

2. Appuyez sur le bouton [F2 (Outp&EQ)].
3. Passez ensuite sur l'écran Output au moyen du bouton [F2 (Output)].
4. Faites passer le curseur sur le paramètre désiré par le biais des boutons [▲], [▼], [◄] ou [►].
5. Indiquez ensuite la valeur désirée à l'aide de la molette VALUE ou des boutons [INC] et [DEC].

* *En cas d'erreur, il suffit d'appuyer sur le bouton [UNDO] pour ramener le paramètre sur sa valeur préalablement en vigueur.*

6. Revenez ensuite à l'écran PLAY grâce au bouton [EXIT].

Connexion numérique 8 canaux sur port R-BUS



XV-5080 ——> Appareil équipé d'un connecteur R-BUS (exemple)

Cas où le XV-5080 est maître Wordclock

- Paramètrage du XV-5080

  Master Clock :I NTERNAL

  Master Freq : 44,1 ou 48.0 kHz (en fonction de la fréquence d'échantillonnage de l'autre appareil)
- Paramètrage du port R-BUS de la VM-3100 Pro

  MasterClk : RMDB-2
- Paramétrage du port R-BUS des VM-7100/7200

  WORD CLOCK SOURCE : MULTI 1-8
- Paramètrage du port R-BUS du VSR-880

  SYS:MasterClk : R-BUS

Cas où le XV-5080 est esclave Wordclock

- Paramètrage du XV-5080

  Master Clock : RBUS
- Paramètrage du port R-BUS de la VM-3100 Pro

  MasterClk : INTERNAL
- Paramétrage du port R-BUS des VM-7100/7200

  WORD CLOCK SOURCE :I NTERNAL
- Paramètrage du port R-BUS du VSR-880

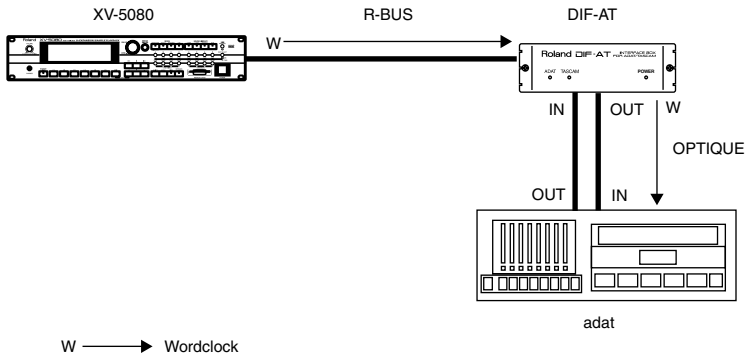
  SYS:MasterClk :INT

Conversion en différents formats numériques

Connexion de la sortie numérique à un ADAT

Un DIF-AT permet de convertir le signal numérique R-BUS au format ADAT.

Cas où le XV-5080 est maître Wordclock



Réglages

- Paramétrage du XV-5080

  Master Clock : INTERNAL

  Master Freq : 44,1 or 48,0 kHz (en fonction de la fréquence d'échantillonnage de l'autre appareil)

  DIF-AT Clk Selec t:R-BUS

- Paramétrage de l'ADAT

  CLOCK : DIG

  INPUT : DIGITAL

Cas où le XV-5080 est esclave Wordclock

- Paramétrage du XV-5080

  Master Clock : R-BUS

  DIF-AT Clk Select : ADAT

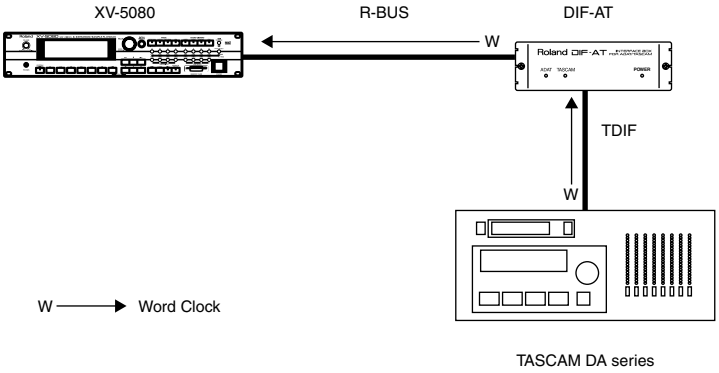
- Paramétrage de l'ADAT

  CLOCK : INT

  INPUT : DIGITAL

Connexion de la sortie numérique à un appareil TASCAM série DA

Un DIF-AT permet de convertir le signal numérique R-BUS au format TASCAM DA.



Cas où le XV-5080 est maître Wordclock

Réglages

Aucun réglage n'est proposé. Le DIF-AT ne peut pas être utilisé comme esclave Wordclock d'un appareil TASCAM.

Cas où le XV-5080 est esclave Wordclock

Réglages

- Paramétrage du XV-5080

  Master Clock : R-BUS

  DIF-AT Clk Select : DA-88

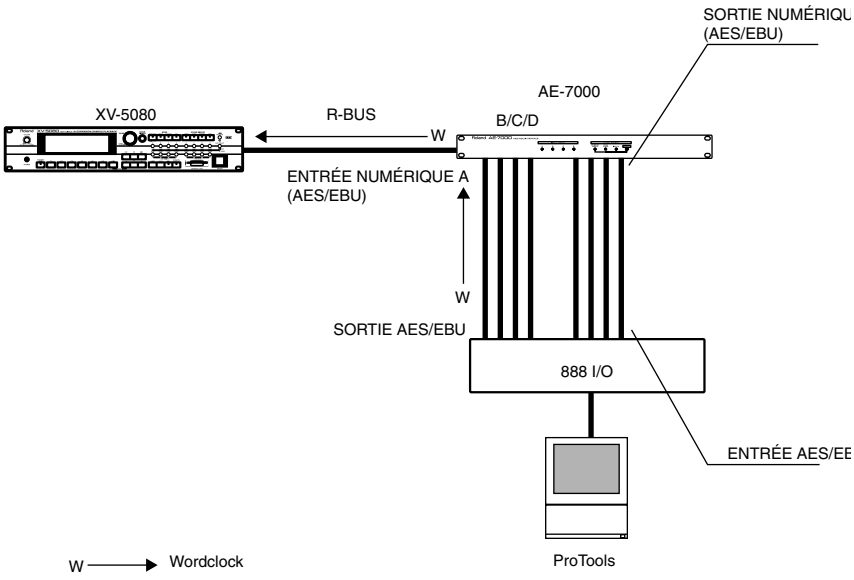
- Paramétrage de l'appareil TASCAM

  CLOCK : INT

  DIGITAL IN : ON

Connexion de la sortie numérique à un appareil AES/EBU

Un AE-7000 permet de convertir le signal numérique R-BUS au format AES/EBU.



Cas où le XV-5080 est maître Wordclock

Réglages

- Paramétrage du XV-5080

  Master Clock :I NTERNAL

  Master Freq : 44,1 ou 48,0 kHz (en fonction de la fréquence d'échantillonnage de l'autre appareil)

- Paramétrage du AE-7000

  CLOCK SOURCE SELECT : R-BUS

Cas où le XV-5080 est esclave Wordclock

- Paramétrage du XV-5080

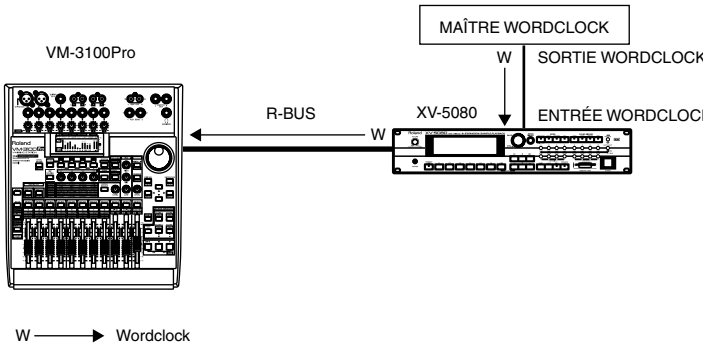
  Master Clock : R-BUS

- Paramétrage du AE-7000

  CLOCK SOURCE SELECT : WORD CLOCK ou INPUT A

  (veuillez vous reporter au mode d'emploi de l'AE-7000 pour obtenir de plus amples détails)

Synchronisation du XV-5080 à un signal Wordclock reçu au connecteur WORD CLOCK IN



Réglages

- Paramétrage du XV-5080

  Master Clock : WORD CLOCK IN

- Appareil maître Wordclock

  Réglez la fréquence d'échantillonnage de l'appareil maître Wordclock Master sur 44,1 ou 48,0 kHz.

* *Les signaux Wordclock reçus au connecteur WORD CLOCK IN sont retransmis sur le port R-BUS et sur la sortie S/P DIF.*

Chapitre 4 Création des Patches

Constitution des différents types de Patches

Sur le XV-5080, les sons de base servant à la création des Performances sont baptisés “Patches”. Il existe deux types de Patches : les Patches à quatre Tones et les Patches multipartiels.

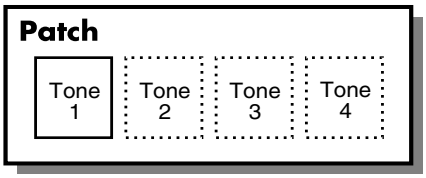
La catégorie du Patch est déterminée par la sélection des Tones qui le constituent à l’écran Patch Common (p. 127).

Il n’est pas nécessaire de connaître à quelle catégorie appartiennent les Patches lorsque vous les jouez. Par contre, en mode édition, les paramètres de réglage varient en fonction du type de Patch à créer.

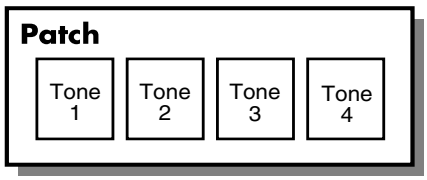
Patch à quatre Tones

Ces Patches correspondent aux Patches Preset (présélectionnés) du XV-5080 et aux Patches des cartes d’extension.

Un Patch à quatre Tones peut être constitué de un à quatre Tones.



Exemple 1 : Patch formé d'un seul Tone (Les Tones 2, 3 et 4 sont coupés).



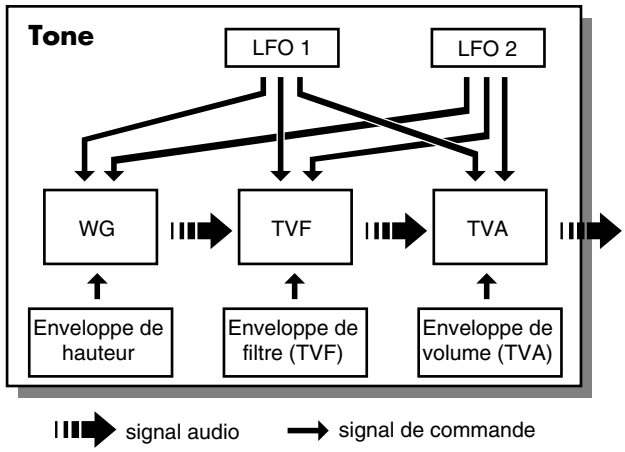
Exemple 2 : Patch formé de quatre Tones.

Il est possible d’activer ou désactiver les différents Tones d’un Patch. Seuls les Tones activés sont audibles lorsque le Patch est joué (p. 126).

Il est par ailleurs possible de définir la façon dont les Tones 1 et 2 et les Tones 3 et 4 sont combinés (Structure) (p. 131).

Organisation d’un Tone

Sur le XV-5080, le Tone est la plus petite unité sonore. Un Tone ne peut pas être joué directement. Il faut pour cela le programmer dans un Patch. Les Tones sont donc les éléments de base servant à la création des Patches. Un Tone est formé de cinq composants.



WG (générateur d’onde)

C’est le générateur d’onde qui délivre les formes d’ondes PCM à la base des sons et qui détermine la façon dont la hauteur du son évolue dans le temps.

Le XV-5080 propose 1083 formes d’ondes différentes (voir Liste des formes d’onde p. 277). Deux formes d’ondes peuvent être affectées à chaque Tone. Ces deux formes d’ondes peuvent par ailleurs être affectées sous forme de paire stéréo (une forme d’onde assignée au canal gauche et l’autre au canal droit).

Tous les Patches du XV-5080 sont constitués de différents Tones, eux-mêmes constitués de ces formes d’ondes. Vous pouvez définir la vélocité de jeu des Tones ou sélectionner les messages MIDI chargés de moduler la façon dont chaque Tone est lu. Cette fonction porte le nom de Tone Mix Table (TMT).

Le XV-5080 peut même charger des échantillons externes et les affecter aux Tones.

TVF (filtre évolutif dans le temps)

Définit la façon dont le contenu spectral du Tone évolue dans le temps.

TVA (amplificateur évolutif dans le temps)

Définit la façon dont le volume et le panoramique du Tone évoluent dans le temps.

Enveloppe

Un enveloppe permet de faire évoluer le Tone dans le temps. Il existe des enveloppes de hauteur, de filtre (TVF) et de volume (TVA). Par exemple, un enveloppe de volume (TVA) permet de modifier l’attaque et le déclin du Tone.

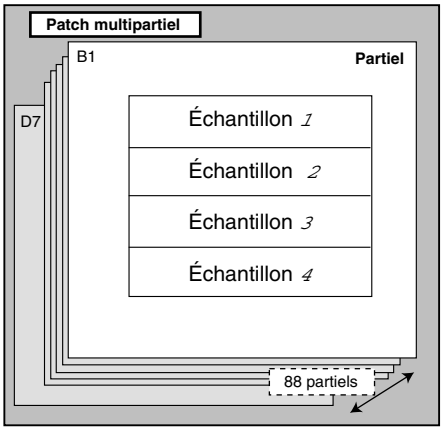
LFO (oscillateur basse fréquence)

Le LFO permet de moduler le Tone de façon cyclique. Chaque Tone est pourvu de deux LFO. Un LFO peut être appliqué au filtre (TVF) et au volume (TVA) du Tone. L’application d’un LFO sur la hauteur entraîne un effet de vibrato. L’application d’un LFO sur la fréquence de coupure du TVF entraîne un effet de Wah-Wah. L’application d’un

LFO sur le volume entraîne un effet de trémolo.

Patch multipartiel

Le terme “Patch multipartiel” se rapporte aux Patches réalisés



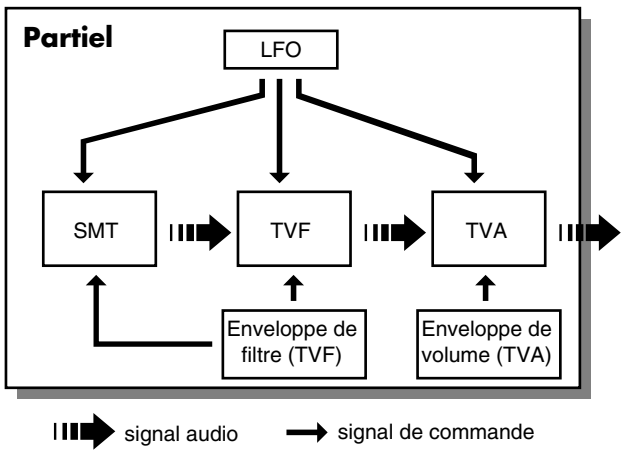
à partir d’échantillons externes chargés dans le XV-5080.

Les Patches multipartiels sont créés par affectation des éléments de base, baptisés “partiels”, aux touches du clavier. Vous avez accès à 88 partiels.

Contrairement à un Tone (qui est constitué de deux formes d’ondes), une partie peut être constituée de quatre échantillons.

* *Les Patches multipartiels font appel aux échantillons chargés dans les barrettes mémoire SIMM. Il n’est pas possible d’utiliser les formes d’ondes internes du XV-5080). Pour réaliser l’opération, vous avez besoin d’un périphérique externe permettant de charger les échantillons dans le XV-5080 (p. 181).*

Organisation d’un partiel



Les sons servant d’éléments de base aux Patches multipartiels sont baptisés “partiels”. Les partiels peuvent être constitués de quatre échantillons et regroupent cinq éléments.

SMT (Sample Mix Table)

Sélectionne l’échantillon à utiliser comme source sonore.

Vous avez la possibilité de définir la vélocité de jeu de l’échantillon et de sélectionner les messages MIDI permettant de le moduler.

TVF (filtre évolutif dans le temps)

Définit la façon dont le contenu spectral du partiel évolue dans le temps.

TVA (amplificateur évolutif dans le temps)

Définit la façon dont le volume et le panoramique du partiel évoluent dans le temps.

Enveloppe

Un enveloppe permet de faire évoluer le partiel dans le temps. Il existe des enveloppes de hauteur, de filtre (TVF) et de volume (TVA). Par exemple, un enveloppe de volume (TVA) permet de modifier l’attaque et le déclin du partiel.

L’enveloppe de filtre permet de faire varier la fréquence de coupure mais également la hauteur du partiel.

LFO (oscillateur basse fréquence)

Le LFO permet de moduler le partiel de façon cyclique. Chaque partiel est pourvu de deux LFO. Un LFO peut être appliqué au filtre (TVF) et au volume (TVA) du partiel. L’application d’un LFO sur la hauteur entraîne un effet de vibrato. L’application d’un LFO sur la fréquence de coupure du TVF entraîne un effet de Wah-Wah. L’application d’un LFO sur le volume entraîne un effet de trémolo.

Activation des Tones

Cette section vous explique comment activer les Tones que vous intégrez à un Patch. Cette procédure vous permet également d’écouter un Tone seul en coupant tous les autres Tones du Patch.

Sélectionnez le Patch désiré.

1. Placez-vous sur la page PATCH PLAY.
2. Tenez le bouton [SHIFT] enfoncé, puis appuyez sur le bouton TONE SW [1] à [4] correspondant au Tone désiré. Si le témoin du Tone était éteint, il s’allume, ce qui active le Tone en question. Si le témoin du Tone était allumé, il s’éteint, ce qui désactive le Tone en question.
3. La page PATCH PLAY vous indique les Tones qui sont activés de la façon suivante. Les Tones désactivés sont signalés par un “-”.



Réglages communs à tous les Tones d'un Patch

Procédure de réglage :

1. Sélectionnez le Patch désiré.
2. Appuyez sur le bouton [F1 (COMMON)].
3. Allez sur la page contenant le paramètre à régler au moyen des boutons [F1]–[F5].

* *Une fois que vous êtes sur les pages de réglages, vous pouvez activer/désactiver chaque Tone par le biais des boutons TONE SWITCH [1] à [4].*

4. Faites passer le curseur sur le paramètre à éditer au moyen des boutons [▲]/[▼]/[◄]/[►].
5. Indiquez ensuite la valeur désirée à l'aide de la molette VALUE ou des boutons [INC]/[DEC].

* *En cas d'erreur de réglage, il suffit d'appuyer sur le bouton [UNDO] pour faire revenir le paramètre sur sa valeur préalablement en vigueur.*

6. Revenez sur la page PATCH PLAY via le bouton [EXIT].

Une étoile "*" vient s'afficher à la gauche du nom du Patch lorsque ses paramètres ont été modifiés.



* *Le fait de mettre le XV-5080 hors tension ou de changer de Patch alors que l'étoile "*" est à l'écran vous fait perdre les réglages de Patch non encore sauvegardés. Pour conserver ces réglages, procédez à la commande Write. (p. 194)*

Common (réglages généraux)

Page Patch Common General n°1 ([PATCH] - [F1 (General)])



Common

name (nom du Patch)

Vous pouvez donner au Patch un nom d'au plus 12 caractères.

Déplacez le curseur à l'aide des boutons [◄] ou [►], puis sélectionnez les caractères désirés au moyen de la molette VALUE ou des boutons [INC] ou [DEC].

Caractères/symboles disponibles :

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

Category (catégorie du Patch)

Indiquez à ce paramètre le catégorie du Patch.

La fonction Patch Finder se base sur ce réglage. Il détermine également le motif joué par la fonction Phrase Preview.

Vous trouverez les différentes catégories de Patches à la p. 19.

Patch Type (type de Patch)

Réglages possibles : 4 TONES/MULTI-PARTIAL

Détermine le type du Patch (Patch à quatre Tones ou Patch multipartiel).

Level (volume du Patch)

Plage de réglage : 0–127

Définit le volume du Patch.

* *Le volume de chaque Tone/partiel se règle au paramètre Tone Level (TVA ; p. 143) ou Partial Level (TVA ; p. 149).*

Pan (panoramique du Patch)

Plage de réglage : L64–0–63R

Détermine la position du Patch dans l'espace stéréo. L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

* *Le panoramique de chaque Tone/partiel se règle aux paramètres Tone Pan (TVA ; p. 143) ou Partial Pan (TVA ; p. 149).*

* *Même si chaque Tone/partiel dispose de son propre réglage de panoramique, le réglage du paramètre Patch Pan permet de déplacer le son général du Patch dans l'espace stéréo (les*

décalages entre les différents Tones/Partiels sont conservés).

Output Assign (affectation du Patch aux sorties)

Détermine la sortie à laquelle doit être affecté le Patch.

Réglages proposés :

MFX : Le Patch est dirigé vers la section MFX. Le son du Patch est alors transmis à la sortie affectée à la section MFX.

OUTPUT A–D : Le Patch est émis sur la paire de sorties OUTPUT A à D sélectionnée.

INDIV 1–8 : Le Patch est émis sur la sortie séparée INDIVIDUAL sélectionnée.

TONE/PARTIAL : Chaque Tone ou partiel du Patch est émis sur la sortie qui lui a été affectée.

Octave&Tune (Réglage de l'octave de jeu et du désaccord du Patch)

Octave Shift

Plage de réglage : -3– +3

Permet de régler la hauteur de jeu du Patch octave par octave (sur une plage de +/-3 octaves).

* *Ce réglage peut être modifié à la page PATCH PLAY (p. 17).*

Coarse Tune

Plage de réglage : -48– +48

Définit le réglage grossier de la hauteur du Tone/partiel demi-ton par demi-ton (sur une plage de -4 à +4 octaves).

Fine Tune

Plage de réglage : -50– +50

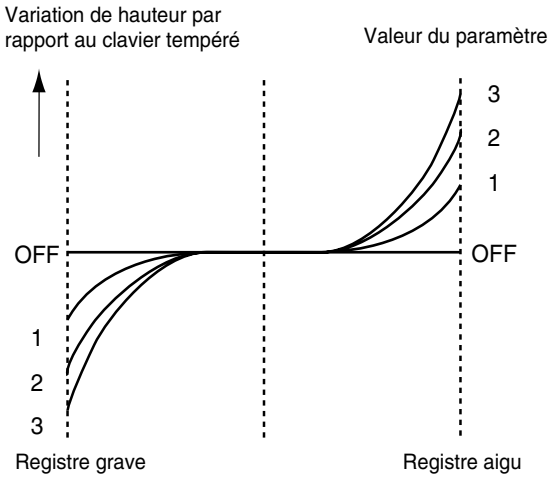
Définit le réglage fin de la hauteur du Tone/Partial centième par centième (1/100 de demi-ton) sur une plage de plus ou moins un demi-ton.

Stretch Tune Depth

Réglages proposés : OFF/1/2/3

Ce paramètre permet de régler le désaccord progressif du Patch. Les pianos acoustiques font très souvent preuve d'un désaccord progressif par léger abaissement du registre et léger rehaussement du registre aigu par rapport aux gammes d'accordage strictes. Cette fonction est donc particulièrement utile sur les Patches devant sonner comme un véritable piano. Avec le réglage OFF, le Patch est joué en clavier tempéré (sans désaccordage). C'est avec la valeur 3 que vous obtenez le plus grand désaccordage entre les registres grave et aigu.

Le schéma ci-dessous vous montre l'évolution de la hauteur dans les registres grave et aigu par rapport au clavier tempéré. Le désaccordage progressif agit de manière subtile sur la résonance des accords.



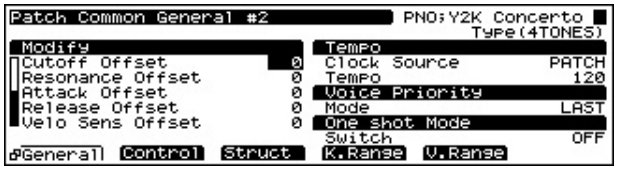
Analog Feel (intensité de la couleur analogique)

Plage de réglage : 0–127

Détermine le taux d'action de la modulation 1/f sur le Patch. (la modulation 1/f est une modulation naturelle et plaisante à l'oreille qui est générée, par exemple, lors de l'écoulement d'un ruisseau ou lorsque le vent souffle).

Cette "modulation 1/f" permet de simuler l'instabilité naturelle des synthétiseurs analogiques.

Page Patch Common General n°2 ([PATCH] - [F1 (General)])



Modify (Patch Modify)

Cutoff Offset

Plage de réglage : -63– +63

Permet d'abaisser ou de relever la fréquence de coupure du TVF de tous les Tones/partiels du Patch à la fois.

Resonance Offset

Plage de réglage : -63– +63

Permet de diminuer ou d'augmenter la résonance du filtre TVF de tous les Tones/partiels du Patch à la fois.

Attack Offset

Plage de réglage : -63– +63

Permet de raccourcir ou de rallonger la phase d'attaque (TVA ENVELOPE T1) de tous les Tones/partiels du Patch à la fois.

Sur les Patches multipartiels, seul le TVA change.

Release Offset

Plage de réglage : -63– +63

Permet de raccourcir ou de rallonger la phase de rétablissement (TVA ENVELOPE T4) de tous les Tones/partiels du Patch à la fois.

Sur les Patches multipartiels, seul le TVA change.

Velo Sens Offset

Plage de réglage : -63– +63

Définit le degré de modulation relative de la fréquence de coupure du filtre TVF (TVF VELOCITY V-Cutoff) et de l'amplificateur TVA de chaque Tone/Partiel du Patch par la vélocité.

Tempo (tempo du Patch)

Clock Source (source d'horloge du Patch)

Les paramètres LFO cycle, M-FX changes, phrase loop (break beats) et le temps de retard des Tones/partiels peuvent être calés sur une horloge ou sur un tempo. C'est au paramètre Clock Source que se sélectionne la source d'horloge sur laquelle doit se caler le Patch.

Réglages proposés :

PATCH : Synchronisation sur le tempo affecté au Patch.

SYSTEM : Synchronisation sur le tempo général (paramètre System Tempo) ou sur des messages d'horloge transmis par un séquenceur externe.

Tempo (tempo du Patch)

Plage de réglage : 20–250

Lorsque le paramètre Clock Source est réglé sur "PATCH", c'est le tempo fixé ici qui détermine le tempo du Patch.

* *Les messages d'horloge émis par le paramètre Tempo ne sont pas transmis au port MIDI OUT jack.*

Voice Priority

Définit la façon dont les notes seront attribuées en cas de dépassement de la polyphonie de 128 voies simultanée.

Réglages proposés :

LAST : Ce sont les dernières jouées qui sont prioritaires. Une 129ème voie viendra donc couper la première voie jouée.

LOUDEST : Ce sont les notes les plus fortes qui sont prioritaires. Une 129ème voie viendra couper la voie dont la vélocité est la plus faible.

Mode One Shot

Réglages proposés : OFF/ON

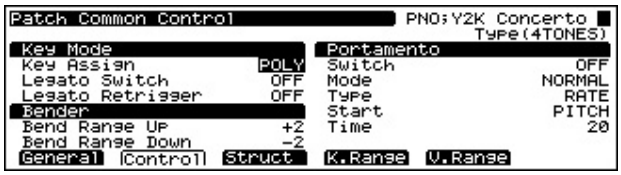
Ce paramètre permet de définir si tous les échantillons affectés à un Patch en mode Loop (p. 151) doivent être déclenchés en même temps (One Shot).

* *Cette fonction ne peut pas être utilisée sur les formes d'ondes internes, ni sur celles des cartes d'extension.*

* *Les réglages du mode Loop portent sur tous les échantillons à la fois.*

Control (contrôle du Patch)

Page Patch Common Control ([PATCH] - [F2 (Control)])



Key Mode (mode de jeu)

Key Assign (mode de jeu du Patch)

Ce paramètre définit la façon dont doivent être jouées les notes du Patch. Optez pour le mode SOLO si le Patch recrée un instrument soliste comme le saxophone ou la flûte.

MONO : Une seule note peut être jouée à la fois.

POLY : Plusieurs notes peuvent être jouées simultanément.

Legato Switch (activation du legato)

Réglages proposés : OFF/ON

Sélectionnez la valeur ON pour activer la fonction Legato ou la valeur OFF pour la désactiver. La fonction Legato ne fonctionne que lorsque le paramètre Key Assign est réglé sur MONO. Lorsque le legato est activé, toute pression sur une touche lorsque une autre est déjà enfoncée provoque une variation de hauteur jusqu'à la hauteur de 2ème note. Ceci permet de recréer des techniques de jeu de guitare de type Hammer On et Pull Off.

Legato Retrigger

Réglages proposés : OFF/ON

Ce paramètre détermine si les sons doivent être rejoués ou non lors du legato. En général, il est conseillé de le laisser activé (ON). Si le paramètre Delay Keyfollow est réglé sur OFF, le fait d'appuyer sur une touche alors qu'une autre est déjà enfoncée va uniquement modifier la hauteur, ce qui risque de provoquer des résultats hasardeux sur certaines formes d'ondes. Il est conseillé de désactiver (OFF) le paramètre Legato Retrigger avec les sons de cordes ou d'instruments à vent ou bien avec des sons de clavier mono sur lesquels est appliquée de la modulation.

* *Réglage ignoré si le paramètre Legato Switch est réglé sur "OFF".*

* *Exemple : Le paramètre Legato Switch est activé ("ON") et le paramètre Legato Retrigger est désactivé ("OFF"). Si vous tentez de créer un effet legato (en appuyant sur une touche alors qu'une touche plus grave est déjà enfoncée), la montée progressive risque de s'arrêter avant la hauteur demandée. (sur une touche intermédiaire, par exemple). Si cela se produit, cela signifie que la tessiture de jeu affectée à l'échantillon a été franchie. Par ailleurs, si les différents Tones/partiels d'un Patch ne se sont pas vu affecter la même tessiture, le son risque de ne plus être joué en MONO. Si vous désirez effectuer des legato entre deux hauteurs très espacées, il est préférable d'activer ("ON") le paramètre Legato Retrigger.*

Bender

Détermine la plage de variation de hauteur du Pitch Bend.

Bend Range Up (position haute du Pitch Bend)

Plage de réglage : 0–48

Définit la variation de hauteur (en demi-tons) provoquée lorsque le levier (ou la molette) de Pitch Bend d'un clavier MIDI connecté au XV-5080 est déplacé à fond à droite (ou relevé totalement). Exemple : Si vous réglez ce paramètre sur 12, le fait de déplacer le levier de Pitch Bend à fond à droite relève la hauteur d'une octave.

Bend Range Down (position basse du Pitch Bend)

Plage de réglage : 0–48

Définit la variation de hauteur (en demi-tons) provoquée lorsque le levier (ou la molette) de Pitch Bend d'un clavier MIDI connecté au XV-5080 est déplacé à fond à gauche (ou abaissé totalement). Exemple : Si vous réglez ce paramètre sur 12, le fait de déplacer le levier de Pitch Bend à fond à gauche abaisse la hauteur d'une octave.

Portament (Portamento du Patch)

Le Portamento correspond à une variation progressive de la hauteur entre deux notes. Lorsque le paramètre Key Assign Mode est réglé sur MONO, le Portamento permet de reproduire des techniques de jeu comme les glissandos des violonistes.

Switch

Réglages proposés: ON/OFF

Réglez ce paramètre sur ON pour activer le Portamento.

Mode

Détermine le mode d'utilisation du Portamento.

Réglages proposés :

NORMAL : Le portamento reste toujours actif.

LEGATO : Le portamento ne porte que sur les notes jouées legato (c'est-à-dire si vous appuyez sur une note avant d'avoir relâché la note précédente).

Type

Détermine la relation entre la vitesse du Portamento et l'espacement entre les deux notes jouées.

Réglages proposés :

RATE : La vitesse du portamento dépend de la distance entre les deux notes.

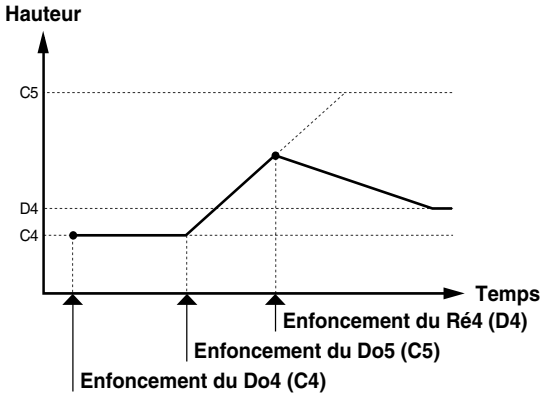
TIME : La vitesse du portamento reste toujours la même, quel que soit l'espacement entre les notes jouées.

Start (début du Portamento)

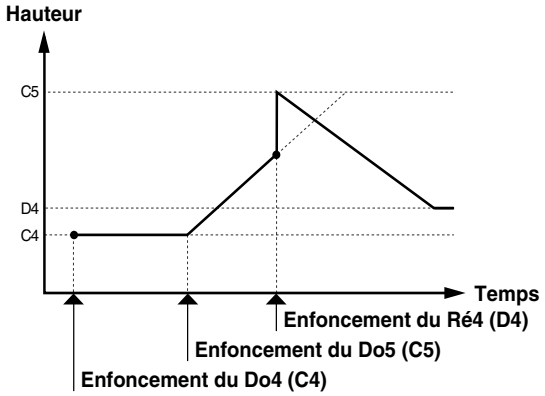
Le Portamento se redéclenche dès pression sur une autre touche. Ce paramètre vous permet de définir comment doit se redéclencher le Portamento.

Réglages proposés :

PITCH : Le Portamento se redéclenche dès pression sur une nouvelle touche.



NOTE : Le Portamento se redéclenche à partir de la destination de la variation de hauteur en cours.



Time (temps du Portamento)

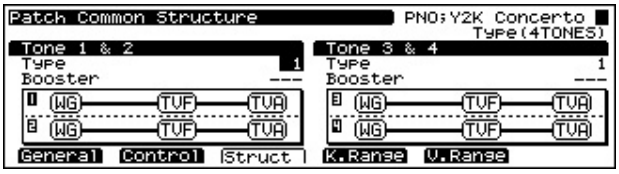
Plage de réglage : 0–127

Détermine la durée que met le XV-5080 pour passer de la hauteur d'origine à la hauteur de destination.

Structure (structure du Patch)

Ces paramètres sont réservés aux Patches à quatre Tones.

Page Patch Common Structure ([PATCH] - [F3 (Struct)])



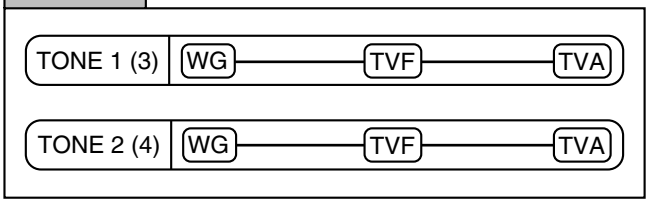
Tone 1&2/Tone 3&4

Définit l'agencement des Tones 1 et 2 et des Tones 3 & 4.

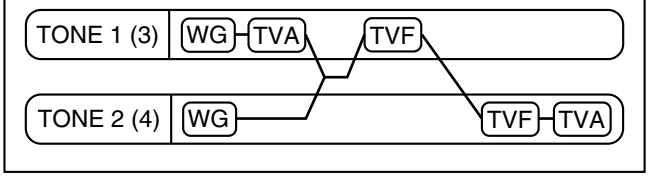
Type (type de structure)

Plage de réglage : 1–10

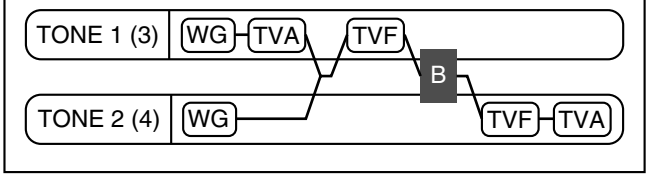
TYPE 1



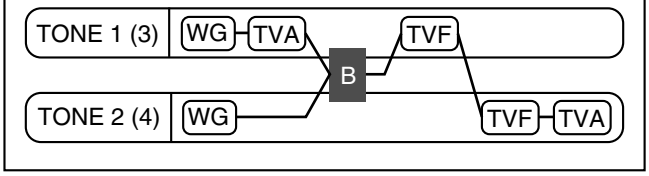
TYPE 2



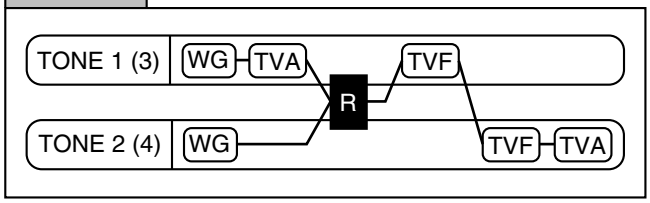
TYPE 3



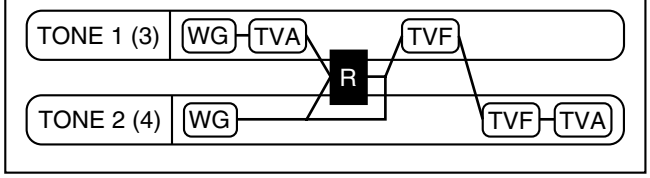
TYPE 4



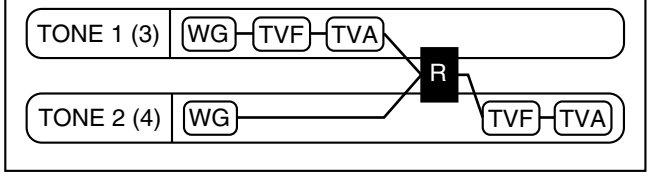
TYPE 5



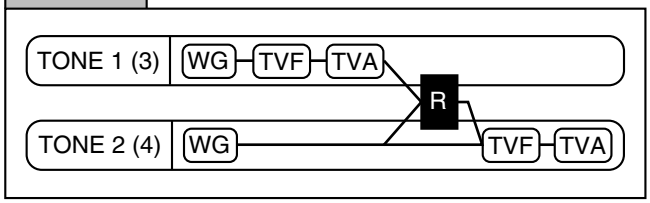
TYPE 6



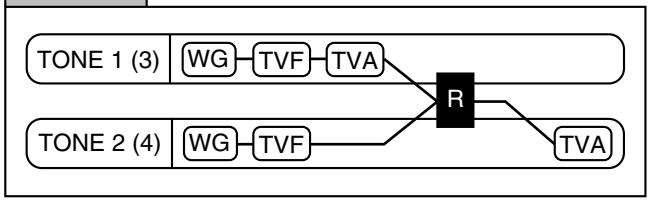
TYPE 7



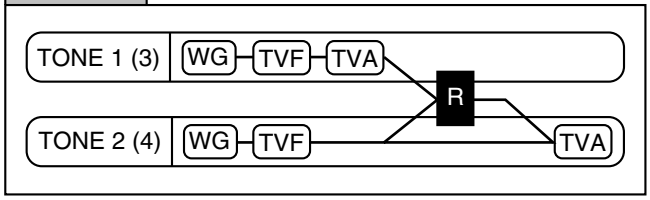
TYPE 8



TYPE 9



TYPE 10



La structure sélectionnée s'affiche à l'écran. Voici la signification des symboles suivants.

W1 (WG1), W2 (WG2), F1 (TVF1), F2 (TVF2), A1 (TVA1), A2 (TVA2), B (Booster), R (modulateur en anneaux)

* *Le fait de sélectionner un Tone depuis la page STRUCT sélectionne également le Tone avec lequel il est couplé.*

* *Avec les Structures 2 à 10, le fait de désactiver l'un des Tones*

connecte l'autre Tone auquel il est couplé dans l'ordre simple WG/TVF/TVA.

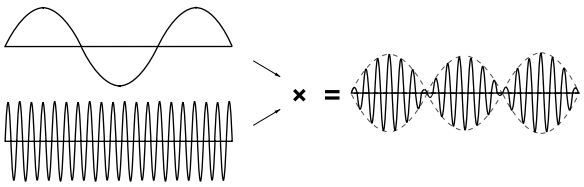
Booster (gain)

Plage de réglages : 0/+6/+12/+18

Si vous réglez le paramètre le Time 3 ou 4, vous pouvez sélectionner le mode de fonctionnement du Booster. Le Booster amplifie le signal d'entrée pour le faire saturer. Le résultat obtenu ressemble à une distorsion de guitare électrique.

Modulateur en anneaux

Le Modulateur en anneaux multiplie l'un des Tones par l'autre, créant ainsi une nouvelle sonorité dotée d'harmoniques présentes jusqu'alors dans aucun des deux Tones de départ. Comme la différence de hauteur des deux Tones modifie le contenu harmonique, le son créé est souvent de type métallique et non mélodique. Le modulateur en anneaux convient particulièrement à la réalisation de sons de cloches et autres sonorités métalliques.

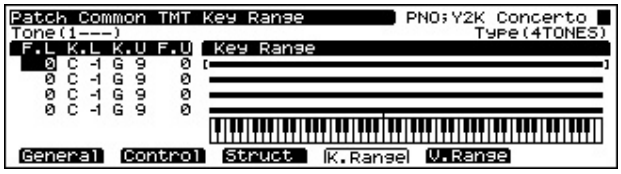


K. Range

Ces paramètres sont réservés aux Patches à quatre Tones.

* *Vous n'avez pas accès à cette page de réglage lorsque vous utilisez des Patches multipartiels.*

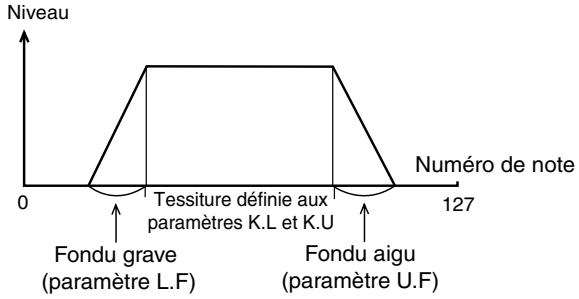
Page Patch Common TMT Key ([PATCH] - [F4 (K.Range)])



L.F (volume du son lorsqu'une note grave est jouée hors tessiture)

Plage de réglage : 0–127

Détermine le niveau du Tone lorsqu'une note plus grave que la tessiture affectée au Tone est jouée. Plus la valeur est élevée, plus la variation de volume est progressive. Pour que le son du Tone soit totalement coupé lorsqu'une note hors de sa tessiture est jouée, sélectionnez la valeur 0.



K.L (note la plus grave)

Plage de réglage : C -1– UPPER

Définit la note la plus grave pouvant être jouée par le Tone.

K.U (note la plus aiguë)

Plage de réglage : LOWER – G9

Définit la note la plus aiguë pouvant être jouée par le Tone.

* *Il n'est pas possible d'attribuer au paramètre K.L une valeur supérieure à celle du paramètre K.U et vice versa. Si vous tentez l'opération, les deux valeurs changent en même temps.*

U.F (volume du son lorsqu'une note aiguë est jouée hors tessiture)

Plage de réglage : 0–127

Détermine le mode de reproduction du Tone lorsqu'une note située au-delà de la tessiture affectée au Tone est jouée. Plus la valeur est élevée, plus la variation de volume est progressive. Pour que le son du Tone soit totalement coupé lorsque qu'une note hors de sa tessiture est jouée, sélectionnez la valeur 0.

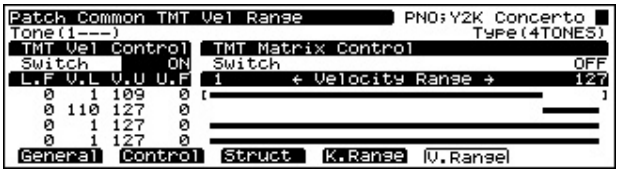
* *Vous n'avez pas accès à cette page de réglage lorsque vous utilisez des Patches multipartiels.*

V. Range (plage de vélocité)

Ces paramètres sont réservés aux Patches à quatre Tones.

* *Vous n'avez pas accès à cette page de réglage lorsque vous utilisez des Patches multipartiels.*

Page Patch Common TMT Velocity ([PATCH] - [F5 (V.Range)])



Réglage de la vélocité par la matrice de modulation

Le XV-5080 permet de définir la tessiture (zones de notes) et la réponse à la vélocité (variation du volume du son en fonction de la force d'enfoncement des touches du clavier) de chaque Tone. Ces paramètres portent la mention TMT (pour Tone Mix Table ou "table de mixage des Tones").

TMT Vel Control (prise en compte des messages de vélocité)

Plage de réglage : OFF/ON/RANDOM

Détermine si les message de vélocité transmis par un clavier MIDI ou un séquenceur doivent être pris en compte (ON) ou ignorés (OFF).

Avec le réglage RANDOM, le volume des Tones du Patch varie constamment, quels que soient les messages de vélocité reçus ou transmis.

TMT Matrix Control (activation de la matrice de modulation)

Plage de réglage : OFF/ON

Ce paramètre permet de définir si la TMT (table de mixage des Tones) doit (ON) ou non (NON) être modulée par la matrice de modulation. Lorsque le paramètre TMT Vel Control est réglé sur OFF (vélocité ignorée), le fait d'activer et désactiver ce paramètre permet simplement de passer d'un Tone à l'autre ou de les piloter par la matrice de modulation. Cela en fait alors un puissant outil d'écoute des Tones.

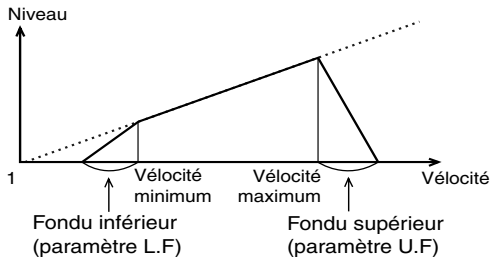
Tone

Indique le numéro du Tone.

L.F (volume du son si vélocité inférieure à la plage de vélocité définie)

Plage de réglage : 0–127

Détermine le mode de reproduction du Tone lorsqu'une note est jouée à une vélocité inférieure à la plage de vélocité qui lui a été affectée. Plus la valeur est élevée, plus la variation de volume est progressive. Pour que le son du Tone soit totalement coupé lorsque qu'une note est jouée hors de sa plage de vélocité, sélectionnez la valeur 0.



V.L (vélocité la plus basse)

Plage de réglage : 1–127

Permet de sélectionner la valeur plancher de la plage de vélocité sur laquelle pourra être joué le Tone. Ces réglages permettent d'affecter à chaque Tone d'un Patch des plages de vélocité différentes, ce qui permet de déclencher les différents Tones en fonction de la vélocité de jeu.

V.U (vélocité la plus haute)

Plage de réglage : C -1–G9

Détermine la valeur plafond de la plage de vélocité sur laquelle pourra être joué le Tone. Vous pouvez ainsi affecter à chaque Tone d'un Patch des plages de vélocité différentes, afin de les déclencher en fonction de la vélocité de jeu.

* *Il n'est pas possible d'attribuer au paramètre V.L une valeur supérieure à celle du paramètre V.U et vice versa. Si vous tentez l'opération, les deux valeurs changent en même temps.*

U.F (volume du son si vélocité supérieure à la plage définie)

Plage de réglage : 0–127

Détermine le mode de reproduction du Tone lorsqu'un Tone est joué à une vélocité supérieure à la plage de vélocité qui lui a été affectée. Plus la valeur est élevée, plus la variation de volume est progressive. Pour que le son du Tone soit totalement coupé lorsque qu'une note est jouée hors de sa plage de vélocité, sélectionnez la valeur 0.

Création d'un Patch à 4 Tones

Aide à la création des Patches

- Partez d'un son proche du son désiré.

Il est difficile de créer un nouveau son reflétant précisément vos idées en sélectionnant un Patch et en réglant ses paramètres au hasard. Il est plus judicieux de partir d'un Patch dont le son est proche de celui que vous désirez obtenir (Sélection des Patches, p. 19).

- Choisissez les Tones à utiliser.

Lors de la création d'un Patch, le choix des Tones qui vont le composer est l'étape la plus importante. N'oubliez pas non plus de désactiver les Tones dont vous n'avez pas besoin pour éviter de gaspiller inutilement des voies de polyphonie (Activation/désactivation des Tones, p. 126). Vérifiez le réglage du paramètre STRUCTURE.

Les paramètres Structure Type 1&2 et 3&4 déterminent la façon dont sont combinés les quatre Tones. Avant de commencer l'édition des Tones, assurez-vous que vous comprenez bien comment ils interagissent (p. 131).

- Désactivez les effets.

Les effets du XV-5080 peuvent radicalement transformer le son. Il est donc préférable de les couper pour mieux évaluer les modifications effectuées. Il suffit parfois de modifier un réglage d'effet pour arriver précisément au résultat désiré (Réglages en mode Patch, p. 24).

Édition avancée des Tones

L'édition des Tones d'un Patch est extrêmement complète et détaillée.

Les paramètres de réglage de chacun des Tones sont accessibles par les boutons [F2] à [F5]. Voir ci-dessous.

[F2 (WG)] (générateur d'ondes)

[F1 (WG Prm)] Sélection des formes d'ondes. FXM, temps de retard du Tone (p. 136)

[F2 (Pitch)] Réglage de la hauteur (p. 138)

[F3 (Pch Env)] Enveloppe de hauteur (p. 138)

[F4 (Sample)] Édition des échantillons (p. 139)

[F3 (TVF)] (filtre TVF)

[F1 (TVF Prm)] Réglage de la brillance du son (p. 140)

[F2 (TVF Env)] Enveloppe de filtre TVF (p. 142)

[F4 (TVA)] (amplificateur TVA)

[F1 (TVA Prm)] Réglage du volume et de la position du son dans l'espace stéréo (p. 143)

[F2 (TVA Env)] Enveloppe de volume TVA (p. 144)

[F5 (LFO&CTL)]

[F1 (LFO1)] Création de vibrato ou de trémolo (p. 145)

[F2 (LFO2)] Création de vibrato ou de trémolo (p. 145)

[F3 (Control)] Matrice de modulation (p. 146)

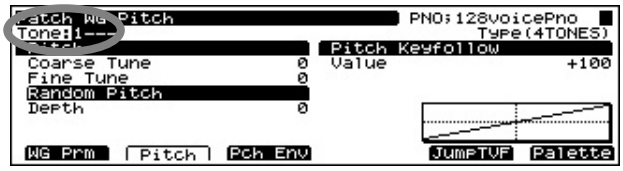
[F4 (Ctrl Sw)] Prise en compte des messages MIDI (p. 147)

* *Ne changez pas de type de Patch (Patch Type, p. 127) en cours d'édition. Comme la composition des sons et des paramètres varie en fonction de chaque type de Patch, aucun son ne sera reproduit (sauf si vous revenez en arrière et recommencez les réglages).**

Voici la procédure d'édition simple des Tones. Vous trouverez de plus amples renseignements sur les paramètres aux pages de référence indiquées ci-dessus.

1. Sélectionnez le Patch duquel vous souhaitez partir.
2. Appuyez sur le bouton [F2] à [F5] auquel est affecté le paramètre que vous souhaitez éditer, puis sélectionnez le groupe d'affichage.
3. Passez ensuite sur la page désirée via les boutons [F1]–[F4].
4. Sélectionnez le Tone désiré au moyen des boutons TONE SELECT [1] à [4].

Le témoin du bouton se met à clignoter et le numéro du Tone sélectionné s'affiche en haut à droite de l'écran.



5. Faites passer le curseur sur le paramètre à éditer au moyen des boutons [▲]/[▼]/[◄]/[►].

6. Attribuez-lui ensuite la valeur désirée à l'aide de la molette VALUE ou des boutons [INC]/[DEC].

* *En cas d'erreur de réglage, il suffit d'appuyer sur le bouton [UNDO] pour faire revenir le paramètre sur sa valeur préalablement en vigueur.*

7. Procédez ensuite à l'édition des autres Tones du Patch en répétant les étapes 2–6.

8. Revenez à la page PATCH PLAY via le bouton [EXIT].

Une étoile "*" vient s'afficher à gauche du nom du Patch pour vous indiquer que ses paramètres ont été modifiés.

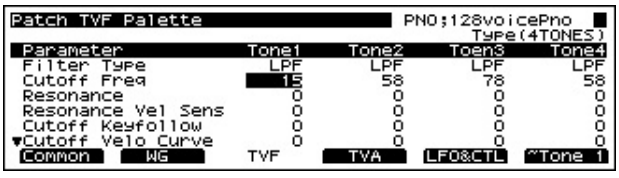


* *Le fait de mettre le XV-5080 hors tension ou de changer de Patch alors que l'étoile "*" est à l'écran vous fait perdre les réglages de Patch non encore sauvegardés. Pour conserver ces réglages, procédez à la commande Write (p. 194).*

Fonction Palette

Lors de l'édition des Tones, il est possible d'afficher en même temps à l'écran les valeurs des paramètres des quatre Tones au menu Palette (bouton [F6 (Palette)]).

1. Lors de l'édition d'un Tone, passez sur la page Tone Palette au moyen du bouton [F6 (Palette)].



2. Sélectionnez le Tone à modifier au moyen de son bouton TONE SELECT [1] à [4] ou des boutons [◄]/[►].

Le témoin correspondant au Tone activé se met à clignoter.

Pour modifier simultanément le même paramètre de plusieurs Tones, tenez enfoncé l'un des boutons TONE SELECT [1]–[4], puis appuyez sur tous les autres boutons nécessaires.

3. Faites passer le curseur sur le paramètre à éditer au moyen des boutons [▲] ou [▼].

4. Indiquez ensuite la valeur désirée par le biais de la molette VALUE ou des boutons [INC]/[DEC].

Si plusieurs Tones sont sélectionnés en même temps, l'édition va se répercuter sur chacun d'eux.

Si vous désirez affecter à tous les Tones sélectionnés la valeur de l'un d'entre eux, sélectionnez le Tone en question au moyen des boutons [◄]/[►], puis maintenez le bouton [SHIFT] enfoncé et appuyez sur la molette VALUE.

* *En cas d'erreur de réglage, il suffit d'appuyer sur le bouton [UNDO] pour faire revenir le paramètre sur sa valeur préalablement en vigueur.*

5. Pour éditer d'autres paramètres, sélectionnez le paramètre désiré par le biais des boutons [▲]/[▼].

6. Répétez les étapes 2 à 5 pour terminer le Patch.

7. Sortez ensuite de la page Palette à l'aide du bouton [F6].

Le bouton [F6] est accompagné du numéro de Tone sur lequel vous revenez lorsque vous appuierez dessus.

8. Revenez sur la page PATCH PLAY via le bouton [EXIT].

Aide à la sélection des formes d'ondes

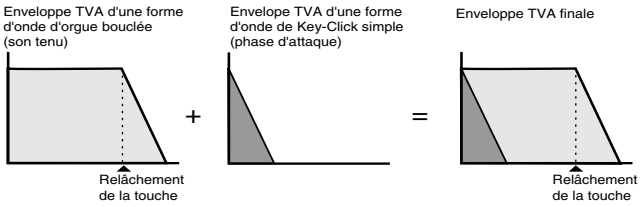
L'édition porte sur les formes d'ondes PCM complexes qui sont à la base des sonorités du XV-5080. Par conséquent, si vous tentez de créer un son qui est totalement différent de sa forme d'onde d'origine, les résultats risquent de ne pas vous satisfaire.

Les formes d'ondes du XP-30 sont réparties en 2 groupes :

Formes d'ondes simples : Ces formes d'ondes contiennent des sons dotés d'un temps de déclin court. Une forme d'onde simple regroupe les portions d'attaque ou de relâchement du son. Certaines des formes d'ondes simples du XV-5080 sont exploitables directement, comme les instruments de percussion, par exemple. Le XV-5080 propose, toutefois, de nombreuses autres formes d'ondes simples qui ne sont que des éléments partiels d'un son. Vous trouverez, entre autres, des phases d'attaques comme des sons de marteaux de piano ou de bruit de frettes de guitare.

Formes d'ondes bouclées : Ces formes d'ondes sont bouclées et contiennent des sons dotés de temps de déclin ou de Sustain longs. Nous avons bouclé la partie finale du son de ces formes d'ondes pour qu'il se répète continuellement tant que la note reste enfoncée (ce qui permet d'économiser de la mémoire). Parmi ces formes d'ondes, vous trouverez les vibrations de cordes de piano ou encore les sons de cuivres.

Le schéma suivant vous montre un son (orgue électrique) combinant une forme d'onde simple et une forme d'onde bouclée.

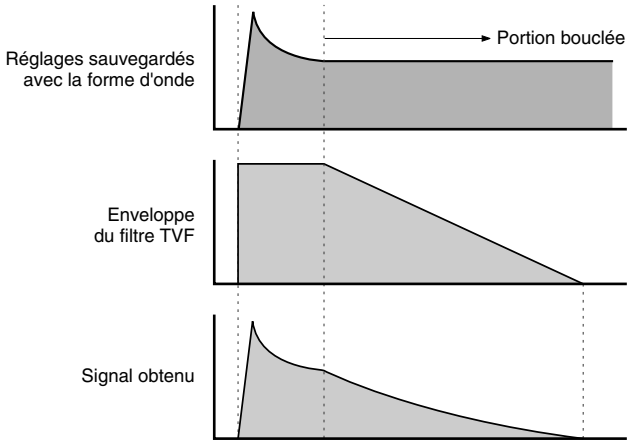


Note sur l'édition des formes d'ondes simples

Il est impossible d'allonger par le biais d'une enveloppe le temps de déclin d'origine des formes d'ondes simples, voire de faire tenir leur son. Avec de tels réglages, vous ne feriez que piloter une partie du son qui n'existe pas, ce qui serait totalement inutile.

Note sur l'édition des formes d'ondes bouclées

Sur de nombreux instruments acoustiques comme le piano ou le saxophone, des variations de timbres radicales se produisent lors des tous premiers instants de la note. C'est cette phase d'attaque du son qui définit en grande partie le caractère de l'instrument. Le XV-5080 propose un très grand nombre de formes d'ondes d'attaques d'instruments acoustiques. Pour obtenir un réalisme optimal avec ces formes d'ondes, il est préférable de laisser le filtre ouvert pendant la phase d'attaque. Ainsi, aucune des variations de timbres complexes ne sera occultée. En ce qui concerne la phase de déclin du son, appliquez les modifications désirées au moyen des enveloppes. Evitez par contre d'appliquer une enveloppe sur la phase d'attaque car cela va modifier l'attaque d'origine de la forme d'onde et vous risquez de ne pas aboutir au résultat désiré.

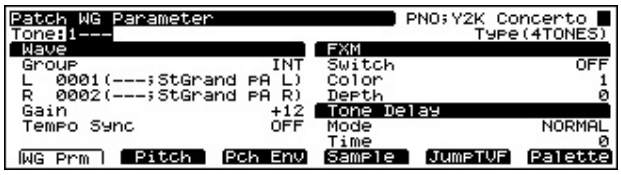


Si vous désirez éclaircir la phase d'attaque du son et adoucir sa phase de déclin au moyen du filtre TVF, gardez bien à l'esprit les caractéristiques timbrales de la forme d'onde d'origine. Ceci vaut tout particulièrement si vous souhaitez éclaircir une partie du son d'origine. Pour cela, vous devez générer des harmoniques supérieurs (absentes de la forme d'onde d'origine) au moyen des paramètres Color et Depth (paramètre FXM de la page Patch WG Prm) avant d'appliquer le filtre. Dans le cas contraire, les résultats risquent d'être décevants. Pour éclaircir la totalité du son de la forme d'onde d'origine, pensez plutôt à appliquer des effets comme un égaliseur ou un Enhancer sur la forme d'onde avant de régler le paramètre TVF.

Édition de la forme d'onde et réglage de la hauteur ([F2] (WG))

Ces paramètres permettent de sélectionner la forme d'onde PCM servant de base au Tone sélectionné, d'appliquer des effets à cette forme d'onde et de configurer sa hauteur de jeu.

Page Patch WG WGPrm ([PATCH] - [F2 (WG)] - [F1 (WG Prm)])



WAVE

Group (groupes de formes d'ondes)

Permet de sélectionner le groupe de formes d'ondes devant servir de base de travail au Tone.

Réglages proposés :

INT : Formes d'ondes de la mémoire interne du XV-5080.

XP-A–H : Formes d'ondes situées sur les cartes d'extension A–H.

* *Vous ne pouvez sélectionner un groupe correspondant à une carte d'extension que si celle-ci est installée dans le XV-5080.*

SAMPLE : Échantillons provenant des banques externes et chargés dans les barrettes mémoire SIMM.

L (numéro de la forme d'onde gauche L)

Plage de réglage : 1–1083

Sélectionnez le numéro de la forme d'onde.

Son nom s'affiche ensuite à l'écran entre crochets [ ].

R (numéro de la forme d'onde droite R)

Plage de réglage : 1–1083

Sélectionnez le numéro de la forme d'onde.

Son nom s'affiche ensuite à l'écran entre crochets [ ].

* *Si vous réglez le paramètre "R" sur "---", le Tone en cours d'édition passe en MONO.*

* *Le fait de tenir le bouton [SHIFT] enfoncé, puis d'appuyer sur le bouton [F6] vous permet de faire basculer rapidement les Tones entre STEREO et MONO.*

Gain (gain de la forme d'onde)

Réglages proposés : -6/0/+6/+12

Réglez le gain (amplitude) de la forme d'onde par pas de 6 dB. Une augmentation de 6 dB double le gain de la forme d'onde. Si vous vous servez du Booster pour faire saturer le son, pensez à régler le Gain au maximum.

Tempo Sync (synchro du tempo de l'onde)

Réglages proposés : ON/OFF

Détermine si la forme d'onde doit être synchronisée (ON) ou non (OFF) au tempo affecté au Patch.

FXM (fréquence d'intermodulation)

La fonction FXM ajoute de nouveaux harmoniques au son par le biais de la modulation de fréquence. Elle peut être utilisée pour la réalisation d'effets sonores particulièrement complexes.

Switch (activation/désactivation)

Réglages proposés : ON/OFF

Réglez ce paramètre sur ON pour activer la fonction FMX et sur OFF pour la désactiver.

Color (couleur)

Plage de réglage : 1–4

Détermine le mode d'action de la fonction FXM. Plus la valeur est élevée, plus le son a un grain important. Plus la valeur est faible, plus le son est métallique.

Depth (profondeur)

Plage de réglage : 0–16

Détermine la profondeur de la modulation de fréquence appliquée par la fonction FXM.

Tone Delay

Réglez à ce paramètre la durée que met le Tone à se déclencher après pression ou relâchement de la touche. Comme ce paramètre est réglable séparément pour chaque Tone, vous pouvez créer des effets spéciaux grâce à une seule touche (apparition successive des différents sons).

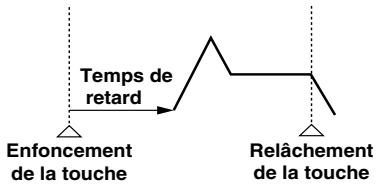
Si vous ne souhaitez pas vous servir de la fonction Tone Delay, réglez le paramètre Mode sur NORMAL et Time sur 0.

Mode

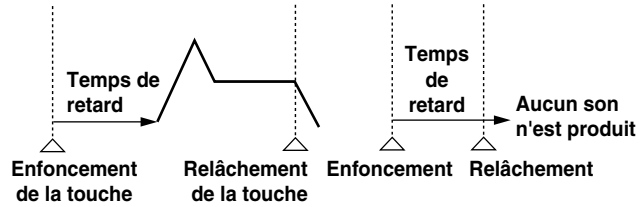
Sélectionnez le mode de déclenchement du Tone.

Réglages proposés :

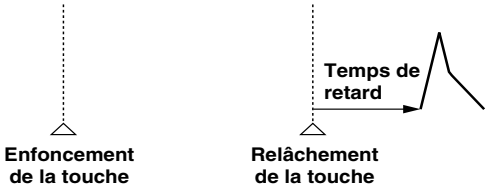
NORMAL : Le Tone se déclenche une fois que le temps de retard indiqué au paramètre Time s'est écoulé.



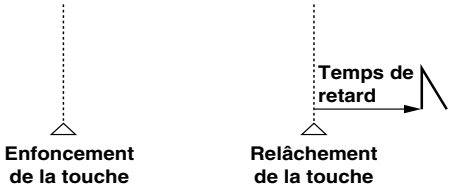
HOLD : Si la durée d'enfoncement de la touche est supérieure au temps de retard défini (Time), le Tone se déclenche une fois le temps de retard écoulé. Dans le cas contraire, le Tone ne se déclenche pas.



KEY-OFF-NORMAL : Le Tone ne se déclenche pas tant que la touche est enfoncée. Une fois la touche relâchée, le Tone attend que le retard défini au paramètre Time se soit écoulé pour se déclencher.



KEY-OFF-DECAY : Le Tone ne se déclenche pas tant que la touche est enfoncée. Une fois la touche relâchée, le Tone attend que le retard défini au paramètre Time se soit écoulé pour se déclencher. Mais, contrairement à l'option KEY-OFF-NORMAL, l'enveloppe de volume (TVA) du Tone se déclencher dès pression sur la touche. En conséquence, vous n'entendez donc que la phase de déclin du son.



Si le Tone en cours d'édition est un Tone non tenu (autrement dit, si le son disparaît progressivement même si vous tenez la touche enfoncée), vous risquez de n'entendre aucun son avec les réglages KEY-OFF-NORMAL et KEY-OFF-DECAY.

Time

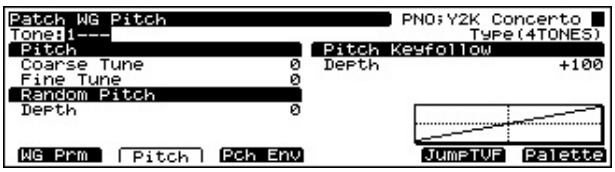
Plage de réglage : 1–127/Note

Détermine après laquelle le Tone se déclenche en cas d'utilisation du paramètre Tone Delay.

Si vous avez choisi l'un des types de structure entre 2 et 10 (page STRUCT, paramètre Type), les réglages d'affectation des Tones 1 (3) et 2 (4) sont calés sur ceux du Tone 2 (4). Les réglages du Tone 1 (o 3) sont alors ignorés.

Veuillez vous reporter à la Liste des paramètres (p. 241) pour obtenir de plus amples renseignements.

Page Patch WG Pitch ([PATCH] - [F2 (WG)] - [F2 (Pitch)])



Pitch (réglage de la hauteur)

Ces paramètres permettent de régler la hauteur des Tones.

Coarse Tune (accord grossier)

Plage de réglage : -48– +48

Règle la hauteur des Tones demi-ton par demi-ton (sur une plage de +/-4 octaves).

Fine Tune (accord fin)

Plage de réglage : -50– +50

Règle la hauteur du Tone centième par centième (un centième équivaut à 1/100 de demi-ton) sur une plage de plus ou moins 1 demi-ton.

Random Pitch (modulation aléatoire de la hauteur)

Depth

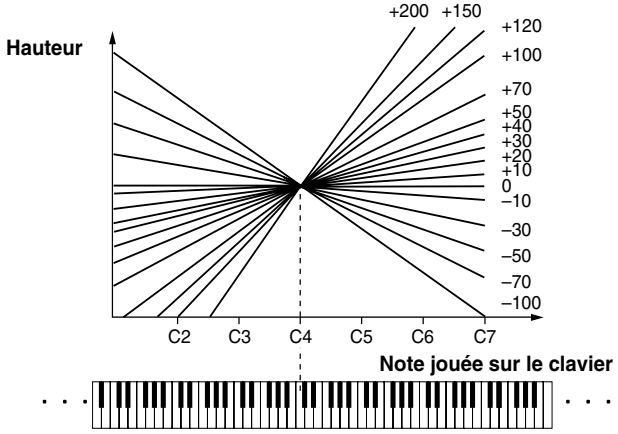
Plage de réglage : 0–1200

Ce paramètre détermine le degré de modulation aléatoire de la hauteur à chaque pression sur une touche. Si vous ne souhaitez pas de modification aléatoire de la hauteur, indiquez la valeur 0. La valeur de réglage de ce paramètre est le centième.

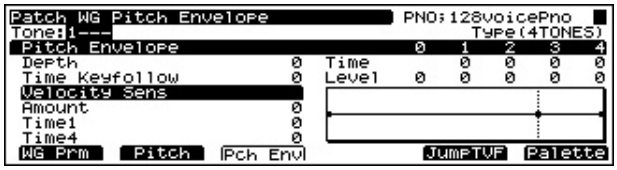
Pitch Keyfollow (suivi du clavier)

Plage de réglage : -200– +200

Ce paramètre permet de régler la variation de hauteur du son à chaque changement d'octave. Pour que la hauteur soit relevée d'une octave lorsque vous jouez à l'octave supérieure (c'est-à-dire, le mode de fonctionnement normal), indiquez la valeur +100. Pour que la hauteur soit relevée de 2 octaves si vous jouez à l'octave supérieure, indiquez la valeur +200. Les valeurs négatives (-) abaissent pour leur part la hauteur. Si vous souhaitez que toutes les touches du clavier jouent à la même hauteur, indiquez la valeur 0.

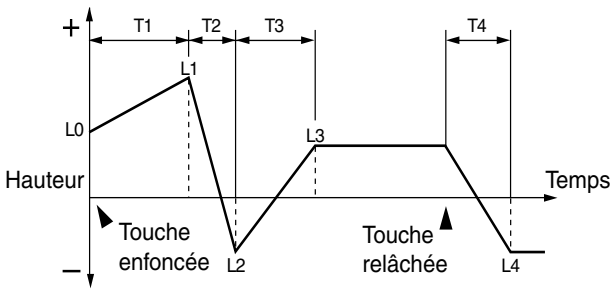


Page Patch WG Pch Env ([PATCH] - [F2 (WG)] - [F3 (Pch Env)])



Pitch Envelope (enveloppe de hauteur)

Ces paramètres déterminent la façon dont la hauteur évolue dans le temps (enveloppe de hauteur), l'action de la vélocité sur l'enveloppe de hauteur et les caractéristiques de base de l'enveloppe de hauteur.



Depth (profondeur)

Plage de réglage : -12– +12

Détermine le taux d'action de l'enveloppe de hauteur. Plus la valeur est élevée, plus la plage de variation est étendue. Les valeurs négatives (-) inversent le sens de l'enveloppe.

Time Keyfollow (suivi du clavier)

Plage de réglage : -100– +100

Ce paramètre vous permet de moduler la durée des segments (T2 à T4) de l'enveloppe de hauteur en fonction de la note jouée. Plus la valeur est élevée, plus la durée des segments évolue par rapport à celle en vigueur au niveau du Do central (C4). Avec des valeurs positives (+), la durée se raccourcit pour les notes jouées à droite du Do central. Avec des valeurs négatives (-), la durée s'allonge pour les notes jouées à droite du Do central.

Time (durées des segments 1–4)

Plage de réglage : 0–127

Ces paramètres permettent de définir la durée des différents segments (ou hauteurs) de l'enveloppe de hauteur (segments L1 à L4).

Level (niveaux des segments 0–4)

Plage de réglage : -63– +63

La modulation de la hauteur de base du Tone varie en fonction du niveau affecté à chacun des segments de l'enveloppe de hauteur.

Velocity Sens (sensibilité à la vélocité)

Amount (Intensité)

Plage de réglage : -63– +63

Ce paramètre permet de moduler la hauteur du son par la vélocité de jeu. Avec des valeurs élevées, plus la vélocité de jeu est forte, plus la hauteur des notes varie. Les valeurs négatives (-) inversent le sens de variation.

Time1 (sensibilité à la vélocité du segment 1)

Plage de réglage : -63– +63

Ce paramètre agit sur le segment T1 (attaque) de l'enveloppe de hauteur. Plus les valeurs sont élevées, plus la différence est grande entre les notes jouées fortes et les notes jouées doucement. Avec des valeurs positives (+), la vélocité de jeu accélère le segment T1. Avec des valeurs négatives (-), la vélocité de jeu ralentit le segment T1.

Time4 (sensibilité à la vélocité du segment 4)

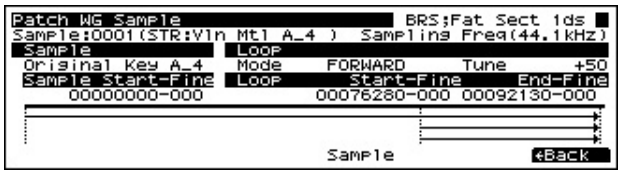
Plage de réglage : -63– +63

Ce paramètre agit sur le segment T4 de l'enveloppe de hauteur. Plus les valeurs sont élevées, plus la différence est grande entre les notes jouées fortes et les notes jouées doucement. Avec des valeurs positives (+), la vélocité de jeu accélère le segment T4. Avec des valeurs négatives (-), la vélocité de jeu ralentit le segment T4.

Page Patch WG Sample Edit ([PATCH] - [F2 (WG)] - [F4 (Sample)])

Les paramètres de cette page permettent d'éditer les échantillons chargés dans les barrettes mémoire SIMM.

* *Ces paramètres ne sont accessibles qu'au cours de l'édition d'un échantillon.*



Sample

Sampling Freq. (fréquence d'échantillonnage)

Affiche la fréquence d'échantillonnage de l'échantillon chargé.

Original Key

Indique le numéro de note correspondant à la hauteur à laquelle a été échantillonné l'échantillon.

Loop

Mode (mode de bouclage)

Affiche le mode de bouclage de l'échantillon chargé.

Réglages proposés :

FWD (lecture bouclée) :

L'échantillon est lu depuis son point de départ (Start Point) jusqu'au point de bouclage (Loop End). Une fois qu'il a atteint ce point Loop End, il revient au point de départ, continue jusqu'au point Loop End, revient au point de départ et ainsi de suite.

ONE-SHOT (lecture simple) :

L'échantillon est lu une seule fois, depuis le point de départ (Start Point) jusqu'au point de bouclage (Loop End).

ALT (lecture alternée) :

L'échantillon est lu une première fois depuis son point de départ (Start Point) jusqu'au point de bouclage (Loop End). Il est ensuite relu à l'envers en partant du point de bouclage jusqu'au point de départ. La procédure de lecture normale, puis de lecture inverse reprend alors.

REV-ONE (lecture simple inversée)

L'échantillon est lu une seule fois en sens inverse en partant du point de bouclage (Loop End) jusqu'au point de départ (Start Point).

REV (lecture inversée) :

L'échantillon est lu, une première fois, depuis le point de bouclage (Loop End) jusqu'au point de départ (Start Point), puis il est relu sans cesse en sens inverse en partant du début de la boucle (Loop Start) jusqu'au point de départ (Start Point) de l'échantillon.

Tune (accordage de la boucle)

Plage de réglage : -50–50

Définit le réglage fin du son à l'intérieur de la boucle. La valeur de réglage est le centième (1/100 d'un demi-ton).

Start-Fine (Start Point - Start Point Fine)

• Start Point (réglage du point de départ)

Plage de réglage : 0–

Détermine le point de départ à partir duquel les données de l'échantillon sont lues.

• Start Point Fine (réglage fin du point de départ)

Plage de réglage : 0–255

Permet de réaliser le réglage fin du point de départ.

Loop Point Start-Fine (Loop Start Point - Loop Start Point Fine)

• Loop Start Point (réglage du début de boucle)

Plage de réglage : 0–

Permet de sélectionner le point de départ de la boucle.

• Loop Start Point Fine (réglage fin du début de la boucle)

Plage de réglage : 0–255

Permet de faire le réglage fin du point de départ de la boucle.

End-Fine (End Point - End Point Fine)

• End Point (réglage du point de bouclage)

Plage de réglage : 0–

Permet de sélectionner le point de bouclage (point final de la boucle).

• End Point Fine (réglage fin du point de bouclage)

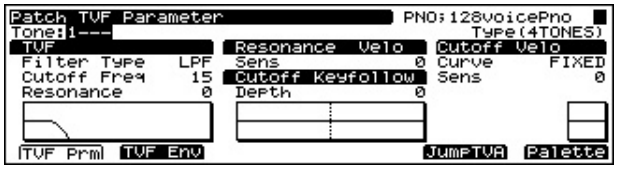
Plage de réglage : 0–255

Permet de faire le réglage fin du point de bouclage.

Modulation de la brillance par le filtre ([F3 (TVF)])

Les paramètres de réglage du filtre TVF (filtre évolutif dans le temps) permettent de modifier le timbre et le caractère spectral du son afin de le rendre plus clair ou sombre.

Page Patch TVF Parameter ([PATCH] - [F3 (TVF)] - [F1 (TVF Prm)])



TVF

Filter Type (type de filtre TVF)

Sélectionnez un type de filtre. Un filtre permet d'atténuer une certaine bande de fréquences (à spécifier) du Tone afin de faire ressortir ses autres fréquences.

Réglages proposés :

OFF : Aucun filtre n'est utilisé.

LPF : Filtre passe-bas. Ce filtre atténue les fréquences supérieures à la fréquence de coupure. Comme les fréquences aiguës sont atténuées, le son est plus doux. C'est le type de filtre le plus fréquemment utilisé.

BPF : Filtre passe-bande. Ce filtre atténue toutes les fréquences à l'exception de celle située à proximité de la fréquence de coupure. Il est particulièrement efficace pour faire ressortir un son.

HPF: Filtre passe-haut. Ce filtre atténue les fréquences inférieures à la fréquence de coupure. Il est efficace sur les sons percussifs et sur les sons dotés d'un registre aigu parfaitement reconnaissable.

PKG : Filtre de type Peaking. Ce filtre amplifie les fréquences situées à proximité de la fréquence de coupure. Ce filtre permet de réaliser des effets Wah-Wah au moyen d'un LFO chargé de moduler de manière cyclique la fréquence de coupure.

LPF2 : Filtre passe-bas 2. Ce filtre atténue les fréquences inférieures à la fréquence de coupure. A la différence du filtre LFP, vous avez la possibilité de faire varier l'atténuation appliquée au moyen du paramètre TVF ENVELOPE tout en gardant une fréquence de coupure fixe.

Ce filtre donne des résultats particulièrement intéressants sur les Tones de sonorités acoustiques car il n'atténue en rien la puissance et l'énergie du son.

* *Vous n'avez pas accès au réglage de résonance avec ce filtre.*

LPF3 : Filtre passe-bas 3. Ce filtre atténue les fréquences supérieures à la fréquence de coupure. De fonctionnement similaire au filtre LPF2, il atténue les fréquences de manière toutefois plus douce que le LPF2.

Ce filtre donne des résultats particulièrement intéressants sur les Tones de sonorités acoustiques car il n'atténue en rien la puissance et l'énergie du son.

* *Vous n'avez pas accès au réglage de résonance avec ce filtre.*

Cutoff Freq (fréquence de coupure du TVF)

Plage de réglage : 0–127

Détermine la fréquence (fréquence de coupure) au-dessus ou en-dessous de laquelle le filtre agit sur les fréquences de la forme d'onde.

Si vous avez choisi l'un des filtres passe-bas LPF/LPF2/ LPF3, plus la fréquence de coupure est basse, plus les harmoniques aigus du Tone sont atténués et plus le son est doux et chaleureux. Inversement, plus la fréquence de coupure est élevée, plus le son est clair et brillant.

Si vous avez choisi le filtre passe-bande BPF, la fréquence de coupure détermine la bande de fréquence du Tone qui ne sera pas atténuée. Ce filtre est particulièrement pratique pour faire ressortir un son par dessus les autres.

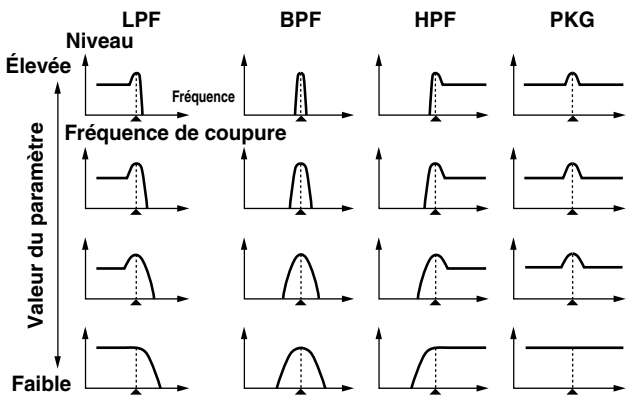
Si vous avez choisi le filtre passe-haut HPF, plus la valeur est élevée, plus les fréquences graves sont atténuées, et plus le son devient brillant et aigu.

Si vous avez choisi le filtre Peaking PKG, la fréquence de coupure détermine la bande de fréquence à amplifier.

Resonance (résonance du filtre TVF)

Plage de réglage : 0–127

La résonance accentue les fréquences situées de part et d'autre de la fréquence de coupure. Des valeurs excessives peuvent provoquer de l'oscillation et de la distorsion.



Resonance Velo (modulation de la résonance du filtre par la vélocité)

Sens

Plage de réglage : -63– +63

Ce paramètre permet de moduler la résonance par la vélocité. Plus la valeur est élevée, plus la vélocité de jeu affecte la résonance. Les valeurs négatives (-) inversent l'effet.

Cutoff Keyfollow (suivi du clavier de la fréquence de coupure)

Plage de réglage : -200– +200

Ce paramètre permet de moduler la fréquence de coupure en fonction de la note jouée. Au niveau du Do central (C4), c'est la fréquence de coupure d'origine qui est utilisée par le filtre. Plus la valeur est élevée, plus la fréquence de coupure évolue par rapport à celle en vigueur au niveau du Do central (C4). Des valeurs positives (+) font relever la fréquence de coupure pour les notes jouées à droite du Do centrale alors que des valeurs négatives (-) la font s'abaisser)

Cutoff Velo (modulation de la fréquence de coupure par le vélocité)

Curv (courbe de vélocité à affecter à la fréquence de coupure TVF)

Réglages proposés : FIXED/1–7

Sélectionnez l'un des 7 types de courbe de vélocité qui doit agir sur la fréquence de coupure du Tone. Cette courbe s'affiche à l'écran à côté de la valeur.

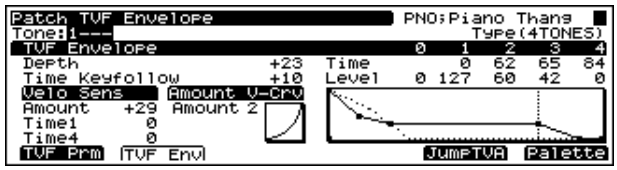
Lorsque ce paramètre est réglé "FIXED", la fréquence de coupure reste fixe, quelle que soit la vélocité avec laquelle les notes sont jouées.

Sens (sensibilité de la fréquence de coupure à la vélocité)

Plage de réglage : -63– +63

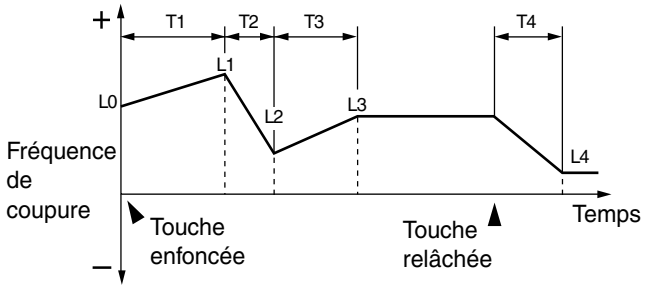
Ce paramètre permet de définir l'intensité de la modulation de la fréquence de coupure par la vélocité. Plus la valeur élevée, plus la vélocité de jeu affecte la fréquence de coupure. Les valeurs négatives (-) inversent l'effet le sens de modulation.

Page Patch TVF Envelope ([PATCH] - [F3 (TVF)] - [F1 (TVF Env)])



TVF Envelope (enveloppe de filtre)

Ces paramètres vous permettent de définir l'enveloppe de filtre (façon dont la fréquence de coupure évolue dans le temps), l'action de la vélocité de l'enveloppe de filtre ainsi que les réglages par défaut de l'enveloppe de filtre.



Depth (profondeur de l'enveloppe de filtre)

Plage de réglage : -63– +63

Détermine le taux d'action de l'enveloppe de filtre. Plus la valeur est élevée, plus la plage de variation est étendue. Les valeurs négatives (-) inversent le sens de l'enveloppe.

Time Keyfollow (suivi au clavier de l'enveloppe de filtre)

Plage de réglage : -100– +100

Ce paramètre vous permet de moduler la durée des segments (T2 à T4) de l'enveloppe de filtre en fonction de la note jouée. Plus la valeur est élevée, plus la durée des segments évolue par rapport à celle en vigueur au niveau du Do central (C4). Au niveau du Do central (C4), ce sont les valeurs affectées aux paramètres Time (T1-T4) qui sont utilisées. Avec des valeurs positives (+), la durée se raccourcit pour les notes jouées à droite du Do central. Avec des valeurs négatives (-), la durée s'allonge pour les notes jouées à droite du Do central.

Time1–4 (durée des segments 1–4)

Plage de réglage : 0–127

Ces paramètres permettent de définir la durée des différents segments (durées que met la fréquence de coupure pour passer d'un réglage à l'autre) de l'enveloppe de hauteur (segments L1 à L4).

Level1–4 (niveaux des segments 1 à 4)

Plage de réglage : 0–127

Ces paramètres permettent de définir la position (niveau) par défaut de la fréquence de coupure au niveau de chacun des segments de l'enveloppe du filtre.

Velo Sens (sensibilité de l'enveloppe de filtre TVF à la vélocité)

Amount (niveau de sensibilité)

Plage de réglage : -63– +63

Ce paramètre permet de moduler la fréquence de coupure du filtre par la vélocité de jeu. Avec des valeurs élevées, plus la vélocité de jeu est forte, plus l'ampleur de la variation est importante. Les valeurs négatives (-) inversent le sens de variation.

Time1 (sensibilité du segment T1 à la vélocité)

Plage de réglage : -63– +63

Ce paramètre permet de faire varier la durée du segment T1 de l'enveloppe de filtre en fonction de la vélocité de jeu. Plus les valeurs sont élevées, plus la différence est grande entre les notes jouées fortes et les notes jouées doucement. Avec des valeurs positives (+), la vélocité de jeu raccourcit le segment T1. Avec des valeurs négatives (-), la vélocité de jeu rallonge le segment T1.

Time4 (sensibilité du segment T4 à la vélocité)

Plage de réglage : -63– +63

Ce paramètre permet de faire varier la durée du segment T4 (rétablissement) de l'enveloppe de filtre en fonction de la vélocité de jeu. Plus les valeurs sont élevées, plus la durée du segment T4 va se raccourcir ou s'allonger selon que vous relâchez la touche plus ou moins rapidement. Avec des valeurs positives (+), la vélocité de jeu réduit le segment T4. Avec des valeurs négatives (-), la vélocité de jeu rallonge le segment T4.

Velo Curve (courbe de vélocité à affecter à l'enveloppe de filtre)

Réglages proposés : FIXED/1–7

Sélectionnez l'un des 7 types de courbe de vélocité qui doit agir sur l'enveloppe de filtre. Cette courbe s'affiche à l'écran à côté de la valeur.

Modulation du volume et de la position stéréo ([F4 (TVA)])

C'est l'amplificateur TVA (amplificateur évolutif dans le temps) qui se charge de variations de volume ainsi que de la position du son dans l'espace stéréo.

Page Patch TVA Parameter ([PATCH] - [F4 (TVA)] - [F1 (TVA Prm)])



TVA

Level (niveau du Tone)

Plage de réglage : 0–127

Permet de définir le volume de base du Tone. Servez-vous de ce paramètre pour faire le mixage désiré entre les différents Tones.

Le volume général du Patch se règle au paramètre Level (page PATCH Common General). Ainsi, toute augmentation ou baisse du volume à ce paramètre fait remonter ou baisser le volume de chaque Tone du même montant (p. 127).

V-Curve (courbe de vélocité à affecter à l'enveloppe de volume)

Réglages proposés : FIXED/1–7

Sélectionnez l'un des 7 types de courbe de vélocité proposés. Ces courbes déterminent la façon dont le volume du Tone varie en fonction de la vélocité de jeu. La courbe sélectionnée s'affiche à la droite du paramètre.

Avec la courbe "FIXED", la vélocité n'a aucune action sur le volume du Tone.

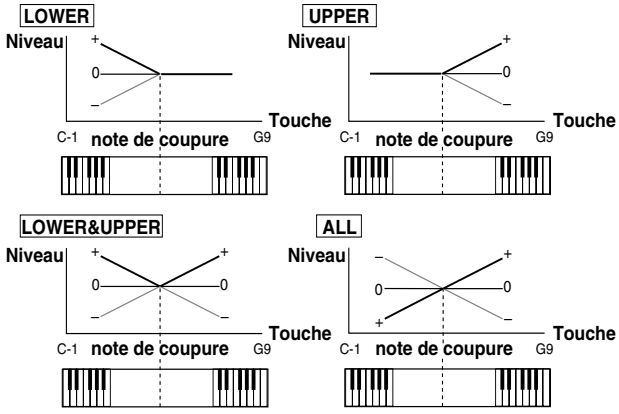
V-Sens (sensibilité de l'enveloppe de volume à la vélocité)

Plage de réglage : -63– +63

Procédez au réglage de ce paramètre si vous avez choisi de moduler le volume du Tone par la vélocité. Avec les valeurs positives, le volume du Tone augmente avec la vélocité de jeu. Avec les valeurs négatives, plus la vélocité de jeu est importante, plus le volume du Tone décroît.

Bias

Le paramètre Bias permet de faire varier le volume du Tone en fonction de la note jouée sur le clavier.



Level (niveau d'action)

Plage de réglage : -100– +100

Détermine l'intensité de la variation de volume dans la direction choisie (paramètre Direction ci-dessous). Plus la valeur est élevée, plus la variation est importante. Des valeurs négatives (-) inversent l'effet.

Position (note de coupure)

Plage de réglage : C -1–G9

Permet de sélectionner la note MIDI à partir de laquelle la variation de volume doit commencer.

Direction (sens de variation)

Sélectionnez le sens dans lequel le volume doit être modulé à partir de la touche choisie au paramètre Position.

Réglages proposés :

LOWER : La modulation porte sur les notes inférieures à celle indiquée au paramètre Position.

UPPER : La modulation porte sur les notes supérieures à celle indiquée au paramètre Position.

LOWER&UPPER : La modulation porte sur les notes situées de part et d'autre de la note indiquée au paramètre Position.

ALL : La modulation porte sur toutes les notes du clavier selon le réglage des paramètres Level et Position.

Pan (modulation du panoramique)

Les trois paramètres ci-dessous permettent de déplacer de manière dynamique le Tone dans l'espace stéréo.

Pan (panoramique du Tone)

Plage de réglage : L64–0–63R

Définit la position du Tone dans l'espace stéréo. L64 correspond à la position la plus à gauche, 0 au centre et 63R à la position la plus à droite.

La position du Patch dans l'espace stéréo est obtenue par addition des réglages des paramètres Pan (page Patch Common General) et Pan (Tone Pan) (p. 127).

Keyfollow (modulation du panoramique selon la note jouée sur le clavier)

Plage de réglage : -100– +100

Permet de moduler le panoramique du Tone en fonction de la note jouée. Plus la valeur est élevée, plus le son s'éloigne de la position en vigueur au niveau du Do central (C4). Au niveau Do central, ce sont les valeurs indiquées aux paramètres T2 à T4 qui sont reprises. Des valeurs positives dirigent vers la droite les notes jouées à droite du Do central. Des valeurs négatives (-) provoquent l'effet inverse.

Random (degré de modulation aléatoire)

Plage de réglage : 0–63

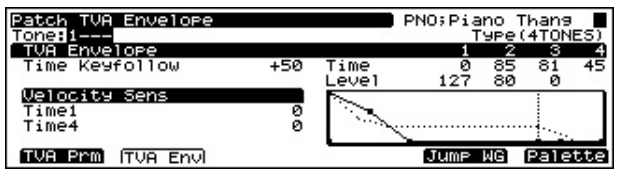
Permet de déplacer au hasard le son dans l'espace stéréo à chaque pression sur une touche. Plus la valeur est élevée, plus la plage d'éloignement est étendue.

Alternate (degré de modulation alternée)

Plage de réglage : L63–R63

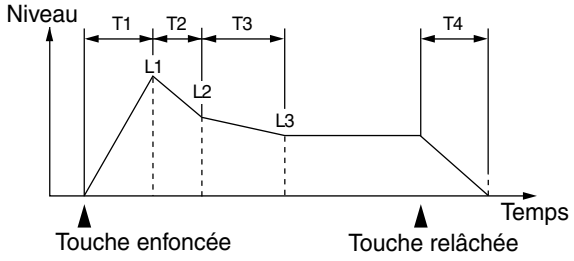
Permet de faire passer le son de droite à gauche et vice versa à chaque pression sur une touche. Plus la valeur est élevée, plus la plage d'éloignement est étendue. Vous pouvez fixer les valeurs L (gauche) ou R (droite) de départ. Pour faire permuter deux Tones entre la gauche et la droite, réglez le premier sur une valeur L et l'autre sur une valeur R.

Page Patch TVA Envelope ([PATCH] - [F4 (TVA)] - [F1 (TVA Env)])



TVA Envelope (enveloppe de TVA)

Ces paramètres déterminent la façon dont la vélocité doit agir sur les segments de l'enveloppe de volume (façon dont évolue le niveau et le panoramique du son dans le temps).



Depth (intensité)

Time Keyfollow (modulation de la durée des segments selon la note jouée au clavier)

Plage de réglage : -100– +100

Permet de moduler la durée des segments (T2 à T4) de l'enveloppe de volume TVA en fonction de la note jouée. Plus la valeur est élevée, plus la durée des segments évolue par rapport à celle en vigueur au niveau du Do central (C4). Des valeurs positives (+) raccourcissent la durée des segments pour les notes jouées à droite du Do central alors que des valeurs négatives (-) l'allongent.

Time (segments 1-4 de l'enveloppe de TVA)

Plage de réglage : 0–127

Permettent de définir la durée de chacun des segments (phases) de l'enveloppe de TVA.

Level (niv. des segments 1–3 de l'enveloppe)

Plage de réglage : 0–127

Permet de régler le volume de chaque segment par rapport au volume de base du TVA.

Velocity Sens (modulation de l'enveloppe de TVA par la vélocité)

Time1 (modulation de la durée du segment 1)

Plage de réglage : -63– +63

Ce paramètre permet de définir la façon dont la vélocité agit sur le segment T1 de l'enveloppe de TVA. Plus la valeur est élevée, plus la vélocité affecte la durée du segment T1. Optez pour des valeurs positives (+) pour qu'une vélocité élevée raccourcisse la durée du segment T1. Optez par contre pour des valeurs négatives (-) pour qu'elle la rallonge.

Time4 (modulation de la durée du segment 4)

Plage de réglage : -63– +63

Ce paramètre permet de moduler la durée du segment T4 de l'enveloppe du TVA par la vélocité de relâchement. Plus la valeur est élevée, plus la vélocité de relâchement affecte la durée du segment T4. Des valeurs positives (+) raccourcissent la durée du segment T4 alors que des valeurs négatives (-) l'allongent.

Création de vibrato ou de trémolo ([F5 (LFO&CTL)])

Le LFO (oscillateur à basse fréquence) applique une variation cyclique sur le son. Chaque Tone dispose de deux LFO pouvant moduler la hauteur de la forme d'onde, la fréquence de coupure du filtre TVF, le niveau du volume ou du

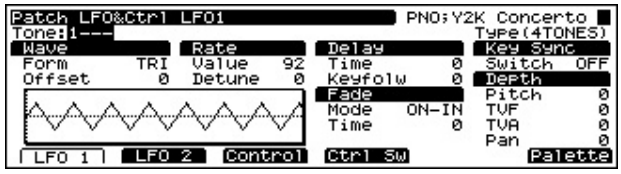
panoramique du TVA. Il peut également être utilisé comme source de modulation de la matrice de modulation (p. 146).

Utilisation du LFO

Le fait de moduler la hauteur par le LFO crée du vibrato. Le fait de moduler la fréquence de coupure du filtre TVF crée un effet de wah. Le fait de moduler le niveau du TVA crée un trémolo. Le fait de moduler le panoramique du TVA déplace le son dans l'espace stéréo.

Selon les réglages, il est possible de passer d'un Tone à l'autre par le LFO. Pour ce faire, affectez le même LFO aux deux Tones, mais inversez la polarité (+/-) de la valeur du paramètre LFO Depth pour le niveau du TVA.

Page Patch LFO&Ctrl LFO1/2 ([PATCH] - [F5 (LFO&CTL)] - [F1 (LFO 1)]/[F2 (LFO 2)])



Wave (onde de modulation du LFO)

Form (forme d'onde du LFO)

Réglages proposés :

Sélectionnez la forme de l'onde du LFO.

SIN : Onde sinusoïdale

TRI : Onde triangle

SAW-UP : Onde en dents de scie

SAW-DW : Onde en dents de scie (polarité négative)

SQR : Onde carrée

RND : Onde aléatoire

UP : Une fois sa phase d'attaque écoulée, la forme d'onde du LFO poursuit sans aucun changement.

DW : Une fois sa phase de déclin écoulée, la forme du LFO poursuit sans aucun changement.

TRP : Onde trapézoïdale

S&H : Onde de type Sample & Hold (le LFO change une fois par cycle)

CHS : Onde de type "Chaos"

* *Si vous optez pour le réglage "UP" ou "DW", pensez à activer ("ON") le paramètre Key Sync. S'il est sur "OFF", vous n'obtiendrez aucun résultat.*

Offset (décalage du LFO)

Plage de réglage : -100– +100

Permet de régler la valeur de base de la forme d'onde du LFO en direction ascendante ou descendante.

Rate (fréquence du LFO)

Plage de réglage : 0–127/Note

Définit la fréquence (vitesse) de modulation par défaut du LFO.

* *La forme d'onde Chaos ne dispose d'aucune longueur d'onde. Si vous sélectionnez la forme d'onde Chaos, le paramètre Rate est sans effet.*

* *Vous trouverez de plus amples renseignements sur les valeurs de note autorisées à la Liste des paramètres (p. 241).*

Detune (désaccord du LFO)

Plage de réglage : 0–127

Permet de désaccorder légèrement la forme d'onde du LFO.

Delay (temps de retard du LFO)

Time (temps de retard)

Plage de réglage : 0–127

Détermine la durée nécessaire au LFO pour se déclencher après l'enfoncement (ou le relâchement) de la touche (voir schémas ci-dessous).

Keyfolw (modulation du temps de retard LFO en fonction de la note jouée)

Plage de réglage : -100– +100

Définit la variation du temps de retard des LFO1/LFO2 en fonction de la note jouée sur le clavier par rapport au Do central (C4). Indiquez une valeur positive (+) pour que la durée nécessaire au LFO augmente au fur et à mesure que vous montez vers les notes aiguës (l'effet est continu). Plus la valeur est élevée, plus le retard s'accroît. Indiquez par contre la valeur "0" pour que le temps de retard du LFO reste fixe quelle que soit la note jouée (l'effet est continu).

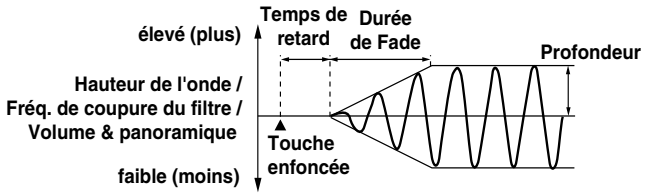
Fade (mode de Fade du LFO)

Mode (mode de Fade)

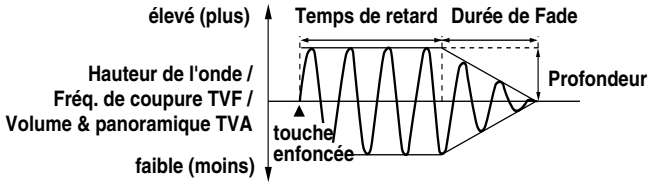
Détermine la façon dont est appliqué le LFO.

Réglages proposés :

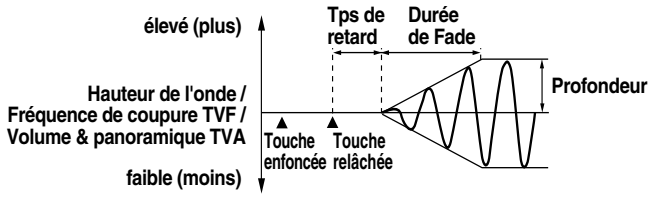
ON-IN : Le LFO se déclenche progressivement après l'enfoncement de la touche.



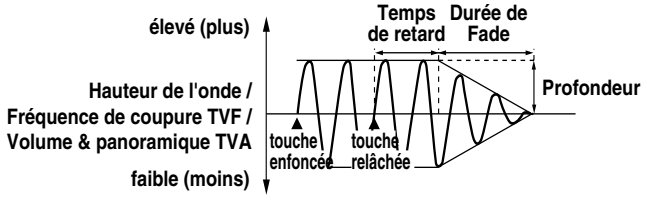
ON-OUT : Le LFO se déclenche immédiatement à l'enfoncement de la touche, puis décroît progressivement.



OFF-IN : Le LFO se déclenche progressivement au relâchement de la touche.



OFF-OUT: Le LFO se déclenche dès l'enfoncement de la touche, puis décroît progressivement lorsque vous relâchez la touche.



Time (durée de Fade du LFO)

Plage de réglage : 0–127

Définit la durée nécessaire au LFO pour atteindre sa pleine puissance (une fois qu'il s'est déclenché) ou pour disparaître totalement (lorsqu'il est à pleine puissance). Voir schéma portant sur les modes de Fade.

Key Sync (synchronisation du LFO)

Réglages proposés : OFF/ON

Réglez ce paramètre sur ON pour que la modulation du LFO se déclenche dès pression sur une touche.

Depth (profondeur du LFO)

Pitch (hauteur)

Plage de réglage : -63– +63

Détermine le degré d'action du LFO sur la hauteur de la forme d'onde WG.

TVF (filtre TVF)

Plage de réglage : -63– +63

Détermine le degré d'action du LFO sur la fréquence de coupure du filtre TVF.

TVA (volume TVA)

Plage de réglage : -63– +63

Détermine le degré d'action du LFO sur le volume du Tone.

Pan (panoramique TVA)

Plage de réglage : -63– +63

Détermine le degré d'action du LFO sur le panoramique du Tone.

Page Patch LFO&Ctrl #1/#2 ([PATCH] - [F5 (LFO&CTL)] - [F3 (Control)])



Matrix Control 1–4 (matrice de mod.)

Source (source de modulation)

Vous avez la possibilité d'affecter l'un des contrôleurs suivants comme source de modulation de la matrice de modulation. Si vous souhaitez utiliser un contrôleur qui s'appliquera à tous les Patches ou un contrôleur non directement accessible à ce paramètre, sélectionnez l'un des contrôleurs système SYS-CTRL1 à 4, puis affectez-lui le contrôleur désiré au niveau des paramètres System Control Source (écran System Control).

Réglages proposés :

OFF : Aucun contrôleur n'est utilisé.

CC01 à CC95 : Contrôleurs continus n° 1 à 95 (sauf 32)

BENDER : Levier (ou molette) de Pitch Bend

AFTERTOUCH : Aftertouch

SYS-CTRL1 : Contrôleur système 1

SYS-CTRL2 : Contrôleur système 2

SYS-CTRL3 : Contrôleur système 3

SYS-CTRL4 : Contrôleur système 4

VELOCITY : Vélocité

KEYFOLLOW : Suivi au clavier

TEMPO : Tempo

LFO1

LFO2

PITCH-ENV : Enveloppe de hauteur

TVF-ENV : Enveloppe de filtre (TVF)

TVA-ENV : Enveloppe de volume (TVA)

Destination

Indiquez les paramètres à piloter.

Sens (Sensibilité)

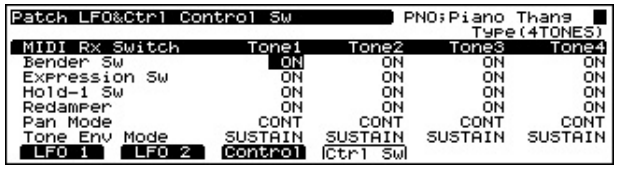
Plage de réglage : -63– +63

Détermine l'intensité de modulation des contrôleurs sur les paramètres pilotés. Des valeurs négatives (-) inversent l'effet obtenu et la phase du signal. Sur les LFO, ce paramètre permet d'accélérer (valeurs positives) ou de ralentir (valeurs négatives) leur fréquence de modulation.

Tone

Permet de sélectionner le Tone sur lequel les deux paramètres précédents doivent s'appliquer. Le réglage "o" signifie que le Tone est sélectionné. Le valeur "_" signifie qu'il n'est pas sélectionné. La valeur "R" signifie que la modulation est inversée lorsqu'elle est appliquée à ce Tone en particulier.

Page Patch LFO&Ctrl Control Switch ([PATCH] - [F5 (LFO&CTL)] - [F4 (Ctrl Sw)])



MIDI Rx Switch (prise en compte des messages MIDI par le Tone)

Bender Sw (messages de Pitch Bend)

Réglages proposés: OFF/ON

Sélectionnez l'option "ON" pour que le Tone prenne en compte les messages de Pitch Bend.

Expression Sw (messages d'expression)

Réglages proposés: OFF/ON

Sélectionnez l'option "ON" pour que le Tone prenne en compte les messages d'expression.

Hold-1 Sw (messages de Hold 1)

Réglages proposés: OFF/ON

Indiquez la valeur "ON" pour que le Tone prenne en compte les messages Hold1 – ces messages permettent de maintenir les sons tant qu'une pédale de Sustain est enfoncée. Indiquez la valeur "OFF" pour que le Tone ignore les messages de type Hold1.

Control Mode (mode de pilotage)

Pan Mode (mode de prise en compte des messages de panoramique)

Réglages proposés :

CONT : Les messages de panoramique sont pris en compte immédiatement et la position du Tone rythmique dans l'espace stéréo change alors aussitôt.

KEY-ON : Le Tone ne change de position qu'au déclenchement de la première note suivant la réception du message de panoramique. Si un message de panoramique est reçu alors qu'une note est en cours de jeu, celle -ci n'est pas déplacée. Le message ne portera dans ce cas que sur les notes suivantes.

Tone Env Mode (mode d'enveloppe)

Réglages proposés: NO-SUS/SUSTAIN

Si le Tone est constitué d'une forme d'onde bouclée, le Tone doit continuer à jouer tant que la touche reste enfoncée. Si vous souhaitez que le son décline progressivement même si la touche reste enfoncée, sélectionnez l'option "NO-SUS."

* *Le son des formes d'ondes simples ne peut être tenu, même si vous optez pour le mode d'enveloppe "SUSTAIN".*

Création de Patches multipartiels

Pour pouvoir créer des Patches multipartiels, vous avez besoin d'un périphérique externe permettant de charger des échantillons dans le XV-5080.



Chargez tout d'abord un Patch ou Performance provenant d'une banque de sons (série L-CDX en option, par exemple). Modifiez ensuite, si nécessaire, ses réglages.

Vous pouvez traiter les échantillons importés par les effets internes du XV-5080.

* *Pour pouvoir créer des Patches multipartiels, vous avez besoin d'un périphérique externe permettant de charger des échantillons dans le XV-5080.*

* *Vous pouvez également créer automatiquement un Patch à partir d'un échantillon ou d'un fichier .WAV ou .AIF provenant d'une banque de sons.*

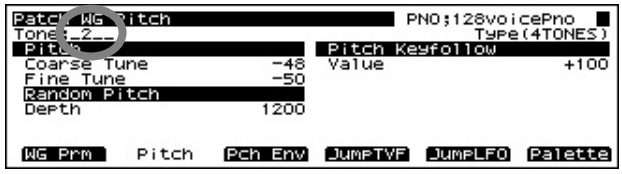
* *Ne changez pas de type de Patch (paramètre Patch Type, p. 125) en cours d'édition. Comme la composition des sons et les paramètres changent en fonction du type Patch, aucun son ne sera produit (sauf si vous recommencez tous les réglages).*

Procédure de création d'un Patch.

1. Sélectionnez le Patch désiré.

2. Appuyez sur l'un des boutons [F2] à [F5] en fonction du paramètre auquel vous souhaitez accéder, puis sélectionnez un groupe d'affichage.

3. Passez sur la page désirée via les boutons [F1]–[F4].



4. Faites passer le curseur sur le paramètre à éditer au moyen des boutons [▲]/[▼]/[◄]/[►].

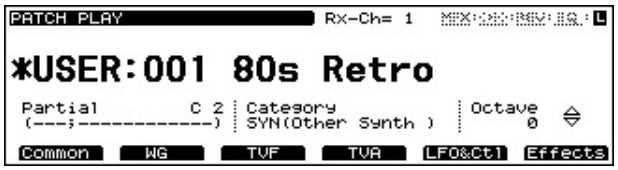
5. Indiquez ensuite la valeur désirée à l'aide de la molette VALUE ou des boutons [INC]/[DEC].

* *En cas d'erreur de réglage ou si vous n'êtes pas satisfait du résultat obtenu, il suffit d'appuyer sur le bouton [UNDO] pour ramener le paramètre sur sa valeur préalable.*

6. Répétez les étapes 2–5 pour terminer le Patch.

7. Revenez sur la page PATCH PLAY via le bouton [EXIT].

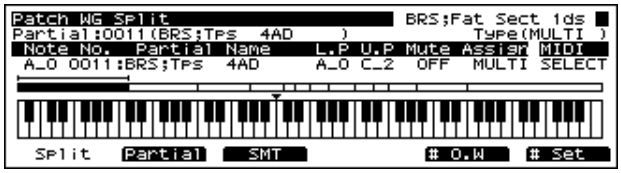
Une étoile "*" vient s'afficher à gauche du nom du Patch pour signaler que ses paramètres ont été modifiés.



* *Le fait de mettre le XV-5080 hors tension ou de changer de Patch alors que l'étoile "*" est à l'écran vous fait perdre les réglages de Patch non encore sauvegardés. Pour conserver ces réglages, procédez à la commande Write (p. 194).*

Affectation des partiels

Page Patch WG Split ([PATCH] - [F2 (WG)] - [F1 (Split)])



* *Le bouton [F5] permet de sélectionner le mode d'utilisation des Splits de clavier. Chaque pression sur le bouton permet de faire défiler les options ci-dessous. Appuyez ensuite sur le bouton [F6 (Set)] pour valider votre choix.*

O.W : La zone sélectionnée sera effacée.

Move : La zone de Split déjà délimitée sera modifiée.

1Key : Le zone de Split est limitée à la touche sélectionnée.

Note (numéro de note)

Plage de réglage : A0–C8

Détermine la touche à laquelle vous désirez affecter le partiel.

Num (numéro de partiel)

Permet de sélectionner le partiel à affecter.

Partial Name (nom du partiel)

Indique le nom du partiel.

L.P (note la plus grave)

Plage de réglage : A0–C8

Permet de sélectionner la note la plus grave de la tessiture de jeu du partiel.

U.P (note la plus aiguë)

Plage de réglage : A0–C8

Permet de sélectionner la note la plus aiguë de la tessiture de jeu du partiel.

Mute (groupe de Mute)

Plage de réglage : OFF/1–31

Les groupes de Mute permettent d'empêcher à deux partiels d'être joués en même temps. Tous les partiels affectés au même groupe de Mute ne peuvent pas être joués en même temps.

* *Cette fonction ne porte que sur les derniers Tones joués, car ce sont toujours les dernières notes jouées qui sont prioritaires.*

Assign (type d'affectation)

Permet de sélectionner la zone sur laquelle les réglages de Split doivent s'appliquer.

MULTI : Les réglages portent sur la totalité des partiels.

SINGLE : Les réglages ne portent que sur le partiel sélectionné.

MIDI (découplage MIDI)

Réglages proposés : OFF/SELECT/SET

Détermine si les sélections et les réglages peuvent être effectués depuis un clavier MIDI.

OFF : Les messages MIDI sont ignorés.

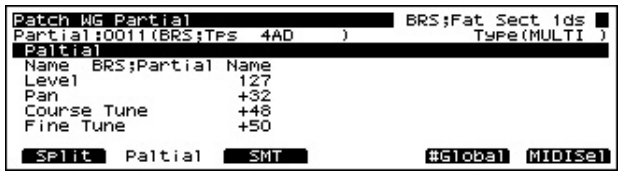
SELECT : Avec ce réglage, il possible de sélectionner le numéro de note depuis un clavier MIDI.

* *Appuyez sur le bouton [F6 (# Set)] pour valider votre choix.*

SET : Ce réglage valide la valeur sélectionnée depuis le clavier MIDI.

Édition des partiels

Page Patch WG Partial ([PATCH] - [F2 (WG)] - [F2 (Partial)])



Partial (partiel)

Name (nom du partiel)

Vous pouvez donner un nom d'au plus 15 caractères aux partiels.

* *La procédure de titrage des partiels est identique à celle des Patches (p. 127).*

Level (volume du partiel)

Plage de réglage : 0–127

Permet de régler le volume du partiel.

Pan (panoramique du partiel)

Plage de réglage : L64–0–63R

Définit la position du partiel dans l'espace stéréo.

Coarse Tune (accord grossier du partiel)

Plage de réglage : -48– +48

Définit la hauteur du partiel demi-ton par demi-ton sur une plage de +/-4 octaves.

Fine Tune (accord fin du partiel)

Plage de réglage : -50– +50

Définit la hauteur du partiel centième par centième (un centième correspond à 1/100 de demi-ton) sur une plage de +/- 1 demi-ton.



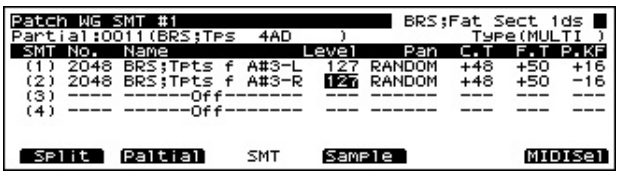
Appuyez sur le bouton **[F5 (Global)]** pour activer ("ON") le paramètre Global et pour que le symbole "✔" s'affiche à gauche du nom de la fonction. Ainsi, tous les partiels du Patch en cours d'édition reprennent les mêmes réglages. Lorsque le paramètre Global est réglé sur "OFF", les réglages ne portent que sur le partiel en cours de sélection (celui qui est affiché à l'écran).



Appuyez sur le bouton [F6 (MIDISel)] pour que le symbole "✔" vienne s'afficher à gauche du nom de la fonction. Ainsi il est possible de sélectionner depuis un clavier MIDI ou tout autre contrôleur de même type les partiels à affecter à chacune des touches.

Édition des échantillons

Page Patch WG SMT#1 ([PATCH] - [F2 (WG)] - [F3 (SMT)])



SMT (mixage des échantillons)

Indique le numéro de la SMT (table de mixage des échantillons).

No. (numéro de l'échantillon)

Indique le numéro de l'échantillon à affecter.

Name (nom de l'échantillon)

Indique le nom de l'échantillon affecté.

Level (volume de l'échantillon)

Plage de réglage : 0–127

Permet de régler le volume sonore de chaque échantillon.

Pan (panoramique de l'échantillon)

Réglages proposés : L32–32R/RANDOM/Key+/Key-

Détermine la position de chaque échantillon dans l'espace stéréo. 0 correspond au centre, L32 à la position la plus à gauche et 32R à la position la plus à droite. Avec l'option RANDOM, le son de l'échantillon est déplacé de manière aléatoire dans le champ stéréo.

Avec les options "Key+" ou "Key-", la position stéréo de l'échantillon change en fonction des notes jouées sur le clavier (numéro de note). Avec l'option "Key+", plus la note jouée est aiguë, plus le son se déplace vers la droite. Avec l'option "Key-", plus la note jouée est aiguë, plus le son se déplace vers la gauche.

Avec les options "LFO+" et "LFO-", l'échantillon est ramené au centre (0), et se déplace ensuite vers la gauche ou la droite en fonction du cycle du LFO. L'éloignement par rapport au centre dépend de la valeur du paramètre Pan TVA Depth. Avec l'option "LFO-", la phase du LFO est inversée par rapport à celle "LFO+".

Avec l'option "Alt", le son se déplace entre la gauche et la droite.

C.T (accord grossier de l'échantillon)

Plage de réglage : -48– +48

Définit la hauteur de l'échantillon demi-ton par demi-ton sur une plage de +/-4 octaves.

F.T (accord fin de l'échantillon)

Plage de réglage : -50– +50

Définit la hauteur de l'échantillon centième par centième (un centième correspond à 1/100 de demi-ton) sur une plage de +/- 1 demi-ton.

P.KF (suivi du clavier)

Plage de réglage : -16– +16

Définit la relation entre le numéro de note (note jouée) du partiel et la hauteur de jeu produite.

* *La hauteur des échantillons se règle à partir de leur hauteur d'origine.*

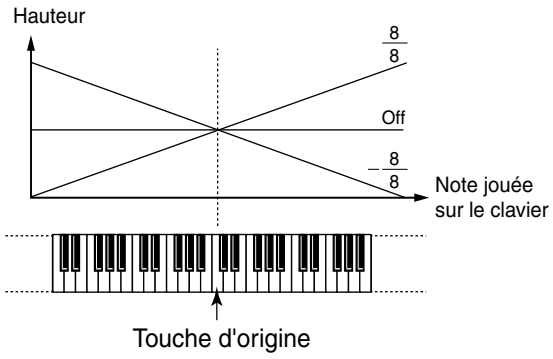
16/8 : Le fait de jouer une note située une octave au-dessus relève la hauteur de jeu de deux octaves.

Norm (8/8) : Le fait de jouer une note située une octave au-dessus relève la hauteur de jeu d'une octave (mode normal).

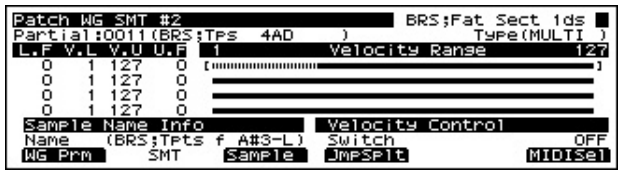
Off (0/8) : La hauteur de jeu ne change pas, quelle que soit la note jouée.

-8/8 : Le fait de jouer une note située une octave au-dessus abaisse la hauteur de jeu d'une octave.

-16/8 : Le fait de jouer une note située une octave au-dessus abaisse la hauteur de jeu de deux octaves.



Page Patch WG SMT#2 ([PATCH] - [F2 (WG)] - [F3 (SMT)])



SMT Velocity Control (prise en compte des messages de vélocité)

Réglages proposés : OFF/ON

Détermine si les messages de vélocité transmis par un clavier MIDI ou un séquenceur doivent être pris en compte (ON) ou ignorés (OFF).

L.F (volume du son si la vélocité de jeu est inférieure à la plage définie)

Plage de réglage : 0–125

Détermine le mode de reproduction de l'échantillon lorsqu'une note est jouée à une vélocité inférieure à la plage de vélocité qui lui a été affectée.

V.L (vélocité la plus faible autorisée)

Plage de réglage : 1–126

Détermine la valeur plancher de la plage de vélocité sur laquelle pourra être joué l'échantillon. Vous pouvez ainsi affecter à chaque échantillon d'un Patch des plages de vélocité différentes, afin de les déclencher en fonction de la vélocité de jeu.

V.U (vélocité la plus forte autorisée)

Plage de réglage : 2–127

Détermine la valeur plafond de la plage de vélocité sur laquelle pourra être joué l'échantillon. Vous pouvez ainsi affecter à chaque échantillon d'un Patch des plages de vélocité différentes, afin de les déclencher en fonction de la vélocité de jeu.

* *Il n'est pas possible d'attribuer au paramètre V.L une valeur supérieure à celle du paramètre V.U et vice versa. Si vous tentez l'opération, les deux valeurs changent en même temps.*

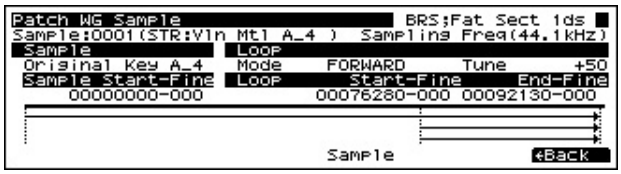
U.F (volume du son si la vélocité de jeu est supérieure à la plage définie)

Plage de réglage : 0–125

Détermine le mode de reproduction de l'échantillon lorsqu'une note est jouée à une vélocité supérieure à la plage de vélocité qui lui a été affectée.

Velocity Range (plage de vélocité)

Page Patch WG Sample Edit ([PATCH] - [F2 (WG)] - [F2 (SMT)] - [F3 (Sample)])



Sample (échantillon)

Sample

Sélectionnez l'échantillon à éditer.

Sampling Freq. (fréquence d'échantillonnage)

Indique la fréquence à laquelle a été échantillonné l'échantillon chargé.

Original Key

Indique la hauteur d'origine (note) de l'échantillon chargé.

Loop

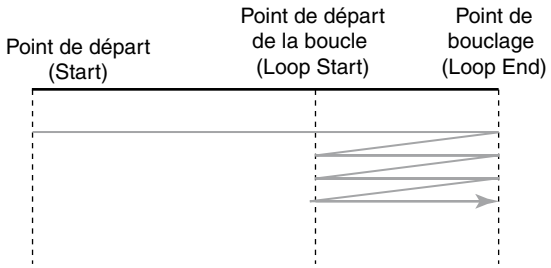
Mode (mode de bouclage)

Indique le mode de bouclage de l'échantillon chargé.

Réglages proposés :

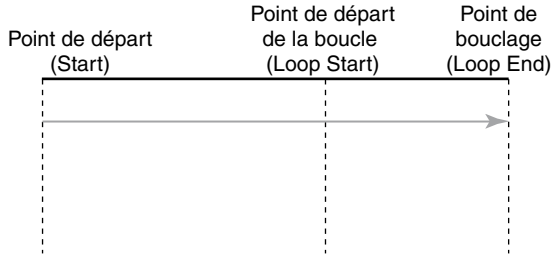
FWD (lecture bouclée) :

L'échantillon est lu depuis son point de départ (Start Point) jusqu'au point de bouclage (Loop End). Une fois qu'il a atteint ce point Loop End, il revient au point de départ, continue jusqu'au point Loop End, revient au point de départ et ainsi de suite.



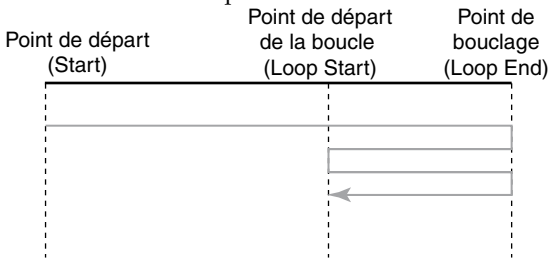
ONE-SHOT (lecture simple):

L'échantillon est lu une seule fois, depuis le point de départ (Start Point) jusqu'au point de bouclage (Loop End).



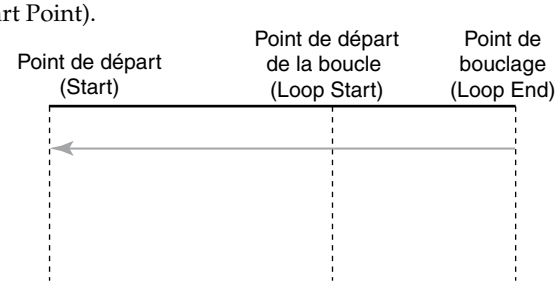
ALT (lecture alternée) :

L'échantillon est lu une première fois depuis son point de départ (Start Point) jusqu'au point de bouclage (Loop End). Il est ensuite relu à l'envers en partant du point de bouclage jusqu'au point de départ. La procédure de lecture normale, puis de lecture inverse reprend alors.



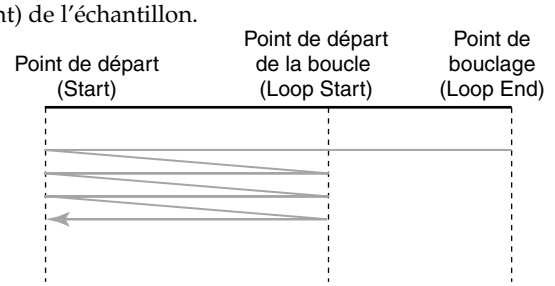
REV-ONE (lecture simple inversée)

L'échantillon est lu une seule fois en sens inverse en partant du point de bouclage (Loop End) jusqu'au point de départ (Start Point).



REV (lecture inversée) :

L'échantillon est lu, une première fois, depuis le point de bouclage (Loop End) jusqu'au point de départ (Start Point), puis il est relu sans cesse en sens inverse en partant du début de la boucle (Loop Start) jusqu'au point de départ (Start Point) de l'échantillon.



Tune (accordage de la boucle)

Plage de réglage : -50–50

Définit le réglage fin du son à l'intérieur de la boucle. La valeur de réglage est le centième (1/100 d'un demi-ton).

Start-Fine (Start Point - Start Point Fine)

• Start Point (réglage du point de départ)

Plage de réglage : 0–

Détermine le point de départ à partir duquel les données de l'échantillon sont lues.

• Start Point Fine (réglage fin du point de départ)

Plage de réglage : 0–255

Permet de réaliser le réglage fin du point de départ.

Loop Point Start-Fine (Loop Start Point - Loop Start Point Fine)

• Loop Start Point (réglage du début de boucle)

Plage de réglage : 0–

Permet de sélectionner le point de départ de la boucle.

• Loop Start Point Fine (réglage fin du début de la boucle)

Plage de réglage : 0–255

Permet de faire le réglage fin du point de départ de la boucle.

End-Fine (End Point - End Point Fine)

• End Point (réglage du point de bouclage)

Plage de réglage : 0–

Détermine le point de bouclage (point final de la boucle).

• End Point Fine (réglage fin du point de bouclage)

Plage de réglage : 0–255

Permet de faire le réglage fin du point de bouclage.

Modulation de la brillance par le filtre ([F3 (TVF)])

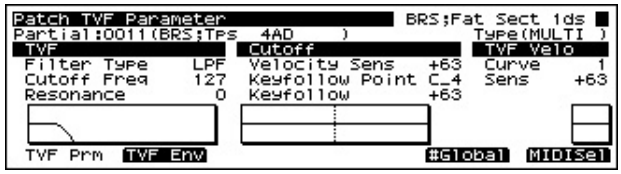
Les paramètres de réglage du filtre TVF (filtre évolutif dans le temps) permettent de modifier le timbre et le caractère spectral du son afin de le rendre plus clair ou sombre.



Appuyez sur le bouton **[F5 (Global)]** pour activer ("ON") le paramètre Global et pour que le symbole "✔" s'affiche à gauche du nom de la fonction. Ainsi, tous les partiels du Patch en cours d'édition reprennent les mêmes réglages. Lorsque le paramètre Global est réglé sur "OFF", les réglages ne portent que sur le partiel en cours de sélection (celui qui est affiché à l'écran).

Appuyez sur le bouton **[F6 (MIDISel)]** pour que le symbole "✔" vienne s'afficher à gauche du nom de la fonction. Ainsi il est possible de sélectionner depuis un clavier MIDI ou tout autre contrôleur de même type les partiels à affecter à chacune des touches.

Page Patch TVF Parameter ([PATCH] - [F3 (TVF)] - [F1 (TVF Prm)])



TVF

Filter Type (type de filtre TVF)

Sélectionnez un type de filtre. Un filtre permet d'atténuer une certaine bande de fréquences (à spécifier) du Tone afin de faire ressortir ses autres fréquences.

Réglages proposés :

OFF : Aucun filtre n'est utilisé.

LPF : Filtre passe-bas. Ce filtre atténue les fréquences supérieures à la fréquence de coupure. Comme les fréquences aiguës sont atténuées, le son est plus doux. C'est le type de filtre le plus fréquemment utilisé.

BPF : Filtre passe-bande. Ce filtre atténue toutes les fréquences à l'exception de celle située à proximité de la fréquence de coupure. Il est particulièrement efficace pour faire ressortir un son.

HPF : Filtre passe-haut. Ce filtre atténue les fréquences inférieures à la fréquence de coupure. Il est efficace sur les sons percussifs et sur les sons dotés d'un registre aigu parfaitement reconnaissable.

Cutoff Freq (fréquence de coupure du TVF)

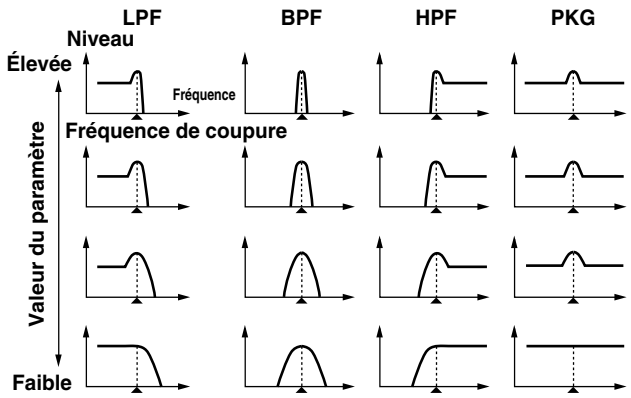
Plage de réglage : 0–127

Détermine la fréquence (fréquence de coupure) au-dessus ou en-dessous de laquelle le filtre agit sur les fréquences de la forme d'onde.

Resonance (résonance du filtre TVF)

Plage de réglage : 0–127

La résonance accentue les fréquences situées de part et d'autre de la fréquence de coupure. Des valeurs excessives peuvent provoquer de l'oscillation et de la distorsion.



Cutoff

Velocity Sens (sensibilité de la fréquence de coupure à la vélocité)

Plage de réglage : -63– +63

Ce paramètre permet de définir l'intensité de la modulation de la fréquence de coupure par la vélocité. Plus la valeur est élevée, plus la vélocité de jeu affecte la fréquence de coupure. Les valeurs négatives (-) inversent le sens de modulation.

Keyfollow Point (point de coupure du suivi au clavier)

Plage de réglage : A0–C8

Permet de sélectionner le note servant de point de coupure au suivi du clavier. La note sélectionnée est reprise par les deux paramètres pilotés par le suivi au clavier (fréquence de coupure et durée des segments de l'enveloppe).

Keyfollow (modulation de la fréquence de coupure en fonction de la note jouée)

Plage de réglage : -63– +63

Ce paramètre permet de moduler la fréquence de coupure en fonction de la note jouée. Au niveau du Do central (C4), c'est la fréquence de coupure d'origine qui est utilisée par le filtre. Plus la valeur est élevée, plus la fréquence de coupure évolue par rapport à celle en vigueur au niveau du Do central (C4). Des valeurs positives (+) font relever la fréquence de coupure pour les notes jouées à droite du Do central alors que des valeurs négatives (-) la font s'abaisser.

TVF Velo (modulation de la fréquence de coupure par la vélocité)

Curve (courbe de vélocité)

Plage de réglage : 1–4

Sélectionnez l'une des quatre courbes de modulation de la fréquence de coupure par la vélocité. La courbe sélectionnée vient s'afficher à droite de sa valeur. Avec la courbe "1", la vélocité n'a aucun effet sur la fréquence de coupure.

Sens (sensibilité à la vélocité)

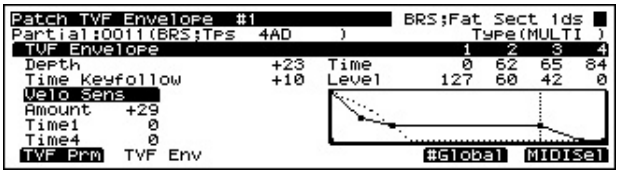
Plage de réglage : -63– +63

Détermine l'intensité et la polarité (positive/négative) de la courbe de vélocité.

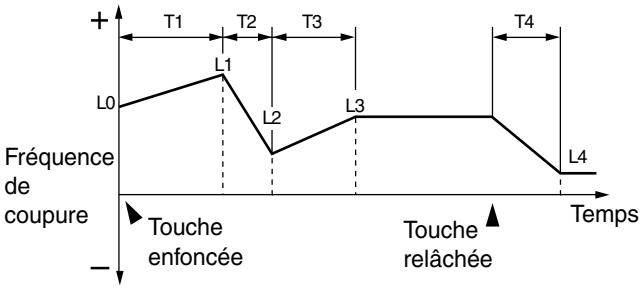
Pour obtenir un effet très net, indiquez une valeur proche de 63. Une valeur proche de 0 ne fait varier que faiblement la fréquence de coupure. Des valeurs négatives inversent l'effet.

Page Patch TVF Envelope ([PATCH] - [F3 (TVF)] - [F1 (TVF Env)])

Ces paramètres vous permettent de définir l'enveloppe de filtre (façon dont la fréquence de coupure évolue dans le temps), l'action de la vélocité sur l'enveloppe de filtre ainsi que les réglages par défaut de l'enveloppe de filtre.



TVF Envelope (enveloppe de filtre)



Depth (profondeur)

Plage de réglage : -63– +63

Détermine le taux d'action de l'enveloppe de filtre sur la fréquence de coupure. Plus la valeur est élevée, plus la plage de variation est étendue. Les valeurs négatives (-) inversent le sens de l'enveloppe.

Depth Keyfollow (modulation de la profondeur de l'enveloppe selon la note jouée)

Plage de réglage : -63– +63

Permet de faire varier la profondeur de l'enveloppe selon la note jouée (point de coupure du suivi au clavier). Plus la valeur est élevée, plus la modulation causée par l'enveloppe est importante. Avec des valeurs positives (+), l'effet est plus intense avec les notes aiguës. Des valeurs négatives (-) inversent l'effet obtenu.

Time Keyfollow (suivi au clavier de la durée)

Plage de réglage : -63– +63

Permet de moduler la durée des segments (T1 à T4) de l'enveloppe de filtre selon la note jouée. Plus la valeur est élevée, plus la modulation est importante. Avec des valeurs positives (+), la durée des segments de l'enveloppe diminue au fur et à mesure que vous montez dans les aigus. Des valeurs négatives (-) allongent les segments de l'enveloppe.

Time (durée des segments de l'env. de filtre)

Plage de réglage : 0–127

Ces paramètres permettent de définir la durée de base des segments (phases) L1 à L4 de l'enveloppe de filtre TVF.

Level (niveau des segments de l'env. de filtre)

Plage de réglage : 0–127

Ces paramètres permettent de définir la position (niveau) par défaut de la fréquence de coupure au niveau de chacun des segments de l'enveloppe du filtre. Lorsqu'une note est en cours de jeu, le niveau dépend du segment L4.

Velo Sens (sens. à la vélocité de l'enveloppe de filtre)

Time1 (sensibilité à la vélocité du segment 1)

Plage de réglage : -63– +63

Ce paramètre définit la façon dont la vélocité agit sur la durée du segment T1 de l'enveloppe de filtre. Plus la valeur est élevée, plus la différence est grande entre les notes jouées fortes et les notes jouées doucement. Avec des valeurs positives (+), la vélocité de jeu réduit le segment T1. Avec des valeurs négatives (-), la vélocité de jeu rallonge le segment T1.

Time4 (sensibilité à la vélocité du segment 4)

Plage de réglage : -63– +63

Ce paramètre définit la façon dont la vélocité agit sur le segment T4 de l'enveloppe de filtre. Plus les valeurs sont élevées, plus la différence est grande entre les notes jouées fortes et les notes jouées doucement. Avec des valeurs positives (+), la vélocité de jeu réduit le segment T4. Avec des valeurs négatives (-), la vélocité de jeu rallonge le segment T4.

Pitch Depth (profondeur de modulation de la hauteur)

Plage de réglage : -63– +63

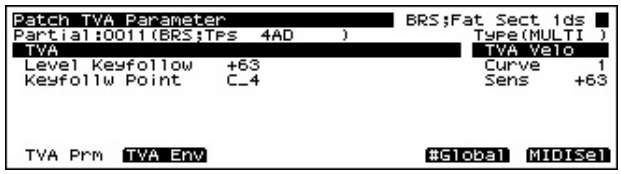
L'enveloppe de filtre peut, non seulement, définir l'évolution de la fréquence de coupure dans le temps, mais également celle de la hauteur. Ce paramètre permet de définir l'intensité de modulation de la hauteur par l'enveloppe de filtre. Plus la valeur est élevée, plus la modulation est prononcée. Avec la valeur 0, l'enveloppe de filtre n'a aucune action sur la hauteur. Avec des valeurs négatives, l'effet obtenu est inversé.

Variation du volume ([F4 (TVA)])

Appuyez sur le bouton **[F5 (Global)]** pour activer (“ON”) le paramètre Global et pour que le symbole “✔” s’affiche à gauche du nom de la fonction. Ainsi, tous les partiels du Patch en cours d’édition reprennent les mêmes réglages. Lorsque le paramètre Global est réglé sur “OFF”, les réglages ne portent que sur le partiel en cours de sélection (celui qui est affiché à l’écran).

Appuyez sur le bouton **[F6 (MIDISel)]** pour que le symbole "✔" vienne s’afficher à gauche du nom de la fonction. Ainsi il est possible de sélectionner depuis un clavier MIDI ou tout autre contrôleur de même type les partiels à affecter à chacune des touches.

Page Patch TVA Parameter ([PATCH] - [F4 (TVA)] - [F1 (TVF Prm)])



TVA

Level Keyfollow (volume selon la note jouée)

Plage de réglage : -63– +63

Permet de faire varier le volume en fonction de la note jouée (point de coupure). Plus la valeur est élevée, plus la variation de volume est importante. Avec des valeurs positives (+), le volume augmente au fur et à mesure que vous remontez dans les notes aiguës (situées au-delà du point de coupure). Avec des valeurs négatives (-), le volume décroît au fur et à mesure que vous remontez dans les notes aiguës.

Keyfollow Point (point de coupure)

Plage de réglage : A0–C8

Permet de sélectionner le note servant de point de coupure au suivi du clavier. La note sélectionnée est reprise par les deux paramètres pilotés par le suivi au clavier (modulation de la durée et des niveaux des segments de l’enveloppe).

TVA Velo (sensibilité à la vélocité)

Curve (courbe de vélocité)

Plage de réglage : 0–3

Sélectionnez l’une des quatre courbes de modulation du volume par la vélocité. Avec la courbe “1”, la vélocité n’a aucun effet sur le volume.

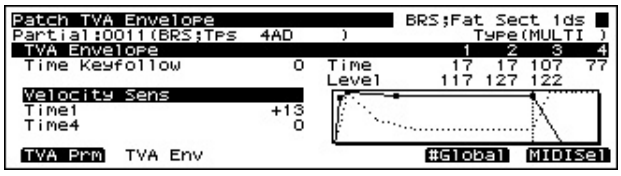
Sens (sensibilité de la courbe de vélocité)

Plage de réglage : -63– +63

Détermine le taux d’action de la courbe de vélocité.

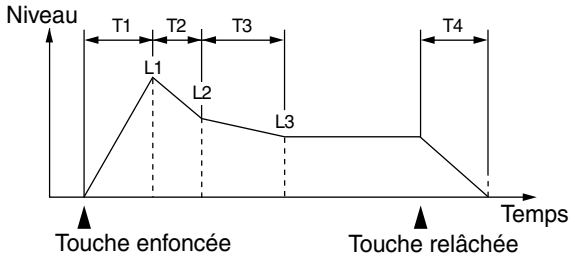
Indiquez la valeur “0” pour obtenir précisément l’effet imprimé par la courbe de vélocité sélectionnée au paramètre Curve. Pour accentuer cet effet, indiquer une valeur positive. Pour l’atténuer, indiquez une valeur négative. Lorsque ce paramètre est réglé sur -63, la vélocité n’a aucun effet sur le volume.

Page Patch TVA Envelope ([PATCH] - [F4 (TVA)] - [F1 (TVF Env)])



TVA Envelope (enveloppe de volume)

Ces paramètres définissent les caractéristiques de l’enveloppe de volume TVA qui permettent de faire varier le volume du Tone dans le temps.



Time Keyfollow (suivi au clavier)

Plage de réglage : -63– +63

Ce paramètre permet de moduler la durée des segments (1 à 4) de l’enveloppe de volume en fonction de la note jouée (point de coupure). Plus la valeur est élevée, plus la modulation du volume est importante. Avec des valeurs positives (+), les segments se raccourcissent au fur et à mesure que vous remontez dans les notes aiguës. Avec des valeurs négatives (-), les segments s’allongent au fur et à mesure que vous remontez dans les notes aiguës.

Time (durée des segments 1–4)

Plage de réglage : 0–127

Ces paramètres permettent de définir la durée de chaque segment (phase) de l’enveloppe de volume.

Level (niveau des segments 1–3)

Plage de réglage : 0–127

Permet de régler le volume de chaque segment de l'enveloppe de volume par rapport aux volumes de base du TVA.

Velocity Sens (modulation de l'enveloppe de TVA par la vélocité)

Time1 (modulation de la durée du segment 1)

Plage de réglage : -63– +63

Ce paramètre permet de définir la façon dont la vélocité agit sur le segment T1 de l'enveloppe de TVA. Plus la valeur est élevée, plus la vélocité affecte la durée du segment T1. Optez pour des valeurs positives (+) pour qu'une vélocité élevée raccourcisse la durée du segment T1. Optez par contre pour des valeurs négatives (-) pour qu'elle la rallonge.

Time4 (modulation de la durée du segment 4)

Plage de réglage : -63– +63

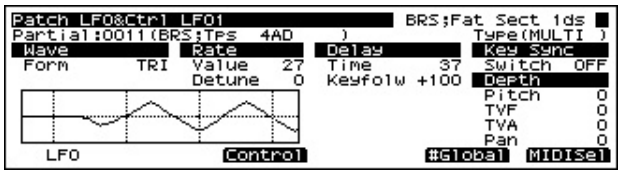
Ce paramètre permet de moduler la durée du segment T4 de l'enveloppe du TVA par la vélocité de relâchement. Plus la valeur est élevée, plus la vélocité de relâchement affecte la durée du segment T4. Avec des valeurs positives (+), plus la vélocité de relâchement augmente, plus la durée du segment T4 se raccourcit. Avec des valeurs négatives (-), plus la vélocité de relâchement augmente, plus la durée du segment T4 s'allonge.

Création de vibrato ou de trémolo ([F5 (LFO&CTL)])

Appuyez sur le bouton **[F5 (Global)]** pour activer ("ON") le paramètre Global et pour que le symbole "✔" s'affiche à gauche du nom de la fonction. Ainsi, tous les partiels du Patch en cours d'édition reprennent les mêmes réglages. Lorsque le paramètre Global est réglé sur "OFF", les réglages ne portent que sur le partiel en cours de sélection (celui qui est affiché à l'écran).

Appuyez sur le bouton **[F6 (MIDISel)]** pour que le symbole "✔" vienne s'afficher à gauche du nom de la fonction. Ainsi il est possible de sélectionner depuis un clavier MIDI ou tout autre contrôleur de même type les partiels à affecter à chacune des touches.

Page Patch LFO&Ctrl LFO1 ([PATCH] - [F5 (LFO&CTL)] - [F1 (LFO)])



Wave (onde de modulation du LFO)

Form (forme d'onde du LFO)

Réglages proposés :

Sélectionnez la forme d'onde du LFO.

SIN : Onde sinusoïdale

TRI : Onde triangle

SAW-UP : Onde en dents de scie

SAW-DW : Onde en dents de scie (polarité négative)

SQR : Onde carrée

RND : Onde aléatoire

UP : Une fois sa phase d'attaque écoulée, la forme d'onde du LFO continue sans aucun changement.

DW : Une fois sa phase de déclin écoulée, la forme du LFO continue sans aucun changement.

* *Si vous optez pour le réglage "UP" ou "DW", pensez à activer ("ON") le paramètre Key Sync. S'il est sur "OFF", vous n'obtiendrez aucun résultat.*

Rate (fréquence du LFO)

Plage de réglage : 0–127

Définit la fréquence (vitesse) de modulation par défaut du LFO.

Detune (désaccord du LFO)

Plage de réglage : 0–127

Permet de désaccorder légèrement la forme d'onde du LFO.

Delay (temps de retard du LFO)

Time (temps de retard)

Plage de réglage : 0–127

Détermine la durée nécessaire au LFO pour se déclencher après l'enfoncement (ou le relâchement) de la touche (voir schémas portant sur les modes de Fade).

Keyfolw (modulation du temps de retard du LFO en fonction de la note jouée)

Plage de réglage: -63– +63

Définit la variation du temps de retard du LFO1 en fonction de la note jouée sur le clavier par rapport au Do central (C4). Indiquez une valeur positive (+) pour que la durée nécessaire au LFO augmente au fur et à mesure que vous montez vers les notes aiguës (l'effet est continu). Plus la valeur est élevée, plus le retard s'accroît. Indiquez par contre la valeur "0" pour que le temps de retard du LFO reste fixe quelle que soit la note jouée (l'effet est continu).

Key Sync (synchronisation du LFO)

Réglages proposés : OFF/ON

Réglez ce paramètre sur ON pour que la modulation du LFO se déclenche dès pression sur une touche.

Depth (profondeur du LFO)

Pitch (hauteur)

Plage de réglage : -63– +63

Détermine le degré d'action du LFO sur la hauteur de la forme d'onde WG.

TVF (filtre TVF)

Plage de réglage : -63– +63

Détermine le degré d'action du LFO sur la fréquence de coupure du filtre TVF.

TVA (volume TVA)

Plage de réglage : -63– +63

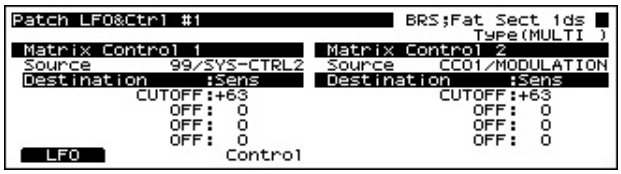
Détermine le degré d'action du LFO sur le volume du Tone.

Pan (panoramique TVA)

Plage de réglage : -63– +63

Détermine le degré d'action du LFO sur le panoramique du Tone.

Page Patch LFO&Ctrl #1/#2 ([PATCH] - [F5 (LFO&CTL)] - [F3 (Control)])



Matrix Control 1–4 (matrice de mod.)

Source (source de modulation)

Vous avez la possibilité d'affecter l'un des contrôleurs suivants comme source de modulation de la matrice de modulation. Si vous souhaitez utiliser un contrôleur qui s'appliquera à tous les Patches ou un contrôleur non directement accessible à ce paramètre, sélectionnez l'un des contrôleurs système SYS-CTRL1 à 4, puis affectez-lui le contrôleur désiré au niveau des paramètres System Control Source (écran System Control).

Réglages proposés :

OFF : Aucun contrôleur n'est utilisé.

CC01 à CC95 : Contrôleurs continus n° 1 à 95 (sauf 32)

BENDER : Levier (ou molette) de Pitch Bend

AFTERTOUCH : Aftertouch

SYS-CTRL1 : Contrôleur système 1

SYS-CTRL2 : Contrôleur système 2

SYS-CTRL3 : Contrôleur système 3

SYS-CTRL4 : Contrôleur système 4

VELOCITY : Vélocité

KEYFOLLOW : Suivi au clavier

TEMPO : Tempo

LFO1

LFO2

PITCH-ENV : Enveloppe de hauteur

TVF-ENV : Enveloppe de filtre (TVF)

TVA-ENV : Enveloppe de volume (TVA)

* ** Les paramètres signalés par un "1" ne sont pas accessibles sur les Patches multipartiels.*

Destination

Indiquez les paramètres à piloter.

Sens (Sensibilité)

Plage de réglage : -63– +63

Détermine l'intensité de modulation des contrôleurs sur les paramètres pilotés. Des valeurs négatives (-) inversent l'effet obtenu et la phase du signal. Sur les LFO, ce paramètre permet d'accélérer (valeurs positives) ou de ralentir (valeurs négatives) leur fréquence de modulation.

Réglage des effets

Voir section "Réglage en mode Patch" (p. 24).

Sauvegarde des Patches créés

Voir section "Sauvegarde des Patches" (p. 194).

Affectation des réglages d'un Patch à un autre (fonction Patch Tone Copy)

Il est possible d'affecter n'importe quel réglage du Patch en cours à un autre Patch au moyen de la fonction Patch Tone Copy. Cette fonction peut vous faire gagner beaucoup de temps lors de la création de Patches. En effet, il est plus simple de modifier un Patch existant que d'en créer un de toutes pièces.

1. Sélectionnez le Patch auquel vous souhaitez affecter les réglages d'un autre Patch.
2. Appuyez sur le bouton [SYSTEM/UTILITY] et vérifiez que son témoin clignote bien.

* *S'il reste simplement allumé, cela signifie que vous êtes en mode SYSTEM. Appuyez alors de nouveau sur le bouton [SYSTEM/UTILITY] pour passer en mode UTILITY et pour que le témoin se mette à clignoter.*

3. Sélectionnez le Menu 1 à l'aide du bouton [F6 (Menu)].
4. Appuyez ensuite sur le bouton [F2 (Copy)].
5. Faites passer le curseur sur le champ "Type" au moyen des boutons [▲]/[▼]/[◄]/[►].
6. Sélectionnez la valeur "TONE" via la molette VALUE.
7. Faites ensuite passer le curseur sur le paramètre à modifier à l'aide des boutons [▲]/[▼]/[◄]/[►].
8. Indiquez la valeur désirée soit par la molette VALUE, soit par les boutons [INC]/[DEC].
9. Lancez ensuite la copie au moyen du bouton [F6 (Copy)].

MEMO

COpie du nom du Patch

Il est possible de copier le nom du Patch en sélectionnant l'option "NAME" à l'étape 6 précédente.

Fonction Compare

N'hésitez pas à utiliser la fonction Compare lors de l'affectation des réglages d'un Patch à un autre (fonction Patch Tone Copy). La fonction Compare permet de lire le Patch source (celui dont les réglages seront repris). Pour lire ce Patch, appuyez sur le bouton [F1 (Compare)]. Vous arrivez alors sur la page Patch Compare. Il est possible de changer de Patch source depuis la page Patch Compare – vous ne pouvez par contre pas y sélectionner les Patches des cartes d'extension XP-A–H. Une fois le Patch sélectionné, appuyez de nouveau sur le bouton [F1] pour revenir sur la page précédente.

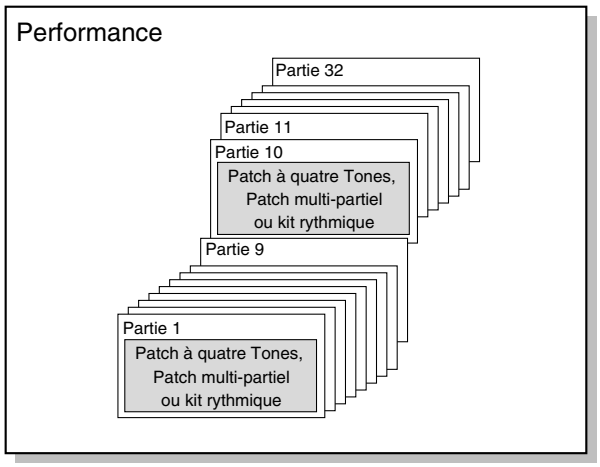
* *Vous ne pouvez pas faire appel à la fonction Compare si le Patch à utiliser comme Patch source se trouve dans la zone temporaire (Patch temporaire).*

* *N'oubliez pas que lors d'une écoute par la fonction Compare, les Patches peuvent ne pas sonner de la même façon que lorsqu'ils sont joués de manière normale.*

Chapitre 5 Créer une Performance

Organisation d'une Performance

Grâce aux Performances, vous pouvez combiner un total de 32 Patches et kits rythmiques différents, pour des sons d'une grande richesse. Les Performances vous permettent donc de contrôler 32 sons différents depuis un seul XV-5080. Un module de sons capable de produire simultanément plusieurs sons est un module de sons multi-timbral.



Utilisation élémentaire des Performances

Il existe 3 modes élémentaires d'utilisation des Performances.

Patches superposés (Layer)

Reportez-vous à la "Prise en main" (p. 24).

Jouer différents Patches sur différentes sections du clavier (Split)

Reportez-vous à la "Prise en main" (p. 28).

Utilisation du XV-5080 comme générateur de sons multi-timbral

En mode Performance, vous pouvez utiliser le XV-5080 comme générateur de sons multi-timbral à 32 Parties. Sélectionnez des Parties et des sons, puis jouez les Parties ensembles, sous forme de Performance. Procédure :

- Sélection des Parties à jouer (p. 159)
- Sélection du Patch ou kit rythmique d'une Partie (Patch) (p. 162)
- Réglage des canaux de réception MIDI (p. 164)
- Réglage du connecteur de réception des messages MIDI de chaque Partie (p. 164)

Lorsque vous avez configuré votre Performance, essayez de jouer une séquence sur votre ordinateur ou séquenceur en utilisant les sons de la Performance.

MEMO

Astuces pour la création de Performances :

- Une Performance peut utiliser jusqu'à trois multi-effets (p. 30).
- Vous pouvez éditer les réglages de Patch (Tone) des Parties tout en étant en mode Performance (p. 167).

Sélection des Parties à jouer

Activez les Parties que vous souhaitez utiliser.

1. Sélectionnez la Performance que vous souhaitez utiliser.
2. Appuyez sur [RX] de sorte que le témoin s'allume.
3. Utilisez les boutons PART SELECT [1/17]–[16/32] pour activer ou désactiver chaque Partie (de sorte que le témoin correspondant s'allume ou s'éteigne).

Pour activer ou désactiver les Parties 17–32, appuyez sur [1-16/17-32] de sorte que le témoin s'allume, puis appuyez sur le bouton PART SELECT [1/17]–[16/32] souhaité.

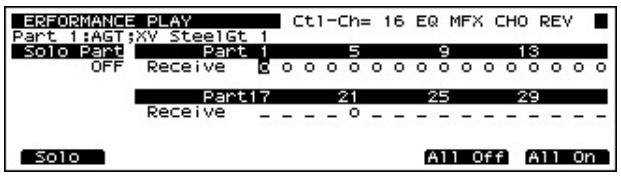
4. Appuyez sur [RX], de sorte que le témoin s'éteigne.

* *Ce réglage est lié au réglage du paramètre Part MIDI Receive (page Performance MIDI #1, p. 164).*

* *Si le témoin [RX] est allumé lorsqu'une Partie reçoit un message MIDI, le témoin de la Partie se met à clignoter.*

MEMO

Après l'étape 2, l'écran suivant s'affiche.



Après avoir placé le curseur sur la Partie souhaitée via les boutons [▲], [▼], [◄] ou [►], appuyez sur [INC] pour l'activer ou sur [DEC] pour la désactiver.

Vous pouvez activer ou désactiver toutes les Parties en appuyant sur [F5 (All Off)] ou [F6 (All On)].

De plus, en appuyant sur [F1 (#Solo)] et en activant Solo Part ("ON"), le XV-5080 passe en mode Solo : seule la Partie sur laquelle se trouve le curseur est jouée. Pour quitter le mode Solo, appuyez de nouveau sur [F1 (#Solo)] et réglez Solo Part sur la valeur "OFF".

* *Ce réglage est lié au réglage du paramètre Solo Part Select*

(page Performance Common, p. 160).

* *Même si Solo Part est activé, aucun son n'est produit si le paramètre MIDI Rx (page Performance MIDI #1) de la Partie sélectionnée est désactivé ("OFF").*

Réglages communs d'une Performance (COMMON)

Procédure de réglage :

1. Sélectionnez la Performance que vous souhaitez utiliser.
2. Appuyez sur [F1 (Common)].
3. Appuyez sur [▲]/[▼]/[◄]/[►] pour placer le curseur sur le paramètre que vous souhaitez régler.
4. Réglez la valeur en tournant la molette VALUE ou en appuyant sur [INC]/[DEC].
5. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page PERFORMANCE PLAY.

Page Performance Common ([PERFORM] - [F1 (Common)])



Name (Nom de la Performance)

Vous pouvez affecter un nom d'un maximum de 12 caractères à chaque Performance.

Utilisez les boutons []/[] pour placer le curseur sur un caractère, puis tournez le potentiomètre [VALUE] ou appuyez sur [INC]/[DEC] pour sélectionner le caractère souhaité.

Caractères et symboles disponibles :

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

Solo Part Select

Valeurs : OFF/1–32

Vous pouvez choisir de n'écouter qu'une Partie spécifique.

Réglages de chaque Partie

Les paramètres pouvant être réglés pour chaque Partie de la Performance en cours sont affectés aux boutons [F2]–[F5].

[F2 (K.Range)]

Détermine la section du clavier (p. 161).

[F3 (Part)]

Sélectionne le Patch et détermine le volume, le panoramique, la hauteur et la polyphonie (p. 162).

Édition du temps d'attaque, du temps de rétablissmenet et du mode de sortie du son (p. 163).

[F4 (MIDI)]

Réglages MIDI (p. 164).

[F5 (Effect)]

Réglages des effets (p. 30).

[F6 (Info)]

Informations MIDI des Parties (p. 166)

Procédure de réglage :

1. Sélectionnez la Performance à utiliser.
2. Appuyez sur le bouton [F2]–[F5] correspondant au paramètre à régler, puis sélectionner le groupe d'affichage.

Pour certains écrans, il faut appuyer sur le même bouton pour commuter l'écran.

3. Appuyez sur PART SELECT [1/17]–[16/32] pour sélectionner la Partie à régler.

Pour sélectionner les Parties 17–32, appuyez sur [1-16/17-32], de sorte que le témoin s'allume, puis appuyez sur le bouton PART SELECT [1/17]–[16/32] souhaité.

* *En maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [◄], vous pouvez directement placer le curseur sur le numéro de Partie situé en haut à gauche de l'écran. Ici, vous pouvez changer de Partie en tournant la molette VALUE ou en appuyant sur [INC] ou [DEC].*

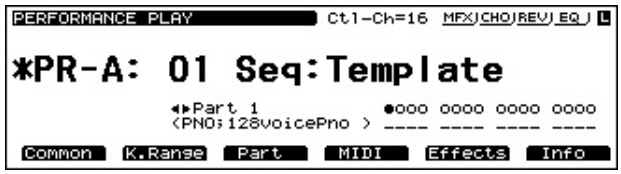
4. Appuyez sur [▲]/[▼]/[◄]/[►] pour placer le curseur sur le paramètre à régler.
5. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC]/[DEC] pour sélectionner la valeur souhaitée.

* *Si la valeur choisie ne vous convient pas, il suffit d'appuyer sur [UNDO] pour restaurer la valeur initiale du paramètre.*

6. Répétez les étapes 2–5 pour achever les réglages.

7. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page PERFORMANCE PLAY.

Le symbole "*" apparaît à gauche du nom de la Performance, indiquant que ses réglages ont été modifiés.



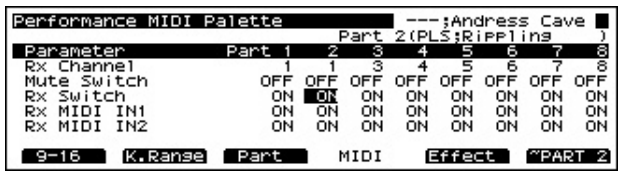
* *Si vous placez l'appareil hors tension ou si vous sélectionnez une autre Performance pendant que le symbole "*" est affiché, les nouveaux réglages de la Performance sont perdus. Si vous souhaitez les conserver, sauvegardez la Performance éditée via l'opération de sauvegarde (Write, p. 194).*

Comparaison des réglages des Parties pendant l'édition

Vous pouvez afficher les valeur de 8 Parties (Parties 1–8, 9–16, 17–24 ou 25–32) sur le même écran.

1. Lorsque vous éditez une Partie, appuyez sur [F6 (Palette)] pour accéder à la page Part Palette.

* *[F6 (Palette)] est uniquement affiché lorsque vous pouvez sélectionner la page Part Palette.*



2. Appuyez sur PART SELECT [1/17]–[16/32] pour sélectionner la Partie à régler.

Pour sélectionner les Parties 17–32, appuyez sur [1-16/17-32], de sorte que le témoin s'allume, puis appuyez sur le bouton PART SELECT [1/17]–[16/32] souhaité.

Vous pouvez aussi sélectionner la Partie à éditer via les boutons [◄]/[►].

MEMO

Chaque fois que vous appuyez sur [F1], la page Part Palette alterne entre les Parties 1–8, 9–16, 17–24 et 25–32.

3. Appuyez sur [▲] ou [▼] pour placer le curseur sur le paramètre à régler.

Appuyez sur [▲] tout en maintenant [SHIFT] enfoncé pour placer le curseur sur le paramètre supérieur ; appuyez sur [▼] tout en maintenant [SHIFT] pour placer le curseur sur le paramètre inférieur.

4. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC]/[DEC] pour régler la valeur du paramètre.

* *Si la valeur sélectionnée ne vous convient pas, il suffit d'appuyer sur le bouton [UNDO] pour restaurer la valeur initiale du paramètre.*

5. Répétez les étapes 1–4 pour achever les réglages de la Performance.

6. Pour quitter la page Part Palette, appuyez sur [F6].

Le numéro de Partie auquel vous revenez est affiché en [F6].

Réglage de la section du clavier

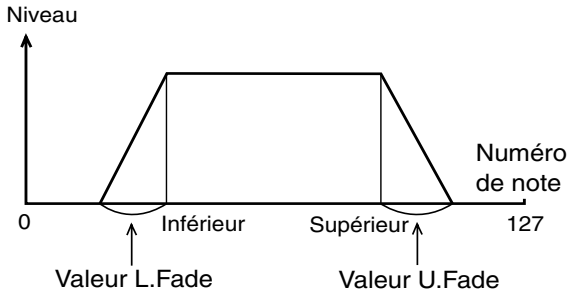
Page Performance Key Range ([PERFORM] - [F2 (K.Range)])



F.L

Valeurs : 0–127

Détermine le statut du volume de la Partie lorsqu'une note inférieure à sa section de clavier est jouée. Les réglages élevés produisent une variation plus graduelle du volume. Si vous souhaitez que la Partie ne joue pas du tout lorsque vous jouez une note inférieure à la section de clavier spécifiée, réglez ce paramètre sur 0.



K.L

Valeurs : C -1–G9

Détermine la note la plus basse qui déclenchera le jeu de la Partie (note inférieure de la section de clavier).

K.U

Valeurs : C -1–G9

Détermine la note la plus haute qui déclenchera le jeu de la Partie (note supérieure de la section de clavier).

La valeur de la note inférieure ne peut pas dépasser la valeur de la note supérieure, et inversement. Si vous essayez d'effectuer un réglage dans ce sens, les deux valeurs se modifient simultanément.

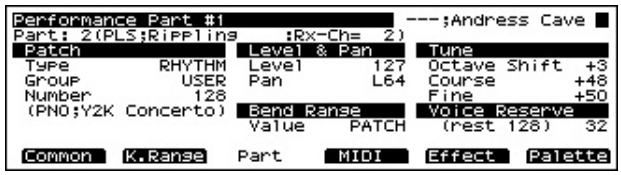
U.F

Valeurs : 0–127

Détermine le statut du volume de la Partie lorsqu'une note supérieure à sa section de clavier est jouée. Les réglages élevés produisent une variation plus graduelle du volume. Si vous souhaitez que la Partie ne joue pas du tout lorsque vous jouez une note supérieure à la section de clavier spécifiée, réglez ce paramètre sur 0.

Sélection du Patch et réglage du volume, du panoramique, de la hauteur et de la polyphonie

Page Performance Part #1 ([PERFORM] - [F3 (Part)])



Patch (Patch de la Partie)

Type (Type de Partie)

Valeurs : PAT/RHY

Sélectionne le Patch (PAT) ou kit rythmique (RHY) joué par la Partie.

Group (Groupe de Partie)

Réglages disponibles :

Sélectionne le groupe auquel apPartient le Patch ou le kit rythmique souhaité.

* *Vous pouvez aussi utiliser la fonction Patch Finder (p. 19).*

* *Vous pouvez également effectuer votre sélection depuis la liste des favoris (p. 207).*

* *Il n'est pas possible de sélectionner XP-A–H à moins qu'une carte d'extension des formes d'ondes soit insérée dans l'emplacement correspondant (Prise en main, p. 3).*

* *Il n'est pas possible de sélectionner CARD à moins qu'une carte SmartMedia soit installée dans l'emplacement CARD du XV-5080.*

Number

Sélectionne le Patch ou kit rythmique souhaité selon son numéro.

* *Vous pouvez également utiliser la fonction Patch Finder (p. 19).*

* *Vous pouvez également effectuer votre sélection depuis la liste des favoris (p. 207).*

Level&Pan (Niveau et panoramique de la Partie)

Part Level

Réglages disponibles :

Détermine le volume de la Partie. L'objectif de ce réglage est de déterminer la balance de volume entre les Parties.

Part Pan

Réglages disponibles :

Détermine la position stéréo du son de la Partie. L64 correspond à l'extrémité gauche, 0 au centre et 63R à l'extrémité droite.

Tune (Accordage de la Partie)

Octave Shift (Transposition de la Partie)

Valeurs : -3– +3

Augmente ou diminue la hauteur de la Partie par pas d'une octave (+/-3 octaves).

Coarse (Accordage sommaire de la Partie)

Valeurs : -48– +48

Augmente ou diminue la hauteur de la Partie par pas d'un demi-ton sur une plage de +/-4 octaves.

Fine (Accordage fin de la Partie)

Valeurs : -50– +50

Augmente ou diminue la hauteur de la Partie par pas d'un centième (1/100è de demi-ton) sur une plage de +/- un demi demi-ton.

Bend Range (Plage de Pitch Bend de la Partie)

Valeurs : 0–48/PATCH

Détermine la variation de la hauteur qui se produit lorsque vous déplacez le levier de Pitch Bend. La valeur de cette variation est identique pour les côtés gauche et droit.

Lorsque la valeur PATCH est sélectionnée, les réglages de plage de Pitch Bend du Patch spécifié sont chargés.

Voice Reserve (Réserve de voix)

Ce réglage détermine le nombre de voix réservé à certaines Parties lorsque plus de 128 voix sont jouées simultanément.

* *Il n'est pas possible que les réglages de toutes les Parties dépassent un total de 128. Le nombre de voix encore disponible est affiché à gauche de cette valeur (Rest=). Vérifiez cette indication lorsque vous réglez le paramètre Voice Reserve.*

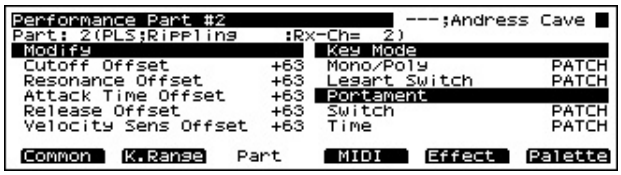
Calcul du nombre de voix utilisées

Le nombre de notes que peut simultanément produire le XV-5080 dépend du nombre de Tones des Patches que vous utilisez et du nombre de touches sur lesquelles vous appuyez. Par exemple, si vous jouez une note en utilisant un Patch composé d'un seul Tone, vous utilisez une voix de polyphonie. Les Tones du XV-5080 peuvent utiliser deux ondes. Lorsque les Patches sont composés de ces Tones, cela double les deux sons. Lorsque vous appuyez sur deux touches et que le Patch de chaque touche utilise quatre Tones de deux ondes chacuns, vous utilisez un total de 16 voix.

Ce nombre est obtenu par le calcul suivant : **(nombre de Tones à 1 onde + nombre de Tones à 2 ondes x 2) x nombre de touches enfoncées**.

Édition de l'attaque et du rétablissement du son et modification du mode de jeu

Page Performance Part #2 ([PERFORM] - [F3 (Part)])



Modify (Modification de la Partie)

Cutoff Offset (Réglage de la fréq. de coupure)

Valeurs : -63– +63

Ce réglage simultanément augmente ou diminue les valeurs de fréquence de coupure TVF individuelle des Tones du Patch.

Resonance Offset (Réglage de la résonance)

Valeurs : -63– +63

Détermine la proportion relative de modification des valeurs de résonance TVF individuelles des Tones du Patch.

Attack Time Offset (Réglage du temps d'attaque)

Valeurs : -63– +63

Détermine la proportion relative de modification de la valeur d'enveloppe TVA/TVF déterminée pour chaque Tone ou kit rythmique affecté à la Partie.

* *Les Patches comprennent également un réglage du temps d'attaque. La valeur finale du temps d'attaque d'enveloppe TVF/TVA représente donc la somme des réglages TVF/TVA ENVELOPE T1 des Tones, du réglage de temps d'attaque du Patch et du réglage de temps d'attaque de la Partie. En conséquence, si le paramètre T1 du Tone est réglé sur 127, le réglage de temps d'attaque ne varie pas, même lorsque ce paramètre est réglé sur une valeur positive.*

Release Time Offset (Réglage du temps de rétablissement)

Valeurs : -63– +63

Détermine la proportion de modification relative de la valeur T4 d'enveloppe TVF/TVA déterminée pour chaque Tone constituant le Patch ou le kit rythmique affecté à la Partie.

* *Les Patches comprennent également un réglage du temps de rétablissement. La valeur finale du temps de rétablissement de l'enveloppe TVF/TVA représente donc la somme du réglage T4 d'enveloppe TVF/TVA des Tones, du réglage de temps de rétablissement du Patch et du réglage de temps de rétablissement de la Partie. En conséquence, si le paramètre T4 du Tone est réglé sur 127, le réglage du temps de rétablissement ne se modifie pas, même lorsqu'il est réglé sur une valeur positive.*

Velocity Offset (Réglage de sensibilité de vélocité)

Valeurs : -63– +63

Ce réglage modifie le volume et la fréquence de coupure de chaque Partie en fonction de la vélocité de jeu. Il diminue ou augmente simultanément les valeurs individuelles des paramètres TVF VELOCITY V-Cutoff et TVA V-Sens des Tones du Patch.

* *Les Patches comprennent également un réglage de sensibilité de vélocité. La valeur totale du réglage de sensibilité de vélocité représente la somme des réglages de sensibilité de vélocité de la Partie et du Patch. Si le paramètre de réglage de sensibilité de vélocité du Patch est déjà réglé sur 127, aucune modification ne se produit, même si vous réglez la sensibilité de vélocité de la Partie sur une valeur positive.*

KeyMode (Mode de jeu)

Mono/Poly (Partie Mono/Poly)

Valeurs : MONO/POLY

Détermine le mode de jeu des notes de Patches. Le réglage SOLO convient particulièrement lorsque vous utilisez un Patch d'instrument solo, comme le saxo ou la flûte.

MONO : Une seule note est jouée à la fois.

POLY : Plusieurs notes peuvent être jouées simultanément.

PATCH : Suit les réglages du Patch affecté à la Partie.

Legato (Commutation du legato de la Partie)

Valeurs : OFF/ON/PATCH

Active ou désactive la fonction de legato. Le legato fonctionne uniquement lorsque le mode Key Assign est réglé sur MONO. Si le legato est activé (On) et que vous appuyez sur une touche alors qu'une autre est déjà enfoncée, la hauteur de la note en cours se règle sur la hauteur de la nouvelle note, tout en continuant à jouer. Cela convient particulièrement si vous souhaitez simuler des techniques de jeu comme les techniques de guitare qui consistent à frapper les notes avec les doigts de la main gauche ou à relâcher d'un seul coup une corde déjà en contact avec la frette.

Lorsque la valeur "PATCH" est sélectionnée, les réglages du Patch affecté à la Partie sont chargés.

Portament (Commutation du portamento de la Partie)

Valeurs : OFF/ON/PATCH

Active (ON) ou désactive (OFF) l'effet de portamento.

Lorsque "PATCH" est sélectionné, le réglage du Patch affecté à la Partie est chargé.

Time (Temps de portamento de la Partie)

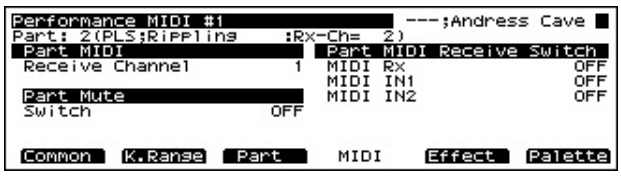
Valeurs : 0–127/PATCH

Lorsque le portamento est activé, ce paramètre détermine le temps de variation de la hauteur. Plus le réglage est élevé, plus le temps de variation de la hauteur vers la note suivante est long.

Lorsque "PATCH" est sélectionné, les réglages du Patch affecté à la Partie sont chargés.

Réglages MIDI d'une Partie

Page Performance MIDI #1 ([PERFORM] - [F4 (MIDI)])



Part MIDI

Receive Channel (Canal de réception)

Valeurs : 1–16

Détermine le canal de réception MIDI de la Partie.

Part MIDI Receive Switch

MIDI Rx (Commutation de la réception MIDI)

Valeurs : OFF/ON

Active (ON) ou désactive (OFF) la réponse de la Partie aux messages MIDI reçus.

MIDI IN1 (Réception MIDI IN 1)

Valeurs : OFF/ON

Active (ON) ou désactive (OFF) pour chaque Partie la réception des messages du connecteur MIDI IN 1.

MIDI IN2 (Réception MIDI IN 2)

Valeurs : OFF/ON

Active (ON) ou désactive (OFF) pour chaque Partie la réception des messages du connecteur MIDI IN 2.

Part Mute

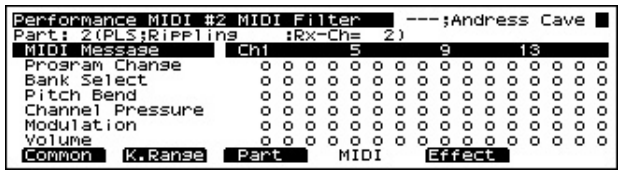
Switch (Commutation de la fonction Mute)

Valeurs : OFF/MUTE

Activer (MUTE) ou désactive (OFF) le Mute de chaque Partie.

* *Bien que le son de la Partie soit coupé, la Partie reçoit toujours les messages MIDI. Ainsi, même si vous activez ou désactivez le Mute d'une Partie pendant la lecture d'un morceau, la Partie continue à recevoir toutes les données MIDI.*

Page Performance MIDI #2 MIDI Filter ([PERFORM] - [F4 (MIDI)])



MIDI Message

Vous pouvez déterminer si le canal MIDI (1-16) reçoit les messages MIDI suivants (ON) ou non (OFF).

Program Change (Réception des messages de Program Change)

Valeurs : OFF/ON

Détermine si le canal MIDI reçoit les messages MIDI de Program Change (ON) ou non (OFF).

Bank Select (Réception des messages de Bank Select)

Valeurs : OFF/ON

Détermine si le canal MIDI reçoit les messages MIDI de Bank Select (ON) ou non (OFF).

Pitch Bend (Réception des messages de Pitch Bend)

Valeurs : OFF/ON

Détermine si le canal MIDI reçoit les messages MIDI de Pitch Bend (ON) ou non (OFF).

Channel Pressure (Réception des messages de pression par canal)

Valeurs : OFF/ON

Détermine si le canal MIDI reçoit les messages MIDI de pression par canal (ON) ou non (OFF).

Modulation (Réception des messages de modulation)

Valeurs : OFF/ON

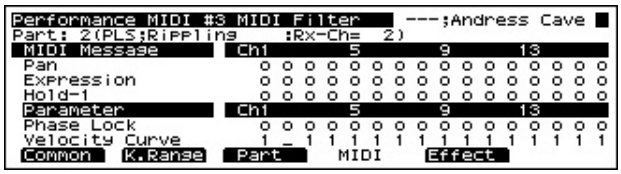
Détermine si le canal MIDI reçoit les messages MIDI de modulation (ON) ou non (OFF).

Volume (Réception des messages de volume)

Valeurs : OFF/ON

Détermine si le canal MIDI reçoit les messages MIDI de volume (ON) ou non (OFF).

Page Performance MIDI #3 MIDI Filter ([PERFORM] - [F4 (MIDI)])



MIDI Message

Vous pouvez déterminer si le canal MIDI (1–16) reçoit les messages MIDI suivants (ON) ou non (OFF).

Pan (Réception des messages de panoramique)

Valeurs : OFF/ON

Détermine si le canal MIDI reçoit les messages MIDI de panoramique (ON) ou non (OFF).

Expression (Réception des messages d'expression)

Valeurs : OFF/ON

Détermine si le canal MIDI reçoit les messages MIDI d'expression (ON) ou non (OFF).

Hold-1 (Réception des messages Hold 1)

Valeurs : OFF/ON

Détermine si le canal MIDI reçoit les messages MIDI Hold 1 (ON) ou non (OFF).

Parameter (Paramètre MIDI)

Phase Lock

Valeurs : OFF/ON

Ce réglage active (ON) ou désactive (OFF) la synchronisation temporelle des Parties qui partagent un canal MIDI.

* *Lorsque les sons des Parties sont superposés parce qu'ils partagent un canal MIDI, il se peut qu'ils présentent un décalage temporel. La fonction Phase Lock permet de synchroniser les sons de sorte qu'ils commencent précisément au même moment. Cependant, les sons sont légèrement retardés pour être alignés, il est donc préférable de désactiver la fonction lorsqu'elle n'est pas nécessaire.*

Velocity Curve (Courbe de vélocité)

Valeurs : OFF/1/2/3/4

Pour chaque Partie, vous pouvez sélectionner une courbe de vélocité parmi les 4 disponibles, selon la force de frappe sur le clavier MIDI connecté au XV-5080. Réglez ce paramètre sur "OFF" si vous utilisez la courbe de vélocité du clavier MIDI.

Consultation des informations de chaque canal MIDI

Page Performance Info ([PERFORM] - [F6 (Info)])

Cette page vous permet de vérifier le statut de réception des différents messages pour chaque canal MIDI. Cela permet également de vérifier que le générateur de sons répond correctement aux messages provenant du clavier ou de contrôleurs MIDI externes.

Vous pouvez modifier les valeurs des éléments (sauf la voix). Lorsque vous les modifiez, un message MIDI est transmis et il peut être enregistré sur le séquenceur, etc.

L'écran Part Info est divisé en trois menus. Appuyez sur [F6 (Menu)] pour alterner ces menus.

Menu 1

- [F1] Mod (Informations de modulation)
- [F2] Breath (Informations de souffle)
- [F3] Foot (Informations de contrôleur au pied)
- [F4] Vol (Informations de volume)
- [F5] Pan (Informations de panoramique)

Menu 2

- [F1] Exp (Informations d'expression)
- [F2] Hold (Informations Hold 1)
- [F3] Bend (Informations de Pitch Bend)
- [F4] Aft (Informations d'Aftertouch)
- [F5] Voices (Informations sur les voix)

Menu 3

- [F1] Sys1 (Informations System Control 1)
- [F2] Sys2 (Informations System Control 2)
- [F3] Sys3 (Informations System Control 3)
- [F4] Sys4 (Informations System Control 4)

Réglages des effets

Reportez-vous à la section relative aux réglages en mode Performance (p. 30).

Sauvegarder les Performances créées

Reportez-vous à la section relative à la sauvegarde des Performances (p. 194).

Copie des réglages d'une autre Partie (Performance Part Copy)

1. Assurez-vous que la Performance de destination de la copie est sélectionnée.
2. Appuyez sur le bouton [SYSTEM/UTILITY], de sorte que le témoin commence à clignoter.

* *Si le bouton est allumé en continu, le mode SYSTEM est activé. Appuyez de nouveau sur le bouton [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin clignote.*

3. Appuyez sur [F6 (Menu)] pour sélectionner Menu 1.

4. Appuyez sur [F2 (Copy)].
5. Appuyez sur [▲]/[▼]/[◄]/[►] pour placer le curseur sur “Type”.
6. Tournez la molette VALUE pour sélectionner “PART”.
7. Appuyez sur [▲]/[▼]/[◄]/[►] pour placer le curseur sur le paramètre à éditer.
8. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC]/[DEC] pour régler la valeur.
9. Appuyez sur [F6 (Copy)] pour lancer la procédure de copie.

MEMO

Copie du nom d'une Performance

Vous pouvez copier le nom du Patch en réglant la valeur sur “NAME” à l’étape 6, ci-dessus.

Édition d’un Patch ou d’un kit rythmique en mode Performance

Tout en créant une Performance, vous pouvez charger les Patches et kits rythmiques affectés à chaque Partie, puis modifier leurs réglages.

1. Assurez-vous que la page PERFORM PLAY est affichée.
2. Sélectionnez la Partie à laquelle est affecté le Patch/kit rythmique que vous souhaitez modifier.
3. Tout en maintenant [SHIFT] enfoncé, appuyez sur [PERFORM].
4. Appuyez sur [PATCH] si vous souhaitez éditer un Patch ou sur [RHYTHM] pour éditer un kit rythmique (le témoin correspondant s’allume).

La page Play du Patch/kit rythmique affecté à la Partie s’affiche.

5. Pour les modifier, suivez la procédure d’édition normale des Patches et kits rythmiques (sections sur la création d’un Patch, p. 125 et sur la création d’un kit rythmique, p. 168).
6. Après l’édition, appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page PLAY.

Le signe “*” apparaît à gauche de la banque, signalant que les réglages ont été édités.

* *Si vous souhaitez conserver les modifications apportées aux réglages, vous devez les sauvegarder maintenant (p. 194).*

7. Appuyez sur [PERFORM] pour revenir à la page PERFORM PLAY.

* *Même si vous sauvegardez la Performance, les modifications du Patch ou du kit rythmique ne sont pas sauvegardées. Si vous souhaitez conserver les éditions apportées au Patch ou au kit rythmique, veillez à sauvegarder les réglages après l’étape 6.*

Fonction Palette

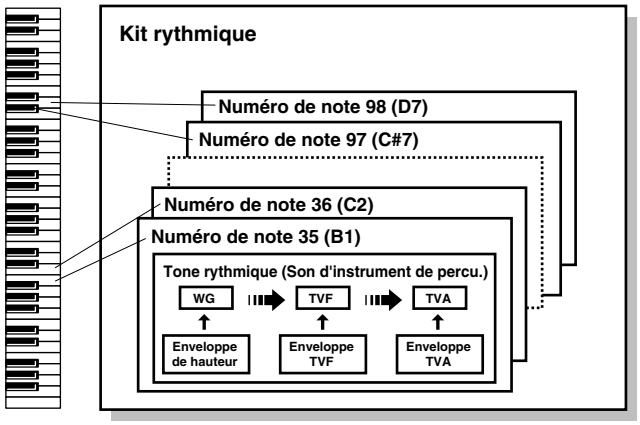
Lorsque vous éditez une Partie, vous pouvez simultanément visualiser les réglages de ses 8 Parties en appuyant sur le bouton [PALETTE].

1. Lorsque vous éditez une Partie, appuyez sur [PALETTE] de sorte que sont témoin s’allume.
2. Appuyez sur un bouton PART SELECT [1/9]–[8/16], [◄]/[►] pour choisir le Tone à modifier.

Chapitre 6 Créer des kits rythmiques

Organisation des instruments de percussion

Les kits rythmiques sont des groupes de plusieurs sons d'instruments de percussion. Un instrument se compose des quatre éléments suivants.



WG (Générateur d'ondes)

Détermine la forme d'onde PCM qui est à la base du son et la variation de hauteur du son.

Le XV-5080 dispose de 1083 formes d'ondes différentes (voir Liste des formes d'ondes, p. 277.) Vous pouvez affecter 4 formes d'ondes à chaque Tone rythmique.

Tous les Tones rythmiques intégrés au XV-5080 se composent de Tones créés à partir de ces formes d'ondes.

TVF (Filtre évolutif dans le temps)

Détermine la manière dont les fréquences du Tone vont se modifier dans le temps.

TVA (Amplificateur évolutif dans le temps)

Détermine la manière dont le volume et la position stéréo du Tone rythmique vont varier dans le temps.

Envelope

Une enveloppe permet de modifier le Tone rythmique dans le temps. Il existe des enveloppes séparées pour la hauteur, le TVF (filtre) et le TVA (volume). Par exemple, utilisez l'enveloppe TVA pour modifier le mode d'attaque et de déclin du Tone.

Sélection d'un instrument de percussion à éditer via un clavier MIDI

Vous pouvez choisir le mode de sélection des instruments de percussion à éditer : uniquement via la façade du XV-5080 ou en appuyant sur les touches d'un clavier MIDI connecté.

1. Appuyez sur le bouton [SYSTEM/UTILITY] de sorte qu'il s'allume.

   * *Si le témoin clignote, le mode UTILITY est activé. Appuyez de nouveau sur [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin s'allume.*

2. Appuyez plusieurs fois sur [F1 (General)] pour charger la page SYSTEM General #1.

3. Appuyez sur [▲]/[▼]/[◄]/[►] pour placer le curseur sur "Rhythm Edit Key".

4. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC]/[DEC] pour sélectionner la valeur souhaitée.

PANEL : Les sons des instruments de percussion peuvent uniquement être sélectionnés via les boutons [E]–[H] du XV-5080.

PNL&MIDI : Les sons des instruments de percussion peuvent être sélectionnés via les boutons [E]–[H] du XV-5080 ou via les touches d'un clavier MIDI connecté.

* *En maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [◄], vous pouvez directement placer le curseur sur le caractère alphanumérique indiquant la note, en haut à droite de l'écran. Vous pouvez alors commuter les Parties en tournant la molette VALUE ou en appuyant sur les boutons [INC]/[DEC].*

* *Si la valeur sélectionnée ne vous convient pas, appuyez simplement sur [UNDO]. La valeur initiale du paramètre (au moment où vous y avez placé le curseur) est restaurée.*

5. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page RHYTHM PLAY.

MEMO

Si vous souhaitez sélectionner les instruments de percussion via les boutons [E]–[H] du XV-5080 tout en jouant sur un clavier MIDI, sélectionnez l'option "PANEL".

Réglages communs d'un kit rythmique

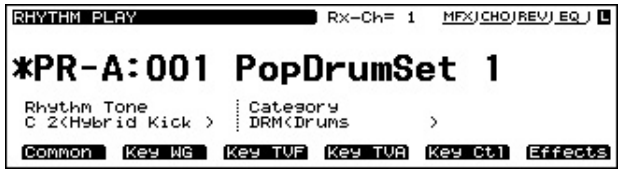
Procédure de réglage :

1. Sélectionnez le kit rythmique à utiliser.
2. Appuyez sur [F1 (Common)].
3. Utilisez les boutons [▲]/[▼]/[◄]/[►] pour placer le curseur sur le paramètre à régler.
4. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC]/[DEC] pour sélectionner la valeur souhaitée.

* *Si la valeur sélectionnée ne vous convient pas, appuyez simplement sur [UNDO]. La valeur initiale du paramètre (au moment où vous y avez placé le curseur) est restaurée.*

5. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page RHYTHM PLAY.

Le signe "*" s'affiche à gauche du nom du kit rythmique, signalant qu'il a été édité.



* *Si vous placez l'appareil hors tension ou si vous sélectionnez un autre kit rythmique pendant que le signe "*" est affiché, les modifications des réglages sont perdues. Si vous souhaitez conserver les nouveaux réglages, effectuez l'opération de sauvegarde (p. 194).*

Page Rhythm Common ([RHYTHM] - [F1 (Common)])

Common

Name (Nom des kits rythmiques)

Vous pouvez utiliser un total de 12 caractères pour affecter un nom à chaque kit rythmique.

Appuyez sur [◄] ou [►] pour déplacer le curseur, puis tournez la molette VALUE ou appuyez sur les boutons [INC] ou [DEC] pour sélectionner les caractères souhaités.

Caractères et symboles disponibles :

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

Level (Niveau du kit rythmique)

Valeurs : 0–127

Détermine le volume du kit rythmique.

* *Vous pouvez spécifier le niveau de chaque Tone via le paramètre Tone Level (p. 177).*

Output Assign (Affectation de sortie du kit rythmique)

Détermine la destination de sortie de la totalité du kit rythmique.

Réglages disponibles :

MFX : Le Tone est transmis au multi-effet.

OUTPUT A–D : Le Tone est transmis à la paire de sorties OUTPUT A–D sélectionnée.

INDIV 1–8 : Le Tone est transmis au connecteur INDIVIDUAL 1–8 sélectionné.

TONE : Le kit rythmique est délivré en sortie selon les réglages de chaque Tone rythmique.

Tempo

Clock Source (Source d'horloge du kit rythmique)

Les modifications de la section M-FX et les boucles peuvent être synchronisées sur une horloge ou un tempo. Le réglage Clock Source détermine l'horloge de référence utilisée par le kit rythmique.

Réglages disponibles :

RHYTHM : Le tempo du kit rythmique est utilisé.

SYSTEM : Le tempo global du système ou les messages d'horloge reçus d'un séquenceur externe sont utilisés.

Tempo (Tempo du kit rythmique)

Valeurs : 20–250

Lorsque le paramètre Clock Source est réglé sur "RHYTHM", cette valeur est effective.

* *Les messages d'horloge du tempo du kit rythmique ne sont pas transmis par le connecteur MIDI OUT.*

Mode One Shot

Switch (Mode One Shot)

Valeurs : OFF/ON

Ce mode permet de lire ensembles tous les échantillons affectés à un kit rythmique en mode Loop (p. 175).

* *Cette fonction ne peut pas être utilisée avec les ondes internes ou avec les ondes des cartes d'extension de formes d'ondes.*

* *Les réglages du mode Loop ne peuvent pas être modifiés pour des échantillons individuels.*

Réglage des Tones rythmiques individuels

Les paramètres pouvant être réglés pour chaque Tone rythmique du kit rythmique sont affectés aux boutons [F2]–[F5], comme indiqué ci-dessous.

[F2 (Key WG)]

[F1 (WG Prm)] Sélection des formes d'ondes, FXM, panoramique ou accordage (p. 171)

[F2 (Pitch)] Hauteur (p. 173)

[F3 (Pch Env)] Enveloppe de hauteur (p. 173)

[F4 (V.Range)] Plage de vélocité WMT (p. 174)

[F5 (Sample)] Édition des échantillons (p. 174)

[F3 (Key TVF)]

[F1 (TVF Prm)] Réglage de la brillance (p. 175)

[F2 (TVF Env)] Enveloppe TVF (p. 177)

[F4 (Key TVA)]

[F1 (TVA Prm)] Réglage du volume (p. 177)

[F2 (TVA Env)] Enveloppe TVA (p. 178)

[F5 (Key Ctl)]

Autres réglages (p. 179)

Procédure de réglage :

1. Sélectionnez le kit rythmique que vous souhaitez éditer.
2. Appuyez sur le bouton [F2]–[F5] correspondant au paramètre à régler et sélectionnez le groupe d'affichage.

Avec certains groupes d'affichage, appuyez ensuite sur [F1]–[F4] pour accéder à la page souhaitée.

3. Appuyez sur Tone Select [1]–[4] pour sélectionner le son d'instrument de percussion à éditer, selon la note correspondante.

TONE SELECT [1] : Sélectionne la note inférieure d'une octave à la note actuellement sélectionnée.

TONE SELECT [2] : Sélectionne la note inférieure d'un demi-ton à la note actuellement sélectionnée.

TONE SELECT [3] : Sélectionne la note un demi-ton au-dessus de la note actuellement sélectionnée.

TONE SELECT [4] : Sélectionne la note une octave au-dessus de la note actuellement sélectionnée.

* *Vous pouvez également appuyer sur une touche du clavier MIDI connecté pour sélectionner le son d'instrument de percussion souhaité (p. 168).*

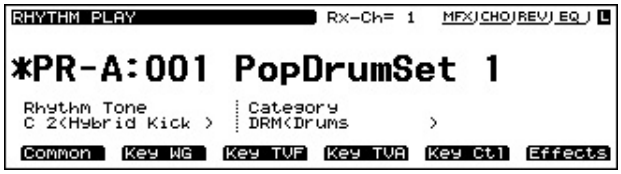
* *En maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [◄], vous pouvez directement placer le curseur sur le numéro indiquant la Partie en haut à gauche de l'écran. Vous pouvez alors sélectionner une autre Partie en tournant la molette VALUE ou en appuyant sur [INC]/[DEC].*

4. Appuyez sur [▲]/[▼]/[◄]/[►] pour placer le curseur sur le paramètre à régler.
5. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC]/[DEC] pour sélectionner la valeur souhaitée.

* *Si la valeur que vous sélectionnez pour le paramètre ne vous convient pas, appuyez simplement sur [UNDO] pour restaurer la valeur initiale du paramètre.*

6. Répétez les étapes 2–5 pour achever un kit rythmique.
7. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page RHYTHM PLAY.

Le signe "*" s'affiche à gauche du nom du kit rythmique, signalant que ses réglages ont été modifiés.



* *Si vous placez l'appareil hors tension ou si vous sélectionnez un autre kit rythmique pendant que le signe "*" est affiché, les nouveaux réglages du kits rythmiques sont perdus. Pour conserver ces réglages, effectuez une sauvegarde (p. 194).*

Sélection d'une forme d'onde

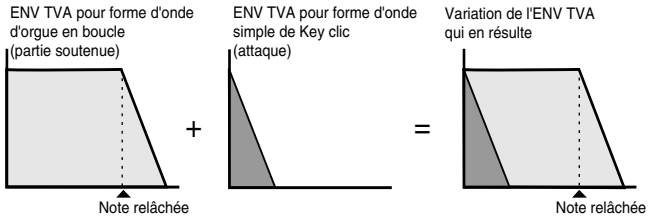
Le XV-5080 est conçu pour créer des sons absolument réalistes, c'est pourquoi le processus d'édition dépend largement des formes d'ondes PCM complexes sur lesquels les Tonnes sont basés. Donc, si vous essayez de créer un son totalement différent des formes d'ondes que vous utilisez, le résultat souhaité risque d'être difficile, voir impossible à obtenir. Les formes d'ondes internes du XV-5080 se répartissent selon les deux groupes suivants :

Simple (One-shot) : Ces formes d'ondes comprennent des sons avec des déclins courts. Une forme d'onde simple enregistre la montée initiale et la chute du son. Certaines formes d'ondes simples du XV-5080 sont des sons complets, à part entière. D'autres sont des éléments d'autres sons. Elles comprennent des éléments d'attaque comme les sons de marteaux des pianos et les bruits de frettes des guitares.

En boucle (Looped) : Ces formes d'ondes comprennent des sons avec des déclins longs, ainsi que des sons soutenus. La dernière Partie du son joue en boucle, tant que la note est maintenue. Les formes d'ondes en boucle du XV-5080 comprennent aussi des éléments d'autres sons, comme les

vibrations résonantes des cordes de piano et les sons caverneux des cuivres.

Le schéma suivant illustre un son (orgue électrique) combinant les formes d'ondes simples et en boucle.

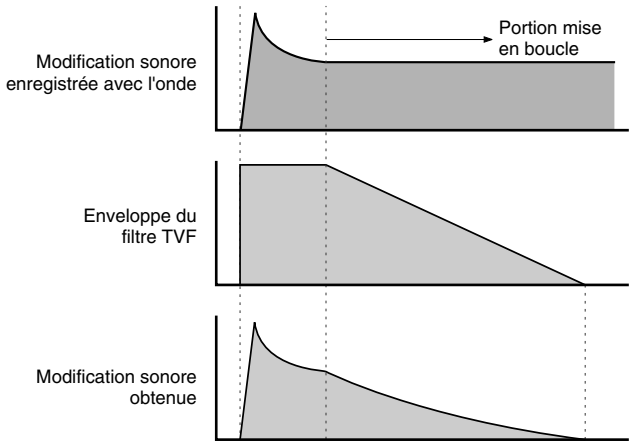


Notes sur l'édition des formes d'ondes simple

Vous ne pouvez pas affecter un déclin plus long à une forme d'onde simple (ni en faire un son soutenu) en utilisant une enveloppe. Essayer de programmer une telle enveloppe revient à essayer de modeler une portion d'audio qui n'existe pas : l'enveloppe n'aura aucun effet.

Notes sur l'édition des formes d'ondes en boucle

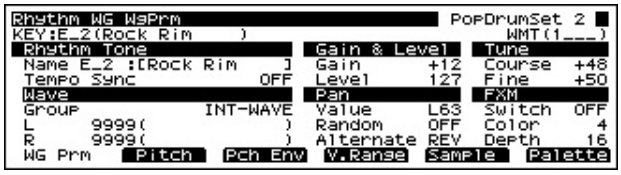
Avec de nombreux instruments acoustiques comme le piano et le saxo, des variations sonores extrêmes se produisent durant les premiers moments de chaque note. Cette attaque initiale définit l'essentiel du caractère de l'instrument. Le XV-5080 offre de nombreuses formes d'ondes contenant des attaques d'instruments acoustiques réalistes. Pour obtenir un réalisme maximum lorsque vous utilisez ces formes d'ondes, il est préférable de laisser le filtre grand ouvert durant l'attaque, afin que vous puissiez entendre toutes ces modifications sonores. Si vous utilisez une enveloppe pour modifier la portion d'attaque, il se peut que vous n'obteniez pas le résultat escompté. Utilisez une enveloppe pour modifier la portion de déclin du son à votre convenance.



Si vous essayez d'ajouter de la brillance à l'attaque d'une forme d'onde en atténuant les aigus du déclin via le filtre TVF, tenez compte du caractère sonore initial de la forme d'onde. Si vous ajoutez de la brillance uniquement à une Partie de la forme d'onde originale, il faut d'abord générer de nouvelles harmoniques supérieures, non présentes dans la forme d'onde originale via les paramètres Color et Depth (le paramètre FXM de la page RHYTHM WG WgPrm) avant le filtrage. Cela vous permet d'obtenir le résultat souhaité. Pour ajouter de la brillance à une forme d'onde entière, essayez d'appliquer des effets comme l'Enhancer et l'égaliseur avant de modifier le paramètre TVF.

Réglage de la forme d'onde, du panoramique et de la hauteur ([F2 (Key WG)])

Page Rhythm WG WgPrm ([RHYTHM] - [F2 (WG)] - [F1 (WG Prm)])



Rhythm Tone

Name (Nom du Tone)

Vous pouvez affecter un nom d'un total de 12 caractères aux Tones rythmiques. Appuyez sur [◄] ou [►] pour déplacer le curseur, puis tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC] ou [DEC] pour sélectionner les caractères.

Caractères/symboles disponibles :

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

Tempo Sync

Active (ON) ou désactive (OFF) la synchronisation de la forme d'onde sur le tempo du kit rythmique.

MEMO

Avec le XV-5080, vous pouvez affecter jusqu'à 4 ondes stéréo à un seul Tone rythmique. Vous pouvez choisir le son des Tones en fonction de la vélocité, ce qui offre une puissance d'expression exceptionnelle. Cette fonction est appelée **WMT (Wave Mix Table)**.

WAVE

Group (Groupe de la forme d'onde)

Sélectionne le groupe de la forme d'onde qui sera la base du kit rythmique.

Réglages disponibles :

INT : Formes d'ondes enregistrées sur la mémoire du XV-5080.

XP-A–H : Formes d'ondes des cartes d'extension A–H.

* *Il n'est pas possible de sélectionner un groupe appartenant à une carte d'extension non installée.*

SAMPLE : Échantillons chargés dans la mémoire SIMM depuis une banque de sons ou autres sons.

L (Numéro de forme d'onde canal gauche)

Valeurs : 1–****

Sélectionne la forme d'onde, base du Tone rythmique. Vous pouvez choisir une forme d'onde séparée pour chacun des canaux gauches du XV-5080.

R (Numéro de forme d'onde canal droit)

Valeurs : 1–****

Sélectionne la forme d'onde, base du Tone rythmique. Vous pouvez choisir une forme d'onde séparée pour chacun des canaux droits du XV-5080.

* *En maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [F6], vous pouvez rapidement commuter les Tones entre mono et stéréo.*

Gain&Level

Gain (Gain de la forme d'onde)

Valeurs : -6–12

Détermine le gain (amplitude) de la forme d'onde. La valeur varie par pas de 6 dB (décibels). Une augmentation de 6 dB double le gain de la forme d'onde. Si vous souhaitez utiliser le Booster pour distordre le son de la forme d'onde, réglez ce paramètre sur sa valeur maximum.

Level (Niveau de la forme d'onde)

Valeurs : 0–127

Détermine le volume de chacune des formes d'ondes du Tone rythmique pour établir la balance de volume souhaitée entre les ondes.

* *Le volume du Tone rythmique est déterminé par le réglage Tone Level (page Rhythm TVA Parameter) et le paramètre Wave Level est multiplié par ce réglage (p. 177).*

Pan

Valeurs : L64–63R

Détermine la position stéréo de la forme d'onde. L64 correspond à l'extrémité gauche, 0 au centre et 63R à l'extrémité droite.

Le panoramique du Tone rythmique est déterminé par le réglage Tone Pan (page Rhythm TVA Parameter), et le paramètre Wave Pan est ajouté à ce réglage (p. 178).

Random (Panoramique aléatoire)

Ce paramètre permet d'activer (ON) ou de désactiver (OFF) la modification aléatoire du panoramique de la forme d'onde à chaque fois que vous appuyez sur une touche.

La largeur stéréo de cette modification est déterminée par le réglage Random Pan Depth (page Rhythm TVA Parameter, p. 178).

Alternate (Panoramique alternatif)

Ce paramètre permet d'activer (ON) ou de désactiver (OFF) la modification alternative gauche/droite du panoramique de la forme d'onde à chaque pression sur une touche.

La largeur stéréo de cette modification est déterminée par le réglage Alternate Pan Depth (page Rhythm TVA Parameter, p. 178).

Accordage (Tune)

Coarse (Accordage sommaire de la forme d'onde)

Valeurs : -48– +48

Ce paramètre règle la hauteur de la forme d'onde par pas d'un demi-ton sur une plage de +/-4 octaves.

Fine (Accordage fin de la forme d'onde)

Valeurs : -50– +50

Ce paramètre règle la hauteur de la forme d'onde par pas d'un centième (1/100è de demi-ton) sur une plage de +/- un 1/2 demi-ton.

Fréquence d'intermodulation (FXM)

Switch (Commutation)

Valeurs : ON/OFF

Ce paramètre active (ON) ou désactive (OFF) l'utilisation de la fréquence d'intermodulation.

Color (Couleur)

Valeurs : 1–4

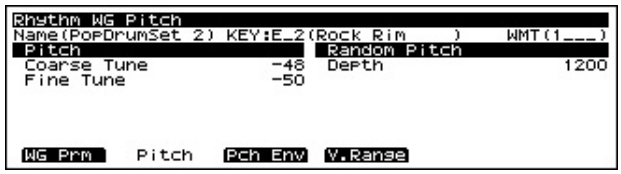
Ce paramètre détermine le mode d'action de la fonction FXM. Les réglages élevés produisent un son plus granuleux, alors que les réglages plus faibles produisent un son plus métallique.

Depth (Profondeur)

Valeurs : 0–16

Ce paramètre détermine la profondeur de la modulation de fréquence appliquée par la fonction FXM.

Page Rhythm WG Pitch ([RHYTHM] - [F2 (WG)] - [F2 (Pitch)])



Pitch (Hauteur du Tone rythmique)

Coarse Tune (Accordage sommaire du Tone rythmique)

Valeurs : -48– +48

Règle la hauteur des Tones par pas d'un demi-ton sur une plage de +/-4 octaves.

Fine Tune (Accordage fin du Tone rythmique)

Valeurs : -50– +50

Règle la hauteur du Tone par pas d'un centième (1/100è de demi-ton) sur une plage de +/- un 1/2 demi-ton.

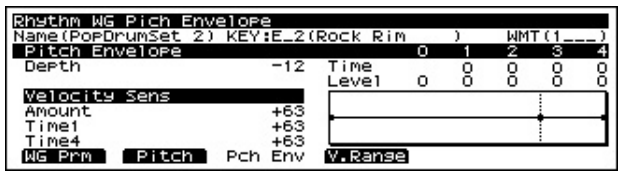
Random Pitch (Variation aléatoire de la hauteur du Tone rythmique)

Depth (Profondeur de la variation aléatoire de la hauteur)

Valeurs : 0–1200

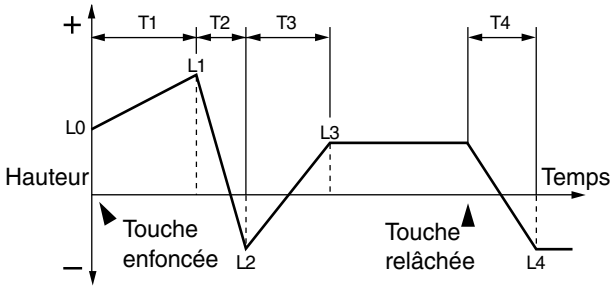
Détermine la profondeur de la variation de hauteur aléatoire qui se produit à chaque pression sur une touche. Pour désactiver la variation aléatoire de la hauteur, réglez ce paramètre sur 0. Ce paramètre se règle par pas d'un centième (1/100è de demi-ton).

Page Rhythm WG Pitch Envelope ([RHYTHM] - [F2 (WG)] - [F3 (Pch Env)])



Pitch Envelope

Ces paramètres déterminent la profondeur de l'enveloppe de hauteur (variation dans le temps de vos réglages de hauteur initiaux), l'effet de la vélocité sur l'enveloppe de hauteur et les caractéristiques de base de l'enveloppe de hauteur elle-même.



Depth (Profondeur de l'enveloppe de hauteur)

Valeurs : -12– +12

Détermine la profondeur d'enveloppe de hauteur à utiliser. Les valeurs élevées entraînent une modification plus importante. Les valeurs négatives (-) inversent le sens des modifications apportées par l'enveloppe de hauteur.

Time1–4 (Temps de modification de l'enveloppe de hauteur 1–4)

Valeurs : 0–127

Détermine le temps que mettent les réglages de hauteur de base à passer d'un niveau d'enveloppe de hauteur (L1–L4) au suivant.

Level 0–4 (Niveau de l'enveloppe de hauteur 0–4)

Valeurs : -63– +63

Chaque niveau d'enveloppe de hauteur détermine la valeur de la modification apportée à la hauteur de base du Tone.

Velocity Sens (Sensibilité à la vélocité de l'enveloppe de hauteur)

Amount (Sensibilité à la vélocité)

Valeurs : -63– +63

Réglez ce paramètre lorsque vous souhaitez que la vélocité de jeu sur le clavier affecte la profondeur de l'enveloppe de hauteur. Plus le réglage est élevé, plus la différence entre les pressions fortes et les pressions faibles est importante. Les valeurs négatives (-) inversent les modifications.

Time1 (Sensibilité à la vélocité Time 1)

Valeurs : -63– +63

Utilisez ce paramètre lorsque vous souhaitez que la vélocité affecte la période T1 de l'enveloppe de hauteur. Plus le réglage est élevé, plus la différence entre les pressions fortes et les pressions faibles est importante. Avec les réglages positifs (+), une vélocité élevée réduit le réglage T1. Avec les réglages négatifs (-), une vélocité élevée augmente le réglage T1.

Time4 (Sensibilité à la vélocité Time 4)

Valeurs : -63– +63

Utilisez ce paramètre lorsque vous souhaitez que la vélocité affecte la période T4 de l'enveloppe de hauteur. Plus le réglage est élevé, plus l'impact de la vélocité est important sur la valeur T4. Avec les réglages positifs (+), une vélocité élevée réduit le réglage T4. Avec les réglages négatifs (-), une vélocité élevée augmente le réglage T4.

Page Rhythm WG WMT Velocity Range ([RHYTHM] - [F2 (WG)] - [F4 (V.Range)])



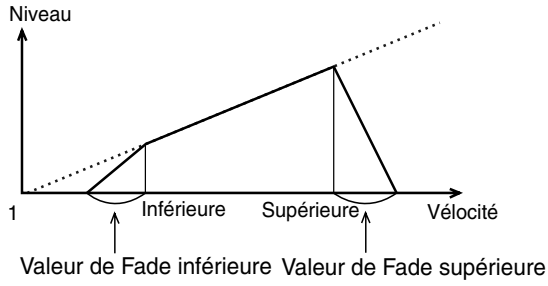
Control

RTone

L.F

Valeurs : 0–127

Si vous jouez le Tone à une vélocité inférieure à la plage de vélocité spécifiée, ce paramètre détermine l'impact de cette action sur le volume du Tone. Les réglages élevés produisent une modification plus progressive du volume. Si vous souhaitez que les notes ne soient pas jouées au-delà de la plage de vélocité spécifiée, réglez ce paramètre sur 0.



V.L

Valeurs : 1–UPPER

Détermine la limite inférieure de la plage de vélocité permettant de déclencher le son. Effectuez ces réglages lorsque vous souhaitez que différents Tones répondent à des notes jouées à différentes vélocités.

V.U

Valeurs : LOWER–127

Détermine la limite supérieure de la plage de vélocité permettant de déclencher le son. Effectuez ces réglages lorsque vous souhaitez que différents Tones répondent à des notes jouées à différentes vélocités.

* *Il n'est pas possible de sélectionner une valeur inférieure plus élevée que la valeur supérieure ou inversement. Si vous essayez de le faire, les deux valeurs se modifient simultanément.*

U.F

Valeurs : 0–127

Si vous jouez le Tone à une vélocité supérieure à la plage de vélocité spécifiée, ce paramètre détermine l'impact de cette action sur le volume du Tone. Les réglages élevés produisent une modification plus progressive du volume. Si vous souhaitez que les notes ne soient pas jouées au-delà de la plage de vélocité spécifiée, réglez ce paramètre sur 0.

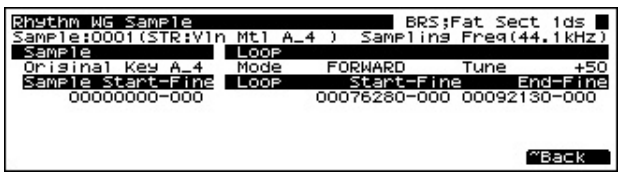
Velocity Range

Le statut de ces réglages est affiché.

Page Rhythm WG Sample Edit ([RHYTHM] - [F2 (WG)] - [F4 (Sample)])

Vous pouvez éditer l'échantillon chargé dans la mémoire SIMM.

* *Ces réglages peuvent uniquement être effectués si vous utilisez un échantillon.*



Sample

Sampling Freq. (Fréquence d'échantillonnage)

Affiche la fréquence d'échantillonnage initiale de l'échantillon chargé.

Original Key

Affiche la note originale de l'échantillon chargé.

Loop

Mode (Mode Loop)

Affiche le mode de mise en boucle de l'échantillon chargé.

Réglages disponibles :

FWD (Sens chronologique) :

Après la lecture de l'échantillon du point de départ au point final de la boucle, il est mis en lecture répétée du point de départ de la boucle au point final de la boucle, en sens chronologique.

ONE-SHOT (Lecture simple) :

L'échantillon est mis en lecture une seule fois, du point de départ au point final de la boucle.

ALT (Alternatif) :

Après la lecture de l'échantillon du point de départ au point final de la boucle, la lecture est répétée vers le point de départ de la boucle, puis elle effectue ainsi des allers-retours entre le point de départ et le point final de la boucle

REV-ONE (Lecture simple inversée)

L'échantillon est mis en lecture une seule fois, du point final de la boucle au point de départ, en sens inverse.

REV (Inversé):

Après la lecture de l'échantillon du point final de la boucle au point de départ, il est mis en lecture répétée en sens inverse, du point de départ de la boucle au point de départ.

Tune (Accordage de la boucle)

Valeurs : -50–50

Détermine le réglage fin de la hauteur de la boucle, par pas de un centième (1/100è de demi-ton).

Start-Fine (Point de départ - Réglage fin du point de départ)

• Start Point

Valeurs : 0–

Détermine le point de l'échantillon à partir duquel les données seront mises en lecture.

• Start Point Fine

Valeurs : 0–255

Il s'agit d'un réglage fin du point de départ.

Loop Point Start-Fine (Point de départ de la boucle- Réglage fin du point de départ de la boucle)

• Loop Start Point

Valeurs : 0–

Détermine le point de l'échantillon à partir duquel la boucle commence.

• Loop Start Point Fine

Valeurs : 0–255

Il s'agit du réglage fin du point de départ de la boucle.

End-Fine (End Point - End Point Fine)

• End Point

Valeurs : 0–

Détermine le point de départ de la boucle.

• End Point Fine

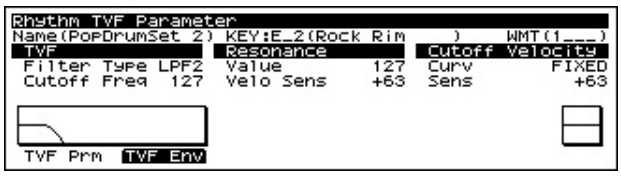
Valeurs : 0–255

Il s'agit du réglage fin du point final de la boucle.

Modification de la brillance à l'aide du filtre ([F3 (Key TVF)])

Les réglages du TVF (filtre évolutif dans le temps) vous permettent de modifier le son d'un Tone rythmique en modifiant sa brillance ou sa densité.

Page Rhythm TVF Parameter ([RHYTHM] - [F3 (Key TVF)] - [F1 (TVF Prm)])



TVF

Filter Type (Type de filtre TVF)

Ce paramètre sélectionne le type de filtre. Un filtre atténue typiquement une bande de fréquences spécifique d'un Tone afin d'accentuer les autres fréquences.

Valeurs :

OFF : Aucun filtre n'est utilisé.

LPF : Filtre passe-bas. Ce filtre permet d'atténuer toutes les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure. Comme les aigus sont coupés, le son devient plus doux. Il s'agit du type de filtre le plus fréquemment utilisé.

BPF : Filtre passe-bande. Ce type de filtre ne conserve que la région située autour de la fréquence de coupure. Il permet d'obtenir des sons distinctifs.

HPF : Filtre passe-haut. Ce type de filtre coupe la portion de fréquences située sous la fréquence de coupure. Il permet d'obtenir des sons percussifs avec une plage distinctive.

PKG : Filtre en cloche. Ce filtre accentue les fréquences situées autour de la fréquence de coupure en augmentant

leur volume. Vous pouvez l'utiliser pour créer des effets Wah Wah en employant un LFO pour modifier la fréquence de coupure de manière cyclique.

LPF2 : Filtre passe-bas 2. Ce filtre atténue le volume de toutes les fréquences situées au-dessus de la fréquence de coupure. Il diffère du LPF car vous pouvez contrôler l'atténuation via les réglages de l'enveloppe TVF (TVF ENVELOPE) tout en conservant une fréquence de coupure fixe. Il convient particulièrement aux Tones basés sur des instruments acoustiques, car l'énergie et la puissance du son sont parfaitement conservées.

Ce filtre désactive le réglage de résonance.

LPF3 : Filtre passe-bas 3. Ce filtre atténue le volume de toutes les fréquences situées au-dessus de la fréquence de coupure. Il est similaire au filtre LPF2, mais il atténue les fréquences de manière plus douce que le LPF2.

Il convient particulièrement aux Tones basés sur des instruments acoustiques, car l'énergie et la puissance du son sont parfaitement conservées.

Ce filtre désactive le réglage de résonance.

Cutoff Freq (Fréquence de coupure TVF)

Valeurs : 0–127

Détermine la fréquence de coupure à laquelle le filtre commence à affecter les caractéristiques de la forme d'onde.

Lorsque vous sélectionnez le type de filtre LPF/LPF2/LPF3, les fréquences de coupure basses réduisent les harmoniques supérieures du Tone pour un son plus rond et plus chaud. En revanche, les fréquences de coupure élevées permettent d'obtenir un son plus brillant.

Lorsque vous sélectionnez le type de filtre BPF, le réglage de la fréquence de coupure détermine la plage de fréquences sur laquelle vous pourrez entendez le Tone. Cela permet d'obtenir des sons distinctifs.

Lorsque vous sélectionnez le type de filtre HPF, les réglages élevés de fréquence de coupure diminuent le niveau des graves et préservent la brillance du Tone.

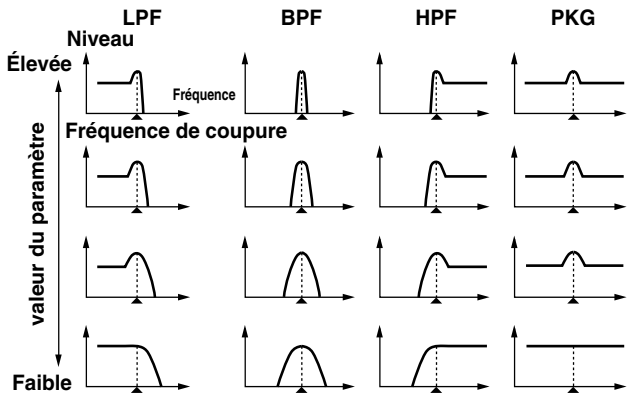
Lorsque vous sélectionnez le type de filtre PKG, le réglage de la fréquence de coupure détermine la plage de fréquences à accentuer.

Resonance (Résonance TVF)

Value

Valeurs : 0–127

Augmente le niveau de la fréquence de coupure, ce qui ajoute du caractère au son. Les réglages excessivement hauts peuvent produire de l'oscillation et un son distordu.



Velo Sens (Sensibilité à la vélocité de la résonance TVF)

Valeurs : -63– 63

Utilisez ce paramètre si vous souhaitez que la vélocité affecte la valeur de la résonance. Plus le réglage est élevé, plus la différence entre les pressions fortes et faibles sur les touches est importante. Les valeurs négatives (-) inversent la modification.

Cutoff Velo (Vélocité de la fréquence de coupure TVF)

Curv (Courbe de vélocité de la fréquence de coupure TVF)

Valeurs : FIXED/1–7

Sélectionne l'une des 7 courbes qui déterminent la manière dont la vélocité influence la fréquence de coupure du Tone. La courbe sélectionnée est affichée sous forme de graphique à droite de cette valeur.

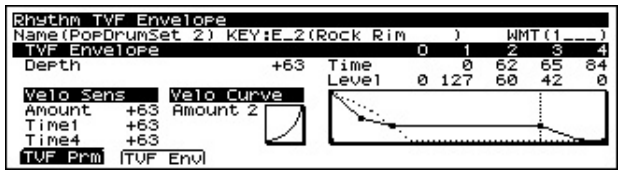
Lorsque vous sélectionnez la courbe de vélocité "FIXED", la fréquence de coupure reste identique, quelle que soit la vélocité de votre jeu (force de frappe sur les touches du clavier).

Sens (Sensibilité à la vélocité de la fréquence de coupure TVF)

Valeurs : -63– +63

Détermine l'impact de la vélocité sur la modification de la fréquence de coupure. Plus le réglage est élevé, plus la différence entre les pressions fortes et faibles sur les touches est importante. Les valeurs négatives (-) inversent la modification.

Page Rhythm TVF Envelope ([RHYTHM] - [F3 (Key TVF)] - [F2 (TVF Env)])



TVF Envelope

Ces paramètres déterminent la valeur de l'enveloppe de filtre (modification dans le temps de la fréquence de coupure initiale), l'effet de la vélocité sur l'enveloppe TVF et les caractéristiques de base de l'enveloppe TVF elle-même.

Depth (Profondeur de l'enveloppe TVF)

Valeurs : -63– +63

Ce paramètre détermine la profondeur de l'enveloppe du filtre. Les valeurs élevées entraînent des modifications plus importantes. Les réglages négatifs (-) inversent le sens des modifications apportées par l'enveloppe.

Time 1–4 (Temps de modification de l'enveloppe TVF 1–4)

Valeurs : 0–127

Ces paramètres déterminent le temps que met la fréquence de coupure à passer d'un niveau d'enveloppe TVF (L1–L4) à l'autre.

Level 0–4 (Niveau d'enveloppe TVF 0–4)

Valeurs : 0–127

Chaque niveau d'enveloppe TVF détermine la modification appliquée au réglage initial de la fréquence de coupure.

Velo Sens (Sensibilité à la vélocité de l'enveloppe TVF)

Amount

Valeurs : -63– +63

Ce paramètre permet de modifier la profondeur de l'enveloppe TVF en fonction de la vélocité (force de frappe sur les touches du clavier). Plus le réglage est élevé, plus la différence entre les pressions fortes et faibles sur les touches est importante. Les valeurs négatives (-) inversent le sens des modifications apportées par l'enveloppe.

Time1 (Sensibilité à la vélocité de l'enveloppe TVF Time 1)

Valeurs : -63– +63

Ce paramètre pour que la vélocité affecte la période T1 de l'enveloppe TVF. Plus le réglage est élevé, plus la différence entre les pressions fortes et faibles sur les touches est importante. Avec les réglages positifs (+), une vélocité élevée réduit le réglage T1. Avec les réglages négatifs (-), une vélocité élevée augmente le réglage T1.

Time4 (Sensibilité à la vélocité de l'enveloppe TVF Time 4)

Valeurs : -63– +63

Utilisez ce paramètre lorsque vous souhaitez que la vélocité affecte la période T4 de l'enveloppe TVF. Plus le réglage est élevé, plus l'impact de la vélocité est important sur la valeur T4. Avec les réglages positifs (+), une vélocité élevée réduit le réglage T4. Avec les réglages négatifs (-), une vélocité élevée augmente le réglage T4.

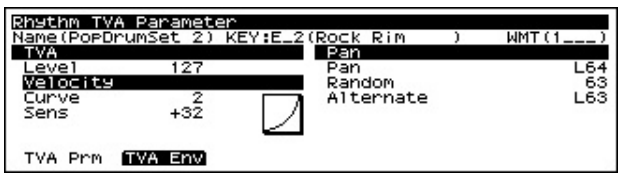
Amount V-Crv (Courbe de vélocité de l'enveloppe TVF)

Valeurs : FIXED/1–7

Sélectionne l'un des 7 courbes qui déterminent la manière dont la vélocité influence la profondeur de l'enveloppe TVF. La courbe sélectionnée est représentée graphiquement à droite de cette valeur. Lorsque vous sélectionnez la courbe de vélocité "FIXED", l'enveloppe de vélocité reste identique, quelle que soit la vélocité de votre jeu.

Modification du volume ([F4 (Key TVA)])

Page Rhythm TVA Parameter ([RHYTHM] - [F4 (Key TVA)] - [F1 (TVA Prm)])



TVA

Le TVA (amplificateur évolutif dans le temps) contrôle la variation du volume du Tone, ainsi que sa position stéréo.

Level (Niveau du Tone)

Valeurs : 0–127

Détermine le volume du Tone rythmique. Ce paramètre permet de régler la balance de volume entre les Tones rythmiques. Le volume global du kit rythmique est réglé par le paramètre Rhythm Level (page Rhythm Common). Il augmente ou diminue le volume des Tone rythmiques individuels selon la valeur sélectionnée (p. 169).

V-Curve (Courbe de vélocité du volume TVA)

Valeurs : FIXED/1–7

Ce réglage vous permet de sélectionner l'une des 7 courbes de vélocité, déterminant la manière dont la vélocité affecte le volume du Tone. La courbe sélectionnée s'affiche graphiquement à droite de la valeur du paramètre.

Lorsque vous sélectionnez "FIXED", le volume du Tone n'est pas affecté par la vélocité.

V-Sens (Sensibilité à la vélocité du volume TVA)

Valeurs : -63– +63

Utilisez ce réglage lorsque vous souhaitez que la vélocité affecte le volume du Tone. Sélectionnez une valeur positive pour que le volume augmente d'autant plus que la force de pression sur les touches est importante. Sélectionnez une valeur négative pour que le volume du Tone soit d'autant plus faible que vous appuyez fort sur les touches.

Pan

Pan (Panoramique du Tone)

Valeurs : L64–63R

Ce paramètre détermine la position stéréo du Tone (L64 = extrémité gauche, 0 = centre et 63R = extrémité droite).

Random (Profondeur de panoramique aléatoire)

Valeurs : 0–63

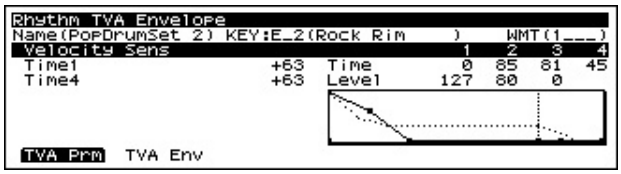
Utilisez ce paramètre pour activer le panoramique aléatoire, note par note. Plus la valeur est élevée, plus la profondeur de la modification est importante.

Alternate (Profondeur de panoramique alternative)

Valeurs : L64–63R

Avec ce réglage, le panoramique passe de gauche à droite à chaque pression sur les touches. Les valeurs élevées produisent une modification plus importante de la profondeur. Vous pouvez sélectionner la position stéréo de la première note via ce paramètre. La position opposée sera affectée à la note suivante, etc. Si vous souhaitez alterner la position stéréo de deux Tones, réglez-les sur les valeurs opposées, gauche et droite (L et R).

Page Rhythm TVA Envelope ([RHYTHM] - [F4 (Key TVA)] - [F1 (TVA Env)])



Velocity Sens

Time1 (Sensibilité à la vélocité de l'enveloppe TVA Time 1)

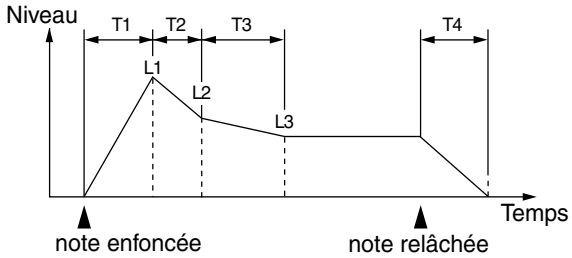
Valeurs : -63– +63

Utilisez ce paramètre lorsque vous souhaitez que la vélocité affecte la période T1 de l'enveloppe TVA. Plus le réglage est élevé, plus la différence entre les pressions fortes et faibles sur les touches est importante. Avec les réglages positifs (+), une vélocité élevée réduit le réglage T1. Avec les réglages négatifs (-), une vélocité élevée augmente le réglage T1.

Time4 (Sensibilité à la vélocité de l'enveloppe TVA Time 4)

Valeurs : -63– +63

Utilisez ce paramètre lorsque vous souhaitez que la vélocité affecte la période T4 de l'enveloppe TVA. Plus le réglage est élevé, plus l'impact de la vélocité est important sur la valeur T4. Avec les réglages positifs (+), une vélocité élevée réduit le réglage T4. Avec les réglages négatifs (-), une vélocité élevée augmente le réglage T4.



Time 1–4 (Temps de modification de l'enveloppe TVA 1–4)

Valeurs : 0–127

Ces réglages déterminent le temps que met le niveau du Tone à passer d'un niveau d'enveloppe TVA (L1–L4) à l'autre.

Level 1–3 (Niveau d'enveloppe TVA 1–3)

Valeurs : 0–127

Chaque niveau d'enveloppe TVA détermine la modification appliquée au réglage initial du niveau du Tone rythmique.

Autres réglages ([F5 (Key Ctl)])

Page Rhythm Key Control ([RHYTHM] - [F5 (Key Ctl)])



Control

Bend Range (Plage de Pitch Bend du Tone)

Valeurs : 0–48

Détermine la valeur de modification de la hauteur lorsque vous déplacez le levier de Pitch Bend. La valeur des réglages affecte la plage de Pitch Bend dans les deux directions du levier.

* *Selon la forme d'onde utilisée, il se peut que la hauteur ne puisse pas monter autant que vous le souhaitez. Elle risque de s'arrêter à une certaine hauteur.*

Mute Group

Valeurs : OFF/1–31

La fonction Mute Group vous permet de désigner deux Tones rythmiques (ou plus) qui ne peuvent être joués simultanément. Par exemple, sur une véritable batterie acoustique, les sons de Charleston ouvert et de Charleston fermé ne se produisent jamais simultanément, car ils sont produits par le même instrument (le Charleston ne peut pas être ouvert et fermé à la fois). Pour simuler cet état de fait sur le XV-5080, vous pouvez affecter les Tones rythmiques du Charleston ouvert et fermé au même groupe Mute, afin qu'ils ne puissent pas être joués en même temps.

Vous pouvez disposer d'un total de 31 groupes Mute par kit rythmique. Si vous ne souhaitez pas affecter un Tone rythmique à un groupe Mute, sélectionnez la valeur "OFF".

Assign Type

Valeurs : MULTI/SINGLE

Ce réglage détermine si une note d'un Tone rythmique en cours de jeu s'arrête lorsque la même note est rejouée (SINGLE) ou si elle se superpose à la nouvelle note et continue à jouer (MULTI).

Envelope Mode (Mode d'enveloppe du Tone rythmique)

Valeurs : NO-SUSTAIN/SUSTAIN

Lorsque vous sélectionnez une forme d'onde en boucle, elle continue normalement à jouer tant que vous maintenez une touche enfoncée. Si vous souhaitez que la note décline naturellement lorsque la touche reste enfoncée, réglez ce paramètre sur "NO-SUSTAIN".

* *Si vous sélectionnez une forme d'onde simple, elle n'est pas maintenue, même si le paramètre est réglé sur "SUSTAIN".*

MIDI Rx Switch (Réception MIDI)

Ces paramètres déterminent la manière dont chaque Tone rythmique d'un kit rythmique répond aux messages MIDI reçus (Expression/Hold 1/Panoramique).

Expression Sw (Expression)

Valeurs : OFF/ON

Si vous souhaitez que le Tone rythmique réponde aux messages d'expression, activez ce paramètre (ON). Sinon, désactivez-le (OFF).

Hold-1 Sw (Hold 1)

Valeurs : OFF/ON

Activez ce paramètre (ON) pour que les Tones reçoivent les messages MIDI Hold1. Sinon, désactivez-le (OFF).

Pan Mode (Mode de panoramique)

Valeurs : CONT/KEY-ON

CONT : La réponse aux messages de panoramique est immédiate. La position stéréo du Tone rythmique se modifie instantanément.

KEY-ON : La position stéréo du Tone se modifie uniquement lorsque la note suivante est jouée. Si un message de panoramique est reçu pendant le jeu d'une note, la position stéréo de cette note ne se modifie pas.

Réglages des effets

Reportez-vous à la section relative aux réglages du mode Rhythm
(p. 36).

Sauvegarde du kit rythmique créé

Reportez-vous à la section relative à la sauvegarde des kits rythmiques (p. 194).

Copie des réglages d'un autre Tone rythmique

Les réglages des Tones rythmiques d'un kit sélectionné peuvent être copiés sur le Tone rythmique en cours. Cela vous permet de gagner un temps précieux lors de l'édition des sons.

1. Vérifiez que le Tone rythmique de destination de la copie est actuellement sélectionné.
2. Appuyez sur le bouton [SYSTEM/UTILITY] de sorte qu'il commence à clignoter.

* *S'il s'allume en continu, cela signifie que le mode SYSTEM est activé. Appuyez de nouveau sur [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin clignote.*

3. Appuyez sur [F6 (Menu)] pour sélectionner le Menu 1.
4. Appuyez sur [F2 (Copy)].
5. Appuyez sur les boutons [▲]/[▼]/[◄]/[►] pour placer le curseur sur "Type".
6. Tournez la molette VALUE pour sélectionner "Key".
7. Appuyez sur les boutons [▲]/[▼]/[◄]/[►] pour placer le curseur sur le paramètre à régler.
8. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC]/[DEC] pour régler la valeur du paramètre.
9. Appuyez sur [F6 (Copy)] pour lancer la copie.

* *Appuyez sur un bouton TONE SELECT [1] - [4] pour sélectionner l'instrument de percussion de votre choix (paramètre Key Selection).*

TONE SELECT [1] : Sélectionne la note une octave au-dessous de la note actuellement sélectionnée.

TONE SELECT [2] : Sélectionne la note un demi-ton au-dessous de la note actuellement sélectionnée.

TONE SELECT [3] : Sélectionne la note un demi-ton au-dessus de la note actuellement sélectionnée.

TONE SELECT [4] : Sélectionne la note une octave au-dessus de la note actuellement sélectionnée.

* *Vous pouvez également appuyer sur la touche d'un clavier MIDI connecté pour sélectionner le son d'instrument de percussion (p. 168).*

MEMO

Patch Name Copy

Vous pouvez copier le nom de Patch en sélectionnant la valeur "NAME" à l'étape 6 ci-dessus.

Fonction de comparaison (Compare)

Vous pouvez utiliser la fonction Compare durant l'opération de copie.

La fonction Compare permet de jouer le Tone rythmique sélectionné comme source de la copie. Pour cela, appuyez sur [F1 (Compare)] afin d'accéder à la page Rhythm Compare. Le nouveau Tone rythmique peut aussi être sélectionné depuis la page Rhythm Compare. Mais il n'est pas possible de sélectionner les Patches XP-A à F. Après la sélection d'un Tone rythmique, appuyez de nouveau sur [F1] pour revenir à la page précédente.

* *La fonction Compare ne peut pas être utilisée si vous avez sélectionné un Tone rythmique de la zone temporaire (Temporary Patch) comme source de la copie.*

* *Veuillez noter que lors de la lecture d'un Tone rythmique via la fonction Compare, le son peut légèrement différer de la lecture normale.*

Chapitre 7 Chargement de données

Chargement de banques de sons (CD-ROM)

Essayons à présent de charger une banque de sons (série L-CDX optionnelle, par exemple) dans le XV-5080 et de jouer certains sons. Pour utiliser des banques de sons via le XV-5080, vous devez disposer d'un lecteur de CD-ROM SCSI (CDR-88RW-2 optionnel) et de barrettes mémoire SIMM.

* *Vous devez disposer d'au-moins 16 Mo de mémoire supplémentaire (32 Mo ou plus recommandés).*

MEMO

Vous pouvez également charger les banques de sons du CD-ROM AKAI S1000/3000 (p. 187).
Version française de la section suivante en page 183.

Installing the SIMM (Memory Module)

Loading commercial sampler libraries into the XV-5080 requires installation of a SIMM memory module. The XV-5080 is equipped with two slots for SIMMs, allowing you to expand memory capacity by 128 MB (with two 64-megabyte SIMMs installed).

SIMMs for use with the XV-5080 must match the following specifications.

Number of pins:	72
Access time:	60 ns or lower
Access protocol:	FPM or EDO
Voltage:	5 V
Capacity:	64 MB/32 MB/16 MB (can be mixed)

**Both parity and non-parity are supported.*

SIMM height: 36 mm or less

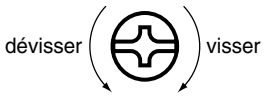
Cautions When Installing SIMM

To avoid the risk of damage to internal components that can be caused by static electricity, please carefully observe the following whenever you handle the board.

- Before you touch the board, always first grasp a metal object (such as a water pipe), so you are sure that any static electricity you might have been carrying has been discharged.
- When handling the board, grasp it only by its edges. Avoid touching any of the electronic components or connectors.
- Save the bag in which the board was originally shipped, and put the board back into it whenever you need to store or transport it.

Use a Philips screwdriver that is suitable for the size of the screw. If an unsuitable screwdriver is used, the head of the screw may be stripped.

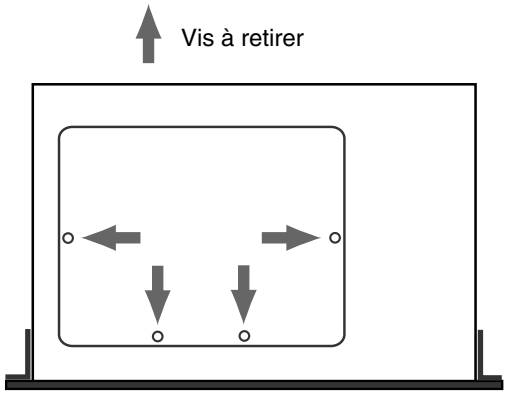
To remove a screw, rotate the screwdriver counter-clockwise. To tighten the screws, rotate the screwdriver clockwise.

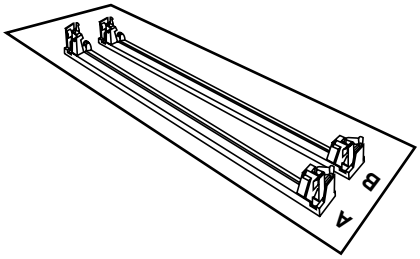


- Be careful not to cut your hands on the edges of the opening while removing the cover.
- When adding SIMMs, remove only the specified screws.
- Be careful that the screws you remove do not drop into the interior of the XV-5080.
- Do not touch any of the printed circuit pathways or connection terminals.
- Never use excessive force when installing a circuit board. If it doesn't fit properly on the first attempt, remove the board and try again.
- When circuit board installation is complete, double-check your work.
- Do not leave the cover removed. Be sure to reattach it after the SIMM has been installed.

1. Turn off the power on the XV-5080 and any connected devices, and disconnect any cables connected to the XV-5080.

2. Detach the cover on the top of the XV-5080.





3. The order in which the slots are used when installing the SIMMs depends on the number of SIMMs added. Refer to the table below.

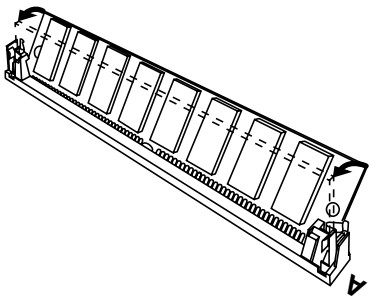
SIMM Slot Installation Order

Two cards:	A, then B
One card:	A

4. After confirming the position of the SIMM's notch and its orientation, insert the SIMM at an angle into the slot.

5. Using your fingers, push up on the SIMM until it stands upright in the slot.

The SIMM is then held in place with the silver-colored latches on both sides of the slot.



6. When installing more than one SIMM, repeat Steps 4 and 5.

7. Return the XV-5080's top cover to its original position.

This completes installation of the SIMM or SIMMs.

Removing SIMMs

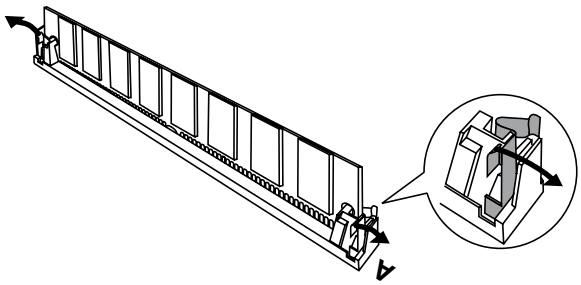
Remove SIMMs in the reverse order of that used for installation.

NOTE

Before beginning this procedure, turn off the power to the XV-5080 and all connected devices.

1. Simultaneously push the silver-colored latches on both sides of the slot outwards.

The SIMM is released from the latches, and remains in the slot, at an angle.



2. Pull the SIMM out of the slot.

Confirming That the SIMM Is Properly Installed

1. Press the [SYSTEM/UTILITY] button, getting its indicator to light.

* *If the indicator is blinking, you are in UTILITY mode. Press the [SYSTEM/UTILITY] button again, so the indicator lights steadily.*

2. Press the [F6 (Info)] button.

The SYSTEM Info page will appear.

3. Confirm that the capacity of the SIMM appears next to the slot in which it is placed.

* *If no SIMM has been installed, or if the installed SIMM is not being recognized properly, "——" appears in the display.*

* *If the SIMM is not properly recognized, or if the capacity indicated for the installed SIMM differs from its actual capacity, turn off the power, and carry out the procedure once more. Check again, and if you get the same result, it means that that particular SIMM cannot be used in the XV-5080.*

Installation de barrettes mémoire SIMM

Pour charger des banques de sons du commerce dans le XV-5080, vous devez installer une mémoire SIMM. Le XV-5080 est équipé de 2 emplacements pour barrettes SIMM, permettant d'étendre la capacité mémoire de 128 Mo (2 barrettes SIMM de 64 Mo).

Les barrettes SIMM doivent répondre aux caractéristiques suivantes :

Nombre de broches : 72

Temps d'accès : 60 ns ou plus rapide

Protocole d'accès : FPM ou EDO

Tension : 5 V

Capacité : 64 Mo/32 Mo/16 Mo (peut être mixte)

** Vous pouvez utiliser des mémoires à parité et sans parité.*

Hauteur des barrettes SIMM : 36 mm ou inférieure

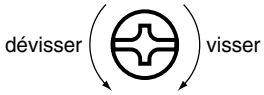
Précautions d'installation des barrettes SIMM

Veuillez suivre attentivement les instructions ci-après lorsque vous manipulez une barrette afin d'éviter d'endommager les éléments internes via l'électricité statique.

- Touchez toujours un objet métallique relié a la terre (comme une canalisation d'eau) avant de manipuler la barrette afin de vous décharger de votre électricité statique.
- Lorsque vous manipulez la barrette, tenez-la par les côtés. Évitez de toucher les composants et les connecteurs.
- Conservez le sachet d'emballage d'origine et replacez-y la carte lorsque vous souhaitez la ranger ou la transporter.

Utilisez un tournevis cruciforme adapté. Si vous utilisez un tournevis de taille inappropriée, vous risquez d'endommager la tête des vis.

Pour dévisser, tournez le tournevis vers la gauche. Pour visser, tournez le tournevis vers la droite.

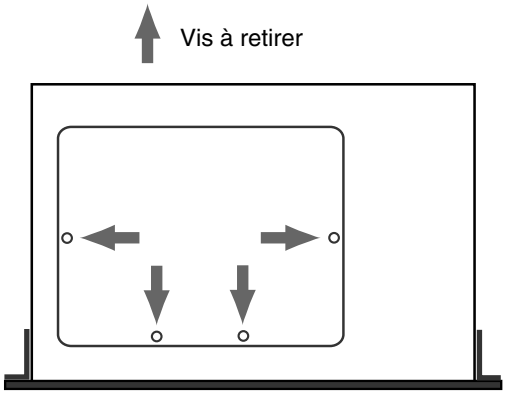


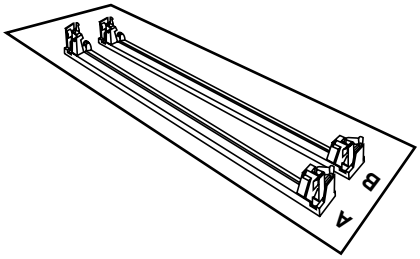
- Attention : veillez à ne pas vous couper sur les bords du châssis lorsque vous retirez le panneau supérieur.
- Retirez uniquement les vis indiquées.
- Veillez à ne pas laissez tomber de vis dans le châssis du XV-5080.
- Ne pas toucher les circuits imprimés ni les connecteurs.
- Ne jamais forcer lors de l'installation de la barrette. Si elle s'insère mal, retirez-la et recommencez l'installation.
- Lorsque la barrette est installée, vérifiez l'installation.

Ne pas laisser l'appareil sans panneau supérieur. Veillez à le replacer correctement lorsque la barrette est installée.

1. Placez le XV-5080 et tous les appareils connectés hors tension. Puis déconnectez les câbles reliés au XV-5080.

2. Retirez le panneau supérieur du XV-5080.





3. L'emplacement et l'ordre d'installation sont déterminés par le nombre de barrettes que vous souhaitez ajouter. Se référer au tableau ci-dessous pour procéder à l'installation :

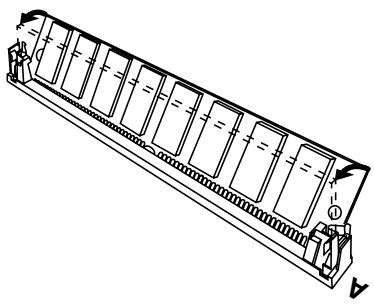
Ordre d'installation des barrettes SIMM

Deux cartes :	Emplacement A, puis B
Une carte :	Emplacement A

4. Vérifiez la position des encoches et l'orientation de la barrette mémoire, puis insérez la carte de biais.

5. Avec les doigts, poussez sur la barrette mémoire tout en la plaçant à la verticale de l'emplacement.

La barrette mémoire est alors fixée dans les loquets argentés situés aux extrémités de l'emplacement.



6. Pour ajouter une deuxième barrette mémoire, répétez les étapes 4 et 5.

7. Replacez le panneau supérieur du XV-5080.

L'installation des barrettes SIMM est terminée.

Retirer les barrettes mémoire SIMM

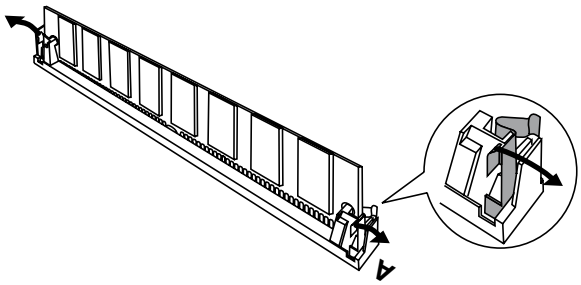
Pour retirer une barrette mémoire SIMM, suivez un ordre inverse par rapport à l'ordre d'installation.

NOTE

Avant de commencer la procédure, placez le XV-5080 et tous les appareils connectés hors tension.

1. Poussez simultanément vers l'extérieur les loquets argentés situés aux deux extrémités de l'emplacement.

Suite à cette manipulation, la barrette est libérée des loquets et reste inclinée dans l'emplacement.



2. Retirez la barrette de l'emplacement.

Vérifier l'installation de la barrette mémoire SIMM

1. Appuyez sur le bouton [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin s'allume.

* *Si le témoin clignote, l'appareil est en mode Utilitaire. Appuyez de nouveau sur le bouton [SYSTEM/UTILITY] pour que le témoin reste allumé en continu.*

2. Appuyez sur le bouton [F6 (Info)].

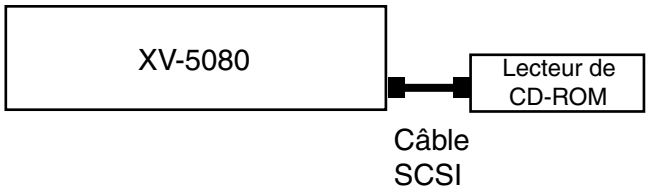
L'écran SYSTEM Info apparaît.

3. Assurez-vous que la capacité de la barrette mémoire SIMM s'affiche en face du nom de l'emplacement dans lequel elle est installée.

* *«----------» s'affiche en face du nom de l'emplacement si aucune barrette SIMM n'est installée ou si elle n'est pas reconnue.*

Si la barrette SIMM n'est pas correctement reconnue ou si la capacité indiquée pour la barrette SIMM installée est incorrecte, placez l'appareil hors tension et recommencez l'opération. Vérifiez de nouveau. Si vous obtenez toujours le même résultat, cela signifie que cette barrette SIMM ne peut pas être utilisée sur le XV-5080.

Connecter un lecteur de CD-ROM



1. Placez le XV-5080 et tout appareil connecté hors tension.

2. Connectez le XV-5080 au lecteur de CD-ROM via un câble SCSI (extrémité du XV-5080 équipée d'un connecteur de type Sub D 25 broches).

3. Réglez l'identifiant SCSI (SCSI ID) via le bouton SCSI situé en face arrière. Vous pouvez choisir n'importe quel identifiant, tant que chaque appareil est doté d'un identifiant différent.

* *Pour plus d'informations sur le réglage de l'identifiant SCSI du lecteur de CD-ROM, reportez-vous au mode d'emploi de l'appareil concerné.*

NOTE

Les réglages "8" et "9" du bouton SCSI ID ne peuvent pas être utilisés avec le XV-5080.

4. Activez (On) la terminaison du lecteur de CD-ROM.

* *Pour plus de détails sur le réglage de terminaison du lecteur de CD-ROM, voir le mode d'emploi de l'appareil concerné.*

* *Pour plus d'informations sur les connexions SCSI, veuillez vous reporter au Mode d'emploi, p. 239.*

Banques de sons

1. Placez le lecteur de CD-ROM sous tension, puis le XV-5080.

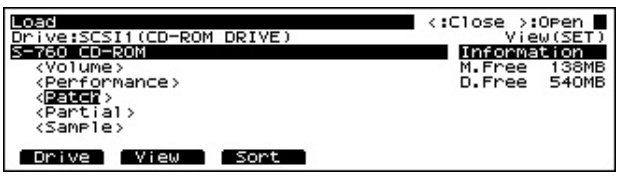
2. Placez le CD-ROM (banque de sons) que vous souhaitez charger dans le lecteur.

3. Appuyez sur le bouton [DISK].

La page Disk Menu s'affiche.

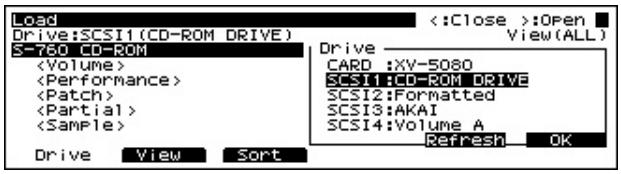
4. Appuyez sur le bouton [F1 (Load)].

La page Load s'affiche.



5. Appuyez sur le bouton [F1 (Drive)].

La fenêtre Drive s'affiche.



Les paramètre SCSI ID et Volume Label du périphérique SCSI connecté s'affichent dans la fenêtre.

6. Tournez la molette VALUE pour sélectionner l'identifiant SCSI en vigueur à la connexion du lecteur de CD-ROM.

7. Appuyez sur le bouton [F6 (OK)].

Le contenu du CD-ROM s'affiche.

* *Les dossiers apparaissent entre les signes <>. Les dossiers ne peuvent pas être chargés.*

* *Les types de dossiers affichés à l'écran peuvent différer selon la banque chargée. Reportez-vous à la section concernant les types de dossiers des banques de sons (p. 187).*

[F5 (Refresh)]

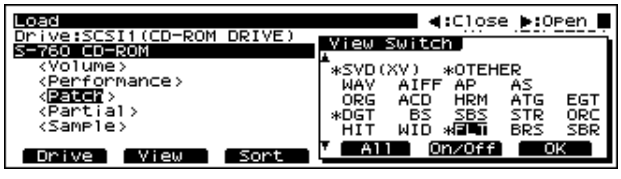
Appuyez sur ce bouton pour effacer la mémoire cache du XV-5080. Lorsque vous partagez un lecteur Zip avec un autre XV-5080 (ou autre appareil), veillez à appuyer sur ce bouton lorsque vous chargez des données de l'autre appareil.

8. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲]/[▼] pour sélectionner le dossier contenant le fichier à charger.

9. Appuyez sur [►] pour afficher les fichiers disponibles pour le chargement.

* *Appuyez sur [◄] pour remonter d'un niveau.*

Appuyez sur [F2 (View)] pour spécifier la catégorie des fichiers à afficher.



Utilisez la molette VALUE ou [▲]/[▼] pour choisir la catégorie à charger, puis appuyez sur [F5 (Mark)]. Appuyez sur [F4 (Mk All) pour sélectionner tous les fichiers. Appuyez de nouveau pour les désélectionner.

Pour plus de détails sur les catégories, voir p. 188.

10. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲]/[▼] pour sélectionner le fichier à charger, puis appuyez sur [F5 (Mark)] ; une astérisque ("*") est ajoutée.

* *Appuyez sur [F4 (All)] si vous souhaitez sélectionner tous les fichiers. Appuyez de nouveau sur ce bouton pour les désélectionner.*

Les fichiers peuvent être classés. Appuyez sur [F3 (Sort)] pour ouvrir la fenêtre de sélection des classements. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲]/[▼] pour sélectionner une option, puis appuyez sur [F6 (OK)].

Without : Les fichiers sont affichés selon l'ordre dans lequel ils ont été sauvegardés.

Name : Les fichiers sont classés par nom de fichier, en ordre croissant.

Size ▲ : Les fichiers sont classés par taille de fichier, en ordre croissant.

Size ▼ : Les fichiers sont classés par taille de fichier, en ordre décroissant.

11. Appuyez sur [F6 (Select)]

La mémoire utilisée par les fichiers sélectionnés est affichée.

* *Si vous constatez que vous ne pouvez pas effectuer le chargement sur la mémoire SIMM après avoir vérifié la taille de la mémoire, suivez la procédure à l'étape 10 pour initialiser de nouveau les marqueurs.*

12. Appuyez sur [F6 (Load)].

Lorsque vous sélectionnez des fichiers Volume, Performance, ou Patch, le message "Overwrite in User Group. OK?" s'affiche. Le numéro du Patch ou de la Performance du groupe utilisateur s'affiche.



* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].*

* *Lors du chargement de Patches ou de Performances, vous pouvez spécifier le Patch ou la Performance de destination du chargement dans cette fenêtre.*

13. Pour remplacer les données, appuyez sur "OK". Si vous souhaitez effectuer le chargement sur une destination utilisateur vide, appuyez sur "Append".

* *S'il n'y pas d'espace disponible dans le groupe utilisateur, le message "Patch (Performance) Full" s'affiche.*

Dans ce cas, appuyez sur [F4 (JumpDel) pour afficher la page Delete, et supprimez une Performance ou un Patch.

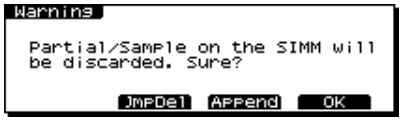
14. Une fenêtre apparaît, permettant de remplacer les données (partiel ou échantillon) de la mémoire SIMM (OK) ou d'ajouter les données (Append).

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].*

* *S'il n'y a pas d'espace libre sur la mémoire SIMM, appuyez sur [F4 (JumpDel) pour afficher la page Delete. Supprimez alors un partiel ou une onde.*

* *Vous pouvez charger un maximum de 4096 partiels et 8192 échantillons (tant que cela n'excède pas la capacité totale de la mémoire SIMM installée).*

15. Après le chargement, la page File Selection apparaît de nouveau.



Vous pouvez écouter le son d'un échantillon, d'un fichier .wav, .aif, etc. en appuyant sur le potentiomètre VOLUME lorsque vous les sélectionnez.

* *Lorsque vous chargez des données de volume, de Performance, de partiel et de programme, les fichiers dépendants sont également chargés.*

Free Area

SIMM

Affiche l'espace disponible dans la mémoire SIMM.

Disk

Affiche l'espace disque disponible sur le lecteur SCSI connecté.

Marked

Affiche le numéro et la taille des fichiers sélectionnés (marqués) à traiter.

Procédure de suppression d'un Patch ou d'une Performance

Après avoir sélectionné “No” à l'étape 12 du “Chargement des banques de sons”, appuyez sur [F4 (JumpDel)] pour afficher l'écran Delete.



1. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲]/ [▼] pour sélectionner le Patch ou la Performance à supprimer, puis appuyez sur [F5 (Mark)]. Pour sélectionner tous les Patches et les Performances, appuyez sur [F4 (Mk All)]. Appuyez de nouveau sur ce bouton pour désélectionner tous les Patches et Performances.

2. Appuyez sur [F6 (Delete)] pour supprimer le Patch ou la Performance sélectionnée.

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].*

* *Lorsque vous supprimez un Patch, les partiels et échantillons utilisés par ce Patch sont simultanément supprimés. Toutefois, les partiels et échantillons ne sont pas supprimés lorsqu'ils sont également utilisés par un autre Patch.*



Appuyez sur [F2 (View)] pour spécifier la catégorie des Patches à afficher.

Lorsque la fenêtre View Switch s'affiche, tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲]/[▼] pour sélectionner la catégorie à afficher, puis appuyez sur [F5 (Mark)]. Pour sélectionner toutes les catégories, appuyez sur [F4 (Mk All)]. Appuyez de nouveau sur ce bouton pour désélectionner toutes les catégories.

* *Les partiels et échantillons peuvent être supprimés d'une façon similaire aux Patches— placez simplement le curseur sur Type et sélectionnez le type à supprimer.*

* *Vous pouvez également afficher l'écran Delete en appuyant sur le bouton [SYSTEM/UTILITY] de sorte qu'il clignote, puis en appuyant sur [F4 (Delete)].*

Types de dossier des banques de sons (Display)

Banque de sons série S-700

<Volume> : Dossiers de volume.

<Performance> : Dossiers de Performances.

<Patch> : Dossiers de Patches.

<Partial> : Dossiers de partiels.

<Sample> : Dossiers d'échantillons.

Chargement de banques de sons AKAI S1000/3000

<Partition A-?> : Dossiers de partitions.

<Volume> : Dossiers de volume. En fait, vous pouvez choisir le nom souhaité. Consultez les données de référence comprises dans le CD-ROM à charger.

* *Les fichiers de programmes sont chargés dans la zone utilisateur sous forme de Patches. Lorsque les fichiers sont affichés, comme illustré à l'écran File Select, l'extension ".AKP" leur est ajoutée. De plus, les fichiers d'échantillons sont sauvegardés sur les mémoires SIMM. Lorsque les fichiers sont affichés, comme illustré à l'écran File Select, l'extension ".AKS" leur est ajoutée.*

Chargement de banques de sons AIFF/WAV

L'affichage et le niveau du dossier varient en fonction du type de banque (CD-ROM).

Consultez les données de référence comprises dans le CD-ROM à charger.

Affichage des catégories de dossiers des banques de sons

La catégorie des fichiers de la série S-700 est indiquée.

Vous pouvez sélectionner les catégories suivantes.

- other : Aucune affectation
- BEL : Cloche (cloche, Pad de cloche)
- BRS : Cuivres (cuivres synthé)
- BS : Basse (contrebasse, basse)
- BTS : Beats (Beat, Groove)
- CMB : Combinaison (Patch splitté/superposé)
- CYM : Cymbales
- DRM : Batterie
- FLT : Flûte
- GTR : Guitare (guitare acoustique, guitare électrique)
- HAT : Charlestons
- HIT : Hits (Orchestra Hit)
- KEY : Claviers
- KIK : Grosses caisses
- KIT : Kits de batterie
- MLT : Maillets
- ORC : Orchestre symphonique
- ORG : Orgue (orgue électrique, orgue à tuyaux)
- PAD : Pads synthés (Pad Synth)
- PNO : Piano (piano acoustique)
- PRC : Percussion
- SAX : Saxophones
- SFX : Effets sonores
- SNR : Caisse claire
- STR : Instruments à cordes
- TOM : Toms
- VOX : Voix (voix, choeur)
- WND : Instruments à vent

En plus de la série S-700, vous disposez également des catégories suivantes.

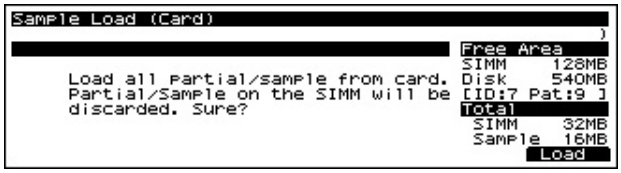
SVD : (fichiers de réglages du XV-5080)

- AIFF : Fichier AIFF
- WAV : Fichier WAV
- AS : Échantillon AKAI
- AP : Patch AKAI

Chargement d'échantillons

Tous les échantillons sauvegardés sur la carte mémoire sont chargés dans la mémoire SIMM du XV-5080. Lorsque vous sélectionnez une carte mémoire contenant des Patches ou Performances utilisant des échantillons, les échantillons de la carte sont utilisés après chargement dans la mémoire SIMM.

* *Le son des Patches et Performances risque d'être incorrect si les échantillons de la carte installée ne sont pas chargés dans la mémoire SIMM.*



1. Appuyez sur le bouton [DISK] de sorte que le témoin s'allume.
2. Appuyez sur le bouton [F3 (SampLd)].
3. Un message vous demande si vous souhaitez remplacer les partiels et échantillons de la mémoire SIMM.
4. Appuyez sur [F6 (Load)] pour lancer le chargement des données.

Lorsque le chargement des données est correctement effectué, l'écran affiche le message "Completed!".

5. Appuyez sur le bouton [DISK] pour revenir à la page précédente.

Free Area

SIMM

Affiche l'espace disponible de la mémoire SIMM.

Disk

Affiche l'espace disque disponible sur le périphérique SCSI connecté.

Total

Indique la taille totale du contenu de la mémoire SIMM et des échantillons de la carte mémoire.

Chargement automatique

Cette fonction permet de sélectionner le dossier (<Sample>) sur lequel les échantillons sont automatiquement chargés à la mise sous tension du XV-5080.

* *Si le dossier Sample sélectionné réside sur un disque SCSI externe, le disque SCSI doit être sous tension lors du chargement des données. S'il n'est pas sous tension, un message d'erreur s'affiche.*

* *Si le dossier Sample sélectionné se trouve sur une carte mémoire ou un disque Zip, ce support doit être inséré avant le chargement des données. Sinon, un message d'erreur s'affiche.*

1. Appuyez sur le bouton [DISK] de sorte qu'il s'allume.

2. Appuyez sur le bouton [F4 (Auto Ld)].

3. Appuyez sur le bouton [F1 (Drive)].

La fenêtre Drive s'affiche.

Les paramètres SCSI ID et Volume Label du périphérique SCSI connecté s'affichent à l'écran.

4. Tournez la molette VALUE pour sélectionner l'identifiant SCSI du disque à charger.

5. Appuyez sur le bouton [F6 (OK)].

Appuyez sur [F2 (View)] pour spécifier la catégorie des fichiers à charger.

Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲]/[▼] pour sélectionner la catégorie à afficher, puis appuyez sur [F5 (Mark)]. Pour sélectionner toutes les catégories de fichiers, appuyez sur [F4 (Mk All)]. Appuyez de nouveau sur ce bouton pour désélectionner toutes les catégories.

* *Les désignations des catégories sont affichées en haut à droite de l'écran, fonction View. Lorsque vous avez spécifié les catégories, "View(Filterd)" s'affiche. Si vous n'avez pas spécifié de catégorie, "View(All)" s'affiche.*

Les fichiers peuvent être classés. Appuyez sur [F3 (Sort)] pour ouvrir la fenêtre de sélection des classements. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲]/[▼] pour sélectionner une option, puis appuyez sur [F6 (OK)].

Without : Les fichiers sont affichés selon l'ordre dans lequel ils ont été sauvegardés.

Name : Les fichiers sont classés par nom de fichier, en ordre croissant.

Size ▲ : Les fichiers sont classés par taille de fichier, en ordre croissant.

Size ▼ : Les fichiers sont classés par taille de fichier, en ordre décroissant.

Affichez l'échantillon à charger, puis appuyez sur [F6 (SELECT)].

* *Pour supprimer les réglages, appuyez sur [F5 (OFF)].*

Le nom du chemin indiquant le support utilisé pour la sauvegarde automatique s'affiche sous la mention Auto Load Path.



6. Appuyez sur [DISK] pour revenir à la page précédente.

Free Area

SIMM

Affiche l'espace disponible de la mémoire SIMM.

Disk

Affiche l'espace disque disponible sur le périphérique SCSI connecté.

Total

SIMM

Affiche la capacité totale de la mémoire SIMM installée.

Sample

Affiche la taille totale de tous les échantillons du dossier d'échantillons sélectionné.

Lecture de banques de sons chargées

Les Patches et Performances chargés depuis des CD-ROM sont enregistrés dans le groupe utilisateur (USER).

Lorsque vous avez sélectionné un Patch ou une Performance du groupe utilisateur, vous pouvez lancer la lecture des sons.

1. Appuyez sur le bouton [USER] de sorte qu'il s'allume.
2. Appuyez sur le bouton [PATCH] ou [PERFORM] de sorte qu'il s'allume.
3. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC]/[DEC] pour sélectionner le Patch ou la Performance à jouer.

Vous pouvez jouer les sons via un clavier MIDI connecté ou autre appareil similaire.

* *Vous pouvez également appuyer sur le potentiomètre VOLUME pour écouter les sons. Lorsque vous sélectionnez une Performance, cela permet de jouer la phrase de Patch de la Partie actuellement sélectionnée.*

Chargement de données sauvegardées sur disque Zip

Les fichiers contenant les données de Patches, Performances, kits rythmiques, système, les réglages de la liste des favoris (.SVD), ainsi que les échantillons (.WAV/.AIF), sont sauvegardés sur des disques Zip.

Ces fichiers sont chargés dans la mémoire interne (tous les échantillons du dossier Sample sont également chargés dans la mémoire SIMM).

* *Un disque pouvant être utilisé sur Windows 98/95/3.1 ou MS-DOS peut être utilisé tel quel.*

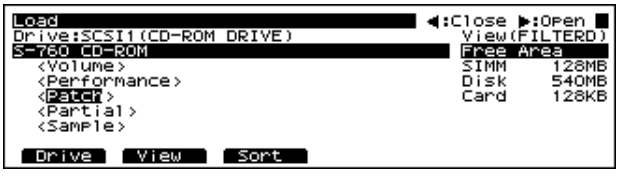
* *Un disque formaté Mac OS ne peut pas être utilisé.*

1. Placez le lecteur Zip sous tension, puis le XV-5080.
2. Insérez le disque contenant les données à charger.
3. Appuyez sur [DISK].

La page Disk Menu s'affiche.

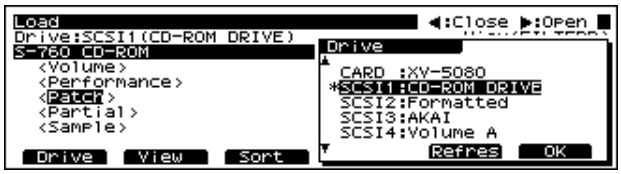
4. Appuyez sur [F1 (Load)].

La page Load s'affiche.



5. Appuyez sur [F1 (Drive)].

La fenêtre Drive s'affiche.



Les paramètres SCSI ID et Volume Label du périphérique SCSI connecté s'affichent dans la fenêtre.

6. Tournez la molette VALUE pour sélectionner l'identifiant SCSI du disque à charger.
7. Appuyez sur [F6 (OK)].

Le contenu du disque s'affiche.

* *Les éléments entre <> sont des dossiers. Les dossiers ne peuvent pas être chargés.*

8. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲]/[▼] pour sélectionner le dossier contenant le fichier à charger.
9. Appuyez sur [►] pour afficher les fichiers (.SVD) disponibles pour le chargement.

* *Appuyez sur [◄] pour remonter d'un niveau.*

10. Placez le curseur sur le fichier (.SVD) à charger, puis appuyez sur [F6 (Load)].

Tous les réglages du XV-5080 en vigueur lors de la sauvegarde de ce fichier sont alors chargés.

* *Toutes les données de la zone utilisateur sont remplacées.*

Chargement individuel de Patches, Performances ou kits rythmiques

Vous pouvez charger des données de Patches, Performances ou kits rythmiques séparément.

Suivez la procédure ci-dessous :

1. Placez le curseur sur le fichier (.SVD) apparaissant à l'étape 9 de l'opération précédente, puis appuyez sur [►].

Les dossiers de Patches, Performances et kits rythmiques s'affichent.

2. Placez le curseur sur le type de son à charger, puis appuyez sur [►].

Les fichiers pouvant être chargés sont affichés.

3. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲]/[▼] pour sélectionner le fichier à charger, puis appuyez sur [F5 (Mark)] pour placer un marqueur ("*").

* *Si vous souhaitez sélectionner (placer un marqueur sur) tous les fichiers, appuyez sur [F4 (ALL)]. Appuyez de nouveau sur ce bouton pour désélectionner tous les fichiers.*

Les fichiers peuvent être classés. Appuyez sur [F3 (Sort)] pour ouvrir la fenêtre de sélection des classements. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲]/[▼] pour sélectionner une option, puis appuyez sur [F6 (OK)].

Without : Les fichiers sont affichés selon l'ordre dans lequel ils ont été sauvegardés.

Name : Les fichiers sont classés par nom de fichier, en ordre croissant.

Size ▲ : Les fichiers sont classés par taille de fichier, en ordre croissant.

Size ▼ : Les fichiers sont classés par taille de fichier, en ordre décroissant.

4. Appuyez sur [F6 (Load)].

Le message "Overwriting to the User Group. OK?" s'affiche et une fenêtre affichant les numéros des Patches et des Performances utilisateur qui vont être remplacés apparaît.

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].*

* *Lorsque les Patches/Performances/kits rythmiques sont chargés individuellement, seules les données (de niveau inférieur) essentielles à la production du son sont simultanément chargées.*
Cela s'avère pratique lors de la création d'un fichier global de réglages du XV-5080 (.SVD) correspondant à la capacité de mémoire SIMM effectivement installée.

Utilitaires liés aux échantillons

Transmission et réception d'échantillons (Sample Dump)

Vous pouvez transmettre et recevoir des échantillons via les messages MIDI Universal Exclusive de Sample Dump. Les échantillons, y compris les points de boucle et les modes de boucle, peuvent être échangés avec des échantillonneurs compatibles avec la norme Sample Dump.

* *Le nom de l'échantillon et les données de section de clavier ne sont pas transmis. Réglez séparément ces paramètres sur l'échantillonneur récepteur.*

* *La mention "MIDI******" est automatiquement affectée au nom des données reçues par le XV-5080.*

Transmission d'échantillons

1. Connectez le XV-5080 à l'échantillonneur récepteur via un câble MIDI.

Pour plus d'instructions sur les réglages de l'échantillonneur récepteur, reportez-vous à son mode d'emploi.

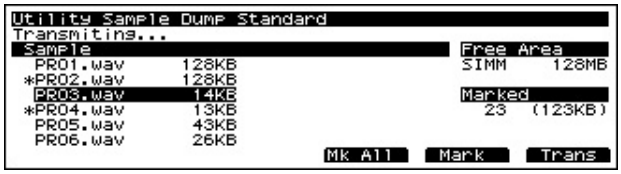
2. Appuyez sur [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin commence à clignoter.

* *Si le témoin est allumé en continu, vous êtes en mode SYSTEM. Appuyez de nouveau sur [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin clignote.*

3. Appuyez sur [F6 (Menu)] pour sélectionner le Menu 2.

4. Appuyez sur le bouton [F3 (S-Dump)].

La page Sample Dump Standard s'affiche.



5. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲]/[▼] pour sélectionner l'échantillon à transmettre, puis appuyez sur [F5 (Mark)]. Appuyez sur [F4 (Mk All) pour sélectionner tous les échantillons. Appuyez de nouveau sur ce bouton pour désélectionner tous les échantillons.

* *Le numéro et la taille des échantillons sélectionnés s'affichent.*

6. Appuyez sur [F6 (Trans)] pour lancer la transmission.

Le message suivant s'affiche : "Transmitting..."

* *La réception par Sample Dump peut uniquement être réalisée de cette manière.*

Réception d'échantillons

1. Connectez le XV-5080 à l'échantillonneur émetteur à l'aide d'un câble MIDI.

Pour obtenir les instructions de réglage de l'appareil émetteur, reportez-vous au mode d'emploi de cet appareil.

2. Appuyez sur [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin commence à clignoter.

* *Si le témoin est allumé en continu, vous êtes en mode SYSTEM. Appuyez de nouveau sur [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin clignote.*

3. Appuyez sur [F6 (Menu)] pour sélectionner le Menu 2.

4. Appuyez sur le bouton [F3 (S-Dump)].

La page Sample Dump Standard s'affiche.

Les préparatifs nécessaires à la réception sont ainsi terminés.

5. Transmettez l'échantillon depuis l'appareil émetteur.

Le message suivant s'affiche à l'écran : "Receiving..."

Free Area

SIMM

L'espace disponible de la mémoire SIMM est affiché.

Marked

Le numéro et la taille des fichiers sélectionnés sont affichés.

Accentuation et atténuation des aigus des échantillons chargés (Emphasis)

En accentuant les aigus des échantillons reçus par Sample Dump depuis un échantillonneur d'un autre fabricant, vous pouvez améliorer la qualité sonore des échantillons. Lors de la transmission d'échantillons à un échantillonneur d'un autre fabricant, les aigus des échantillons risquent d'être accentués dans l'appareil de destination. Dans ce cas, il est préférable d'atténuer les aigus avant la transmission afin de minimiser les variations de qualité sonore dues à la transmission.

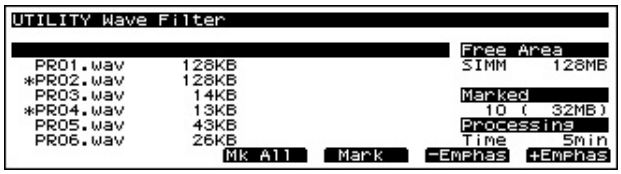
1. Appuyez sur [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin commence à clignoter.

* *Si le témoin est allumé en continu, vous êtes en mode SYSTEM. Appuyez de nouveau sur [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin clignote.*

2. Appuyez sur [F6 (Menu)] pour sélectionner le Menu 2.

3. Appuyez sur [F4 (Emphasis)].

La page Emphasis s'affiche.



4. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲]/[▼] pour sélectionner l'échantillon dont vous souhaitez accentuer ou atténuer les aigus, puis appuyez sur [F5 (Mark)]. Appuyez sur [F4 (Mk All) pour sélectionner tous les échantillons. Appuyez de nouveau sur cette touche pour désélectionner tous les échantillons.

5. Pour accentuer les aigus, appuyez sur [F6 (+Emphas)]. Pour atténuer les aigus, appuyez sur [F6 (-Emphas)].

Free Area

SIMM

Affiche l'espace disponible dans la mémoire SIMM.

Disk

Affiche l'espace disque disponible sur le lecteur SCSI connecté.

Marked

Affiche le numéro et la taille des fichiers sélectionnés (marqués) à traiter.

Processing

Indique le temps de traitement nécessaire à la procédure d'accentuation (Emphasis).

Création automatique de Patches multipartiels (Create Patch)

Cette fonction permet de créer des partiels à partir d'échantillons chargés dans la mémoire SIMM, elle affecte les échantillons selon leur tonalité d'origine et crée automatiquement un Patch multipartiel.

* *Si l'un des échantillons chargés présente la même tonalité d'origine, le dernier échantillon affecté est prioritaire (les affectations sont effectuées selon l'ordre des noms des fichiers).*

* *Les Patches sont créés dans la zone temporaire. Si un Patch est en cours d'édition, sauvegardez-le avant de continuer.*

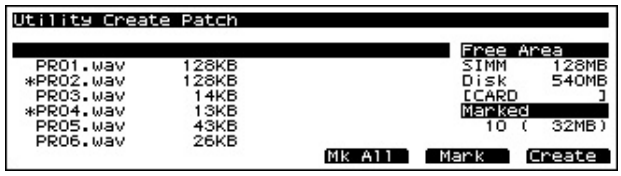
1. Appuyez sur [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin se mette à clignoter.

* *Si le témoin est allumé en continu, vous êtes en mode SYSTEM. Appuyez de nouveau sur [SYSTEM/UTILITY] afin que le témoin clignote.*

2. Appuyez sur [F6 (Menu)] pour sélectionner le Menu 2.

3. Appuyez sur [F5 (Create)].

La page Create Patch s'affiche à l'écran.



4. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲]/[▼] pour sélectionner les échantillons composant le Patch, puis appuyez sur [F5 (Mark)]. Appuyez sur [F4 (Mk All) pour sélectionner (affecter une marque à) tous les échantillons. Appuyez de nouveau sur ce bouton pour désélectionner tous les échantillons.

5. Appuyez sur [F6 (Create)]. Le message de confirmation "Creates a Patch in Temporary area. Sure?" s'affiche.

6. Appuyez sur [F6 (OK)] pour continuer et créer le Patch.

7. Ensuite, éditez les réglages Split à votre convenance.

Free Area

SIMM

Affiche l'espace disponible dans la mémoire SIMM.

Disk

Affiche l'espace disque disponible sur le lecteur SCSI connecté.

Marked

Le numéro et la taille des fichiers sélectionnés sont affichés.

Chapitre 8 Sauvegarde des Tones et autres données

Sauvegarde des éditions dans la mémoire interne du XV-5080 (Write)

Si vous placez l'appareil hors tension ou que vous sélectionnez un autre Patch/Performance/kit rythmique après avoir édité un Patch/Performance/kit rythmique, les éditions sont perdues. Pour les conserver, sauvegardez les données dans la mémoire utilisateur (USER) du XV-5080.

Vous pouvez sauvegarder 128 Patches, 64 Performances et 4 kits rythmiques dans la mémoire interne.

* *Lorsque vous sauvegardez des Tones utilisant des échantillons chargés en mémoire SIMM, vous devez effectuer l'opération d'enregistrement Write, puis sauvegarder toutes les données, y compris les données de la mémoire SIMM, sur la carte mémoire ou le disque Zip (p. 195, p. 200).*

* *En sélectionnant un fichier (.SVD) avec les réglages CARD ou XV-5080 sauvegardés à l'étape 5, vous pouvez directement effectuer la sauvegarde sur la carte mémoire.*

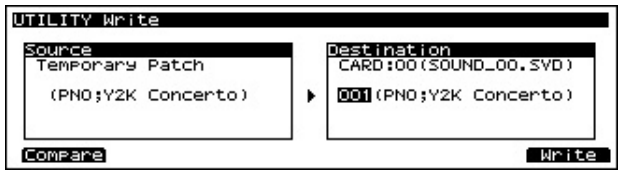
1. Assurez-vous que le Patch, la Performance ou le kit rythmique à sauvegarder est sélectionné.

2. Appuyez sur le bouton [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin se mette à clignoter.

* *Si le témoin est allumé en continu, vous êtes en mode SYSTEM. Appuyez de nouveau sur le bouton [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin clignote.*

3. Appuyez sur [F6 (Menu)] pour sélectionner le Menu 1.

4. Appuyez sur [F1 (Write)]. La page Write s'affiche.



5. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC]/[DEC] pour sélectionner la destination de sauvegarde.

* *Lorsque vous sauvegardez un Patch ou un kit rythmique, vous pouvez utiliser la fonction Compare pour écouter le Patch ou le kit rythmique de la destination de sauvegarde (p. 194).*

* *Si vous sauvegardez sur une carte (CARD), sélectionnez le fichier de destination. Dans ce cas, le Patch, la Performance ou le kit rythmique de la carte est remplacé. S'il n'y a pas de fichier, suivez la procédure de sauvegarde (SAVE) (p. 195, p. 200) pour sauvegarder toute la mémoire interne.*

* *Les fichiers (.SVD) créés sur d'autres appareils ou instruments que le XV-5080 ne sont pas affichés lors de la sauvegarde des données.*

6. Appuyez sur [F6 (Execute)] pour exécuter la sauvegarde. Vous retournez alors à la page PLAY.

7. Pour annuler la procédure, appuyez sur [EXIT].



Si le message "Write Protect ON" s'affiche et que vous souhaitez continuer la sauvegarde, appuyez sur [DEC] pour désactiver la protection en enregistrement, puis appuyez sur [F6 (OK)] pour fermer la fenêtre. Appuyez de nouveau sur [F6 (Execute)] pour exécuter la sauvegarde.

Une fois désactivée, la protection en enregistrement reste désactivée jusqu'à la mise hors tension de l'appareil.

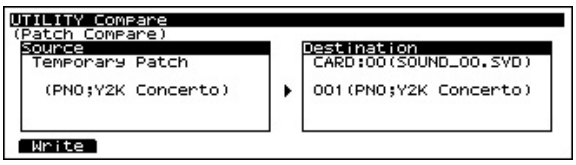
* *À l'étape 5, vous pouvez appuyer sur la molette VALUE (SOUND LIST) pour sélectionner la destination de sauvegarde depuis la liste.*



- Appuyez sur [F5 (-10)] ou [F6 (+10)] pour modifier les indications par pas de 10.
- Lorsqu'une carte mémoire est installée, appuyez sur [F2] pour afficher la liste de sons (Card), puis appuyez sur [-Bank] ou [+Bank] pour sélectionner la banque.
- Appuyez sur la molette VALUE (SOUND LIST) ou sur [F6 (Execute)] pour exécuter la sauvegarde. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'affichage normal.

Fonction Compare (Patch/Rhythm Set)

La fonction Compare vous permet d'écouter le Patch/kit rythmique de l'emplacement mémoire sélectionné pour vous assurer que vous pouvez le remplacer. Pour lire le Patch/kit rythmique, appuyez sur [F1 (Compare)] pour afficher la page Patch Compare/Rhythm Compare.



Vous pouvez sélectionner la destination de sauvegarde dans cet écran. Après avoir sélectionné le Patch/kit rythmique de destination de la sauvegarde, appuyez sur [F1 (Write)] ou [EXIT] pour revenir à la page Write.

* *Notez que si vous utilisez la fonction Compare pour écouter un Patch/kit rythmique, le son risque de différer légèrement de la lecture normale.*

Édition des réglages d'un Patch ou kit rythmique affecté à une Partie de Performance

Vous avez édité les réglages d'un Patch ou kit rythmique affecté à une Partie de Performance. Si vous essayez alors de sauvegarder la Performance sans sauvegarder les modifications apportées, l'écran suivant s'affiche.



Une astérisque ("*") s'affiche sur les Patches/kits rythmiques qui n'ont pas été sauvegardés.

* *Si vous n'avez pas besoin de sauvegarder les réglages du Patch, appuyez sur [F5 (OK)]. Un message vous demande confirmation, appuyez de nouveau sur [F5 (OK)] pour sauvegarder la Performance.*
* *Si vous appuyez sur [F6 (Cancel)], vous revenez à la page Perform Write.*

Si vous souhaitez conserver les éditions du Patch ou du kit rythmique, vous devez d'abord suivre la procédure ci-dessous avant de sauvegarder la Performance.

1. Appuyez sur [F3 (Patch)] ou [F4 (Rhythm)].

La page de sauvegarde des Patches ou kits rythmiques s'affiche.



2. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC]/[DEC] pour sélectionner le numéro de la destination de sauvegarde.

* *Lorsque vous sauvegardez des Patches ou kits rythmiques, vous pouvez écouter le son du Patch ou kit rythmique de destination de la sauvegarde (p. 194).*

3. Appuyez sur [F6 (Execute)] pour exécuter la sauvegarde.

Le signe "*" devient "-".

Pour la sauvegarde de plusieurs Patches/kits rythmiques, la Source se règle automatiquement sur la Partie suivante.

* *Vous pouvez aussi placer le curseur sur le paramètre Source et sélectionner librement les Parties du Patch à sauvegarder.*

4. Répétez les étapes 2 et 3 pour sauvegarder le Patch/kit rythmique.

Pour revenir à la page Perform Write sans achever l'opération, appuyez sur [EXIT].

Lorsque vous avez sauvegardé le Patch/kit rythmique, vous revenez automatiquement à la page Perform Write.

5. Appuyez sur [F6 (Execute)] pour exécuter la sauvegarde.

Sauvegarde de toutes les données sur une carte mémoire ([DISK] - [F2 (SAVE)])

Les réglages des Patches, Performances, kits rythmiques et les réglages système peuvent être sauvegardés sous forme d'un fichier unique sur une carte mémoire disponible dans le commerce (SmartMedia 3.3/5 V), sous le nom de votre choix. Les échantillons chargés en mémoire SIMM sont sauvegardés en même temps. Utilisez les cartes mémoire pour effectuer des sauvegardes lorsque la mémoire interne est saturée ou pour pouvoir utiliser les données que vous avez créées sur un autre
XV-5080.

* *Si vous souhaitez conserver certains échantillons se trouvant sur la carte, veillez à les sauvegarder sur une autre carte auparavant. En effet, les échantillons existants sur la carte sont remplacés durant la procédure de sauvegarde.*

Avant d'utiliser une carte mémoire

* *Insérez les cartes mémoire en dirigeant les contacts dorés vers le bas.*
* *Veillez à insérer correctement la carte mémoire dans l'emplacement (enfoncée jusqu'au bout).*
* *Ne pas toucher ni salir les contacts de la carte mémoire.*
* *Ne retirez jamais la carte mémoire et ne placez jamais l'appareil hors tension pendant le déroulement d'une opération (comme la lecture, la sauvegarde ou le formatage) sur la carte mémoire. Cela pourrait détruire les données de la carte mémoire et/ou rendre la carte mémoire inutilisable (le témoin CARD clignote lorsque vous accédez à la carte mémoire).*
* *Si vous collez l'étiquette de protection en enregistrement sur la zone correspondante de la carte mémoire, vous ne pouvez ni formater la carte ni y enregistrer des données. Pour cela, vous devez retirer l'étiquette. Pour plus de détails sur la protection en enregistrement de la carte, reportez-vous au mode d'emploi.*
* *Si vous essayez de formater une carte ou d'y sauvegarder des données lorsque l'étiquette de protection en écriture est collée, le message suivant s'affiche :*
  Memory Card Write Protected

Formater une carte mémoire

Cette fonction initialise (formate) la carte mémoire de sorte que les données du XV-5080 puissent y être sauvegardées. Avant de pouvoir utiliser sur le XV-5080 une nouvelle carte mémoire ou une carte mémoire déjà utilisée par un autre appareil, elle doit être formatée sur le XV-5080.

* *Attention : le formatage efface toutes les données résidant sur la carte mémoire.*

1. Appuyez sur [DISK] de sorte que le témoin s'allume.
2. Appuyez sur [F5 (Tool)].
3. Appuyez sur [F1 (Format)].
4. Appuyez sur [F1 (Drive)].
5. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲]/[▼] pour sélectionner "CARD".
6. Appuyez sur [F6 (OK)].

* *Vous pouvez éventuellement modifier le paramètre Volume Label en appuyant sur [F4 (V.Label)].*

7. Appuyez sur [F6 (Quick)]. Le message "Format, OK?" s'affiche.
8. Lorsque vous appuyez sur [F6 (OK)], le formatage est exécuté.

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].*

MEMO

Lorsque vous formatez la carte mémoire, vous pouvez obtenir le même résultat en appuyant sur [F5 (Full)].

Sauvegarde des données

Les réglages des Patches, Performances, kits rythmiques, les réglages système et les réglages de la liste des favoris de la mémoire interne peuvent être sauvegardés sur un fichier uniquement sur une carte mémoire disponible dans le commerce (SmartMedia), sous le nom de votre choix. Les fichiers sauvegardés sont inscrits dans la banque de sons CARD A-H et peuvent être gérés comme des sons préprogrammés.

* *Le dossier Sample est automatiquement créé et sauvegardé si des échantillons sont utilisés dans les Patches ou autres données.*

* *Si vous sauvegardez des fichiers contenant de nombreux Patches utilisant de nombreux échantillons, vous devez disposer d'une carte de grande capacité. Nous vous recommandons alors de sauvegarder les données sur un disque Zip ou autre périphérique SCSI externe.*

1. Appuyez sur [DISK].
2. Appuyez sur [F2 (Save)].
3. Appuyez sur [F1 (Drive)].
4. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲]/[▼] pour sélectionner "CARD".
5. Appuyez sur [F6 (OK)].
6. Appuyez sur [F6 (SAVE)].

La fenêtre Save File s'affiche.



Ici, vous pouvez nommer le fichier et sélectionner le type (AIFF/WAV) d'échantillon.

Pour nommer le fichier, tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲], [▼], [◄] ou [►] pour déplacer le curseur et sélectionner les caractères du nom. Ensuite, appuyez sur [F3 (Next ->)].

[F2 (<-Prev)] : Pour reculer d'un caractère.

[F4 (INSERT)] : Pour insérer un espace.

[F5 (Delete)] : Pour supprimer le caractère à la position du curseur.

Sample Type

AIFF : L'échantillon est sauvegardé au format AIFF.

WAV : L'échantillon est sauvegardé au format WAV.

7. Lorsque vous avez fini les réglages, appuyez sur [F6 (OK)].

La sauvegarde est exécutée.

L'échantillon est automatiquement inscrit dans une banque CARD A-H vide.

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].*

Free Area

SIMM

Indique l'espace disponible sur la mémoire SIMM.

Disk

Indique l'espace disque disponible sur le périphérique SCSI connecté.

Le type de disque est indiqué entre crochet ([]). De plus, s'il y a des partiels, leurs numéros sont également indiqués.

Organisation du contenu des cartes mémoire

<Renommer un fichier (RENAME)>

1. Appuyez sur [DISK] de sorte que le témoin s'allume.

2. Appuyez sur [F5 (Tool)].

3. Appuyez sur [F2 (Rename)].

La page Card&Disk Rename s'affiche.

4. Appuyez sur [F1 (Drive)].

5. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲]/[▼] pour sélectionner "CARD".

6. Appuyez sur [F6 (OK)].

7. Tournez la molette VALUE pour sélectionner un fichier.

Appuyez sur [F2 (View)] pour spécifier la catégorie des fichiers à afficher. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲]/[▼] pour sélectionner la catégorie à charger, puis appuyez sur [F5 (Mark)]. Appuyez sur [F4 (Mk All)] pour sélectionner tous les fichiers. Appuyez de nouveau sur ce bouton pour désélectionner tous les fichiers.

Les fichiers peuvent être classés. Appuyez sur [F3 (Sort)] pour ouvrir la fenêtre de sélection des classements. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲]/[▼] pour sélectionner une option, puis appuyez sur [F6 (OK)].

Without : Les fichiers sont affichés selon l'ordre dans lequel ils ont été sauvegardés.

Name : Classement par nom de fichier, ordre croissant.

Size ▲ : Classement par taille de fichier, ordre croissant.

Size ▼ : Classement par taille de fichier, ordre décroissant.

8. Appuyez sur [F6 (Rename)].

La fenêtre Rename s'affiche.



9. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲], [▼], [◄] ou [►] pour déplacer le curseur et sélectionner les caractères du nom, puis appuyez sur [F3 (Next ->)].

[F2 (<-Prev)] : Pour reculer d'un caractère.

[F4 (INSERT)] : Pour insérer un espace.

[F5 (Delete)] : Pour supprimer le caractère à la position du curseur.

10. Après l'affectation du nom, appuyez sur [F6 (OK)].

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].*

Supprimer des fichiers (Delete)

1. Appuyez sur [DISK], de sorte que le témoin s'allume.

2. Appuyez sur [F5 (Tool)].

3. Appuyez sur [F2 (Delete)].

La page Card&Disk Delete s'affiche.

4. Appuyez sur [F1 (Drive)].

5. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC]/[DEC] pour sélectionner "CARD".

6. Appuyez sur [F6 (OK)].

7. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲]/[▼] pour sélectionner les fichiers à supprimer, puis appuyez sur [F5 (Mark)]. Appuyez sur [F4 (Mk All) pour sélectionner tous les fichiers. Appuyez de nouveau sur ce bouton pour désélectionner tous les fichiers.

* *Après avoir placé le curseur sur le dossier, vous pouvez l'ouvrir en appuyant sur [◄] et le fermer en appuyant sur [►].*

* *Les marqueurs placés sur les dossiers sont supprimés lorsque vous déplacez les dossiers.*

Appuyez sur [F2 (View)] pour spécifier la catégorie des fichiers à afficher. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲]/[▼] pour sélectionner la catégorie à charger, puis appuyez sur [F5 (Mark)]. Appuyez sur [F4 (Mk All)] pour sélectionner tous les fichiers. Appuyez de nouveau sur ce bouton pour désélectionner tous les fichiers.

Les fichiers peuvent être classés. Appuyez sur [F3 (Sort)] pour ouvrir la fenêtre de sélection des classements. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲]/[▼] pour sélectionner une option, puis appuyez sur [F6 (OK)].

Without : Les fichiers sont affichés selon l'ordre dans lequel ils ont été sauvegardés.

Name : Classement par nom de fichier, ordre croissant.

Size ▲ : Classement par taille de fichier, ordre croissant.

Size ▼ : Classement par taille de fichier, ordre décroissant.

8. Appuyez sur [F6 (Delete)].

Le message de confirmation “Delete Sure?” s’affiche.

9. Appuyez sur [F6 (OK)] pour exécuter la suppression.

* *Pour annuler l’opération, appuyez sur [EXIT].*
* *Vous ne pouvez pas supprimer les Patches ou Performances individuels d’un fichier (.SVD).*

Free Area

SIMM

Indique l’espace disponible de la mémoire SIMM.

Disk

Indique l’espace disque disponible sur le périphérique SCSI connecté.

Marked

Le numéro et la taille des échantillons sélectionnés qui sont transmis.

<Copier/déplacer des fichiers (Cp/Move)>

1. Appuyez sur [DISK] de sorte que le témoin s’allume.

2. Appuyez sur [F1 (Crd&Dsk)].

3. Appuyez sur [F5 (Tool)].

La page Card&Disk Copy Source s’affiche.

4. Appuyez sur [F1 (Drive)].

5. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲]/[▼] pour sélectionner “CARD”.

6. Appuyez sur [F6 (OK)].

7. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲]/[▼] pour sélectionner les fichiers à copier ou à déplacer, puis appuyez sur [F5 (Mark)]. Appuyez sur [F4 (Mk All) pour sélectionner tous les fichiers. Appuyez de nouveaux sur ce bouton pour les désélectionner.



Appuyez sur [F2 (View)] pour spécifier la catégorie des fichiers à afficher.

Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲]/[▼] pour sélectionner la catégorie à charger, puis appuyez sur [F5 (Mark)]. Appuyez sur [F4 (Mk All)] pour sélectionner tous les fichiers. Appuyez de nouveau sur ce bouton pour désélectionner tous les fichiers.



Les fichiers peuvent être classés. Appuyez sur [F3 (Sort)] pour ouvrir la fenêtre de sélection des classements. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲]/[▼] pour sélectionner une option, puis appuyez sur [F6 (OK)].

Without : Les fichiers sont affichés selon l’ordre dans lequel ils ont été sauvegardés.

Name : Classement par nom de fichier, ordre croissant.

Size ▲ : Classement par taille de fichier, ordre croissant.

Size ▼ : Classement par taille de fichier, ordre décroissant.

8. Appuyez sur [F6 (Select)].

La page Card&Disk Copy Destination s’affiche.

* *L’espace disque disponible sur le support de destination de la copie ou du déplacement est affiché. Cela vous permet de savoir si les fichiers sélectionnés peuvent être copiés/déplacés.*

9. Après avoir appuyé sur [F1 (Drive)], tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲]/[▼] pour sélectionner le support de destination de la copie ou du déplacement.

Lorsque vous copiez ou déplacez vers un dossier, appuyez sur [▲]/[▼] pour sélectionner le dossier de destination, puis appuyez sur [►] pour fermer le dossier.

10. Appuyez sur [F6 (OK)].

11. Appuyez sur [F6 (Copy)] pour lancer la copie.

Ici, appuyez sur [F5 (Move)] pour exécuter le déplacement.

* *Pour annuler l’opération, appuyez sur [EXIT].*
* *Vous ne pouvez pas copier ni déplacer des Patches ou Performances individuels dans un fichier (.SVD).*

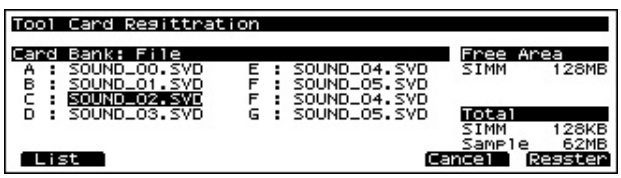
<Inscription sur une banque (Regstry)>

1. Appuyez sur [DISK] de sorte que le témoin s’allume.

2. Appuyez sur [F5 (Tool)].

3. Appuyez sur [F5 (Regstry)].

La page Card&Disk Card Registration s’affiche.



* *La mémoire SIMM disponible et la taille des échantillons de la carte sont affichés.*

4. Appuyez sur [▲], [▼], [◄] ou [►] pour placer le curseur sur la banque de destination souhaitée.

5. Appuyez sur [F1 (List)] pour afficher la page Sound File List.

6. Tournez la molette VALUE pour sélectionner le fichier à inscrire, puis appuyez sur [F6 (OK)].

L'inscription est exécutée.

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].*

MEMO

Si aucune banque n'est disponible, vous pouvez sélectionner les fichiers que vous souhaitez effacer, puis appuyer sur [F5 (Cancel)]. Les inscriptions sont annulées : la banque est donc vide et disponible.

Copie de fichiers d'une carte mémoire sur une autre (CardCpy)

Vous pouvez prendre les fichiers sauvegardés sur une carte mémoire et les copier sur une autre carte mémoire.

* *La carte mémoire de destination de la copie doit déjà être formatée.*

NOTE

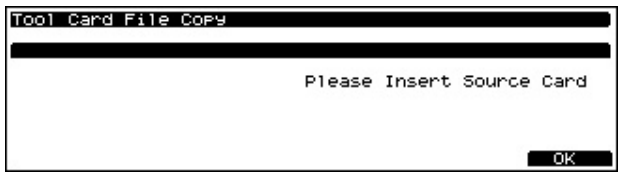
Veillez toujours à suivre les instructions à l'écran lorsque vous insérez et retirez les cartes durant l'opération File Copy. Vous risquez d'endommager les cartes si vous ne suivez pas l'ordre et la procédure indiqués.

1. Appuyez sur [DISK] de sorte que le témoin s'allume.

2. Appuyez sur [F5 (Tool)].

3. Appuyez sur [F6 (CardCpy)].

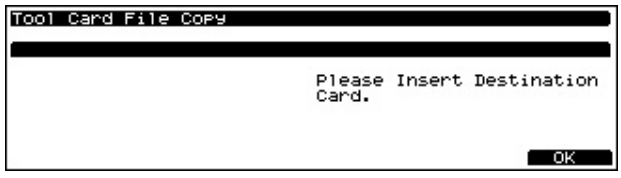
La page Card File Copy s'affiche.



4. Lorsque la page indiquée à l'étape 4 s'affiche, insérez la carte contenant le fichier à copier, puis appuyez sur [F6 (OK)].

5. Tournez la molette VALUE pour sélectionner le fichier à copier, puis appuyez sur [F6 (Select)].

L'écran suivant s'affiche.



6. Lorsque l'écran ci-avant s'affiche, insérez la carte de destination de la copie, puis appuyez sur [F6 (OK)].



Le contenu de la carte de destination de la copie est affiché. Les fichiers présentant le signe "+" avant le nom sont affichés en premier.

Lorsque vous exécutez la copie après avoir sélectionné les fichiers via la molette VALUE, seul le contenu est remplacé. Le nom de la destination de copie reste le même.

MEMO

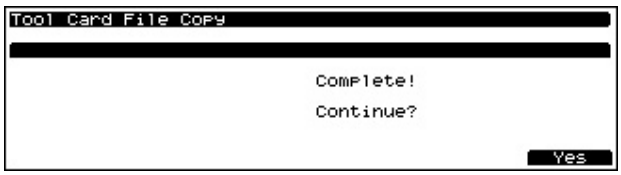
Vous pouvez modifier le nom du fichier en appuyant sur [F5 (Name)].

Pour plus de détails sur l'affectation des noms, reportez-vous à la section **<Renommer un fichier/dossier (RENAME)>** (p. 201).

* *Après avoir nommé le fichier, appuyez sur [F6 (OK)] pour exécuter la copie.*

7. Appuyez sur [F6 (Copy)] pour exécuter l'opération File Copy. L'écran suivant s'affiche.

* *Pour annuler la copie, appuyez sur [EXIT].*



8. Si vous souhaitez copier d'autres fichiers ou d'autres données, appuyez sur [F6 (Yes)]. Pour quitter l'opération, appuyez sur [EXIT].

* *Aucun échantillon de la carte mémoire n'est copié durant cette opération. Pour copier des échantillons, utilisez la procédure de chargement des échantillons (p. 188) dans la mémoire SIMM, puis sauvegardez-les sur la carte (p. 196).*

Sauvegarde de toutes les données sur disque Zip ([DISK] - [F2 (SAVE)])

En connectant un lecteur Zip SCSI (ZIP-EXT-2S en option), vous pouvez regrouper tous les réglages des Patches, Performances, kits rythmiques, système et de la liste des favoris sauvegardés de la mémoire interne dans un fichier unique, puis nommer ce fichier et le sauvegarder sur un disque Zip. Utilisez les disques Zip lorsque vous souhaitez sauvegarder des données et qu'il n'y a plus d'espace sur la mémoire interne ou afin de pouvoir utiliser les données que vous avez créées sur un autre XV-5080.

* *Le dossier Sample est automatiquement créé et sauvegardé si le Patch ou d'autres données utilisent des échantillons.*

Formater un disque Zip/disque dur (Format)

Cette fonction formate le disque Zip ou le disque dur afin que vous puissiez y sauvegarder les données du XV-5080. Le formatage doit être effectué lorsque vous utilisez un nouveau disque sur le XV-5080.

* *Attention : le formatage efface toutes les données résidant sur le disque.*

Il existe deux types de formatage : **"Quick"** et **"Full"**.

Avec le disque Zip, essayez d'abord le formatage rapide ("Quick"). Si ce formatage ne peut pas être réalisé, un message à l'écran vous suggère le formatage complet ("Full"). Appuyez sur [F6 (OK)] pour continuer le formatage. Appuyez sur [EXIT] pour annuler l'opération.

Lorsque vous reformatez un disque ayant déjà été formaté, suivez la procédure ci-dessous.

Si le disque dur n'a pas été divisé en partitions

Utilisez le formatage rapide (Quick).

Si le disque dur a été divisé en partitions et que vous souhaitez formater une partition particulière

Sélectionnez le numéro de la partition et utilisez le formatage rapide.

Si le disque dur a été divisé en partitions et que vous souhaitez formater la totalité du disque dur

Suivez la procédure de formatage complet (Full) (les partitions sont supprimées).

* *Sur les supports de sauvegarde présentant une fonction de protection en écriture, cette fonction risque d'être activée. Si vous essayez de formater un support de ce type via la fonction de formatage rapide, un message vous suggère de suivre la procédure de formatage complet. Appuyez sur [F6 (OK)] pour continuer. Pour annuler, appuyez sur [EXIT].*

* *Un disque formaté Windows 98/95/3.1 ou MS-DOS peut être utilisé tel quel.*

* *Un disque formaté pour Mac OS ne peut pas être utilisé.*

* *Le XV-5080 ne permet pas de diviser les disques durs en partitions.*

1. Préparez le support à formater.
2. Appuyez sur [DISK] de sorte que le témoin s'allume.
3. Appuyez sur [F5 (Tool)].
4. Appuyez sur [F1 (Format)].
5. Appuyez sur [F1 (Drive)].
6. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲]/[▼] pour sélectionner le disque ou la partition.

Si le disque a été divisé en partitions, l'indication "SCSI1:PO*******" désigne les partitions.

7. Appuyez sur [F6 (OK)].

* *Si vous le souhaitez, vous pouvez modifier le paramètre Volume Label en appuyant sur [F4 (V.Label)].*

8. Appuyez sur [F5 (Full)] ou [F6 (Quick)]. Le message de confirmation "Format. OK?" s'affiche.

* *Si vous appuyez sur "Full" lorsqu'une partition est sélectionnée, la totalité de la partition est formatée.*

9. Appuyez sur [F6 (OK)] pour exécuter le formatage.

* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].*

10. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.

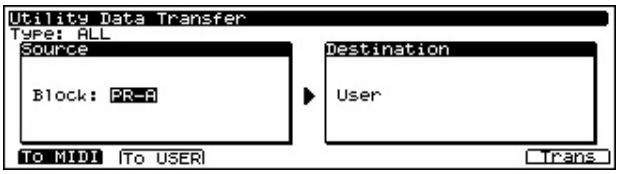
Sauvegarde des données

1. Appuyez sur [DISK].
2. Appuyez sur [F2 (Save)].
3. Appuyez sur [F1 (Drive)].
4. Tournez la molette VALUE, ou appuyez sur [▲]/[▼] pour sélectionner "SCSI *: *******".

* *Lors de la copie vers un dossier, appuyez sur [▲] ou [▼] pour sélectionner le dossier de destination du déplacement, puis appuyez sur [►] pour ouvrir le dossier.*

5. Appuyez sur [F6 (OK)].
6. Appuyez sur [F6 (SAVE)].

La fenêtre Save File s'affiche.



Ici, nommez le fichier et sélectionnez le type (AIFF/WAV) d'échantillon.

Pour nommer le fichier, tournez la molette VALUE ou appuyez sur [▲], [▼], [◄] ou [►] pour placer le curseur sur les caractères, puis appuyez sur [F3 (Next ->)].

[F2 (<-Prev)] : Pour reculer d'un caractère.

[F4 (INSERT)] : Pour insérer un espace.

[F5 (Delete)] : Pour supprimer le caractère situé à la position du curseur.

Sample Type

AIFF : L'échantillon est sauvegardé au format AIFF.

WAV : L'échantillon est sauvegardé au format WAV.

7. Après les réglages, appuyez sur [F6 (OK)].

8. Appuyez sur [F6 (SAVE)].

La sauvegarde est exécutée.

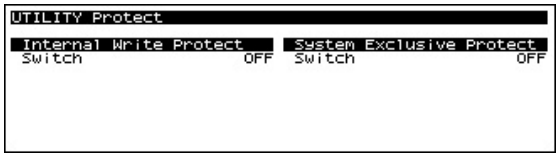
* *Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].*

9. Appuyez sur [DISK] pour revenir à la page précédente.

Création d'un dossier

Vous pouvez créer des dossiers lorsque vous effectuez des sauvegardes sur disques Zip ou autre périphérique SCSI similaire. La sauvegarde de tous les réglages du XV-5080 en utilisant un dossier séparé pour le contenu de chaque échantillon permet une gestion efficace des Patches et autres données utilisant les échantillons contenus dans la mémoire SIMM.

Appuyez sur [F2 (New)] pour ouvrir la fenêtre Create New Folder.



Ici, après affectation d'un nom, appuyez sur [F6 (OK)] pour créer le dossier. Pour plus de détails sur l'affectation d'un nom, voir l'étape 9 de la section **<Renommer un fichier/dossier (RENAME)>** (p. 201).

Free Area

SIMM

L'espace disponible sur la mémoire SIMM est affiché.

Disk

L'espace disque disponible sur le périphérique SCSI connecté est affiché.

Organisation d'un disque Zip

<Renommer un fichier/dossier (RENAME)>

La procédure est identique à celle des cartes mémoire. Reportez-vous à la section "Organisation du contenu des cartes mémoire" (p. 197).

<Supprimer un fichier/dossier (Delete)>

La procédure est identique à celle des cartes mémoire. Reportez-vous à la section "Organisation du contenu des cartes mémoire" (p. 197).

<Copier/déplacer un fichier/dossier (Cp/Move)>

La procédure est identique à celle des cartes mémoire. Reportez-vous à la section "Organisation du contenu des cartes mémoire" (p. 197).

Initialiser un son

Cette fonction initialise tous les paramètres du Patch, de la Performance, du kit rythmique ou du Tone rythmique en cours sur leurs réglages par défaut.

* *Seules les données en cours (données dans la mémoire temporaire) sont initialisées. Les données résidant dans la mémoire utilisateur ne sont pas remplacées. Pour restaurer les valeurs par défaut de tous les réglages, effectuez une initialisation sur les valeurs d'usine (Factory Reset, p. 206).*

* *Pour initialiser les réglages General MIDI, reportez-vous à la section* ***Initialisation des réglages GM (Init)*** *(p. 229).*

Type (Type d'initialisation)

DEFAULT : Initialise les données actuellement dans la mémoire temporaire sur les valeurs initiales : INIT PATCH, INIT PERFORM ou INIT SET. Utilisez ce réglage pour créer un son de toutes pièces.

PRESET : Initialise les données en cours sur les valeurs d'usine du groupe utilisateur.

Si les données en cours sont une Performance, un Patch ou un kit rythmique de la mémoire préprogrammée (PRESET) (PR-A–G) et que vous effectuez l'initialisation en spécifiant "PRESET", les données sont initialisées sur la valeur du numéro de groupe utilisateur correspondant.

Pour les Patches/Performances

1. Sélectionnez le Patch ou la Performance à initialiser.

Si vous sélectionnez "PRESET" lors de l'initialisation, sélectionnez le numéro de Performance/Patch utilisateur dont vous souhaitez restaurer les données.

* *Si vous spécifiez "DEFAULT" lors de l'initialisation, le Patch ou la Performance sélectionné n'a pas d'importance.*

* *Vous pouvez sélectionner "DEFAULT (4 TONES)" ou "DEFAULT (MULTI-PARTIAL)" en mode Patch.*

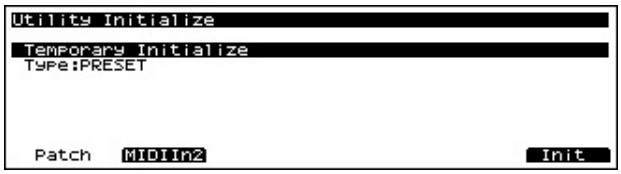
2. Appuyez sur [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin clignote.

* *Si le témoin est allumé en continu, vous êtes en mode SYSTEM. Appuyez de nouveau sur le bouton [SYSTEM/UTILITY] de sorte qu'il clignote.*

3. Appuyez sur [F6 (Menu)] pour sélectionner le Menu 1.

4. Appuyez sur [F3 (Initialize)].

La page Initialize correspondante s'affiche.



5. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC]/[DEC] pour choisir "DEFAULT" ou "PRESET".

6. Appuyez sur [F6 (Execute)] pour exécuter l'initialisation et revenir à la page PLAY.

Si vous avez spécifié "DEFAULT", le nom sera "INIT PATCH" ou "INIT PERFORM".

* *Le signe "*" s'affiche à gauche du nom de groupe, indiquant que les réglages ont été modifiés. Pour conserver les réglages, vous devez les sauvegarder (p. 194).*

Pour les kits rythmiques

1. Sélectionnez le kit rythmique à initialiser.

Si vous spécifiez "PRESET" lors de l'initialisation, sélectionnez le numéro de kit rythmique du groupe utilisateur dont vous souhaitez restaurer les données.

* *Si vous spécifiez "DEFAULT" lors de l'initialisation, le Patch ou la Performance sélectionné n'a pas d'importance.*

2. Appuyez sur [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin clignote.

* *Si le témoin est allumé en continu, vous êtes en mode SYSTEM. Appuyez de nouveau sur le bouton [SYSTEM/UTILITY] de sorte qu'il clignote.*

3. Appuyez sur [F6 (Menu)] pour sélectionner le Menu 1.

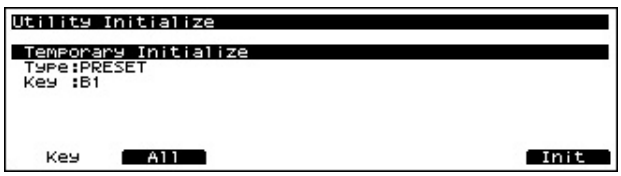
4. Appuyez sur [F3 (Initialize)].

La page Initialize s'affiche.

5. Suivez la procédure ci-dessous pour initialiser le kit rythmique.

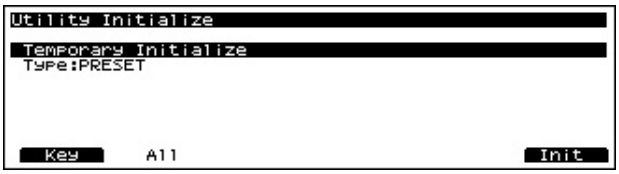
Initialisation d'un Tone rythmique

Appuyez sur [F1 (Key)]. La page Rhythm Initialize Key s'affiche.



Initialisation d'un kit rythmique

Appuyez sur [F2 (All)]. La page Rhythm Initialize All s'affiche.



6. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC]/[DEC] pour sélectionner "DEFAULT" ou "PRESET".

Pour un Tone rythmique (Key), vous devez aussi spécifier l'instrument de percussion à initialiser.

Utilisez les boutons [▲] [▼] pour placer le curseur sur Key, puis tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC] [DEC] pour sélectionner la note souhaitée.

Vous pouvez également utiliser les boutons TONE SELECT [1]–[4] pour sélectionner l'instrument de percussion à initialiser.

TONE SELECT [1] : Sélectionne la note une octave au-dessous de la note actuellement sélectionnée.

TONE SELECT [2] : Sélectionne la note un demi-ton au-dessous de la note actuellement sélectionnée.

TONE SELECT [3] : Sélectionne la note un demi-ton au-dessus de la note actuellement sélectionnée.

TONE SELECT [4] : Sélectionne la note une octave au-dessus de la note actuellement sélectionnée.

* *Vous pouvez aussi appuyer sur une note d'un clavier MIDI connecté pour sélectionner le son de l'instrument de percussion souhaité (p. 168).*

7. Appuyez sur [F6 (Execute)] pour exécuter l'initialisation. Ensuite, vous revenez à la page RHYTHM PLAY.

Si vous avez sélectionné "DEFAULT" pour initialiser le kit rythmique, le nom sera "INIT SET".

* *Le signe "*" s'affiche à gauche du nom de groupe, indiquant que les réglages ont été modifiés. Si vous souhaitez conserver les réglages, vous devez les sauvegarder (p. 194).*

Mode de gestion des signaux MIDI reçus en entrée MIDI IN 2

En appuyant sur [F2 (MIDIIN2)] à l'écran Initialization, vous pouvez modifier le mode de gestion des signaux MIDI reçus à l'entrée MIDI IN 2.

Utilisez la molette VALUE pour sélectionner le paramètre, puis appuyez sur [F6 (Init)] pour effectuer le réglage.

MIDI IN 2

Mode

GM OFF : Contrôle des Performances, Patches et kits rythmiques en combinaison avec les signaux du MIDI IN 1.

GM : Charge les réglages GM de base. Les signaux MIDI reçus contrôlent un générateur de sons GM séparé, indépendant des Performances, Patches et kits rythmiques contrôlés par le MIDI IN 1.

GM2 : Charge les réglages GM2 de base. Les signaux MIDI reçus contrôlent un générateur de sons GM séparé, indépendant des Performances, Patches et kits rythmiques contrôlés par le MIDI IN 1.

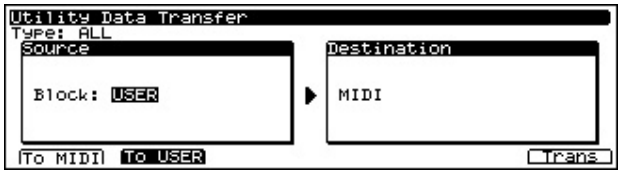
Points à noter lors de la sauvegarde de données.

Transmission des données à un appareil MIDI externe (Data Transfer)

Vous pouvez transmettre les réglages système ou du générateur de sons situés dans la mémoire du XV-5080 (ou sauvegardés sur une carte mémoire) à un appareil MIDI externe où à la mémoire utilisateur (USER) du XV-5080.

Transmission à un appareil MIDI externe

La transmission des données de Patches, Performances, kits rythmiques ou des données système à un appareil MIDI externe est appelée "Bulk Dump". Vous pouvez effectuer un Bulk Dump lorsque deux XV-5080 sont connectés l'un à l'autre ou lorsque vous souhaitez sauvegarder des Patches, Performances, kits rythmiques ou données système du XV-5080 sur un appareil MIDI externe.



Source

Vous pouvez spécifier les données à transmettre en sélectionnant la combinaison appropriée ci-dessous.

Par exemple, pour transmettre les Patches 001–020 du groupe utilisateur, vous devez spécifier “PATCH USER: 001–020”.

TYPE	BLOC		
ALL	USER		
	TEMP		
PERFORM	USER	01–64	
	TEMP	-PATCH	*1
		+PATCH	*2
	CTRL		
PATCH	USER	001–128	
	TEMP		
RHYTHM	USER	001–004	
	TEMP		
SYSTEM	USER		

* *1 La Performance en cours.*

* *2 La Performance en cours et le Patch ou kit rythmique affecté à chaque Partie de la Performance.*

* *ALL signifie tous les Patches, Performances et kits rythmiques des réglages suivants (USER ou TEMP).*

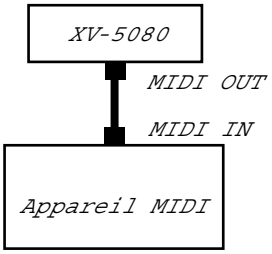
* *Lorsque TEMP est sélectionné, les données de la zone temporaire sont transmises.*

* *Lorsque CTRL est sélectionné, le statut des Performances, y compris les messages de Bank Select et de Program Change des Performances, ne sont pas transmis sous forme de messages Exclusive mais sous forme de messages de canal MIDI. Pour plus de détails sur les messages de canal MIDI transmis, reportez-vous à la section “Implémentation MIDI” (p. 282).*

* *Il n’est pas possible de transmettre les réglages système GM.*

Destination

Comme indiqué dans le schéma ci-dessous, connectez le XV-5080 à l’appareil MIDI externe avant d’effectuer l’opération.



1. Appuyez sur [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin clignote.

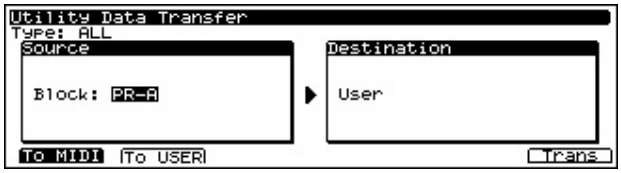
   * *Si le témoin est allumé en continu, vous êtes en mode SYSTEM. Appuyez de nouveau sur [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin clignote.*

2. Appuyez sur [F6 (Menu)] pour sélectionner le Menu 2.
3. Appuyez sur [F2 (Xfer)].
4. Appuyez sur [F1 (to MIDI).]
5. Appuyez sur [▲]/[▼]/[◄]/[►] pour placer le curseur sur le paramètre à régler.
6. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC] / [DEC] pour sélectionner la valeur souhaitée.
7. Appuyez sur [F6 (Trans)] pour exécuter la transmission.

   * *Pour annuler l’opération, appuyez sur [EXIT].*

Transmission vers la mémoire utilisateur

Vous pouvez transmettre les réglages des Patches, Performances ou kits rythmiques à la mémoire utilisateur et les réglages système à la mémoire système.



Vous pouvez spécifier les données à transmettre en sélectionnant la combinaison appropriée indiquée ci-dessous.

Par exemple, pour transmettre uniquement le Patch 001 du groupe PR-A, sélectionnez “PATCH PR-A: 001–001”.

Si les données sélectionnées sont trop importantes pour la destination de transmission, autant de données que possible sont transmises, en commençant par le premier numéro de la destination de transmission spécifiée.

(Exemple)

Source

Type : PATCH

Bloc : PR-A:001–005

Destination

User :127

Si les réglages ci-dessus sont réalisés et que la transmission est exécutée, seuls les deux Patches 01 et 02 du groupe PR-A sont transmis aux Patches 127 et 128 du groupe utilisateur.

TYPE	BLOC		
ALL	PR-A, B		*1
PERFORM	USER *2	01–64	
	PR-A, B *3	01–32	
	CARD	01–64	*6
PATCH	USER *2	001–128	
	PR-A–G *3	001–128	
	CARD	001–128	*5
	XP-A–H		*4
RHYTHM	USER *2	1–4	
	PR-A–G *3	1–2	
	CARD	1–4	*5
	XP-A–H		*4
SYSTEM	CARD		*6
F-LIST	CARD		*6

* *1 Comme il n'y en a pas d'autres, vous ne pouvez pas sélectionner d'autres Performances que PR-A/B.*

* *2 Déplacez les données par blocs dans la mémoire utilisateur. Le Patch de destination du déplacement est remplacé.*

* *3 PR-H utilise les données GM et ne peut être transmis.*

* *4 Selon la carte d'extension de formes d'ondes installée.*

* *5 Après avoir désigné le fichier, déterminez la plage de blocs à transmettre.*

* *6 Spécifiez le fichier.*

* *Si le numéro transmis dépasse la capacité de la mémoire utilisateur, la transmission des données s'arrête lorsque la mémoire est pleine.*

Destination

Réglez le numéro de la destination de transfert sur "User".

* *Vous ne pouvez pas sélectionner ALL, SYSTEM ou F-LIST.*

Voici la procédure de réglage.

1. Appuyez sur [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin clignote.

   * *Si le témoin est allumé en continu, vous êtes en mode SYSTEM. Appuyez de nouveau sur [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin clignote.*

2. Appuyez sur [F6 (Menu)] pour sélectionner le Menu 2.
3. Appuyez sur [F2 (Xfer)].
4. Appuyez sur [F2 (to USER)].
5. Appuyez sur [▲]/[▼]/[◄]/[►] pour placer le curseur sur le paramètre à régler.
6. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC] / [DEC] pour sélectionner la valeur souhaitée.
7. Appuyez sur [F6 (Trans)] pour exécuter la transmission.

   * *Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].*

Protection de la mémoire interne (Protect)

Cette fonction évite de remplacer accidentellement la mémoire utilisateur, assurant que les données de Patches, Performances ou kits rythmiques ne sont pas effacées.

Internal Write Protect

La fonction Internal Write Protect évite que l'opération de sauvegarde ne remplace accidentellement les emplacements de mémoire utilisateur. Lorsque cette fonction est activée ("ON"), aucune donnée ne peut être sauvegardée. Les données peuvent uniquement être sauvegardées lorsque Internal Write Protect est réglé sur "OFF". À la mise sous tension du XV-5080, cette fonction est automatiquement activée. Vous devez la désactiver avant de pouvoir sauvegarder des données sur la mémoire utilisateur. Il est également possible de désactiver cette fonction durant la procédure de sauvegarde (Write).

Exclusive Protect

La fonction Exclusive Protect évite que les messages System Exclusive reçus d'un appareil MIDI externe ne remplacent les réglages de la mémoire utilisateur. Lorsque cette fonction est activée, les données ne peuvent pas être sauvegardées. Les données peuvent uniquement être sauvegardées lorsque la fonction Internal Write Protect est désactivée ("OFF"). Lorsque cette fonction est désactivée ("OFF"), les données peuvent être remplacées, même si la fonction Internal Write Protect est activée ("ON").

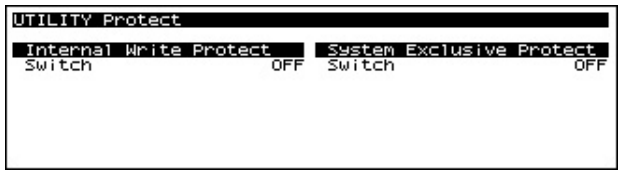
Voici la procédure de réglage :

1. Appuyez sur [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin clignote.

   * *Si le témoin est allumé en continu, vous êtes en mode SYSTEM. Appuyez de nouveau sur [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin clignote.*

2. Appuyez sur [F6 (Menu)] pour sélectionner le Menu 1.
3. Appuyez sur [F5 (Protect)].

La page User Memory Protect s'affiche.



4. Appuyez sur [▲]/[▼] pour placer le curseur sur le paramètre à régler.

5. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC]/[DEC] pour sélectionner la destination de sauvegarde.

6. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à la page PLAY correspondante.

* *Même si la fonction Internal Write Protect est activée ("ON"), les messages System Exclusive reçus peuvent remplacer les données de la mémoire utilisateur si la fonction Exclusive Protect est désactivée ("OFF").*

Initialisation de tous les réglages sur les valeurs d'usine (Factory Reset)

Cette fonction initialise tous les réglages du XV-5080 sur leurs valeurs d'usine.

NOTE

Si la mémoire interne du XV-5080 contient des données importantes que vous avez créées, cette opération va les effacer. Si vous souhaitez conserver ces données, vous devez les sauvegarder sur une carte mémoire (p. 195) ou un séquenceur externe (p. 203) ou autre appareil de sauvegarde avant l'opération Factory Reset.

Voici la procédure de réglage.

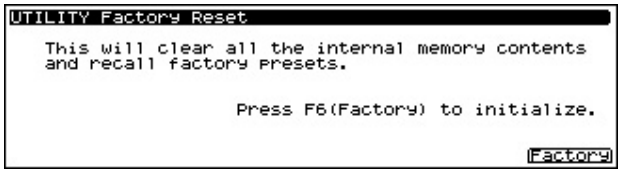
1. Appuyez sur [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin clignote.

1. *Si le témoin est allumé en continu, vous êtes en mode SYSTEM. Appuyez de nouveau sur [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin clignote.*

2. Appuyez sur [F6 (Menu)] pour sélectionner le Menu 3.

3. Appuyez sur [F5 (Factory)].

La page Factory Reset s'affiche.



4. Appuyez sur [F6 (Execute)] pour exécuter l'opération.

Pour annuler l'opération Factory Reset, appuyez sur [EXIT].

Après l'initialisation, la page PATCH PLAY s'affiche.

Si le message "Write Protect ON" s'affiche dans la fenêtre et que vous souhaitez continuer la sauvegarde, appuyez sur [DEC] pour régler la fonction Write Protect sur "OFF", puis appuyez sur [F6 (OK)] pour fermer la fenêtre. Ensuite, appuyez une fois sur [F6 (Execute)] pour exécuter la sauvegarde.

Lorsque vous réglez la fonction Write Protect sur "OFF", elle reste désactivée jusqu'à la mise hors tension de l'appareil.

Inscription de vos Patches favoris dans la liste des favoris

Vous pouvez regrouper vos Patches favoris et ceux que vous utilisez le plus souvent dans la liste des favoris. Cette liste vous offre un accès immédiat à vos Patches favoris, qu'ils se trouvent dans le XV-5080 lui-même, sur des cartes d'extension de formes d'ondes ou sur des cartes mémoire. Vous pouvez inscrire un total de 64 Patches dans cette liste.

NOTE

Si vous sélectionnez un Patch de la liste des favoris situé sur une carte d'extension ou sur une carte mémoire, aucun son n'est produit si la carte d'extension ou la carte mémoire correspondante n'est pas installée.

1. Dans la page PATCH PLAY, sélectionnez le Patch à inscrire.

2. Appuyez sur la molette VALUE.

La fenêtre Sound List s'affiche.

* *Lorsque la fenêtre SOUND LIST est affichée, appuyez sur le bouton [F2 (Favorit)].*

3. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur le bouton [INC]/[DEC] pour sélectionner le numéro de destination de l'inscription.

* *Par défaut, aucune donnée n'est inscrite.*

MEMO

Si vous appuyez sur le bouton VOLUME dans cette page, vous pouvez écouter le Patch en cours d'inscription.

4. Appuyez sur le bouton [F3 (Register)].

Le Patch est inscrit dans la liste des favoris.

Pour annuler l'inscription, appuyez sur le bouton [EXIT].

* *Pour annuler l'inscription, sélectionnez le fichier à annuler, puis appuyez sur le bouton [F4 (Remove)].*

5. Appuyez sur le bouton [EXIT] ou la molette VALUE pour revenir à la page PATCH PLAY.

MEMO

Vous pouvez également inscrire les kits rythmiques de la même manière.

Inscription directe sur la liste de la page PATCH/RHYTHM PLAY

L'écran suivant s'affiche lorsque vous appuyez sur le bouton [SHIFT] alors que la page PATCH/RHYTHM PLAY est affichée.



Si vous appuyez sur [F6 (Register)] à ce stade, les données sont inscrites sur l'entrée de la liste dont le numéro est le plus faible.

Le message "COMPLETED" s'affiche instantanément lorsque l'inscription est exécutée. Mais si l'inscription n'a pas pu être effectuée par manque de place sur la liste, c'est le message "Favorite List Full" qui s'affiche.

Sélection de Patches de la liste des favoris

1. Appuyez sur la molette VALUE.

La fenêtre Sound List ou Favorite s'affiche.

* *Si la fenêtre Sound List s'affiche, appuyez sur le bouton [F2 (Favorit)].*

2. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur le bouton [INC]/[DEC] pour sélectionner le Patch souhaité.

* *Pour annuler la sélection, il suffit d'appuyer sur le bouton [UNDO]. La valeur du paramètre lorsque vous y avez placé le curseur est restaurée.*

3. Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir à la page précédente.

Chapitre 9 Autres réglages/statuts

Réglages communs du XV-5080 ([SYSTEM/UTILITY] - [F1 (General)])



Procédure de réglage :

1. Appuyez sur [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin s'allume.

* *Si le témoin clignote, vous êtes en mode UTILITY. Appuyez de nouveau sur [SYSTEM/UTILITY] pour qu'il s'allume en continu.*

2. Appuyez plusieurs fois sur [F1 (General)] pour charger la page SYSTEM General #1.

3. Appuyez sur [▲]/[▼]/[◄]/[►] pour placer le curseur sur le paramètre à régler.

4. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC]/[DEC] pour sélectionner la valeur souhaitée.

* *Si la valeur ne vous convient pas, appuyez simplement sur [UNDO]. La valeur du paramètre lorsque vous y avez placé le curseur est restaurée.*

5. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page PLAY.

Réglages globaux

Setup

LCD Contrast

Valeurs : 1–10

Ce paramètre détermine le contraste et la brillance de l'écran. Les valeurs élevées rendent les caractères plus sombres.

Patch Remain

Ce paramètre détermine si les notes en cours de jeu continuent (ON) ou s'arrêtent (OFF) lorsque vous sélectionnez un nouveau Patch ou kit rythmique en mode Patch.

De plus, lorsque vous activez le paramètre ("ON"), les données de volume et de panoramique, le mode de jeu et les autres réglages reçus par MIDI sont transmis. Pour plus de détails, reportez-vous à la section d'implémentation MIDI (p. 282).

Powerup Mode

Détermine le mode du XV-5080 à la mise sous tension.

Réglages disponibles :

DEFAULT : Le XV-5080 est prêt à jouer le Patch "USER:001".

LAST : Le XV-5080 est mis sous tension dans la même condition que lors de sa mise hors tension.

Character Style

Détermine le style des grands caractères affichés dans les différentes pages (affichage des numéros et noms).

TYPE 1 : Caractères en gras à un espace

TYPE 2 : Caractères normaux à un espace

TYPE 3 : Caractères en gras à espacement proportionnel

TYPE 4 : Caractères normaux à espacement proportionnel

Rhythm Edit Key

Ce paramètre permet de déterminer si vous pouvez sélectionner les instruments de percussions pour l'édition uniquement depuis la façade du XV-5080 ou également en appuyant sur les touches d'un clavier MIDI connecté.

Réglages disponibles :

PANEL : Les sons d'instruments de percussion peuvent uniquement être sélectionnés via les boutons TONE SELECT [1]–[4] du XV-5080.

PANEL&MIDI : Les sons d'instruments de percussion peuvent être sélectionnés via les boutons TONE SELECT [1]–[4] du XV-5080 et via les touches d'un clavier MIDI connecté.

MEMO

Si vous souhaitez sélectionner les instruments de percussion via les boutons [E]–[H] du XV-5080 tout en jouant les sons sur un clavier MIDI, sélectionnez l'option "PANEL".

SCSI Probe Time

Ce paramètre détermine le temps attribué à la reconnaissance des appareils SCSI connectés. Plus la valeur est élevée, plus le temps alloué est important. Généralement, réglez ce paramètre sur "1".

Plage de réglage : 1-10

* *Si le périphérique SCSI connecté n'est pas reconnu, sélectionnez une valeur supérieure, puis placez le XV-5080 hors tension, suivant les instructions de la section "Mise hors tension" de la Prise en main (P.12). Ensuite, suivez les instructions de la section "Mise sous tension" de la Prise en main (p. 12) pour placer les appareils sous tension dans le bon ordre.*

Régler l'accordage et le volume

Master

Les paramètres Master Tune et Master Key Shift sont communs à tous les Patches, Performances, kits rythmique et au mode GM.

Level (Niveau général)

Valeurs : 0–127

Détermine le volume général du XV-5080.

Tune (Accordage général)

Valeurs : 415,3–466,2 kHz

Détermine l'accordage global du XV-5080. Le réglage correspond à la fréquence jouée par la note A4.

Key Shift (Modification de la hauteur générale)

Valeurs : -24– +24

Ce paramètre modifie la hauteur générale du XV-5080 par pas d'un demi-ton. Quand le patch Multi-partial ou le set rhythm est selectionne, cette fonction est desactivé.

Réglage du tempo système

System Tempo

Clock Source (Source d'horloge du système)

Détermine la source d'horloge du système.

Réglages disponibles :

INT : Le système se cale sur son horloge (tempo) interne.

MIDI : Le système se cale sur une horloge MIDI transmise par un appareil externe.

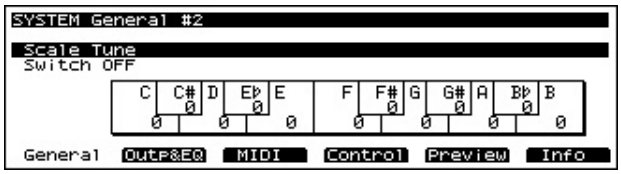
Tempo (Tempo général)

Valeurs : 20–250

Détermine le tempo général du XV-5080.

* *Lorsque la source d'horloge est réglée sur "MIDI", le tempo se synchronise sur les messages d'horloge reçus d'un appareil MIDI externe, la valeur du tempo est donc ignorée.*

Réglages de gamme ([SYSTEM/UTILITY] - [F1 (General)])



Scale Tune

Le XV-5080 vous permet d'utiliser d'autres gammes que la gamme tempérée. La hauteur de chaque note peut être réglée par pas d'un centième (1/100è de demi-ton) par rapport à sa hauteur dans la gamme tempérée.

Vous pouvez créer une gamme en mode Patch. En mode Performance et GM, chaque Partie peut disposer de sa propre gamme.

* *La gamme sélectionnée s'applique aux messages MIDI reçus d'un appareil externe ainsi qu'à la génération de sons locale.*

Switch

Activez ce paramètre lorsque vous souhaitez utiliser une autre gamme que la gamme tempérée.

Patch Scale C–B

Valeurs : -64– +63

Key Scale C–B

Valeurs : -64– +63

Réglages en mode Patch (Patch Scale)

* *Les réglages de gamme des Patches partagent les mêmes réglages que la Partie 1 de la Performance.*

1. Appuyez sur [PATCH] de sorte que le témoin s'allume.
2. Appuyez sur [SYSTEM/UTILITY] et vérifiez que le témoin est allumé.

* *Si le témoin clignote, vous êtes en mode UTILITY. Appuyez de nouveau sur [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin s'allume en continu.*

3. Appuyez plusieurs fois sur [F1 (General)] pour charger la page SYSTEM General #2.
4. Appuyez sur [▲]/[▼]/[◄]/[►] pour placer le curseur sur la note à régler.
5. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC]/[DEC] pour sélectionner la valeur souhaitée.

* *Si vous avez fait une erreur, appuyez simplement sur [UNDO]. La valeur du paramètre lorsque vous y avez placé le curseur est restaurée.*

6. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page PLAY.

Réglage en mode Performance/GM (Key Scale)

1. Appuyez sur [PERFORM] ou [GM] de sorte que le témoin s'allume.

2. Appuyez sur [SYSTEM/UTILITY] et vérifiez que le témoin est allumé.

* *Si le témoin clignote, vous êtes en mode UTILITY. Appuyez de nouveau sur [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin s'allume en continu.*

3. Appuyez plusieurs fois sur [F1 (General)] pour charger la page SYSTEM General #2.

4. Appuyez sur [▲]/[▼]/[◄]/[►] pour placer le curseur sur le nom de la note à régler.

5. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC]/[DEC] pour sélectionner la valeur souhaitée.

* *Si vous avez fait une erreur, appuyez simplement sur [UNDO]. La valeur du paramètre lorsque vous y avez placé le curseur est restaurée.*

6. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page PLAY.

<Gamme tempérée>

Cette gamme, largement répandue dans la musique occidentale, divise l'octave en 12 intervalles égaux (notes).

<Gamme Pure (en Do)>

Dans cette gamme, les trois accords fondamentaux ont un son plus riche que dans la gamme tempérée. Cet effet ne s'applique qu'à une tonalité, toute transposition de l'accord le fait sonner faux.

<Gamme Arabe>

Dans cette gamme, E et B sont abaissés d'une noire et C#, F# et G# sont relevés d'une noire par rapport à la gamme tempérée. Les intervalles entre G et B, C et E, F et G#, Bb et C#, et Eb et F# constituent une tièrce parfaite (intervalle entre une tierce majeure et une tierce mineure). Sur le XV-5080, vous pouvez utiliser la gamme Arabe en G, C et F.

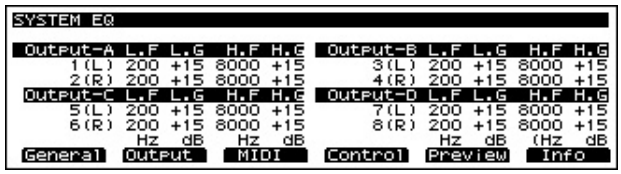
Exemple :

Note	Gamme tempérée	Pure (en Do)	Gamme Arabe
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

Réglages de l'égaliseur ([SYSTEM/UTILITY] - [F2 (Outp&EQ)] - [F2 (EQ)])

Vous pouvez régler l'égalisation de chaque sortie.

* *Les réglages ON et OFF sont appliqués à l'ensemble des égaliseurs (p. 24).*



Output-A (1/2)–D (7/8)

L.F (Fréquence grave)

Valeurs : 200/400 Hz

Sélectionne la fréquence de l'égaliseur grave.

L.G (Gain grave)

Valeurs : -15– +15

Détermine le gain des graves (valeur de l'accentuation/atténuation). Les réglages positifs (+) accentuent les graves.

H.F (Fréquence aigue)

Valeurs : 2000/4000/8000 Hz

Sélectionne la fréquence de l'égaliseur aigu.

H.G (Gain aigu)

Valeurs : -15– +15

Détermine le gain des aigus (valeur de l'accentuation/atténuation). Les réglages positifs (+) accentuent les aigus.

Procédure de réglage :

1. Appuyez sur [SYSTEM/UTILITY] et vérifiez que le témoin s'allume.

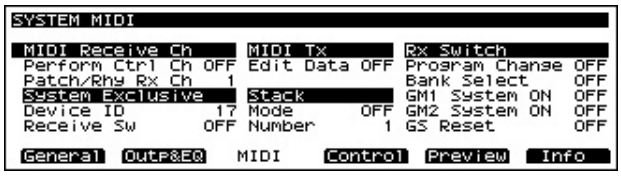
* *Si le témoin clignote, vous êtes en mode UTILITY. Appuyez de nouveau sur [SYSTEM/UTILITY] pour que le témoin s'allume en continu.*

2. Appuyez sur [F2 (Outp&EQ)].
3. Appuyez sur [F2 (EQ)] pour charger la page SYSTEM EQ.
4. Appuyez sur [▲]/[▼]/[◄]/[►] pour placer le curseur sur le paramètre à régler.
5. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC]/[DEC] pour sélectionner la valeur souhaitée.

* *Si vous avez fait une erreur, appuyez simplement sur [UNDO]. La valeur du paramètre lorsque vous y avez placé le curseur est restaurée.*

6. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page PLAY.

Réglages MIDI ([SYSTEM/UTILITY] - [F3 (MIDI)])



Procédure de réglage :

1. Appuyez sur [SYSTEM/UTILITY] et vérifiez que le témoin est allumé.

* *Si le témoin clignote, vous êtes en mode UTILITY. Appuyez de nouveau sur [SYSTEM/UTILITY] pour que le témoin s'allume en continu.*

2. Appuyez sur [F3 (MIDI)] pour charger la page SYSTEM MIDI.
3. Appuyez sur [▲]/[▼]/[◄]/[►] pour placer le curseur sur le paramètre à régler.
4. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC]/[DEC], pour sélectionner la valeur souhaitée.

* *Si le témoin clignote, vous êtes en mode UTILITY. Appuyez de nouveau sur pour que le témoin s'allume en continu.*

5. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page PLAY.

Réglage du canal MIDI

Le XV-5080 génère des sons et il peut modifier ses réglages internes en réponse aux messages MIDI reçus d'autres appareils. Pour cela, les canaux de transmission MIDI de l'appareil externe doivent correspondre aux canaux de réception MIDI du XV-5080.

MIDI Rx (Réception MIDI)

Perf Ctl Ch (Canal de contrôle des Performances)

* *Lorsque vous modifiez des Performances via des messages MIDI reçus de l'appareil externe, réglez le canal de transmission de l'appareil et ce canal sur le même numéro.*
* *Lorsque vous effectuez une initialisation sur les valeurs d'usine (Factory Reset), le paramètre Perform Ctrl Ch est initialisé sur la valeur "16". Pour le modifier, suivez la procédure ci-dessous.*

Patch/Rhy Rx Ch (Canal de réception Patches/ kits rythmiques)

Réglez ce canal pour lire les Patches et kits rythmiques via un appareil MIDI externe (clavier MIDI) ou pour modifier les Patches et kits rythmiques via des messages MIDI.

Réglage de la transmission/ réception MIDI

MIDI Tx (MIDI Transmit)

Edit Data (Transmission des données d'édition)

Lorsque vous modifiez les réglages des Patches, Performances ou kits rythmiques, vous pouvez spécifier si les réglages modifiés sont transmis sous forme de messages System Exclusive (ON) ou non (OFF).

Rx Switch (Receive Switch)

Program Change (Réception Program Change)

Ce paramètre détermine si les messages de Program Change sont reçus (ON) ou non (OFF).

Bank Select (Réception Bank Select)

Ce paramètre détermine si les messages de Bank Select sont reçus (ON) ou non (OFF).

GM System ON (Réception GM-ON Exclusive)

Détermine si les messages GM-ON (Système General MIDI activé) sont reçus (ON) ou non (OFF).

GM2 System ON (Réception GM2-ON Exclusive)

Détermine si les messages GM2-ON (Système General MIDI 2 activé) sont reçus (ON) ou non (OFF).

GS Reset (Réception GS Reset Exclusive)

Détermine si les messages GS Reset sont reçus (ON) ou non (OFF).

Réglages System Exclusive

System Exclusive

Device ID (Identifiant de l'appareil)

Valeurs : 17–32

Lors de la transmission ou de la réception de messages System Exclusive, réglez ce paramètre sur l'identifiant de l'autre appareil MIDI.

Receive (Réception System Exclusive)

Détermine si les messages System Exclusive sont reçus (ON) ou non (OFF).

Spécification du statut de réception de chaque Tone

Vous pouvez activer ou désactiver la réponse aux messages MIDI reçus de chaque Partie d'une Performance, de chaque Tone d'un Patch et de chaque Tone rythmique d'un kit rythmique.

Pour plus d'informations sur le réglage de la réponse MIDI des Parties d'une Performance, reportez-vous à la section concernant les réglages MIDI d'une Partie (MIDI) (p. 164).

Pour plus d'informations sur les réglages d'un Patch, reportez-vous à la section "MIDI Rx Switch (Réception MIDI)" (p. 147).

Pour plus d'informations sur le réglage de la réponse MIDI des Tones rythmiques d'un kit rythmique, reportez-vous à la section "Autres réglages (CONTROL)/Réception MIDI (Receive MIDI)" (p. 179).

Connecteurs MIDI IN

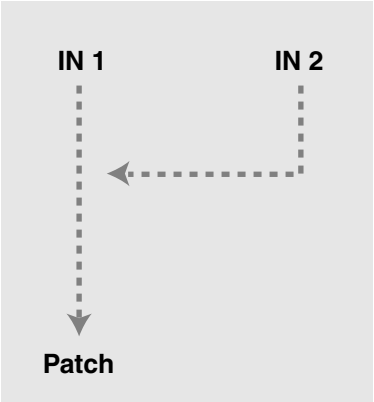
Le XV-5080 est équipé de deux connecteurs MIDI IN, ce qui lui permet de s'adapter à de nombreuses applications.

Le connecteur MIDI IN 1 du XV-5080 est généralement utilisé pour les claviers, alors que le connecteur MIDI IN 2 est conçu comme connecteur auxiliaire, permettant d'utiliser un séquenceur ou autre appareil d'accompagnement.

* *Si vous n'utilisez qu'un seul connecteur MIDI IN, nous vous recommandons d'utiliser le connecteur MIDI IN 1.*

En mode Patch/Rhythm

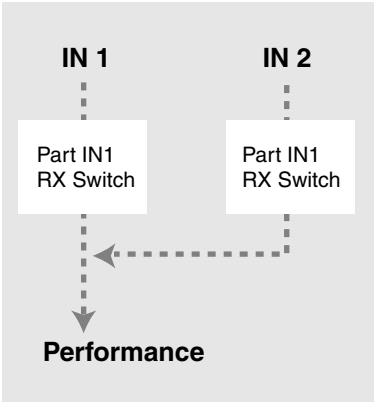
Les connecteurs MIDI IN 1 et 2 sont reçus tous les deux.



En mode Performance

Les messages MIDI des connecteurs MIDI IN 1 et 2 sont reçus pour un total de 32 Parties.

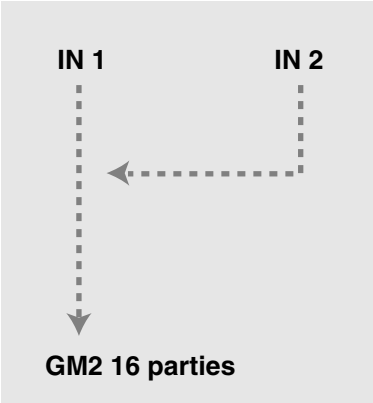
De plus, vous pouvez activer/désactiver la réception MIDI IN 1/2 de chaque Partie (p. 165). Cela signifie, par exemple, que vous pouvez jouer les Parties 1–16 via les messages du MIDI IN 1 et les Parties 17–32 via les messages du MIDI IN 2.



Lorsque vous utilisez le XV-5080 comme module de sons GM

- Lorsque vous passez en mode GM (pression sur le bouton GM de la façade) :

Les messages MIDI des connecteurs MIDI IN 1 et 2 sont reçus sous forme de 16 Parties GM2.

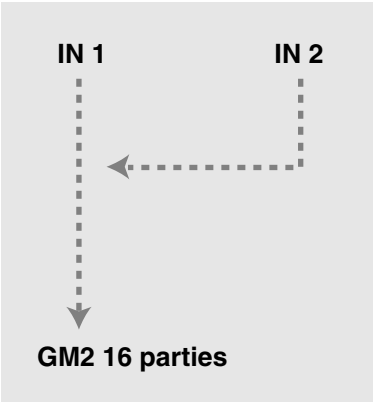


- Réception des GM ON ou GS Reset en entrée MIDI

Le statut du XV-5080 se modifie comme suit, selon le connecteur de réception des messages GM ON ou GS Reset.

Réception des messages GM ON ou GS Reset en entrée MIDI IN 1:

Même statut que lorsque vous appuyez sur le bouton GM de la façade pour passer en mode GM.

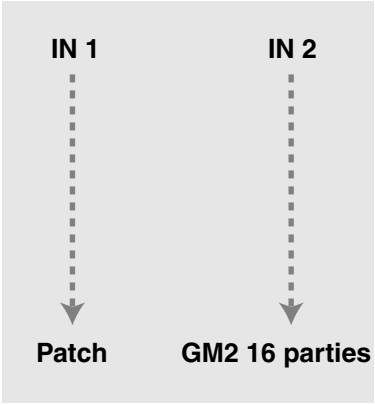


Réception des messages GM ON ou GS Reset en entrée MIDI IN 2:

En mode Patch/Rhythm

L'instrument lit les Patches du XV-5080 tout en fonctionnant comme un module de sons GM2 16 Parties.

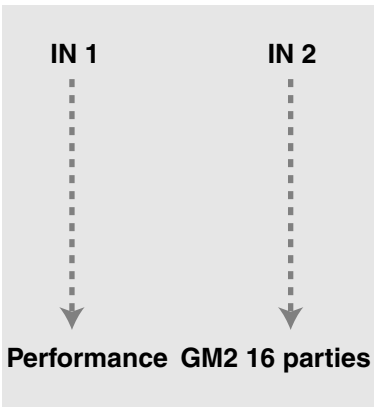
Vous ne pouvez pas utiliser la façade pour sélectionner les sons du module de sons GM2 en entrée MIDI IN 2. Vous ne pouvez pas non plus éditer ces sons. Ces derniers peuvent uniquement être contrôlés depuis un appareil MIDI externe.



En mode Performance

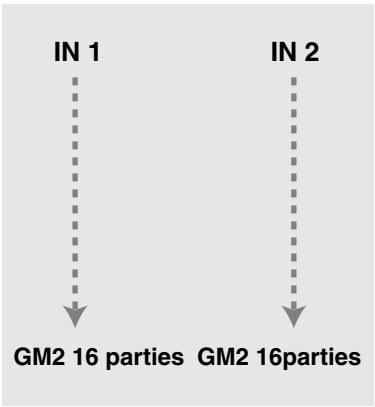
L'appareil fonctionne comme module de sons de Performances (32 Parties) et comme module de sons GM2 16 Parties (soit un total de 48 Parties). Dans ce cas, les réglages de réception MIDI IN 2 des Parties de Performance sont désactivés (réception désactivée).

Vous ne pouvez pas utiliser la façade pour sélectionner les sons du module de sons GM2 en entrée MIDI IN 2. Vous ne pouvez pas non plus éditer ces sons. Ces derniers peuvent uniquement être contrôlés depuis un appareil MIDI externe.



Mode GM

L'appareil fonctionne comme deux modules de sons GM2 16 Parties, un pour chaque connecteur MIDI IN.



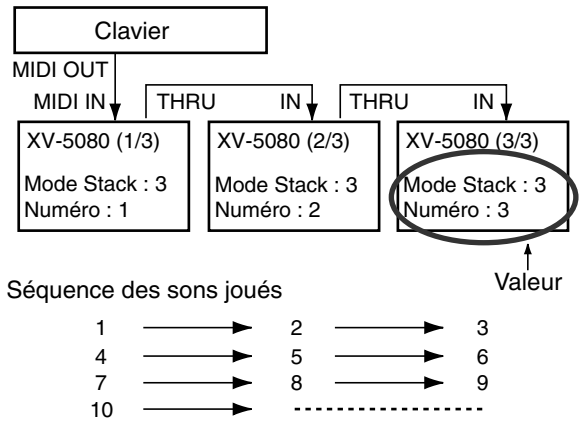
MEMO

Vous pouvez initialiser le générateur de sons GM MIDI IN2 et régler le statut sur "GM OFF" à l'écran Initialize ([UTILITY] - [Init] - [MIDI In2]).

Connexion de plusieurs XV-5080 pour une polyphonie accrue

La fonction Stack vous permet de combiner plusieurs XV-5080 afin d'augmenter le nombre de voies susceptibles d'être mises en lecture simultanée. Vous pouvez connecter et utiliser jusqu'à huit XV-5080.

Utilisation de trois XV-5080 connectés



Stack

Mode (Mode Stack)

Valeurs : OFF/2–8

Lorsque vous utilisez plusieurs XV-5080, réglez ce paramètre entre 2–8. Lorsque vous n'utilisez pas le mode Stack, désactivez ce paramètre (OFF). Si le mode Stack est désactivé, la fonction Stack est inutilisable et chaque XV-5080 essaie de jouer tous les messages de note qu'il reçoit.

Number (Numéro de Stack)

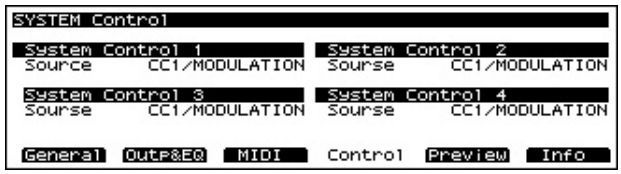
Valeurs : 1–8

Lorsque la fonction Stack est activée, ce paramètre détermine le XV-5080 qui portera le numéro 1 (celui qui produira les 128 premières voix). La fonction Stack ne fonctionne pas lorsque vous utilisez des Patches dont le paramètre Key Assign du mode de jeu est réglé sur "MONO" ou dont le paramètre de portamento est activé "ON" (page Patch Common Control #1), ou si vous utilisez des kits rythmiques. Les Patches dont le paramètre Key Assign (MODE DE JEU) est réglé sur "MONO" ou dont le portamento est activé seront produits par le premier XV-5080, et les kits rythmiques seront produits par le second XV-5080.

* *Les Patches multipartiels sont produits par le premier XV-5080.*

Sélection des contrôleurs communs ([SYSTEM/UTILITY] - [F4 (Control)])

Ces réglages vous permettent de choisir 4 contrôleurs MIDI destinés à une utilisation globale lors du contrôle des paramètres des Patches et Performances. Les réglages de chaque Patch ou Performance déterminent si les deux contrôleurs sélectionnés ici seront effectivement utilisés. Pour chaque Patch ou Performance, vous devez également spécifier les paramètres à contrôler.



System Control 1–4 (Source de contrôle du système 1–4)

Réglages disponibles :

OFF : Aucun contrôleur n'est utilisé.

CC01–95 : Numéros de contrôleurs 1–95 (sauf 32)

BENDER : Levier de Pitch Bend

AFTERTOUCH : Aftertouch

Procédure de réglage :

1. Appuyez sur [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin s'allume.

   * *Si le témoin clignote, vous êtes en mode UTILITY. Appuyez de nouveau sur [SYSTEM/UTILITY] pour que le témoin s'allume.*

2. Appuyez sur [F4 (Control)] pour charger la page SYSTEM Control.

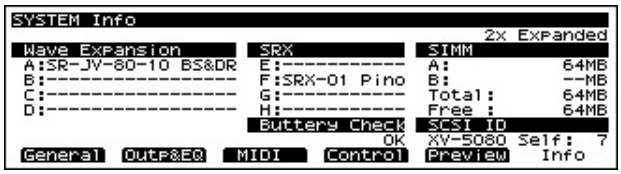
3. Appuyez sur [▲]/[▼]/[◄]/[►] pour placer le curseur sur la source de contrôle (System Control) à régler.

4. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC]/[DEC] pour sélectionner la valeur souhaitée.

   * *Si la valeur ne vous convient pas, appuyez simplement sur [UNDO]. La valeur du paramètre lorsque vous y avez placé le curseur est restaurée.*

5. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page PLAY.

Consultation du statut en cours ([SYSTEM/UTILITY] - [F6 (Info)])



Étapes élémentaires de la procédure :

1. Appuyez sur [SYSTEM/UTILITY] et assurez-vous que le témoin est allumé.

   * *Si le témoin clignote, vous êtes en mode UTILITY. Appuyez de nouveau sur [SYSTEM/UTILITY] pour que le témoin s'allume en continu.*

2. Appuyez sur [F6 (Info)] pour charger la page SYSTEM Info.

3. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page Play.

Wave Expansion A–D (Carte d'extension des formes d'ondes A–D)

L'écran affiche les noms des cartes d'extension des formes d'ondes (série SR-JV80) installées dans les emplacements EXP A–D. Les emplacements vides, sans carte d'extension, sont signalés à l'écran par "---------".

SRX (Cartes d'extension des formes d'ondes SRX E–H)

L'écran affiche les noms des cartes d'extension des formes d'ondes (série SRX) installées dans les emplacements EXP E–H. Les emplacements vides, sans carte d'extension installée, sont signalés à l'écran par "---------".

SIMM

Le statut d'installation des barrettes mémoire SIMM est affiché.

BATTERY CHECK

Le XV-5080 contient une pile qui permet de conserver les données de la mémoire interne lorsque l'appareil est hors tension. Ce paramètre indique le statut de la pile. Si la mention "OK" est affichée, la pile est suffisamment chargée. Si la mention "LOW" est affichée, la pile est épuisée. Contactez votre centre de maintenance Roland le plus proche pour faire remplacer la pile.

SCSI ID

XV-5080 Self

Ce paramètre affiche l'identifiant SCSI actuel du XV-5080.

Chapitre 10 Exemples d'applications du XV-5080

Contrôle du XV-5080 en temps réel via un appareil MIDI externe

Vous pouvez utiliser des contrôleurs MIDI externes (levier de modulation, commutateur au pied, pédale d'expression, etc.) pour modifier les réglages du multi-effet ou les réglages des Tones en temps réel.

Édition du multi-effet depuis un appareil MIDI externe

Les paramètres pouvant être modifiés par MIDI sont prédéterminés selon le multi-effet sélectionné.

Cela s'applique aux paramètres de multi-effet décrits de p. 44 à p. 105 et qui présentent le signe "#".

Les réglages peuvent être effectués pour chaque Patch, Performance et kit rythmique.

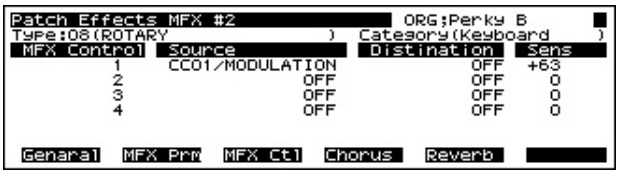
1. Sélectionnez le multi-effet que vous souhaitez utiliser.

Effectuez les réglages dans la page Effects General. Pour la procédure de réglage, reportez-vous au Chapitre 2 (p. 25).

2. Depuis les différentes pages Play, appuyez sur les boutons dans l'ordre suivant pour accéder à la page Effects MFX #2.

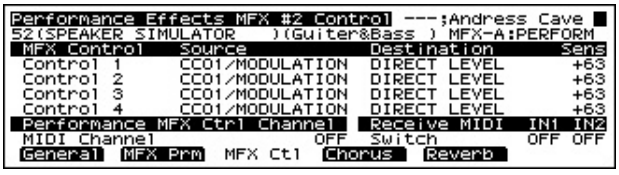
Pour les Patches ou kits rythmiques

[F6 (Effects)] - [F3 (MFX Ctl)]



Pour les Performances ou le système GM

[F5 (Effects)] - [F3 (MFX Ctl)]





Vous pouvez choisir parmi trois multi-effets différents à affecter à une Performance. Appuyez sur [F3 (MFX Ctl)] pour alterner les pages MFX-A, MFX-B et MFX-C.

La canal MIDI utilisé pour contrôler les trois multi-effets est déterminé par le réglage MFX Source (p. 31). Si vous réglez la source MFX sur "PERF", le canal Performance MFX Ctrl est sélectionné et lorsque vous la réglez "Part 1-32", les réglages de canal de réception de chaque Partie sont sélectionnés.

3. Appuyez sur [▲]/[▼]/[◄]/[►] pour placer le curseur sur le paramètre à régler.

* *Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [◄] pour vous placer sur le paramètre le plus à gauche.*

4. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC]/[DEC] pour régler la valeur.

* *Si la valeur ne vous convient pas, appuyez simplement sur [UNDO]. La valeur du paramètre lorsque vous y avez placé le curseur est restaurée.*

5. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page PLAY.

* *Le signe "*" s'affiche à gauche du nom de groupe, indiquant que les réglages ont été modifiés. Pour conserver ces réglages, vous devez les sauvegarder (p. 194).*

* *Lorsque le paramètre Performance SOURCE est réglé sur PART 1–32, le nom de la Partie s'affiche en haut à droite de l'écran. Cela indique que les paramètres au-dessous sont les paramètres du Patch affecté à la Partie.*

Page MFX Control ([PATCH] - [F6 (Effects)] - [F3 (MFX Ctl)]/ [PERFORM] - [F5 (Effects)] - [F3 (MFX Ctl)])

MFX Control Source

Sélectionnez la source de modulation des paramètres du multi-effet et réglez le sens de modification et les paramètres qui seront modifiés par la source de modulation.

OFF : Aucun contrôleur n'est utilisé

CC01–95 : Numéros de contrôleurs 1–95 (sauf 32)

BENDER : Levier de Pitch Bend

AFTERTOUCH : Aftertouch

SYS-CTRL 1–4 : Contrôleurs système 1–4

MFX Control Sens -63– +63

Pour modifier le paramètre sélectionné de manière positive (+) (soit une valeur supérieure, plus rapide, etc.) par rapport au réglage actuel, sélectionnez une valeur positive (+). Pour modifier le paramètre sélectionné de manière négative (+) (soit une valeur inférieure, plus lente, etc.) par rapport au réglage actuel, sélectionnez une valeur négative. Plus la valeur sélectionnée est élevée, plus les modifications sont importantes.

MFX Control Destination

Sélectionne le paramètre du multi-effet qui sera modulé par la source de modulation de l'effet MFX 1–4. Les paramètres sélectionnables dépendent du type de multi-effet sélectionné (MFX Type).

Édition des réglages des Tones

Vous pouvez utiliser le paramètre Matrix Control pour contrôler les réglages des Tones en temps réel.

Sélection des messages MIDI de modulation et des paramètres à éditer

1. Sélectionnez le Patch à utiliser.
2. Appuyez sur [F5 (LFO&CTL)].
3. Appuyez sur [F3 (Control)].
4. Appuyez sur [▲]/[▼]/[◄]/[►] pour placer le curseur sur le paramètre à régler.
5. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur [INC]/[DEC] pour sélectionner la valeur souhaitée.

* *Si la valeur ne vous convient pas, appuyez simplement sur [UNDO] pour l'annuler. La valeur du paramètre lorsque vous y avez placé le curseur est restaurée.*

6. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page PATCH PLAY.

Matrix Control 1–4

Source (Source de modulation de la matrice)

Affectez l'un des contrôleurs suivants à la source de modulation de la matrice. Pour utiliser un contrôleur applicable à tous les Patches ou un contrôleur qui ne peut directement être sélectionné ici, sélectionnez SYS-CTRL1–4, puis sélectionnez le contrôleur utilisant les paramètres de source de modulation système (écran System Control).

Réglages disponibles :

OFF : Aucun contrôleur n'est utilisé.
CC01–CC95 : Numéros de contrôleurs 1–95 (sauf 32)
BENDER : Levier de Pitch Bend
AFTERTOUCH : Aftertouch
SYS-CTRL1 : Contrôleur système 1
SYS-CTRL2 : Contrôleur système 2
SYS-CTRL3 : Contrôleur système 3
SYS-CTRL4 : Contrôleur système 4
VELOCITY : Vélocité
KEYFOLLOW : Fonction Keyfollow
TEMPO : Tempo
LFO1
LFO2
PITCH-ENV : Enveloppe de hauteur
TVF-ENV : Enveloppe TVF
TVA-ENV : Enveloppe TVA

Destination

Détermine les paramètres à contrôler.

OFF : Aucun contrôle
PITCH
TMT
Paramètres d'effets ([PATCH] - [F6 (Effects)] (p. 26**))**
DRY LEVEL
CHORUS SEND
REVERB SEND
MFX CTRL1
MFX CTRL2
MFX CTRL3
MFX CTRL4
Paramètres WG ([PATCH] - [F2 (WG)] - [F1 (WG Prm)], p. 136**)**
FXM DEPTH
Paramètres du LFO ([PATCH] - [F5 (LFO&CTL)], p. 145**)**
LFO1 PCH DEPTH
LFO2 PCH DEPTH
LFO1 TVF DEPTH
LFO2 TVF DEPTH
LFO1 TVA DEPTH
LFO2 TVA DEPTH
LFO1 PAN DEPTH
LFO2 PAN DEPTH
LFO1 RATE
LFO2 RATE
Paramètres de hauteur ([PATCH] - [F2 (WG)] - [F1 (Pch Env)], p. 138**)**
PIT ENV A-TIME
PIT ENV D-TIME
PIT ENV R-TIME
Paramètres TVF ([PATCH] - [F3 (TVF)], p. 140**)**
CUTOFF
RESONANCE
TVF ENV A-TIME
TVF ENV D-TIME
TVF ENV R-TIME

Paramètres TVA ([PATCH] - [F4 (TVA)], p. 143**)**

LEVEL

PAN

TVA ENV A-TIME

TVA ENV D-TIME

TVA ENV R-TIME

Sens

Valeurs : -63– +63

Détermine la valeur de la modification en réponse aux contrôleurs. Les valeurs négatives (-) inversent la modification. Les réglages négatifs (-) inversent la phase. Pour les vitesses du LFO, les valeurs négatives (-) ralentissent le LFO et les valeurs positives (+) l'accélèrent.

Tone

Sélectionne le Tone auquel sont appliqués les réglages des deux paramètres suivants. "o" signifie que le Tone est sélectionné pour la modulation, "_" signifie qu'il n'est pas sélectionné et "R" que les modifications appliquées sont inversées lorsqu'elles sont appliquées à ce Tone.

Applications pour les Patches

Synchronisation du cycle du LFO sur le tempo système

1. Sélectionnez the Patch à synchroniser dans la page PATCH PLAY.
2. Réglez le paramètre Patch Clock Source (page Patch Common General #2) sur "SYSTEM".
3. Réglez la fréquence de modulation (page Patch LFO&TL LFO 1, 2) de chaque Tone sur la valeur de note indiquée au paramètre System Tempo.
4. Réglez le paramètre System Clock Source (SYSTEM General #1 page) sur "INT".

* *Lorsque le paramètre System Clock Source est réglé sur "MIDI", vous pouvez synchroniser le multi-effet sur le tempo d'un appareil MIDI externe.*

5. Si le tempo système (page SYSTEM General #1) change, la fréquence du LFO (LFO Rate) change également.
6. Réglez la profondeur de modulation de chaque Tone via le paramètre LFO Depth (page Patch LFO&CTL LFO 1, 2).

* *La synchronisation sur le tempo n'est pas disponible avec les Patches multipartiels.*

Synchronisation des effets MFX sur le tempo système

Vous pouvez modifier les valeurs des paramètres du multi-effet en synchronisation avec le tempo système lorsque vous sélectionnez les effets MFX suivants.

Type MFX	Paramètre MFX
16 : STEP FLANGER	Step Rate
19 : TRIPLE TAP DELAY	Delay L-R
20 : QUADRUPLE TAP DELAY	Delay1-4
41 : STEREO PHASER	Rate,Step Rate
42 : KEYSYNC FLANGER	Rate,Step Rate
43 : FORMANT FILTER	Rate
45 : MULTI TAP DELAY	Delay1-4
46 : REVERSE DELAY	Delay1-4
47 : SHUFFLE DELAY	Delay
48 : 3D DELAY	Delay Left/Right/Center
58 : SLICER	Rate
60 : 3D CHORUS	Rate
61 : 3D FLANGER	Rate,Step Rate
62 : TREMOLO	Rate

63 : AUTO PAN	Rate
64 : STEREO PHASER2	Rate,Step Rate
65 : STEREO AUTO WAH	Rate
66 : ST FORMANT FILTER	Rate
67 : MULTI TAP DELAY 2	Delay1-4
68 : REVERSE DELAY 2	Delay1-4
69 : SHUFFLE DELAY 2	Delay
70 : 3D DELAY 2	Delay Left/Right/Center
71 : ROTARY 2	Woofer Speed Slow/ Fast,Tweeter Speed Slow/ Fast
72 : ROTARY MULTI	Rotary High/Low Slow Rate,Rotary High/Low Fast Rate
73 : KEYBOARD MULTI	Phaser Rate,Delay Time Left/Right
74 : RHODES MULTI	Phaser Rate,CF Rate,TP Rate
81 : GUITAR MULTI A	Delay Time Left/Right,CF Rate
82 : GUITAR MULTI B	CF Rate
83 : GUITAR MULTI C	AW Rate,Delay Time Left/ Right,CF Rate
84 : CLEAN GUITAR MULTI A	Delay Left/Right,CF Rate
85 : CLEAN GUITAR MULTI B	AW Rate,Delay Left/Right, CF Rate
86 : BASS MULTI	CF Rate
89 : 3D AUTO SPIN	Speed

Voici un exemple d'utilisation du STEP-FLANGER.

1. Sélectionnez un Patch sur la page PATCH PLAY.
2. Réglez le paramètre Patch Clock Source (page Patch Common General #2) sur "SYSTEM".
3. Assurez-vous que le paramètre MFX Type (page Patch Effects General) est réglé sur STEP-FLANGER.

Sinon, réglez-le sur STEP-FLANGER.

4. Assurez-vous que le paramètre Step Rate (page Patch MFX #1) est réglé sur une valeur de note (et non numérique).

Sinon, réglez-le sur une valeur de note.

5. Réglez le paramètre System Clock Source (page SYSTEM General #1) sur "INT".

* *Lorsque le paramètre System Clock Source est réglé sur "MIDI", vous pouvez synchroniser le multi-effet sur le tempo d'un appareil MIDI externe.*

6. Si le tempo système change (page SYSTEM General #1), la fréquence du LFO change également.

Synchronisation du temps de retard d'un Tone sur le tempo système

* *Vous pouvez uniquement utiliser le retard des Tones avec les Patches à quatre Tones.*

1. Sélectionnez un Patch dans la page PATCH PLAY.
2. Réglez le paramètre Patch Clock Source (page Patch Common General #2) sur "SYSTEM".
3. Réglez le paramètre Time (page Patch WG Prm) du délai de Tone sur la valeur de note du tempo sur lequel est effectuée la synchronisation.
4. Réglez le paramètre System Clock Source (page SYSTEM General #1) sur "INT".

* *Lorsque le paramètre System Clock Source est réglé sur "MIDI", vous pouvez synchroniser le multi-effet sur le tempo d'un appareil MIDI externe.*

5. Si le tempo système (page SYSTEM General #1) change, la fréquence du LFO change également.

Modification de la vitesse de rotation de l'effet de haut-parleur tournant via une pédale

1. Connectez une pédale (DP-2, DP-6, etc.) à l'appareil externe (clavier MIDI, etc.).
2. Réglez la pédale de l'appareil MIDI externe afin qu'elle génère des messages de Control Change de contrôleur au pied (FOOT-TYPE) (CC4).

Pour configurer la pédale, reportez-vous au mode d'emploi de l'appareil MIDI externe.

3. Sélectionnez "PR-A: 050 Perky B" sur la page PATCH PLAY.

Ce Patch utilise le multi-effet (effet MFX) ROTARY.

4. Ouvrez la page Patch Effects MFX #2 et réglez la source de modulation du multi-effet (MFX Control 1) sur "FOOT-TYPE".
5. Réglez la destination sur "SPEED", et le paramètre Sens sur "+63".

Pour accélérer l'effet de haut-parleur tournant, appuyez sur la pédale. Relâchez la pédale pour ralentir la rotation.

Synchronisation de boucles sur le tempo système

Une carte d'extension des formes d'ondes peut contenir des Patches basés sur des formes d'ondes sous forme de boucle et mesurées en BPM. Vous pouvez caler ces phrases sur le tempo système.

1. Dans la page PATCH PLAY, sélectionnez un Patch utilisant une phrase en boucle.
2. Réglez le paramètre Patch Clock Source (page Patch Common General #2) sur "SYSTEM".
3. Chargez la page Patch WG WGPrm.
4. Appuyez sur un bouton TONE SELECT [1]–[4] pour sélectionner le Tone qui utilise les formes d'ondes avec indication en BPM.

Les noms des formes d'onde précédés par un chiffre en BPM (comme "132: NOM DE LA FORME D'ONDE") sont des formes d'onde en boucle.

5. Vérifiez que le paramètre Wave Tempo Sync est réglé sur "ON".
6. Réglez le temps de retard du Tone (paramètre Time, page Patch WG Prm) sur "0".

Si vous sélectionnez une autre valeur que 0, un délai est appliqué et vous ne pouvez pas lire le Patch normalement.

7. Réglez le paramètre System Clock Source (page SYSTEM General #1) sur "INT".

* *Lorsque la source d'horloge système est réglée sur "MIDI", vous pouvez synchroniser le multi-effet sur le tempo d'un appareil MIDI externe.*

8. Lorsque le tempo système change (page SYSTEM General #1), la vitesse de la boucle change également.

* *La phrase en boucle reste calée sur le tempo système, quelle que soit la note jouée. Les réglages de hauteur et de modulation d'effet (FXM) sont ignorés.*

Modification des réglages de Partie depuis un appareil MIDI externe

Vous pouvez modifier différents réglages de Partie depuis un appareil MIDI externe connecté au XV-5080 via des messages de Control Change (dont volume, panoramique et hauteur). Cela vous permet de contrôler les Fade-In/Out, d'ouvrir et de fermer les filtres, de contrôler d'autres commandes en temps réel depuis l'appareil MIDI externe.

Les paramètres de modification des réglages et les messages de Control Change pouvant être utilisés pour modifier les valeurs sont indiqués ci-dessous.

Pour plus d'informations sur les messages de Control Change, veuillez vous reporter à la section "Implémentation MIDI" (p. 282).

Pour modifier les effets MFX, les effets de réverbération ou de chorus depuis un appareil MIDI externe, envoyez un message "System Exclusive" (p. 285).

Modification du volume (p. 282)

- Volume : Contrôleur 7

Modification de la position stéréo (p. 282)

- Pan : Contrôleur 10

Appliquer le portamento (p. 283, p. 288)

- Portament : Contrôleur 65 (commutation du portamento), Contrôleur 5 (temps de portamento)

Modification des temps d'attaque et de rétablissement des sons (p. 283)

- Rel : Contrôleur 72
- Atk : Contrôleur 73

Modification de la fréquence de coupure (p. 283)

- Cut : Contrôleur 74

Modification de la résonance (p. 283)

- Res : Contrôleur 71

Modification de la valeur de réverbération/chorus interne (p. 283)

- Chorus : Contrôleur 93
- Reverb : Contrôleur 91

Modification de la hauteur (p. 285)

- Coarse : Contrôleur 100 (valeur 0), Contrôleur 101 (valeur 2), Contrôleur 6 (valeur 16–112)
- Fine : Contrôleur 100 (valeur 0), Contrôleur 101 (valeur 1), Contrôleur 6 (valeur 32–96), Contrôleur 38 (valeur 0–127)

Lorsque vous modifiez le paramètre Coarse (réglage sommaire de la hauteur), réglez la variation de hauteur via la valeur du contrôleur (Data Entry MSB). Lorsque la valeur est

réglée sur "64", la hauteur ne varie pas. La hauteur augmente lorsque la valeur est supérieure à 64 et elle baisse lorsque la valeur est inférieure à 64.

Lorsque vous modifiez le paramètre Fine (réglage fin de la hauteur), réglez la variation de la hauteur via le contrôleur 6 (Data Entry MSB) et le contrôleur 38 (Data Entry LSB). La hauteur ne varie pas lorsque Data Entry MSB est réglé sur "64" et que Data Entry LSB est réglé sur "0". La hauteur augmente lorsque les valeurs respectives sont supérieures et baisse lorsque les valeurs respectives sont inférieures.

Spécification de la plage de Pitch Bend (p. 284)

- BendRng : Contrôleur 100 (valeur 0), Contrôleur 101 (valeur 0), Contrôleur 6 (valeur 0–12)

<Procédure>

Activez l'appareil MIDI externe pour transmettre un message de Control Change.

Par exemple, si vous souhaitez modifier le volume, configurer l'appareil MIDI externe pour transmettre le contrôleur 7 (message de volume). Dans ce cas, le canal MIDI est réglé sur le même canal que celui de la Partie dont vous souhaitez éditer le volume.

Pour plus d'informations sur les réglages, reportez-vous au mode d'emploi de l'appareil MIDI externe.

Configurez (réglages, lecture via le séquenceur, etc) l'appareil MIDI externe pour la transmission des réglages.

Le son produit est modifié, ainsi que les valeurs affichées à l'écran.

Qu'est-ce que le RPN ?

Le "RPN" (Registered Parameter Number) permet de modifier les réglages de hauteur ou de plage de Pitch Bend du XV-5080 via un appareil MIDI externe. Un RPN présente une partie supérieure (RPN MSB) et une partie secondaire (RPN LSB). Le RPN MSB (Contrôleur 101) informe le XV-5080 qu'un réglage utilisant le RPN va suivre et le RPN LSB (Contrôleur 100) indique au XV-5080 le paramètre à régler. Enfin, la valeur Data Entry (Contrôleur 6) détermine la modification.

Lorsque le XV-5080 a reçu un paramètre RPN, tous les messages Data Entry suivants sur ce canal MIDI s'appliquent à ce paramètre. Pour éviter tout accident, lorsque le réglage souhaité a été appliqué au paramètre, il est recommandé de régler son RPN sur Null (nul).

Par exemple, pour monter la hauteur d'une Partie d'un demi pas (un demi-ton), transmettez le message de Control Change suivant depuis l'appareil MIDI externe.

- Contrôleur 100 : valeur "0"
- Contrôleur 101 : valeur "2"
- Contrôleur 6 : valeur "65"
- Contrôleur 100 : valeur "127" <- RPN Null
- Contrôleur 101 : valeur "127" <- RPN Null

Pour plus de détails sur les RPN, reportez-vous à la section concernant l'implantation MIDI (p. 282).

Exemples d'application de la matrice de modulation

Contrôle de la TMT par le LFO et modulation du cycle des Tones

Si vous avez affecté la TMT (table de mixage des Tones) comme destination de la matrice de modulation, il est possible de faire varier l'instant où les Tones du Patch doivent être déclenchés par le biais d'une source de modulation.

Exemple d'un Patch dont le LFO1 (source de modulation) doit faire varier (selon l'amplitude du LFO1) l'instant où le Tone doit être déclenché.

1. Sélectionnez "PR-E: 043 Morph Pad" depuis la page PATCH PLAY.

2. Sur la page Patch Common TMT Velocity Range (p. 133), définissez la plage de vélocité des Tones 1 et 2 via les paramètres Velocity Range V.L (Lower) et V.U. (Upper).

Affectez les plages de vélocité ci-dessous aux Tones 1 et 2.

	V.L	:	V.U
Tone = 1	0	:	64
Tone = 2	65	:	127

3. Sur la page Patch Common TMT Velocity Range, réglez les paramètres Velocity Fade L.F et U.F (variation du volume en cas de vélocité se trouvant hors de la plage définie) des Tones 1 et 2 sur "10".

Ainsi, le son des Tones n'est pas coupé brusquement si vous jouez des notes dont la vélocité est supérieure ou inférieure aux plages de vélocité délimitées.

4. Réglez le paramètre TMT Control Switch Velocity-Ctrl sur "OFF".

La plage de vélocité définie à l'étape 2 est ainsi ignorée et les deux Tones sont joués ensembles, quelles que soient les valeurs de vélocité (force de frappe sur les touches) transmises par le clavier ou le séquenceur MIDI.

5. Réglez le paramètre TMT Control Switch Matrix-Ctrl sur "ON".

La TMT peut ainsi être pilotée par la source de modulation sélectionnée. Voici la correspondance entre les différents réglages des paramètres Velocity-Ctrl (TMT Control Switch) et Matrix-Ctrl.

	(1)	(2)	(3)	(4)
[Velocity-Ctrl]	ON	OFF	ON	OFF
[Matrix-Ctrl]	OFF	OFF	ON	ON

(1) (3) : Le paramètre Velocity-Ctrl (réponse à la vélocité) et les deux Tones sont activés ou désactivés en fonction de la valeur de vélocité transmise par le clavier ou le séquenceur MIDI.

(2) : Le paramètre Velocity-Ctrl et le paramètre TMT-Ctrl par Matrix Control sont désactivés. Les deux Tones sont alors joués ensembles, quelle que soit la valeur de vélocité transmise par le clavier ou le séquenceur MIDI.

(4) : Le paramètre TMT Matrix Control (modulation de la TMT) est activé et l'instant de déclenchement des Tones varie en fonction de la valeur transmise par la source de modulation.

* *Si les deux paramètres Velocity-Ctrl et Matrix-Ctrl sont activés ("ON"), c'est le paramètre Velocity-Ctrl qui est prioritaire.*

6. À la page Patch LFO&Ctrl #1, affectez le "LFO1" comme source de modulation 1 (Matrix Control1) (p. 146).

7. Affectez ensuite les réglages ci-dessous à l'une des destinations de modulation (Destination:Sns–Tone) de la source de modulation 1 (Matrix Control1).

Destination : TMT

Sns : +63

Tone : o o _ _ (appliqué aux Tones 1 et 2)

8. À la page Patch LFO&Ctrl LFO1 (p. 146), sélectionnez la forme d'onde (Wave) et la valeur (Rate) du LFO .

	Tone = 1	Tone = 2
Forme d'onde :	SIN	SIN
Valeur :	64	127

MEMO

Vous pouvez changer la forme d'onde des Tones 1 et 2 à la page Patch WG WGPrm (p. 136).

Dans ce cas, vous pouvez consulter sur un même écran les paramètres des quatre Tones au moyen de la fonction Palette (p. 135). Le réglage des paramètres n'en est que plus simple.

9. Revenez ensuite à la page PATCH PLAY en appuyant sur le bouton [EXIT].

D'autres modulations sont possibles : synchronisation de la fréquence du LFO (source de modulation) au tempo, affectation de la Modulation ou d'autres paramètres aux sources de modulation ou encore changement de Tone en temps réel à l'aide d'un clavier MIDI ou d'un appareil de ce type.

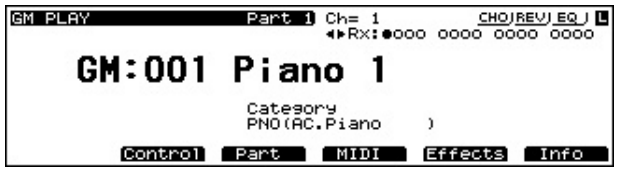
Utilisation du XV-5080 comme module de sons General MIDI

Le XV-5080 dispose d'un **mode GM (GM2)**, permettant de lire et de créer des séquences GM (fichiers musicaux pour module de sons General MIDI). Vous pouvez également lire des séquences GM disponibles dans le commerce et modifier différents paramètres pour obtenir une meilleure expression musicale.

Mode GM

Le mode GM est similaire à une Performance spéciale où un kit rythmique GM est affecté à la Partie 10 et des Patches GM sont affectés aux autres Parties.

Cependant, vous ne pouvez pas sauvegarder les réglages du mode GM dans la mémoire utilisateur.



La page GM PLAY affiche le Patch ou kit rythmique affecté à chaque Partie.

Chaque fois que vous passez en mode GM, le kit de batterie GM est affiché à la Partie 10 et le Patch Piano 1 est affecté aux autres Parties. Vous pouvez aussi sélectionner d'autres Patches GM et kits de batterie GM pour chaque Partie.

1. Appuyez sur [GM] en MODE pour charger la page GM PLAY.

Lorsque vous passez en mode GM sur le XV-5080, le générateur de sons s'initialise sur les réglages GM élémentaires.

2. Pour modifier la Partie en cours, appuyez sur [◄] ou [►].

3. Pour modifier le Patch GM ou le kit rythmique GM affecté à la Partie, effectuez la procédure habituelle de sélection d'un Patch ou d'un kit rythmique.

Initialisation du générateur de sons sur les réglages GM de base

Pour lire correctement une séquence GM, le générateur de sons doit d'abord être initialisé sur les réglages GM de base. Le générateur de sons du XV-5080 est initialisé sur les réglages General MIDI :

- Lorsque vous passez en mode GM.
- Lorsqu'il reçoit un message d'activation GM (GM System On) depuis un appareil MIDI externe.
- Lorsqu'un message GM System On se trouve dans le morceau en cours de lecture.
- À la mise sous tension du XV-5080.
- Lorsque vous exécutez l'opération d'initialisation GM (p. 229).

Lecture d'une séquence GM

Lorsque le XV-5080 est en mode GM, il lit correctement les séquences GM. De plus, le XV-5080 offre de nombreuses fonctions étendues non définies dans les spécifications GM. Si vous créez des fichiers musicaux en utilisant ces fonctions, il se peut que vos morceaux ne soient pas lus correctement sur les autres modules de sons compatibles GM.

Bien que le XV-5080 puisse également être compatible GS lorsqu'il reçoit un message MIDI d'initialisation GS (GS Reset), la série Roland Sound Canvas (dont le SC-8850 et le SC-8820) présente un module de sons différent et une carte de Tones étendue. Les données MIDI (données musicales GS) spécifiquement créées pour la série Sound Canvas risquent donc de ne pas être lues correctement.

Le début d'une séquence GM comprend normalement un message GM System On. Donc, si vous lancez une séquence GM en commençant au début du morceau, le XV-5080 passe automatiquement en mode GM. En revanche, si vous lancez la lecture d'une séquence GM en commençant au milieu d'un morceau, il se peut que le XV-5080 ne passe pas en mode GM et que la séquence GM ne soit pas lue correctement. Pour ne pas rencontrer ce problème, il est recommandé d'activer manuellement le mode GM du XV-5080 avant de lire une séquence GM.

Couper une Partie spécifique

Lorsque vous passez en mode GM, toutes les Parties sont configurées pour recevoir les messages MIDI. Pour couper (Mute) une Partie spécifique, désactivez la réception MIDI de cette Partie (paramètre Receive Switch sur OFF).

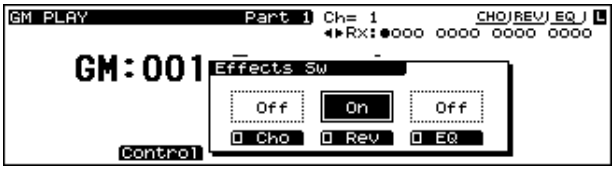
Appuyez d'abord sur le bouton [RX] de sorte qu'il s'allume.

Ensuite, le statut activé/désactivé de chaque Partie est indiqué par les témoins des boutons PART SELECT [1/17]–[16/32] (activé = témoin allumé ; désactivé = témoin éteint).

Appuyez sur un bouton PART SELECT [1/17]–[16/32] pour activer/désactiver la Partie correspondante.

* *En mode GM, [1-16/17-32] sont ignorés.*

Activer/désactiver les effets



1. Appuyez sur [EFFECTS ON/OFF].
2. Utilisez le bouton [◄] ou [►] pour sélectionner le processeur d'effets à activer ou désactiver.
3. Appuyez sur [INC] pour l'activer et sur [DEC] pour le désactiver.

EQ

L'égaliseur vous permet d'accentuer ou d'atténuer des plages de fréquences déterminées d'un signal.

* *Vous pouvez égaliser chacune des sorties du XV-5080, mais cette opération active ou désactive simultanément l'égaliseur sur toutes les sorties.*

Chorus

Le chorus est un effet qui ajoute de la densité et de l'ampleur au son.

Reverb

La réverbération est un effet qui simule la présence d'un espace acoustique.

Réglages du mode GM

Le mode GM offre également des paramètres que vous pouvez modifier pour chaque Partie. Vous pouvez modifier les réglages d'effets, de panoramique et de volume afin de personnaliser la lecture d'une séquence GM.

Lorsque le mode GM est initialisé (p. 229), tous ces réglages sont perdus.

1. Appuyez sur [GM] pour passer en mode GM.
2. Appuyez sur [F2]–[F5] pour choisir le groupe de paramètres à régler.
3. Appuyez sur [▲]/[▼]/[◄]/[►] pour placer le curseur sur le paramètre à régler.

Si vous avez sélectionné un paramètre pouvant être édité indépendamment pour chaque Partie, le numéro de la Partie en cours d'édition s'affiche à l'écran. Pour sélectionner une autre Partie, utilisez les boutons [1/17]–[16/32].

4. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] / [DEC] pour modifier la valeur.

* *Si la valeur ne vous convient pas, appuyez simplement sur [UNDO] pour l'annuler. La valeur du paramètre lorsque vous y avez placé le curseur est restaurée.*

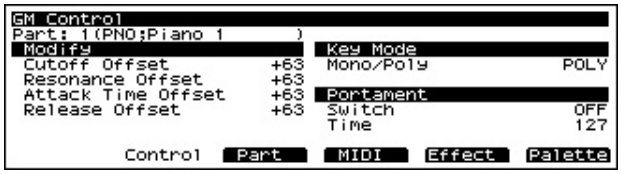
5. Si vous souhaitez sélectionner un autre groupe de paramètres, utilisez les boutons [F2]–[F5] pour le sélectionner.

* *Vous pouvez aussi sélectionner un autre groupe en maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [◄]/[►].*

6. Répétez les étapes 2–5 pour achever le réglage du mode GM.
7. Après les réglages, appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page GM PLAY.

* *Vous pouvez aussi utiliser la fonction Palette, comme lors de l'édition en mode Performance (p. 135).*

Réglages pour la lecture des sons ([F2 (Control)])



Modify (Modification des Parties)

Vous pouvez déterminer la manière dont une Partie va jouer un son en la programmant pour modifier la fréquence de coupure, la résonance, la sensibilité à la vélocité et les temps d'attaque et de rétablissement des enveloppes TVF et TVA de ce son.

Cutoff Offset (Réglage de la fréq. de coupure)

Valeurs : -64– +63

Détermine la modification relative (décalage) de la fréquence de coupure TVF du Tone sélectionné pour la Partie spécifiée.

Resonance Offset (Réglage de la résonance)

Valeurs : -64– +63

Détermine la modification relative de la résonance TVF du Tone sélectionné pour la Partie spécifiée.

Attack Time Offset (Réglage du temps d'attaque)

Valeurs : -64– +63

Détermine la modification relative du temps d'attaque de l'enveloppe TVF/TVA du Tone sélectionné pour la Partie spécifiée.

Release Offset (Réglage du temps de rétablissement)

Valeurs : -64– +63

Détermine la modification relative (décalage) du temps de rétablissement de l'enveloppe TVF/TVA du Tone sélectionné pour la Partie spécifiée.

Key Mode (Mode de jeu)

Mono/Poly

Valeurs : MONO/POLY

Ce paramètre détermine si vous pouvez jouer plusieurs notes (POLY) ou une seule note (MONO) à la fois. Le réglage MONO convient particulièrement aux Patches d'instruments solo comme la flûte ou le saxo.

Portament (Portamento)

Switch (Commutation du portamento)

Ce paramètre permet d'activer (ON) ou de désactiver (OFF) l'effet de portamento.

Time (Temps de portamento)

Valeurs : 0–127

Lorsque le portamento est activé, ce paramètre détermine le temps de modification de la hauteur. Les réglages élevés entraînent une modification plus lente de la hauteur d'une note à l'autre.

Sélection du Patch/Réglages de volume, panoramique, hauteur ([F3 (Part)])



Patch (Patches à affecter à la Partie)

Vous pouvez sélectionner le Patch ou le kit rythmique à affecter à chaque Partie.

Type

Valeurs : PATCH/RHYTHM

Ce paramètre détermine si la Partie joue un Patch (PATCH) ou un kit rythmique (RHYTHM).

Number

Ce paramètre détermine le numéro du Patch (1–256) ou kit rythmique (1–4) affecté à chaque Partie.

Level&Pan

Réglage du volume et du panoramique de chaque Partie.

Part Volume

Valeurs : 0–127

Ce paramètre détermine le volume de la Partie.

Part Pan

Valeurs : RANDOM/L63–63R

Ce paramètre détermine la position stéréo du son de chaque Partie (L63 = extrémité gauche, 0 = centre et 63R = extrémité droite).

* *Si vous modifiez les réglages de volume ou de panoramique de la Partie, ces modifications apparaissent dans la page d'information (Part Information).*

Tune

Ce paramètre détermine la hauteur de chaque Partie.

Coarse (Accordage sommaire)

Valeurs : -48– +48

Ce paramètre permet de régler la hauteur du son de la Partie par pas d'un demi-ton, sur une plage de +/- 4 octaves.

Fine (Accordage fin)

Valeurs : -50– +50

Ce paramètre permet de régler la hauteur spécifiée au paramètre Coarse Tune par pas de un centième.

Un centième correspond à 1/100è de demi-ton.

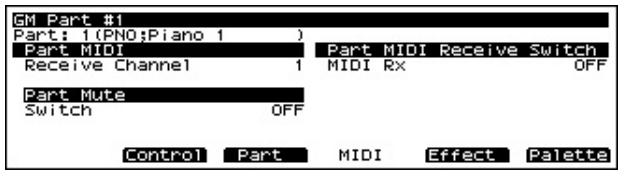
Bend Range (Plage de Pitch Bend)

Value

Valeurs : 0–24

Ce paramètre détermine la plage de variation de la hauteur lorsque vous déplacez le levier de Pitch Bend (la même valeur s'applique au déplacement vers la gauche et vers la droite du levier).

Réglages MIDI de chaque Partie ([F4 (MIDI)])



PART MIDI

Receive Channel (Canal de réception MIDI)

Valeurs : 1–16

Détermine le canal MIDI de chaque Partie.

Part MIDI Receive Switch

MIDI Rx (Commutation de la réception)

Détermine si les Parties répondent aux messages MIDI (ON) ou non (OFF) (messages transmis par un appareil MIDI externe).

Part Mute

Switch (Commutation de la fonction Mute)

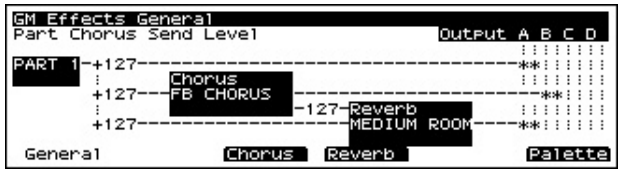
Ce paramètre permet d'activer (ON)/désactiver (OFF) la coupure (Mute) de la Partie.

Réglages des effets ([F5 (Effects)])

Ici, vous pouvez régler les paramètres des effets de chorus/réverbération utilisés en mode GM.

Lorsque le nom de l'effet en haut à droite de l'écran s'affiche en pointillé, cela indique que l'effet correspondant est désactivé (OFF). Activez l'effet correspondant avant d'effectuer les réglages (p. 225).

Page GM Effects General ([F5 (Effects)] - [F1 (General)])



Part Output Level

Valeurs : 0–127

Ce paramètre détermine le volume de la Partie.

Chorus Send Level

Valeurs : 0–127

Ce paramètre détermine le niveau du chorus de chaque Partie.

Reverb Send Level

Valeurs : 0–127

Détermine le niveau de la réverbération de chaque Partie.

Reverb Send Level

Valeurs : 0–127

Ce paramètre détermine le niveau du signal transmis du chorus à la réverbération.

Output Assign

Valeurs : A–D

Détermine la destination de sortie de chaque Partie.

Chorus Output Assign

Valeurs : A–D

Détermine la destination de sortie du chorus.

Reverb Output Assign

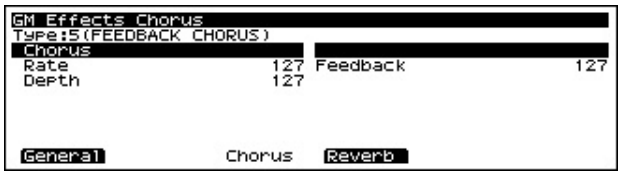
Valeurs : A–D

Détermine la destination de sortie de la réverbération.

Page GM Effects Chorus ([F5 (Effects)] - [F3 (Chorus)])

Sur cette page, vous pouvez régler l'effet de chorus utilisé en mode GM.

En mode GM, les réglages de chorus du Patch GM affecté à chaque Partie sont ignorés (sauf le paramètre Send Level).



Type (Chorus Type)

Détermine le type de chorus.

Réglages disponibles :

Chorus 1–4 : Chorus 1–4

FB Chorus : Chorus à réinjection

Flanger : Flanger

Rate (Vitesse du chorus)

Valeurs : 0–127

Ce paramètre détermine la vitesse de modulation du chorus.

Depth (Profondeur du chorus)

Valeurs : 0–127

Détermine la profondeur de modulation du chorus.

Feedback (Niveau de réinjection du chorus)

Valeurs : 0–127

Ce paramètre détermine la quantité de son de chorus réinjectée dans le chorus. Les réglages élevés permettent d'obtenir un effet plus intense.

Rev (Reverb Send Level)

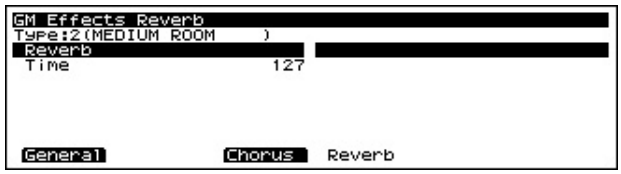
Valeurs : 0–127

Ce paramètre détermine le niveau du signal transmis à la réverbération.

Page GM Effects Reverb ([F5 (Effects)] - [F4 (Reverb)])

Cette page permet de régler la réverbération en mode GM.

En mode GM, les réglages de réverbération du Patch GM affecté à chaque Partie sont ignorés (sauf le paramètre Send Level).



Type (Type de réverbération)

Sélectionnez le type de réverbération.

Réglages disponibles :

Small Room : Réverbération dans une pièce de petite taille.

Medium Room : Réverbération dans une pièce moyenne.

Large Room : Réverbération dans une pièce de grande taille.

Medium Hall : Réverbération d'une petite salle de concert.

Large Hall : Réverbération d'une grande salle de concert.

Plate : Effet de réverbération à plaque.

Time (Temps de réverbération)

Valeurs : 0–127

Ce paramètre détermine la durée de la réverbération.

Consultation des informations MIDI de chaque Partie ([F6 (Info)])

Sur cette page, vous pouvez vérifier le statut de réception des différents types de messages MIDI, Partie par Partie. Cela permet de vérifier que le générateur répond correctement aux messages provenant d'un clavier MIDI ou de contrôleurs MIDI externes.

Pour les éléments autres que la voix, vous pouvez modifier les valeurs. À ce moment, des messages MIDI sont transmis et ils peuvent être enregistrés sur un séquenceur ou appareil similaire.

* *Utilisez [▲] ou [▼] pour sélectionner une page à l'écran.*

Mod (Données de modulation)

Breath (Données de souffle)

Foot (Données de contrôleur au pied)

Vol (Données de volume)

Pan (Données de panoramique)

Exp (Données d'expression)

Hold (Données Hold 1)

Bend (Données de Pitch Bend)

Aftertouch (Données d'Aftertouch)

Voices (Données de voix)

Fonctions utilitaires en mode GM

En mode GM, vous pouvez initialiser les réglages du mode GM et transmettre ces réglages via les fonctions utilitaires (Utility).

Procédure de réglage :

1. En mode GM, appuyez sur [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin s'allume.

L'appareil doit à présent être en mode Utility.

2. Appuyez sur [F6 (Menu)] pour sélectionner la fonction.
3. Appuyez sur le bouton F.
4. Appuyez sur [SYSTEM/UTILITY] pour revenir à la page GM PLAY.

Les fonctions du groupe UTIL 2 peuvent également être exécutées en mode GM. L'opération s'effectue comme dans les autres modes.

Appuyez sur [] ou [] jusqu'à ce que la fonction souhaitée clignote, puis appuyez sur [ENTER].

La page de la fonction sélectionnée s'affiche.

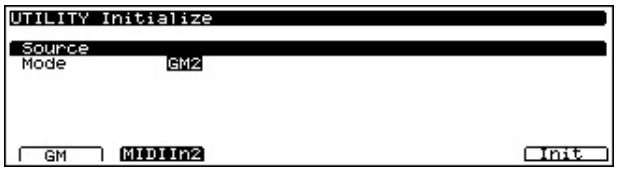
Réglez les paramètres sur les pages des fonctions.

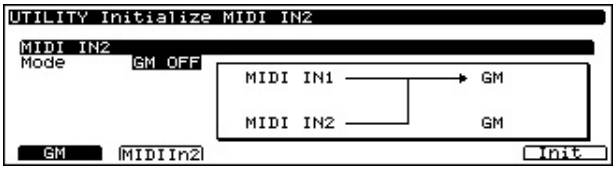
Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT]. Pour revenir à la page GM PLAY, appuyez sur [UTILITY], de sorte que le témoin s'éteigne.

Appuyez sur [ENTER] pour exécuter l'opération.

Lorsque l'opération est terminée, le message "COMPLETED" s'affiche momentanément à l'écran, puis vous revenez à la page GM PLAY.

Initialisation des réglages GM (Init)





La fonction GM Initialize initialise uniquement les réglages du mode GM. Les données de la mémoire utilisateur ne sont pas initialisées. Si vous souhaitez restaurer les valeurs d'usine de tous les réglages, effectuez l'opération d'initialisation sur les valeurs d'usine, Factory Reset (p. 206).

Sur le XV-5080, vous pouvez utiliser deux générateurs de sons GM 16 Parties, un par entrée MIDI IN. Chaque générateur peut être initialisé séparément.

Initialisation du générateur de sons GM utilisé en mode GM (F1 (GM))]

Mode

GM : Charge les réglages GM de base.

GM2 : Charge les réglages GM2 de base.

Initialisation du générateur de sons GM uniquement utilisé sur le MIDI IN 2 (F2 (MIDI In2))]

Mode

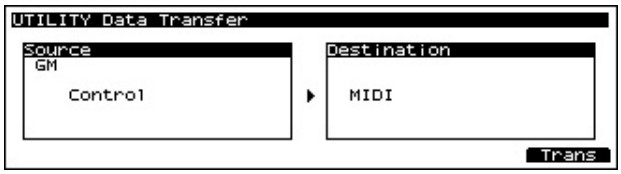
GM : Charge les réglages GM de base.

GM2 : Charge les réglages GM2 de base.

GM OFF : Le générateur de sons GM spécifique de l'entrée MIDI IN 2 est désactivé. Lorsque l'option "GM OFF" est sélectionnée, les données des entrées MIDI IN 1 et 2 sont reçues par le générateur de sons GM utilisant le mode GM.

Lorsque les paramètres sont réglés, appuyez sur [F6 (Init)] pour exécuter l'initialisation.

Transmission des réglages du mode GM (XFER)



Les réglages du mode GM ne peuvent pas être sauvegardés dans la mémoire utilisateur. Si vous souhaitez conserver les réglages du mode GM, vous pouvez les transmettre sous forme de messages MIDI à un appareil MIDI externe afin de les sauvegarder.

Lorsque l'appareil MIDI externe est prêt à enregistrer les données, appuyez sur [ENTER].

Pour plus de détails sur les réglages transmis, reportez-vous à la section concernant l'implantation MIDI (p. 282).

Si vous ne souhaitez pas transmettre les réglages d'une Partie spécifique, désactivez la réception (Receive Switch) de cette Partie (p. 227).

Protection de la mémoire interne (PROTECT)

Cette fonction permet d'éviter que les données de la mémoire utilisateur ne soient accidentellement remplacées (et donc que les données de Patches, Performances et kits rythmiques ne soient accidentellement supprimées).

Internal (Protection en enregistrement de la mémoire utilisateur)

La fonction de protection en enregistrement de la mémoire interne évite que la mémoire utilisateur ne soit accidentellement remplacée par d'autres données. Lorsque cette fonction est activée, aucune donnée ne peut être enregistrée sur la mémoire interne. Lorsque le XV-5080 est placé sous tension, cette fonction est automatiquement activée. Vous devez donc la désactiver pour pouvoir enregistrer des données sur la mémoire utilisateur (USER). Vous pouvez désactiver cette fonction durant la procédure d'enregistrement.

Exclusive (Protection contre les messages System Exclusive)

La fonction Exclusive Protect évite que les messages System Exclusive reçus d'un appareil MIDI externe ne remplacent les réglages de la mémoire utilisateur. Lorsque cette fonction est activée, les données ne peuvent pas être remplacées par des messages System Exclusive. Lorsque la fonction est désactivée, les données peuvent être remplacées, même si la

fonction Internal Write Protect est activée (ON).

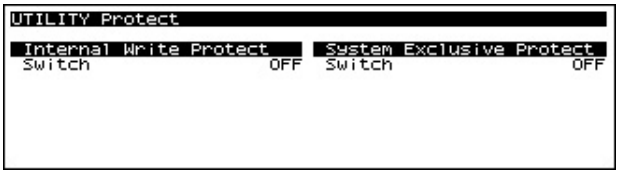
1. Appuyez sur [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin s'allume.

* *Si le témoin clignote, cela signifie que vous êtes en mode UTILITY. Appuyez de nouveau sur [SYSTEM/UTILITY] de sorte que le témoin s'allume.*

2. Appuyez sur [F6 (Menu)], puis sélectionnez "Menu1".

3. Appuyez sur [F5 (Protect].

L'écran "User Memory Protect" s'affiche.



4. Appuyez sur [▲]/[▼] pour placer le curseur sur le paramètre à régler.

5. Tournez la molette VALUE ou appuyez sur le bouton [INC]/[DEC] pour sélectionner la destination.

6. Appuyez plusieurs fois sur [EXIT] pour revenir à la page PLAY correspondante.

* *Même si la fonction de protection en enregistrement de la mémoire utilisateur interne est activée ("ON"), les messages System Exclusive reçus peuvent remplacer les données de la mémoire utilisateur si la fonction Exclusive Protect est désactivée ("OFF").*

XV-5080

128 VOICES *8× EXPANSION/SAMPLE PLAYBACK*

Annexes

Assistance

Si l'appareil montre des signes de dysfonctionnement, commencez par vérifier les points suivants. Si le problème persiste, contactez votre revendeur ou votre Centre de Réparation Roland le plus proche.

* *Si un message d'erreur s'affiche en cours d'opération, veuillez vous reporter au chapitre ci-après (p. 235).*

Aucun son n'est produit.

Le volume est-il au minimum ?

- Vérifiez la position du potentiomètre VOLUME et les réglages de volume d'amplificateur ou du mélangeur auquel le XV-5080 est connecté.

Les connexions ont-elles été réalisées correctement ?

- Si vous entendez du son au casque, le problème vient peut-être des câbles audio de connexion ou de l'amplificateur et/ou mélangeur. Vérifiez les câbles de connexion et le bon état des appareils connectés.

Etes-vous sur le bon canal MIDI ?

- Vérifiez que le canal de réception du XV-5080 reprend le réglage du canal d'émission de l'appareil MIDI source.

Le volume du Tone, du Patch ou de la Partie serait-il réglé trop bas ?

- Vérifiez les réglages de volume de chaque Tone, du Patch et de chaque Partie.

Certains Tones ou Parties sont-ils désactivés ?

- Vérifiez que tous les Tones et Parties sont bien activés.

Jouez-vous une note qui se trouve hors de la tessiture de jeu ?

- Vérifiez les réglages de tessiture (Key Range) de chaque Tone et de chaque Partie.

Le volume a-t-il été abaissé par des messages de volume/expression transmis par un appareil externe ?

- Eteignez, puis rallumez le XV-5080 pour ramener le volume à la normale. En mode Performance ou Rhythm, vous pouvez connaître les messages MIDI pris en compte ou ignorés à la page PART INFO (p. 166, p. 228).

Les réglages d'effets sont-ils corrects ?

- Vérifiez si les effets sont activés ainsi que le niveau de départ effet et le volume de sortie de l'effet.

L'affectation aux sorties est-elle correcte ?

- Vérifiez les réglages d'affectation aux sorties aux paramètres Output Assign et MFX Output Assign.

Impossible de sélectionner une Performance.

Le paramètre [RX] est-il activé (ON) ?

- Si [RX] est activé (ON) à la page PERFORM PLAY, les boutons [A] à [H] (PART SELECT [1/9] à [8/16]) permettent d'activer et de couper les Parties. Si le paramètre [RX] est activé (ON), veuillez le désactiver (OFF).

Impossible de sélectionner la Partie désirée.

Is [RX] on?

- Lorsque le paramètre [RX] est activé (ON) au niveau des différentes plages de réglage des Performances, les boutons [A] à [H] (PART SELECT [1/9] à [8/16]) permettent d'activer et de couper les Parties. Si le paramètre [RX] est activé (ON), veuillez le désactiver (OFF).

Le son n'est pas lu à la bonne hauteur.

L'accord général est-il correct ?

- Vérifiez le réglage du paramètre Master Tune (p. 209).

Une gamme est-elle en vigueur ?

- Vérifiez le réglage du paramètre Scale Tune (p. 209).

Les réglages de hauteur des Tones et des Parties sont-ils corrects ?

- Vérifiez les réglages de hauteurs de chaque Tone et de chaque Partie.

La hauteur a-t-elle été modifiée par des messages de Pitch Bend transmis par un appareil externe ?

- Eteignez, puis rallumez le XV-5080 pour ramener la hauteur à la normale. En mode Performance ou Rhythm, vous pouvez connaître les messages MIDI pris en compte ou ignorés à la page PART INFO (p. 166, p. 228).

Les effets ne sont pas appliqués

Les boutons [MFX], [CHORUS] et [REVERB] sont-ils éteints ?

- Appuyez sur le bouton de la section d'effet correspondant afin qu'il s'allume.

Les réglages d'effets sont-ils corrects ?

- Vérifiez les réglages de niveau de départ effet. Si le niveau de départ effet est réglé sur 0, les effets ne s'appliquent pas.
- Même si le niveau de départ effet n'est pas réglé sur 0, les effets ne s'appliquent si le volume de sortie des effets (paramètres MFX Output Level, Chorus Level et Reverb Level) est réglé sur 0. Vérifiez ces paramètres.
- Si le paramètre Output Assign (affectation aux sorties) de chaque Partie de la Performance est réglé sur PATCH, c'est la sortie affectée à chaque Tone du Patch sur laquelle est émis le son de la Partie. Autrement dit, si le paramètre Output Assign de chacun des Tones du Patch est réglé PATCH, le signal de la section MFX n'est pas transmis en sortie.

Mauvaise réception des messages MIDI

Le canal de réception MIDI est-il correct et la prise en compte des messages MIDI est-elle activée ?

- Vérifiez le réglage du canal de réception MIDI et de la prise en compte des messages MIDI.

Est-ce que la prise en compte des messages exclusifs est activée ?

- Pour que le XV-5080 prenne en compte les messages de Systex qu'il reçoit, il faut que son n° ID d'appareil corresponde à celui de l'appareil source et que la prise en compte des messages exclusifs soit activée (p. 212). Par ailleurs, si vous souhaitez pouvoir modifier le contenu de la mémoire utilisateur USER, il faut que la protection contre les messages de System Exclusive soit désactivée (p. 205).

Comment savoir si je suis sur la page DEMO PLAY ?

- Sur la page DEMOPLAY, les messages MIDI transmis au XV-5080 par un appareil externe sont ignorés.

Impossible d'accéder à la carte mémoire

La carte mémoire (SmartMedia) est-elle formatée ?

- La carte mémoire doit être formatée pour pouvoir l'utiliser. Procédez donc à son formatage (p. 196).

La carte mémoire utilisée est-elle compatible avec le XV-5080 ?

- Il n'est pas possible de lire le contenu des cartes mémoires non compatibles avec le XV-5080. De même, il n'est pas possible d'écrire des données sur une carte mémoire qui n'a pas été formatée sur le XV-5080.

Reproduction incorrecte d'une séquence

Est-ce que vous lancez bien la lecture de la séquence depuis le début ?

- Un message GM system On est placé au début des séquences GM. Il peut arriver que certaines séquences soit mal relues si ce message n'a pas été pris en compte.

La séquence relue est-elle au format GS ?

- Comme le XV-5080 est un synthétiseur compatible GM, il peut arriver que certaines séquences au format GS ne soient pas lues de manière absolument parfaite.

Le périphérique SCSI n'est pas reconnu.

Avez-vous bien respecté l'ordre de mise sous tension des appareils ?

- Reportez-vous à la section "Mise sous tension" du Guide de prise en main (P. 12), puis mettez les différents appareils sous tension en respectant l'ordre indiqué.

Certains périphériques SCSI mettent beaucoup de temps à être reconnus.

- Si ce phénomène se produit, augmentez la valeur du paramètre SCSI Probe Time (p. 208).Commencez par mettre le XV-5080 hors tension conformément aux consignes de "Mise hors tension" du Guide de prise en main (P. 12). Rallumez ensuite dans le bon ordre le XV-5080 selon les consignes de "Mise sous tension" du

Guide de prise en main (P. 12). Si le périphérique n'est toujours pas reconnu, même après avoir relevé au maximum la valeur du paramètre SCSI Probe Time, cela signifie malheureusement que vous ne pouvez pas utiliser ce périphérique SCSI avec le XV-5080.

Plusieurs périphériques SCSI partagent-ils le même n° ID SCSI ?

- Si plusieurs périphériques SCSI sont réglés sur le même n° ID SCSI, les périphériques ne pourront être correctement reconnus. Affectez ensuite un n° ID SCSI distinct à chacun des périphériques SCSI au moyen de la procédure décrite en p. 185.

Impossible de charger des échantillons conçus pour d'autres appareils.

- Le XV-5080 peut charger des échantillons conçus pour les échantillonneurs Roland de la Série S-700 et les échantillonneurs AKAI S-1000/3000. Les autres formats ne sont pas reconnus. Pensez donc à vérifier la compatibilité des CD-ROM d'échantillons du commerce.
- Les échantillons du AKAI S-1000/3000 sont chargés dans le XV-5080 après conversion. Il peut donc y avoir de légères différences entre les données sur le XV-5080 et les mêmes données lues sur les AKAI S-1000/3000.

Aucun son (ou uniquement du bruit) est émis à la sortie numérique.

- La sortie numérique du XV-5080 est uniquement compatible avec les fréquences d'échantillonnage (Wordclock) 44,1 et 48 kHz. Si vous devez synchroniser le XV-5080 à un autre appareil via la sortie numérique, veillez à vérifier la fréquence d'échantillonnage (Wordclock) de l'appareil externe.
- Lorsque la fréquence d'échantillonnage (Wordclock) de la sortie numérique du XV-5080 est synchronisée à un appareil externe, du bruit peut apparaître en fonction du mode de connexion des câbles. Du bruit, parfois inaudible, peut donc venir s'ajouter au signal audio. Dans ce cas, il suffit parfois de modifier l'agencement des câbles de connexion pour se débarrasser du bruit.

Messages d'erreur

En cas d'erreur de manipulation ou si le XV-5080 ne peut pas répondre à la commande demandée, un message d'erreur vient s'afficher à l'écran du XV-5080. Suivez alors les consignes indiquées dans la rubrique "Action". Les messages d'erreurs sont donnés dans l'ordre alphabétique.

All Data on the Drive Will Be Lost.It Will Take a Long Time.Are You Sure?

Situation : Un formatage complet (Full Format) efface toutes les données se trouvant sur le disque. Ce formatage prend donc beaucoup de temps. Êtes-vous donc certain de vouloir lancer le formatage ?

Action : Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton [F1 (CANCEL)]. Pour lancer le formatage complet, appuyez sur le bouton [F6 (FORMAT)].

All Data on the Drive Will Be Lost.Are You Sure?

Situation : Un formatage rapide (Quick Format) efface toutes les données se trouvant sur le disque. Êtes-vous sûr de vouloir formater le disque ?

Action : Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton [F1 (CANCEL)]. Pour lancer le formatage complet, appuyez sur le bouton [F6 (FORMAT)].

Battery Low

Situation : La pile interne chargée de conserver les données en mémoire est usée.

Action : Faites remplacer la pile de sauvegarde auprès de votre revendeur ou de votre centre Roland.

Cannot Find Target File!

Situation : La Performance à charger automatiquement (fonction Auto Load) est introuvable.

Action 1 : Vérifiez que le disque spécifié pour le chargement automatique des Performances est bien connecté au VXV-5080.

Action 2 : S'il s'agit d'un disque Zip, insérez-le dans son lecteur.

Dest Disk Incorrect!

Cause : Le format du disque n'est pas reconnu par le XV-5080. Celui-ci ne peut donc pas y écrire de données.

Action : Formatez le disque dans un format reconnu par le XV-5080.

Disk Full!

Cause : Le disque est plein.

Action : Supprimez des fichiers dont vous n'avez plus l'utilité (p. 198) ou formatez un autre disque.

Disk Not Ready!

Cause : Le disque n'est pas prêt.

Action : Insérez un autre disque.

DISK, Read Error!

Situation : Erreur survenue lors de la lecture du disque.

Action : Le disque est inutilisable.

DISK, Write Error!

Situation : Erreur survenue lors de l'écriture du disque.

Action : Le disque est inutilisable.

File Format Error

Situation : Le XV-5080 ne reconnaît pas le fichier demandé.

File I/O Error

Situation : Impossible de sauvegarder/recharger un fichier.

Action : Relancez l'opération. Si le message réapparaît, cela signifie que le fichier en question est endommagé. Supprimez le fichier endommagé.

FILE NAME DUPLICATE, File (nom du fichier) Already Exists!

Situation : Un fichier de même nom existe déjà.

Action : Supprimez du disque le fichier portant le même nom, puis, enregistrez le nouveau fichier. Si vous ne souhaitez pas supprimer du disque le fichier existant, sauvegardez le nouveau fichier sous un autre nom ou sauvegardez-le sur un autre disque.

File Name (dossier, volume) Format Error

Situation : Vous n'avez pas donné de nom au fichier.

Action : Donnez un nom au fichier.

File not Found

Situation : Impossible de trouver le fichier demandé.

Action : Insérez la carte mémoire sur laquelle se trouve le fichier désiré, puis relancez l'opération.

File Read Error!

Cause 1 : Les données sont endommagées. Il est impossible de les recharger.

Action 1 : N'utilisez pas ce fichier.

Cause 2 : Il y a un problème avec le périphérique SCSI connecté.

Action 2 : Vérifiez que le périphérique SCSI est bien connecté et sous tension.

File Write Error!

Cause 1 : Le format du disque n'est pas reconnu. Le XV-5080 ne peut pas y écrire de données.

Action 1 : Formatez un disque dans un format compatible avec le XV-5080.

Cause 2 : Il y a un problème avec le périphérique SCSI connecté.

Action 2 : Vérifiez que le périphérique SCSI est bien connecté et sous tension.

Folder Level Too Deep!

Cause : Le nombre de sous-dossiers de l'arborescence est trop important. Vous ne pouvez pas créer de sous-dossier supplémentaire.

Action : Créez le dossier à un niveau moins important de l'arborescence.

Format Completed!

Condition : Le formatage a été effectué avec succès.

Action : Appuyez sur le bouton [F6 (ACCEPT)] pour faire disparaître le message.

IMPROPER DISK, This Disk is not for the XV-5080.

Situation : Le disque est formaté dans un format non utilisé par le XV-5080.

Action : Remplacez le disque par un disque formaté dans un format compatible avec le XV-5080 ou formatez-le dans un format reconnu par le XV-5080.

Illegal Format!

Cause : Le fichier demandé ne peut être chargé car son format n'est pas reconnu.

Action : N'utilisez pas ce fichier.

Illegal PCM Wave! Cannot Load This Wave.

Cause : Ce fichier fait appel à un type de compression non reconnu par le XV-5080.

Action : Convertissez le fichier en échantillon 8 bits ou 16 bits au moyen du logiciel ayant servi à le créer.

Memory Card Full

Situation : La carte mémoire est pleine. Il n'y a plus assez d'espace pour sauvegarder les données.

Action : Insérez une autre carte mémoire ou supprimez de la présente carte les fichiers dont vous n'avez plus l'utilité. Relancez ensuite l'opération.

Memory Card I/O Error

Situation : La carte mémoire est peut être éraflée ou endommagée.

Action : Si la carte mémoire a été endommagée, ne l'utilisez plus sur le XV-5080. Si ce message d'erreur persiste, consultez votre revendeur Roland ou votre centre de service Roland.

Memory Card not Ready

Situation : Aucune carte mémoire n'est insérée dans le port MEMORY CARD.

Action : Mettez le XV-5080 hors tension, puis insérez une carte mémoire.

Memory Card Write Protected

Situation : L'autocollant de protection en écriture de la carte mémoire empêche la sauvegarde de données sur la carte.

Action : Retirez l'autocollant de protection de la carte mémoire.

Memory Error!

Cause : Les échantillons chargés en mémoire SIMM n'ont pas pus être ni lus, ni modifiés.

Action : Les barrettes mémoire SIMM sont peut-être endommagées. Si ce message persiste après avoir réinstallé les barrettes SIMM, veuillez changer de barrettes SIMM.

Memory Full!

Cause : La mémoire SIMM pour échantillons est insuffisante. Impossible de lire les échantillons.

Action : Supprimez de la mémoire SIMM les échantillons dont vous n'avez plus l'utilité (p. 197).

MIDI Buffer Full

Situation : Un volume de données MIDI particulièrement important à empêcher le XV-5080 de bien traiter les messages MIDI.

Action : Réduisez le volume des messages MIDI à transmettre.

MIDI Communication Error

Situation : Le problème vient des câbles MIDI.

Action : Vérifiez que les câbles MIDI sont en bon état et parfaitement connectés.

Number '****' Will Be Deleted. Are You Sure?

Situation : L'échantillon affecté au n° '****' de la mémoire d'échantillon interne va être supprimé. Voulez-vous continuer l'opération ?

Action : Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton [F1 (CANCEL)]. Pour supprimer l'échantillon indiqué, appuyez sur le bouton [F6 (DELETE)].

PASSWORD PROTECTED, This Zip Disk is Protected by Password!

Situation : Le disque Zip en question est protégé par un mot de passe. La protection ne peut être retirée par le XV-5080.

Action : Prenez un disque Zip dont la protection a été désactivée ou formatez un nouveau disque Zip non protégé.

Path Duplicate!

Cause : Vous tentez de copier un élément à son niveau d'arborescence d'origine alors que l'opération est impossible.

Action : Sélectionnez une autre destination.

Path Name Too Long!

Cause : Le nom du chemin d'accès est trop long.

Action : Raccourcissez le nom de chacun des dossiers. Vous pouvez, sinon, faire remonter le dossier (et les sous-dossiers qu'il contient) à un niveau moins élevé de l'arborescence (p. 201).

* *Le "chemin d'accès" correspond au niveau de l'arborescence où se trouve le fichier. Il est accompagné du non du dossier.*

Performance (Patch/Partial/Sample) Full!

Situation : Même si les données demandées ont été chargées, il n'y a pas suffisamment d'espace libre pour la Performance (Patch/Partiel/Echantillon).

Action : Supprimez les Performances (Patches, partiels, échantillons) dont vous n'avez plus l'utilité, puis procédez de nouveau au chargement.

Receive Data Error

Situation : Le message MIDI n'a pas été reçu correctement.

Action : Si ce message d'erreur s'affiche souvent, cela indique un problème au niveau des messages MIDI transmis au XV-5080.

Source Disk Incorrect!

Cause : L'opération demandée n'est pas possible avec le support en cours.

Action : Ne sélectionnez pas ce support comme objet de l'opération.

This Will Clear the File(s)/Folder(s).Are You Sure?

Situation : Le ou les fichiers ou dossiers sélectionnés vont être effacés sur disque. Voulez-vous poursuivre l'opération ?

Action : Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton [F1 (CANCEL)]. Pour lancer la suppression, appuyez sur le bouton [F6 (DELETE)].

Too Many Files!

Cause : Le nombre maximum de fichiers pouvant être créés dans un dossier a été dépassé.

Action : Supprimez les fichiers dont vous n'avez plus l'utilité (p. 197) ou sauvegardez le fichier dans un autre dossier.

Too Many Folders!

Cause : Le nombre maximum de sous-dossiers pouvant être créés dans un dossier a été dépassé.

Action : Supprimez les sous-dossiers dont vous n'avez plus l'utilité (p. 201) ou créez le sous-dossier dans un autre dossier.

Unformatted Memory Card

Situation : La carte mémoire ne peut pas être utilisée par le XV-5080.

Action : Formattez la carte mémoire sur le XV-5080.

Unknown Disk Error!

Cause : Une erreur disque de cause inconnue s'est produite.

Action : Veuillez contacter votre revendeur ou votre centre de service Roland.

User Memory Damaged

Situation : Les données utilisateur sauvegardées en mémoire USER ont été perdues.

Action : Réinitialisez la mémoire au moyen de la fonction Factor Reset. (UTILITY/UTIL 2/FACTORY RESET).

User Memory Write Protected

Situation 1 : La mémoire USER est protégée en enregistrement : le paramètre Internal (UTILITY/UTIL 1/PROTECT/WRITE PROTECT) est activé (ON).

Action 1 : Désactivez (OFF) le paramètre Internal.

Situation 2 : Les messages de System Exclusive sont ignorés car la protection contre les messages de Sysex (paramètre "Exclusive" (UTILITY/UTIL 1/PROTECT/WRITE PROTECT)) est activée (ON).

Action 2 : Désactivez (OFF) le paramètre Exclusive.

Write Protected!

Cause : Le disque Zip en cours est protégé en écriture.

Action : Utilisez un disque Zip non protégé en écriture.

You Cannot Use This Device!

Cause : Le support utilisé n'autorise pas la commande demandée.

Action : Utilisez un support qui autorise la commande demandée.

Norme SCSI

Connexion d'un périphérique SCSI

Pour pouvoir charger dans le XV-5080 des échantillons de sons ou de boucles sur CD-ROM, vous devez relier un lecteur CD-ROM au XV-5080. Inversement, pour pouvoir sauvegarder les réglages internes du XV-5080 sur un disque dur ou un disque amovible, il vous faut relier un disque de ce type au port SCSI du XV-5080.

Les disques durs et les périphériques SCSI sont des appareils de précision. Une mauvaise connexion ou une mauvaise utilisation peuvent provoquer des dysfonctionnements, voire l'endommagement du disque et la perte des données qui s'y trouvent. Veuillez lire attentivement le mode d'emploi de votre périphérique SCSI.

Périphériques SCSI compatibles

Voici les différentes types de périphériques SCSI pouvant être utilisés avec le XV-5080.

Lecteur Zip

Lecteur de disques amovibles offrant une grande vitesse de lecture et d'écriture ainsi qu'une grande résistance aux chocs et à la poussière.

Lecteur MO

Lecteur de disque MO (magnéto-optiques) amovible. Cette technologie offre un support de stockage de très haute précision grâce à l'association du Laser et du magnétisme.

Disque dur

C'est le support de stockage offrant les temps d'accès les plus rapides en lecture et en écriture. Les disques durs offrent de très grande capacité et peuvent donc stocker de très gros volumes de données. Inconvénient de ces disques, ils ne sont pas amovibles. Ils ne sont donc pas pratiques à transporter.

* *Si vous utilisez un même disque dur avec deux XV-5080, veillez à ce que l'un des XV-5080 n'accède jamais en lecture lorsque l'autre tente d'y accéder en écriture. Sinon, vous risquez d'endommager le disque dur et les données qui s'y trouvent.*

* *Ne partagez pas un même disque dur entre le XV-5080 et un ordinateur, sinon vous risqueriez d'endommager les deux appareils et les données qui s'y trouvent. Certains ordinateurs accèdent automatiquement au disque à intervalles réguliers, ce qui fait que le XV-5080 et l'ordinateur risquent d'accéder au disque dur au même instant.*

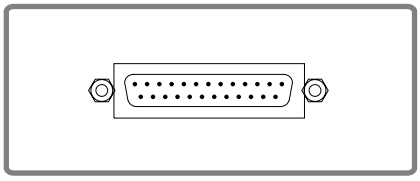
Lecteur CD-ROM

Périphérique par lequel vous pouvez charger des échantillons sur CD-ROM dans la mémoire d'échantillons du XV-5080.

Connecteurs SCSI

Types de câbles SCSI et de ports SCSI

Le XV-5080 est équipé d'un port SCSI de type DB 25 broches (SCSI-A).



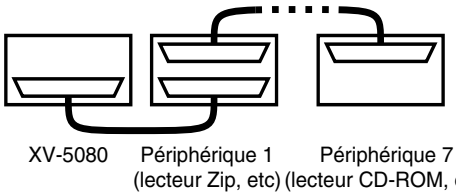
Reliez le XV-5080 aux périphériques SCSI par le biais de câbles SCSI. Prenez connaissance du type de port et du nombre de broches du périphérique SCSI que vous souhaitez utiliser, puis munissez-vous du câble approprié.

Utilisez des câbles SCSI blindés aussi courts que possible et dotés d'une impédance compatible avec la norme SCSI (110 Ω +/-10 %).

La chaîne SCSI totale de tous les périphériques SCSI ne doit pas dépasser 6,5 mètres.

Chaîne SCSI

Jusqu'à 7 disques peuvent être chaînés au port SCSI du XV-5080. Reliez les périphériques au moyen de câbles SCSI conformément au schéma ci-dessous. On décrit les périphériques reliés de cette façon comme une **chaîne SCSI** ou **cascade**.



Bouchons de terminaison

Pour éviter l'infiltration de bruits parasites, il faut que les périphériques situés à chaque extrémité de la chaîne SCSI disposent d'une résistance de terminaison (également baptisée bouchon de terminaison). Il existe deux types de terminaisons : les terminaisons commutables (internes) et les terminaisons externes (sous la forme de bouchons à connecter au périphérique). Le XV-5080 est pourvu d'une terminaison interne.

Si vous optez pour une terminaison externe, nous vous recommandons de l'activer. Ainsi, si le périphérique utilisé permet d'activer et désactiver la terminaison, veillez à bien

l'activer. Vous trouverez de plus amples détails sur les terminaisons actives dans le mode d'emploi du périphérique.

* *Sur certains périphériques SCSI, la terminaison reste toujours activée. Les périphériques de ce type doivent toujours être placés en bout de chaîne SCSI.*

* *Evitez les doubles terminaisons. Exemple : ne placez pas de bouchon de terminaison sur un périphérique SCSI pourvue d'une terminaison interne.*

Numéro d'identification SCSI

Chaque périphérique SCSI se distingue par son numéro d'indentification SCSI (0–7). Par conséquent, si vous utilisez plusieurs périphériques SCSI, il faut absolument que chacun dispose de son propre numéro. Il ne faut donc pas que deux périphériques partagent le même numéro SCSI. En cas de conflit, le XV-5080 ne pourra pas reconnaître les périphériques. Par défaut, le XV-5080 est réglé sur le numéro d'identification SCSI n° 7. Réglez donc les disques durs ou lecteurs utilisés sur un autre numéro que le n° 7.



Vous ne devez pas régler les périphériques SCSI sur le numéro d'identification "7". Dans le cas contraire, il faudrait changer celui du XV-5080. Cette opération se réalise au moyen du bouton ID situé en face arrière.

Connexions

Une fois que vous avez lu le paragraphe intitulé "Connecteurs SCSI", procédez à la connexion des périphériques SCSI conformément aux schémas ci-dessous.

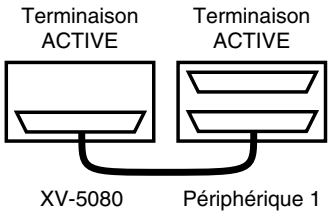
N'oubliez pas de mettre tous les périphériques hors tension avant de procéder à l'une des trois opérations ci-dessous :

- Connexion/déconnexion d'un câble SCSI
- Activation/désactivation d'une terminaison
- Réglage d'un numéro d'identification SCSI

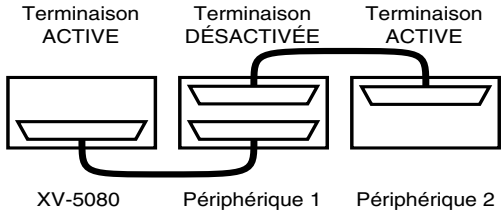
* *Vous retrouverez la procédure de mise sous tension à la p. 12.*

Exemples de connexion

Connexion d'un seul périphérique SCSI



Connexion de 2 périphériques SCSI ou plus



Liste des paramètres

■Paramètres des Patches

Page Patch Common General #1 ([PATCH]-[F1(Common)]-[F1(General)])(p. 127)

Groupe	Paramètre		Valeur
Common	Name	Nom du Patch	Caractères ASCII (max. 12)
	Category	Catégorie du Patch	(*1)
	Patch Type	Type du Patch	4 TONES
	Level	Volume du Patch	0–127
	Pan	Panoramique du Patch	L64–0–63R
	Output Assign	Affectation de la sortie du Patch	MFX, OUTPUT A–D, INDIV 1–8, TONE
Octave & Tune	Octave shift	Transposition par octaves	-3–0–+3
	Coarce Tune	Accord grossier	-48–+48
	Fine Tune	Accord fin	-50–+50
	Stretch Tune Depth	Pondération du clavier	OFF, 1, 2, 3
	Analog Feel	“Réglage de la couleur analogique”	0–127

*1:NO ASSIGN, AC.PIANO, EL.PIANO, KEYBOARDS, BELL, MALLET, ORGAN, ACCORDION, HARMONICA, AC.GUITAR, EL.GUITAR, DIST.GUITAR, BASS, SYNTH BASS, STRINGS, ORCHESTRA, HIT&STAB, WIND, FLUTE, AC.BRASS, SYNTH BRASS, SAX, HARD LEAD, SOFT LEAD, TECHNO SYNTH, PULSATING, SYNTH FX, OTHER SYNTH, BRIGHT PAD, SOFT PAD, VOX, PLUCKED, ETHNIC, FRETTED, PERCUSSION, SOUND FX, BEAT&GROOVE, DRUMS, COMBINATION

Page Patch Common General #2 ([PATCH]-[F1(Common)]-[F1(General)])(p. 128)

Groupe	Paramètre		Valeur
Modify	Cutoff offset	Réglage de la fréq. de coupure de tous les Tones	-63–+63
	Resonance offset	Réglage de la résonance de tous les Tones du Patch	-63–+63
	Attack offset	Réglage du temps d’attaque de tous les Tones du Patch	-63–+63
	Release offset	Réglage du temps de rétablissement de tous les Tones	-63–+63
	Velo Sens offset	Réglage de la sensibilité à la vélocité de tous les Tones	-63–+63
Tempo	Clock Source	Source d’horloge du Patch	PATCH, SYSTEM
	Tempo	Tempo du Patch	20–250
Voice priority	Mode	Réglage du mode priorité de jeu des voies	LAST, LOUDEST
One shot Mode	Switch	Activation du mode One Shot	OFF, ON

Page Patch Common Control ([PATCH]-[F1(Common)]-[F2(Control)])(p. 129)

Groupe	Paramètre		Valeur
Key Mode	Key Assign	Mode de jeu	POLY, MONO
	Legato Switch	Activation du legato	OFF, ON
	Legato Retrigger	Redéclenchement du legato	OFF, ON
Bender	Bend Range	Réglage de la position haute du Pitch Bend	-48–0 demi-tons
		Réglage de la position basse du Pitch Bend	0–+12 demi-tons
Portamento	Switch	Activation du Portamento	OFF, ON
	Mode	Mode d’action du Portamento	NORMAL, LEGATO
	Type	Type de Portamento	RATE, TIME
	Start	Hauteur de départ du Portamento	PITCH, NOTE
	Time	Durée du Portamento	0–127

Page Patch Common Structure ([PATCH]-[F1(Common)]-[F3(Struct)])(p. 131)

Groupe	Paramètre		Valeur
Tone 1 & 2	Type	Structure de type 1&2, 3&4	1–10
Tone 3 & 4	Type	Structure de type 1&2, 3&4	1–10
	Booster	Booster, gain1&2, 3&4	0, +6, +12, +18 dB

Page Patch Common TMT Key Range ([PATCH]-[F1(Common)]-[F4(K.Range)])(p. 132)

Groupë	Paramètre		Valeur
	F.L	Volume du son si note jouée grave jouée hors tessiture	0–127
	K.L	Note la plus grave de la tessiture	C-1–UPPER
	K.U	Note la plus aiguë de la tessiture	LOWER–G9
	F.U	Volume du son si note aiguë jouée hors tessiture	0–127

Page Patch Common TMT Vel Range ([PATCH]-[F1(Common)]-[F5(V.Range)])(p. 133)

Groupe	Paramètre		Valeur
TMT Velocity Control	Switch	Action de la vélocité sur les Tones du Patch	OFF, ON, RANDOM
TMT Matrix Control	Switch	Activation de la matrice de modulation sur les Tones	OFF, ON
TMT VEL RANG	L.F	Volume du son si vélocité inférieure à la plage définie	0–127
	V.L	Vélocité la plus basse de la plage	1–UPPER
	V.U	Vélocité la plus élevée de la plage	LOWER–127
	U.F	Volume du son si vélocité supérieure à la plage définie	0–127

Page Patch WG Parameter ([PATCH]-[F2(WG)]-[F1(WG Prm)])(p. 136)

Ecran	Paramètre		Valeur
Wave	Group	Groupes de formes d'ondes	INT, XP-A, XP-B, XP-C, XP-D, XP-E, XP-F, XP-G, XP-H
	Number	Numéro des formes d'onde gauche (L) et droite (R)	0001–1083
	Gain	Gain de la forme d'onde	-6, 0, +6, +12 dB
	Tempo Sync	Synchronisation du tempo de l'onde	OFF, ON
FXM	Switch	Activation de la fréquence d'intermodulation	OFF, ON
	Color	Couleur de la fréquence d'intermodulation	1–4
	Depth	Profondeur de la fréquence d'intermodulation	1–17
Tone Delay	Mode	Mode de temps de retard des Tones	(*1)
	Time	Réglage du temps de retard des Tones	0–127(*2)

1 : NORMAL, HOLD, KEY-OFF-NORMAL, KEY-OFF-DECAY

2 : Le paramètre peut également être réglé sur une valeur de note.

(Triolet de quadruple croche), (quadruple croche), (triolet de triple croche), (Triple croche), (Triolet de double croche), (Triple croche pointée), (Double croche), (Triolet de croche), (Double croche pointée), (Double croche), (Triolet de noire), (Croche pointée), (Noire), (Triolet de blanche), (Noire pointée), (Blanche), (Triolet de ronde), (Blanche pointée), (Ronde), (Triolet de double ronde), (Ronde pointée), (Double ronde)

Page atch WG Pitch ([PATCH]-[F2(WG)]-[F2(Pitch)])(p. 138)

Ecran	Paramètre		Valeur
Pitch	Coarse Tune	Accord grossier	-48–+48 demi-tons
	Fine Tune	Accord fin	-50–+50 centièmes
Random pitch	Depth	Profondeur de la modulation aléatoire de la hauteur	0–1200 centièmes (*1)
Keyfollow	Value	Suivi au clavier de la modulation de la hauteur	-200–+200(*2)

1:0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

2:-200, -190, -180, -170, -160, -150, -140, -130, -120, -110, -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100, +110, +120, +130, +140, +150, +160, +170, +180, +190, +200

Page Patch WG Pitch Envelope ([PATCH]-[F2(WG)]-[F3(Pch Env)])(p. 138)

Ecran	Paramètre		Valeur
Pitch Envelope	Depth	Profondeur de l'enveloppe de hauteur	-12–+12
	Time Keyfollow	Suivi au clavier de l'enveloppe de hauteur	-100–+100(*1)
	T1, T2, T3, T4	Durée des segments 1–4 de l'enveloppe de hauteur	0–127
	L0, L1, L2, L3, L4	Niveau des segments 0–4 de l'enveloppe de hauteur	-63–+63
V-Sens	Amount	Sensibilité à la vélocité de l'enveloppe de hauteur	-63–+63
	Time1	Sensibilité à la vélocité du segment 1 de l'env. de hauteur	-63–+63
	Time 4	Sensibilité à la vélocité du segment 4 de l'env. de hauteur	-63–+63

*1:-100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100

Page Patch WG Sample Edit ([PATCH]-[F2(WG)]-[F4(Sample)])(p. 139)

Ecran	Paramètre		Valeur
Sample	Original Key	Tonalité d'origine de l'échantillon	A0–C8
	Loop Mode	Mode de bouclage	FWD, One-Shot, Alt, Rev-One, Rev
	Loop Tune	Accord de la boucle	-50–50
Start-Fine	---	Réglage (fin) du point de départ de l'échantillon	0–/0–255
Loop Point Start Fine	---	Réglage (fin) du point de départ de la boucle	0–/0–255
End-Fine	---	Réglage (fin) du point de bouclage de l'échantillon	0–/0–255

Page Patch TVF Parameter ([PATCH]-[F3(TVF)]-[F1(TVF Prm)])(p. 140)

Ecran	Paramètre		Valeur
TVF	Filter type	Type de filtre	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3
	Cutoff freq	Fréquence de coupure	0–127
	Resonance	Résonance	0–127
Resonance Velo	Sens	Sensibilité à la vélocité de la résonance	0–127
Cutoff keyfollow	Keyfollow	Modulation de la fréquence de coupure selon la note jouée	-200–+200(*1)
Cutoff Velo	Curve	Courbe de vélocité à affecter à la fréquence de coupure	FIXED, 1–7
	Sens	Sensibilité à vélocité de la fréquence de coupure	0–127

1:-200, -190, -180, -170, -160, -150, -140, -130, -120, -110, -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100, +110, +120, +130, +140, +150, +160, +170, +180, +190, +200

Page Patch TVF Envelope ([PATCH]-[F3(TVF)]-[F2(TVF Env)])(p. 142)

Ecran	Paramètre		Valeur
TVF Envelope	Depth	Profondeur de l'enveloppe de filtre	-63–+63
	Time Keyfollow	Suivi au clavier de l'enveloppe de filtre	-100–+100(*1)
	T1, T2, T3, T4	Durée de segments 1 à 4 de l'enveloppe de filtre	0–127
	L0, L1, L2, L3, L4	Niveau de segments 1 à 4 de l'enveloppe de filtre	0–127
Velo Sens	Amount	Sensibilité de l'enveloppe de filtre à la vélocité	-63–+63
	Time 1	Sensibilité à la vélocité du segment 1 de l'env. de filtre	-63–+63
	Time 4	Sensibilité à la vélocité du segment 4 de l'env. de filtre	-63–+63
Velo Curve	Amount	Courbe de vélocité à affecter à l'enveloppe de filtre	FIXED, 1–7

*1:-100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100

Page Patch TVA Parameter ([PATCH]-[F4(TVA)]-[F1(TVA Prm)])(p. 143)

Ecran	Paramètre		Valeur
TVA	Level	Niveau du Tone	0–127
	V-Curve	Courbe de vélocité à affecter à l'enveloppe de volume	FIXED, 1–7
	V-Sens	Sensibilité de l'enveloppe de volume à la vélocité	-63–+63
Bias	Level	Niveau d'action de la fonction Bias	-100–+100(*1)
	Position	Note de coupure à affecter à la fonction Bias	C-1–G9
	Direction	Sens de variation de la fonction Bias	LOWER, UPPER, LOWER&UPPER, ALL
Pan	Pan	Réglage du panoramique du Tone	L64–0–63R
	Keyfollow	Modulation du panoramique selon la note jouée	-100–+100(*1)
	Random	Degré de modulation aléatoire du Tone	0–63
	Alternate	Degré de modulation alternée du Tone	L63–0–63R

Page Patch TVA Envelope ([PATCH]-[F4(TVA)]-[F2(TVA Env)])(p. 144)

Ecran	Paramètre		Valeur
TVA Envelope	Time Keyfollow	Modulation de la durée des segments de l'enveloppe de volume selon la note jouée sur le clavier	-100–+100(*1)
	T1, T2, T3, T4	Durée des segments 1 à 4 de l'enveloppe de volume	0–127
	L1, L2, L3	Durée des segments 1 à 3 de l'enveloppe de volume	0–127
Velocity Sens	Time 1	Sensibilité à la vélocité du segment 1 de l'enve. de volume	-63–+63
	Time 4	Sensibilité à la vélocité du segment 4 de l'enve. de volume	-63–+63

1:-100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100

Page Patch LFO&Ctrl LFO1, LFO2 ([PATCH]-[F5(LFO&CTL)]-[F1(LFO1)])(p. 145)

Ecran	Paramètre		Valeur
Wave	Form	Forme d'onde du LFO	SIN,TRI, SAW-UP, SAW-DW, SQR, RND, UP, DW, TRP, S&H, CHS
	Offset	Décalage du LFO	-100, -50, 0, +50, +100
Rate	Value	Fréquence du LFO	0–127(*1)
	Detune	Désaccord du LFO	0–127
Delay	Time	Temps de retard du LFO	0–127
	Keyfollow	Modulation du temps de retard du LFO selon la note jouée	-100–+100
Fade	Mode	Mode de Fade du LFO	ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT
	Time	Durée de Fade du LFO	0–127
Key Sync	Switch	Synchronisation du LFO	OFF, ON
Depth	Pitch	Taux d'action des LFO 1/2 sur l'enveloppe de hauteur	-63–+63
	TVF	Taux d'action des LFO 1/2 sur l'enveloppe de filtre	-63–+63
	TVA	Taux d'action des LFO 1/2 sur l'enveloppe de volume	-63–+63
	Pan	Taux d'action des LFO 1/2 sur le panoramique	-63–+63

1 :It Ces paramètres peuvent également être réglés sur des valeurs de notes.

(Triolet de quadruple croche), (quadruple croche), (triolet de triple croche), (Triple croche), (Triolet de double croche), (Triple croche pointée), (Double croche), (Triolet de croche), (Double croche pointée), (Double croche), (Triolet de noire), (Croche pointée), (Noire), (Triolet de blanche), (Noire pointée), (Blanche), (Triolet de ronde), (Blanche pointée), (Ronde), (Triolet de double ronde), (Ronde pointée), (Double ronde)

Page Patch LFO&Ctrl CONTROL #1 ([PATCH]-[F5(LFO&CTL)]-[F3(Control)])(p. 146)

Ecran	Paramètre		Valeur
Matrix Control 1	Source	Source de modulation 1 de la matrice de modulation	(*1)
Destination	Destination	Destinations 1-4 de la source de modulation 1	(*2)
	Sns	Intensité de la modulation de la source 1	-63–+63
	Tone	Sélection du Tone à traiter par la source de modulation 1	OFF, ON, R
Matrix Control 2	Source	Source de modulation 2 de la matrice de modulation	(*1)
Destination	Destination	Destinations 1-4 de la source de modulation 2	(*2)
	Sns	Intensité de la modulation de la source 1	-63–+63
	Tone	Sélection du Tone à traiter par la source de modulation 1	OFF, ON, R

Page Patch LFO&Ctrl CONTROL #2 ([PATCH]-[F5(LFO&CTL)]-[F3(Control)])(p. 146)

Ecran	Paramètre		Valeur
Matrix Control 3	Source	Source de modulation 3 de la matrice de modulation	(*1)
Destination	Destination	Destinations 1-4 de la source de modulation 3	(*2)
	Sns	Intensité de la modulation de la source 3	-63–+63
	Tone	Sélection du Tone à traiter par la source de modulation 3	OFF, ON, R
Matrix Control 4	Source	Source de modulation 4 de la matrice de modulation	(*1)
Destination	Destination	Destinations 1-4 de la source de modulation 4	(*2)
	Sns	Intensité de la modulation de la source 4	-63–+63
	Tone	Sélection du Tone à traiter par la source de modulation 4	OFF, ON, R

*1:OFF, contrôleurs continus 01 à 95 (sauf 32), BENDER, AFTERTOUCH, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, SYS-CTRL3,SYS-CTRL4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PITCH-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV

*2:OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PAN, DRY LEVEL, CHORUS SEND, REVERB SEND, LFO1 PCH DEPTH, LFO2 PCH DEPTH, LFO1 TVF DEPTH, LFO2 TVF DEPTH, LFO1 TVA DEPTH, LFO2 TVA DEPTH, LFO1 PAN DEPTH, LFO2 PAN DEPTH, LFO1 RATE, LFO2 RATE, PIT ENV A-TIME, PIT ENV D-TIME, PIT ENV R-TIME, TVF ENV A-TIME, TVF ENV D-TIME, TVF ENV R-TIME, TVA ENV A-TIME, TVA ENV D-TIME, TVA ENV R-TIME, TMT, FXM DEPTH, MFX CTRL1, MFX CTRL2, MFX CTRL3, MFX CTRL4

Page Patch LFO&Ctrl CONTROL Sw ([PATCH]-[F5(LFO&CTL)]-[F4(Ctrl Sw)])(p. 147)

Ecran	Paramètre		Valeur
MIDI Rx Switch	Bender Sw	Prise en compte des messages de Pitch Bend reçus	OFF, ON
	Expression Sw	Prise en compte des messages d'expression	OFF, ON
	Hold-1 Sw	Prise en compte des messages de type Hold-1	OFF, ON
	Redamper	Prise en compte des messages d'étouffement	OFF, ON
	Pan Mode	Mode de prise en compte des messages de panoramique	CONTINUOUS, KEY-ON
	Tone Env Mode	Mode de fonctionnement des enveloppes	NO SUSTAIN, SUSTAIN

Page Patch Effects General ([PATCH]-[F6(Effects)]-[F1(General)])(p. 147)

Ecran	Paramètre		Valeur
	Output Assign	Affectation aux sorties	MFX, OUTPUT A–D, INDIV1–8
	Dry send level	Niveau du signal direct	0–127
	Chorus send levell (non MFX/MFX)	Niveau de départ vers la section Chorus	0–127
	Reverb send level (non MFX/MFX)	Niveau de départ vers la section Réverbération	0–127
	MFX type	Type de multi-effet de la section MFX	1-90
	MFX Dry Send level	Niveau de départ vers la section MFX	0–127
	MFX Chorus send level	Montant du signal traité par le Chorus à diriger vers la section MFX	0–127
	MFX Reverb send level		0–127
	Chorus Type	Type de Chorus	OFF, Chrus, Delay
	Chorus output select	Sélection de la sortie d'émission de la section Chorus	Main, Rev, Main+R
	Chorus level	Volume de la section Chorus	0–127
	Reverb Type	Type de réverbération	Revrb, Room, Hall, Plate
	Reverb level	Volume de la section Réverbération	0–127
	MFX Output assign	Sélection de la sortie stéréo d'émission de la section MFX	A, B, C, D
	Chorus output assign	Sélection de la sortie stéréo sur laquelle doit être émise la section Chorus	A, B, C, D
	Reverb output assign	Sélection de la sortie stéréo sur laquelle doit être émise la section Réverbération	A, B, C, D

Page Patch Effects MFX Control ([PATCH]-[F6(Effects)]-[F2(MFX Prm)])(p. 147)

* Reportez aux paramètres de la section MFX

Page Patch Effects MFX Control ([PATCH]-[F6(Effects)]-[F3(MFX Ctl)])(p. 147)

Ecran	Paramètre		Valeur
MFX CTRL	Source	Sources de commande 1 à 4 de la section MFX	(*1)
	Destination	Paramètres pilotés par les sources de commande 1 à 4	(*2)
	Sens	Degré de modulation des sources de commande 1 à 4	-63–+63

*1 : OFF, contrôleurs continus 01 à 95 (sauf 32), BENDER, AFTERTOUCH, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, SYS-CTRL3, SYS-CTRL4

*2 : Reportez-vous aux paramètres de réglage de la section MFX.

Page Patch Effects MFX Chorus ([PATCH]-[F6(Effects)]-[F4(Chorus)])(p. 147)

* Reportez-vous aux paramètres de réglage de la section Chorus.

Page Patch Effects MFX Reverb ([PATCH]-[F6(Effects)]-[F2(Reverb)])(p. 147)

* Reportez-vous aux paramètres de réglage de la section Réverbération

■ Paramètres de réglage des Patches multipartiels

Patch Common Split ([PATCH]-[F1(Common)]-[F3(Split)])(p. 148)

Ecran	Paramètre		Valeur
Note	---	Numéro de note	A0–C8
No.	---	Numéro du partiel	---
Partial Name	---	Nom du partiel	---
L.P	---	Note la plus grave de la tessiture de jeu du partiel	A0–C8
U.P	---	Note la plus aiguë de la tessiture de jeu du partiel	A0–C8
Mute	---	Groupe de Mute	OFF, 1–31
Assign	---	Type d'affectation	Mute, Single
MIDI	---	Découplage MIDI	OFF, Select, Set

Page Patch WG Partial ([PATCH]-[F2(WG)]-[F1(WG Prm)])(p. 149)

Ecran	Paramètre		Valeur
Partial	Name	Nom du partiel	Caractères ASCII (12 caractères maximum)
	Level	Volume du partiel	0–127
	Pan	Panoramique du partiel	-64–+63
	Course Tune	Accord grossier du partiel	-48–+48
	Fine Tune	Accord fin du partiel	-50–+50

Page Patch WG SMT #1 ([PATCH]-[F2(WG)]-[F2(SMT)])(p. 150)

Ecran	Paramètre		Valeur
No.	---	Numéro de l'échantillon	---
Name	---	Nom de l'échantillon	---
Level	---	Volume de l'échantillon	0–127
Pan	---	Panoramique de l'échantillon	L32–32R, RANDOM, Key+, Key-
C.T	---	Accord grossier de l'échantillon	-48–+48
F.T	---	Accord fin de l'échantillon	-50–+50
P.KF	---	Suivi au clavier	-16–+16

Page Patch WG SMT #2 ([PATCH]-[F2(WG)]-[F2(SMT)])(p. 151)

Ecran	Paramètre		Valeur
SMT Vel Control	Switch	Prise en compte des messages de vélocité	OFF, ON
L.F	---	Volume du son si vélocité inférieure à la plage définie	0–127
L.F	---	Note la plus grave de la plage de vélocité	1–...
L.F	---	Note la plus aiguë de la plage de vélocité	...–127
U.F	---	Volume du son si vélocité supérieure à la plage définie	0–127

Page Patch WG Sample Edit ([PATCH]-[F2(WG)]-[F3(SMT)]-[F3(Sample)])(p. 151)

Ecran	Paramètre		Valeur
Sample	Original Key	Tonalité d'origine de l'échantillon	A0–C8
	Loop Mode	Mode de bouclage	FWD, One-Shot, Alt, Rev-One, Rev
	Loop Tune	Accord de la boucle	-50–50
Start-Fine	---	Réglage (fin) du point de départ de l'échantillon	0-/0–255
Loop Point Start Fine	---	Réglage (fin) du point de départ de la boucle	0-/0–255
End - Fine	---	Réglage (fin) du point de bouclage	0-/0–255

Page Patch TVF Parameter ([PATCH]-[F3(TVF)]-[F1(TVF Prm)])(p. 153)

Ecran	Paramètre		Valeur
TVF	Filter type	Type de filtre	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3
	Cutoff freq	Fréquence de coupure	0–127
	Resonance	Résonance	0–127
Cutoff	Velocity Sens	Sensibilité de la fréquence de coupure à la vélocité	0–127
	Keyfollow Point	Point de coupure du suivi au clavier	A0–C8
	Keyfollow	Modulation de la fréquence de coupure selon la note jouée	-200–+200(*1)
TVFf Velo	Curve	Courbe de vélocité à affecter à la fréquence de coupure	FIXED, 1–7
	Sens	Sensibilité de la résonance à la vélocité	0–127

1:-200, -190, -180, -170, -160, -150, -140, -130, -120, -110, -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100, +110, +120, +130, +140, +150, +160, +170, +180, +190, +200

Page Patch TVF Envelope ([PATCH]-[F3(TVF)]-[F2(TVF Env)])(p. 154)

Ecran	Paramètre		Valeur
TVF Envelope	Depth	Profondeur de l'enveloppe de filtre	-63–+63
	Depth Keyfollow	Modulation de la profondeur de l'env. selon la note jouée	-100–+100(*2)
	Time Keyfollow	Modulation de la durée des segments de l'enveloppe de filtre selon la note jouée	-100–+100(*2)
	T1, T2, T3, T4	Durée des segments 1 à 4 de l'enveloppe de filtre	0–127
	L0, L1, L2, L3, L4	Niveau des segments 0 à 4 de l'enveloppe de filtre	0–127
Velo Sens	Time 1	Sensibilité du segment 1 de l'env. de filtre à la vélocité	-63–+63
	Time 4	Sensibilité du segment 4 de l'env. de filtre à la vélocité	-63–+63
	Pitch Depth	Intensité de modulation de la hauteur par l'env. de filtre	-63–+63

2:-100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100

Page Patch TVA Parameter ([PATCH]-[F4(TVA)]-[F1(TVA Prm)])(p. 155)

Ecran	Paramètre		Valeur
TVA	Level Key follow	Taux de variation du volume selon la note jouée	-63–+63
	Key follow Point	Point de coupure du suivi au clavier	A0–C8
TVA Velo	Curve	Courbe de vélocité à affecter à l'enveloppe de volume	FIXED, 1–7
	Sens	Sensibilité de l'env. de volume à la courbe de vélocité	-63–+63

Page Patch TVA Envelope ([PATCH]-[F4(TVA)]-[F2(TVA Env)])(p. 155)

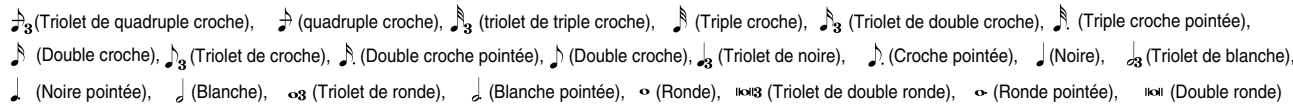
Ecran	Paramètre		Valeur
TVA Envelope	Time Keyfollow	Degré de modulation de la durée des segments de l'enveloppe de volume selon la note jouée	-100–+100(*1)
	T1, T2, T3, T4	Durée des segments 1 à 4 de l'enveloppe de volume	0–127
	L1, L2, L3	Niveau des segments 1 à 3 de l'enveloppe de	0–127
Velocity Sens	Time 1	Sensibilité du segment 1 de l'env. de volume à la vélocité	-63–+63
	Time 4	Sensibilité du segment 1 de l'env. de volume à la vélocité	-63–+63

1:-100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +60, +70, +80, +90, +100

Page Patch LFO&Ctrl LFO1 ([PATCH]-[F5(LFO&CTL)]-[F1(LFO1)])(p. 156)

Ecran	Paramètre		Valeur
Wave	Form	Forme d'onde du LFO	SIN,TRI, SAW-UP, SAW-DW, SQR, RND, UP, DW
Rate	Value	Fréquence du LFO	0–127(*1)
	Detune	Désaccord du LFO	0–127
Delay	Time	Temps de du LFO	0–127
	Keyfollow	Variation du temps de retard du LFO selon la note jouée	-100–+100
Key Sync	Switch	Synchronisation du LFO	OFF, ON
Depth	Pitch	Modulation de l'enveloppe de hauteur par les LFO 1/2	-63–+63
	TVF	Modulation de l'enveloppe de filtre par les LFO 1/2	-63–+63
	TVA	Modulation de l'enveloppe de volume par les LFO 1/2	-63–+63
	Pan	Modulation du panoramique par les LFO 1/2	-63–+63

1:It Ces paramètres peuvent également être réglés sur des valeurs de note.



Page Patch LFO&Ctrl CONTROL #1 ([PATCH]-[F5(LFO&CTL)]-[F3(Control)])(p. 157)

Ecran	Paramètre		Valeur
Matrix Control 1	Source	Source de modulation 1 de la matrice de modulation	(*1)
Destination	Destination	Destinations 1 à 4 de la source de modulation 1	(*2)
	Sens	Intensité des modulations 1 à 4 de la source 1	-63–+63
Matrix Control 2	Source	Source de modulation 2 de la matrice de modulation	(*1)
Destination	Destination	Destinations 1 à 4 de la source de modulation 1	(*2)
	Sens	Intensité des modulations 1 à 4 de la source 2	-63–+63

Patch LFO&Ctrl CONTROL #2 ([PATCH]-[F5(LFO&CTL)]-[F3(Control)])(p. 157)

Ecran	Paramètre		Valeur
Matrix Control 3	Source	Source de modulation 3 de la matrice de modulation	(*1)
Destination	Destination	Destinations 1 à 4 de la source de modulation 3	(*2)
	Sens	Intensité des modulations 1 à 4 de la source 3	-63–+63
Matrix Control 4	Source	Source de modulation 4 de la matrice de modulation	(*1)
Destination	Destination	Destinations 1 à 4 de la source de modulation 4	(*2)
	Sens	Intensité des modulations 1 à 4 de la source 4	-63–+63

*1 :OFF, contrôleurs continus 01 à 95 (sauf 32), BENDER, AFTERTOUCH, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, SYS-CTRL3,SYS-CTRL4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PITCH-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV

*2 :OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PAN, DRY LEVEL, CHORUS SEND, REVERB SEND, LFO1 PCH DEPTH, LFO2 PCH DEPTH, LFO1 TVF DEPTH, LFO2 TVF DEPTH, LFO1 TVA DEPTH, LFO2 TVA DEPTH, LFO1 PAN DEPTH, LFO2 PAN DEPTH, LFO1 RATE, LFO2 RATE, PIT ENV A-TIME, PIT ENV D-TIME, PIT ENV R-TIME, TVF ENV A-TIME, TVF ENV D-TIME, TVF ENV R-TIME, TVA ENV A-TIME, TVA ENV D-TIME, TVA ENV R-TIME, TMT, FXM DEPTH, MFX CTRL1, MFX CTRL2, MFX CTRL3, MFX CTRL4

■Paramètres de réglage des Performances

Page Performance Common ([PERFORMANCE]-[F1(Common)])(p. 160)

Ecran	Paramètre		Valeur
Performance Name	Name	Nom de la Performance	Caractères ASCII (12 caractères maximum)
Solo Part Select	Number	Numéro de la Partie solo	Partie 1-32

Page Performance Key Range ([PERFORMANCE]-[F2(K.Range)])(p. 161)

Ecran	Paramètre		Valeur
	F.L	Volume du son si une note grave est jouée hors de la tessiture	0–127
	K.L	Note la plus grave de la tessiture de jeu	C-1–...
	K.U	Note la plus aiguë de la tessiture de jeu	...–G9
	F.U	Volume du son si une note aiguë est jouée hors de la tessiture	0–127

Page Performance Part #1 ([PERFORMANCE]-[F3(Part)])(p. 162)

Ecran	Paramètre		Valeur
Patch	Type	Type de Partie	PAT/RHY
	Group	Groupe de Patches	USER, PR-A, PR-B, PR-C, PR-D, PR-E, PR-F, GM XP-A-H, CD-A–H
	Number	Numéro du Patch	001–128
Level & Pan	Level	Volume des Parties	0–127
	Pan	Panoramique des Parties	L64–0–63R
	Voice Reserve	Réglage de la priorité de la polyphonie	0–128
Bend Range	Value	Plage de Pitch Bend	0–48, PATCH
Tune	Octave	Transposition par octaves	-3–+3
	Coarse	Accord grossier	-48–+48 demi-tons
	Fine	Accord fin	-50–+50 centièmes
Voice Reserve	---	---	0-128

Page Performance Part # 2 ([PERFORMANCE]-[F3(Part)])(p. 163)

Ecran	Paramètre		Valeur
Modify	Cutoff Offset	Modification relative de la fréquence de coupure de la Partie	-64–+63
	Resonance Offset	Modification relative de la résonance de la Partie	-64–+63
	Attack Time Offset	Modification relative du temps d'attaque de la Partie	-64–+63
	Release Offset	Modification relative du temps de rétablissement de la Partie	-64–+63
	Velocity Sens Offset	Modification relative de la sensibilité à la vélocité de la Partie	-64–+63
Key Mode	Mono/Poly	Réglage du mode de jeu MONO/POLY de la Partie	MONO, POLY, PATCH
	Legato Switch	Activation du legato	OFF, ON, PATCH
Portamento	Switch	Activation du Portamento	OFF, ON
	Time	Temps de Portamento	0–127, PATCH

Page Performance MIDI #1 ([PERFORMANCE]-[F4(MIDI)])(p. 164)

Ecran	Paramètre		Valeur
Part MIDI	Receive Channel	Réglage du canal de réception MIDI	1–16
Part Mute	Switch	Mute de la Partie	OFF, ON
Part MIDI Receive Switch	MIDI Rx	Prise en compte des messages MIDI sur la Partie	OFF, ON
	MIDI IN 1	Prise en compte des messages reçus au port MIDI IN 1	OFF, ON
	MIDI IN 2	Prise en compte des messages reçus au port MIDI IN 2	OFF, ON

Page Performance MIDI #2 MIDI Filter ([PERFORMANCE]-[F4(MIDI)])(p. 165)

Ecran	Paramètre		Valeur
MIDI Message	Program Change	Prise en compte des messages de Program Change	OFF, ON
	BankSelect	Prise en compte des messages de Bank Select	OFF, ON
	Pitch Bend	Prise en compte des messages de Pitch Bend	OFF, ON
	Channel Pressure	Prise en compte des messages d'Aftertouch par canal	OFF, ON
	Modulation	Prise en compte des messages de modulation	OFF, ON
	Volume	Prise en compte des messages de volume	OFF, ON

Page Performance MIDI #3 MIDI Filter ([PERFORMANCE]-[F4(MIDI)])(p. 165)

Ecran	Paramètre		Valeur
MIDI Message	Pan	Prise en compte des messages de panoramique	OFF, ON
	Expression	Prise en compte des messages d'expression	OFF, ON
	Hold-1	Prise en compte des messages de Hold-1	OFF, ON
	Poly Aftertouch	Prise en compte des messages d'Aftertouch polyphonique	OFF, ON
CH VELO CRV	Phase Lock	Verrouillage de phase	OFF, ON
	Velocity Curve	Courbe de vélocité	OFF, 1, 2, 3, 4

Page Performance Effects General #1 ([PERFORMANCE]-[F5(Effect)]-[F1(General)])(p. 165)

Ecran	Paramètre		Valeur
	Output Assign	Affectation aux sorties	MFX, OUTPUT A–D, INDIV1–8
	Dry send level	Niveau du signal direct	0–127
	Chorus send levell (non MFX/MFX)	Niveau de départ vers la section Chorus	0–127
	Reverb send level (non MFX/MFX)	Niveau de départ vers la section Réverbération	0–127
	MFX type	Type de multi-effet MFX	1-90
	MFX Dry send level	Proportion du signal direct à affecter à la section MFX	0–127
	MFX Chorus send level	Proportion du signal de la section Chorus à diriger vers la section MFX	0–127
	MFX Reverb send level	Proportion du signal de la section Réverbération à diriger vers la section MFX	0–127
	Chorus Type	Type de Chorus	OFF, Chrus, Delay
	Chorus output select	Affectation de la section Chorus	Main, Rev, Main+R
	Chorus level	Volume de la section Chorus	0–127
	Reverb Type	Type de Réverbération	Revrb, Room, Hall, Plate
	Reverb level	Volume de la section Réverbération	0–127
	MFX Output assign	Sélection de la sortie d'émission de la section MFX	A, B, C, D
	Chorus output assign	Sélection de la sortie d'émission de la section Chorus	A, B, C, D
	Reverb output assign	Sélection de la sortie d'émission de la section Réverb.	A, B, C, D

Page Performance Effects General #2 ([PERFORMANCE]-[F5(Effect)]-[F1(General)])(p. 165)

Ecran	Paramètre		Valeur
PART OUTPUT	Output Assign	Sélection de la sortie à laquelle doit être affectée la Partie	MFX-A, B, C, OUTPUT A–H, INDIV 1–8, PATCH
		Volume de sortie	0–127
MFX Source	MFX-A	Source MFX-A	Perform, Partie 1-16
	MFX-B	Source MFX-B	Perform, Partie 1-16
	MFX-C	Source MFX-C	Perform, Partie 1-16

Page Performance Effects MFX Control #2 ([PERFORMANCE]-[F5(Effect)]-[F3(MFX Ctl)])(p. 165)

Ecran	Paramètre		Valeur
MFX CTRL	Source	Sources de commande 1 à 4 de la section MFX	(*2)
	Destination	Paramètres MFX 1 à 4 pilotés par la source de commande	(*1)
	Sens	Dégré de modulation des paramètres MFX 1 à 4	-63–+63
Performance MFX Ctrl Channel	MIDI Channel	Canal de contrôle de la section MFX	1–16, OFF
Receive MIDI IN1/2	Switch	Prise en compte des messages reçus aux ports MIDI IN1/2	OFF, ON

Page Performance Effects Chorus ([PERFORMANCE]-[F5(Effect)]-[F4(Chorus)])(p. 165)

(Reportez-vous aux paramètres de réglage de la section Chorus)

Page Performance Effects Reverb ([PERFORMANCE]-[F5(Effect)]-[F5(Reverb)])

(Reportez-vous aux paramètres de réglage de la section Réverbération)

Page Part Info([Performance]-[F6 (Info)])(P. 166)

Ecran	Paramètre		Valeur
INFO	Mod	Consultation des messages de modulation	0–127
	Breath	Consultation des messages de souffle	0–127
	Foot	Consultation des messages de contrôleur au pied	0–127
	Vol	Consultation des messages de volume	0–127
	Pan	Consultation des messages de panoramique	L64–0–63R
	Exp	Consultation des messages d'expression	0–127
	Hold	Consultation des messages de Hold1	0–127
	Bend	Consultation des messages de Pitch Bend	-128–+127
	Aft	Consultation des messages d'Aftertouch	0–127
	Sys1	Consultation des messages du contrôleur système 1	0–127/-128–+127
	Sys2	Consultation des messages du contrôleur système 2	0–127/-128–+127
	Sys3	Consultation des messages du contrôleur système 3	0–127/-128–+127
	Sys4	Consultation des messages du contrôleur système 4	0–127/-128–+127
	Voices	Consultation des messages voies	0–64

■Paramètres de réglage des kits rythmiques

Page Rhythm Common ([RHYTHM]-[F1(Common)])(p. 169)

Ecran	Paramètre		Valeur
Common	Name	Nom du kit rythmique	Caractères ASCII (12 caractères maximum)
	Level	Volume du kit rythmique	0–127
	Output Assign	Sélection de la sortie d'émission du kit rythmique	MFX-A, B, C, A–H, 1–8, TONE
Tempo	Clock Source	Source d'horloge du kit rythmique	RHYTHM, SYSETEM
	Tempo	Tempo du kit rythmique	20–250
One Shot Mode	Switch	Mode One Shot	OFF, ON

Page Rhythm WG WgPrm #1 ([RHYTHM]-[F2(Key WG)]-[F1(WG Prm)])(p. 171)

Ecran	Paramètre		Valeur
Rhythm Tone	----	Nom du Tone	Caractères ASCII (12 caractères maximum)
	Tempo Sync	Synchronisation au tempo	OFF, ON
Wave	Group	Groupe de formes d'onde	INT, XP-A, XP-B, XP-C, XP-D, XP-E
	L, R	Numéro de la forme d'onde (L, R)	001–255
Gain&Level	Gain	Gain de la forme d'onde	-6, 0, 6, 12 dB
	Level	Volume	0–127
Pan	Value	Position de la forme d'onde dans l'espace stéréo	L64–0–63R
	Random	Panoramique aléatoire	OFF, ON
	Alternate	Panoramique alterné	OFF, ON
Tune	Course	Accord grossier	-48–+48
	Fine	Accord fin	-50–+50
FXM	Switch	Activation de la fréquence d'intermodualtion	OFF, ON
	Color	Couleur de la fréquence d'intermodulation	1–4
	Depth	Intensité de la fréquence d'intermodulation	1–17

Page Rhythm WG Pitch ([RHYTHM]-[F2(Key WG)]-[F2(Pitch)])(p. 173)

Ecran	Paramètre		Valeur
Pitch	Coarse Tune	Accord grossier	-48–+48 demi-tons
	Fine Tune	Accord fin	-50–+50 centièmes
Random Pitch	Depth	Profondeur de la modulation aléatoire de la hauteur	0–1200 centièmes (*1)

*1: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

Page Rhythm WG Pich Envelope ([RHYTHM]-[F2(Key WG)]-[F3(Pch Env)])(p. 173)

Ecran	Paramètre		Valeur
Pitch Envelope	Depth	Profondeur de l'enveloppeur de hauteur	-12–+12
	L0	Niveau du segment 0 de l'enveloppe de hauteur	-63–+63
	T1, T2, T3, T4	Durée des segments 1 à 4 de l'enveloppe de hauteur	0–127
	L1, L2, L3, L4	Niveau des segments 1 à 4 de l'enveloppe de hauteur	-63–+63
Velocity Sens	Amount	Sensibilité à la vélocité de l'enveloppe de hauteur	-63–+63
	Time1	Sensibilité du segment 1 de l'env. de hauteur à la vélocité	-63–+63
	Time 4	Sensibilité du segment 4 de l'env. de hauteur à la vélocité	-63–+63

Page Rhythm WG WMT Velocity Range ([RHYTHM]-[F2(Key WG)]-[F4(V.Range)])(p. 174)

Ecran	Paramètre		Valeur
Velocity Control	Switch	Prise en compte des messages de vélocité	OFF, ON
	L.F	Volume du son si vélocité inférieure à la plage définie	0–127
	V.L	Valeur de vélocité la plus basse de la plage de vélocité	1–127
	V.U	Valeur de vélocité la plus élevée de la plage de vélocité	1–127
	U.F	Volume du son si vélocité supérieure à la plage définie	0–127

Page Rhythm Sample Edit ([RHYTHM]-[F2(Key WG)]-[F5(Sample)])(p. 174)

Ecran	Paramètre	Valeur
???		

Page Rhythm TVF Parameter ([RHYTHM]-[F3(Key TVF)]-[F1(TVF Prm)])(p. 175)

Ecran	Paramètre		Valeur
TVF FILTER	Type	Type de filtre	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3
	Cutoff	Fréquence de coupure	0–127
	Resonance	Résonance	0–127
TVF VELOCITY	V-Cutoff	Sensibilité de la fréquence de coupure à la vélocité	-63–+63
	V-Curve	Courbe de vélocité à affecter à la fréquence de coupure	FIXED, 1–7
	V-Resonance	Sensibilité de la résonance du filtre à la vélocité	-63–+63

Page Rhythm TVF Envelope ([RHYTHM]-[F3(Key TVF)]-[F2(TVF Env)])(p. 177)

Ecran	Paramètre		Valeur
TVF ENVELOPE	Depth	Profondeur de l'enveloppe de filtre	-63–+63
	V-Sens	Sensibilité à la vélocité de l'enveloppe de filtre	-63–+63
	V-Curve	Courbe de vélocité à affecter à l'enveloppe de filtre	FIXED, 1–7
	V-T1	Sensibilité à la vélocité du segment 1 de l'env. de filtre	-63–+63
	V-T4	Sensibilité à la vélocité du segment 4 de l'env. de filtre	-63–+63
	L0	Niveau du segment 0 de l'enveloppe de filtre	0–127
	T1, T2, T3, T4	Durée des segments 1 à 4 de l'enveloppe de filtre	0–127
	L1, L2, L3, L4	Niveau des segments 1 à 4 de l'enveloppe de filtre	0–127

Page Rhythm TVA Parameter ([RHYTHM]-[F4(Key TVA)]-[F1(TVA Prm)])(p. 177)

Ecran	Paramètre		Valeur
TVA	Level	Volume	0–127
	Pan	Panoramique	L64–0–63R
	Random	Degré de panoramique aléatoire	0–63
	Alternate	Degré de panoramique alterné	L63–0–63R
TVA VELOCITY	Velocity Sens	Sensibilité à la vélocité de l'enveloppe de volume	-63–+63
	Velocity Curve	Courbe de vélocité à affecter à l'enveloppe de volume	FIXED, 1–7

Page Rhythm TVA Envelope ([RHYTHM]-[F4(Key TVA)]-[F2(TVA Env)])(p. 178)

Ecran	Paramètre		Valeur
TVA TIME ENV	V-T1	Sensibilité à la vélocité du segment 1 de l'env. de volume	-63–+63
	V-T4	Sensibilité à la vélocité du segment 4 de l'env. de volume	-63–+63
TVA ENVELOPE	T1–4	Durée des segments 1 à 4 de l'enveloppe de volume	0–127
	L1–3	Niveau des segments 1 à 3 de l'enveloppe de volume	0–127

Page Rhythm Key Control ([RHYTHM]-[F5(Key Ctl)])(p. 179)

Ecran	Paramètre		Valeur
CONTROL	Bend Range	Plage de Pitch Bend	0–48
	Envelope Mode	Mode d'action de l'enveloppe	NO-SUS, SUSTAIN
	Mute Group	Groupe de Mute	OFF, 1–31
	Assign Type	Type d'affectation	MULTI, SINGLE
Rx MIDI	Expression	Pris en compte des messages d'expression	OFF, ON
	Pan	Mode de prise en compte des messages de panoramique	CONTINUOUS, KEY-ON
	Hold-1	Prise en compte des messages de Hold-1	OFF, ON

Page Rhythm Effects General ([RHYTHM]-[F6(Effects)]-[F1(General)])(p. 179)

Ecran	Paramètre		Valeur
	Output Assign	Affectation aux sorties	MFX, OUTPUT A–D, INDIV1–8
	Dry send level	Niveau du signal direct	0–127
	Chorus send levell (non MFX/MFX)	Niveau de départ vers la section Chorus	0–127
	Reverb send level (non MFX/MFX)	Niveau de départ vers la section Réverbération	0–127
	MFX type	Type de multi-effet MFX	1-90
	MFX Dry send level	Proportion du signal direct à affecter à la section MFX	0–127
	MFX Chorus send level	Proportion du signal de la section Chorus à diriger vers la section MFX	0–127
	MFX Reverb send level	Proportion du signal de la section Réverbération à diriger vers la section MFX	0–127
	Chorus Type	Type de Chorus	OFF, Chrus, Delay
	Chorus output select	Affectation de la section Chorus	Main, Rev, Main+R
	Chorus level	Volume de la section Chorus	0–127
	Reverb Type	Type de Réverbération	Revrb, Room, Hall, Plate
	Reverb level	Volume de la section Réverbération	0–127
	MFX Output assign	Sélection de la sortie d'émission de la section MFX	A, B, C, D
	Chorus output assign	Sélection de la sortie d'émission de la section Chorus	A, B, C, D
	Reverb output assign	Sélection de la sortie d'émission de la section Réverb.	A, B, C, D

Page Rhythm Effects MFX ([RHYTHM]-[F6(Effects)]-[F2(MFX Prm)])(p. 179)

Ecran	Paramètre	Valeur

(Reportez-vous aux paramètres de réglage de la section MFX)

Page Rhythm Effects MFX Control ([RHYTHM]-[F6(Effects)]-[F3(MFX Ctl)])(p. 179)

Ecran	Paramètre		Valeur
MFX CTRL	Source	Sources de commande 1 à 4 de la section MFX	(*2)
	Destination	Paramètres MFX 1 à 4 pilotés par la source de commande	(*1)
	Sens	Dégré de modulation des paramètres MFX 1 à 4	-63–+63

*1: OFF, contrôleurs continus 01 à 95 (sauf 32), BENDER, AFTERTOUCH, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, SYS-CTRL3, SYS-CTRL4

*2: Refer to MFX Parameters

Page Rhythm Effects Chorus ([RHYTHM]-[F6(Effects)]-[F3(Chorus)])(p. 179)

Reportez-vous aux paramètres de réglage de la section Chorus.

Page Rhythm Effects Reverb ([RHYTHM]-[F6(Effects)]-[F4(Reverb)])(p. 179)

Reportez-vous aux paramètres de réglage de la section Réverbération.

■Paramètres de réglage en mode GM

GM Control ([GM]-[F2(Control)])(p. 225)

Ecran	Paramètre		Valeur
Modify	Cutoff offset	Modification relative de la fréquence de coupure	-64–+63
	Resonance offset	Modification relative de la résonance	-64–+63
	Attack time offset	Modification relative du temps d'attaque	-64–+63
	Release time offset	Modification relative du temps de rétablissement	-64–+63
Key Mode	Mono/Poly	Mode de jeu MONO/POLY	MONO, POLY
Portamento	Switch	Activation du Portamento	OFF, ON
	Time	Temps de Portamento	0–127

Page GM Control ([GM]-[F3(Part)])(p. 227)

Ecran	Paramètre		Valeur
Patch	Type	Type de Partie	PAT, RHY
	Number	Numéro du Patch GM	001–256
Bend Range	Value	Plage de Pitch Bend	0–48
Level & Pan	Part Volume	Volume de la Partie	0–127
	Part Pan	Panoramique de la Partie	L64–0–63R
Tune	Coarse	Accord grossier	-48–+48 semitone
	Fine	Accord fin	-50–+50 cent

Page GM Part #1 ([GM]-[F4(MIDI)])(p. 227)

Ecran	Paramètre		Valeur
Part MIDI	Receive Channel	Canal MIDI	1–16
Part Mute	Mute Sw	Mute	OFF, ON
Part MIDI Receive Switch	MIDI Rx	Prise en compte des messages MIDI	OFF, ON

Page GM Effects General ([GM]-[F5(Effect)])(p. 227)

Ecran	Paramètre		Valeur
PART OUTPUT	Output Assign	Sélection de la sortie d'émission	OUTPUT A–H, INDIV 1–8
		Volume de sortie	0–127
	Chorus	Niveau de départ vers la section Chorus	0–127
	Reverb	Niveau de départ vers la section Réverbération	0–127
	Out	Sélection de la sortie d'émission de la section Réverb.	OUTPUT A–C
	Rev	Niveau de départ Réverbération level	0–127
	Out	Sélection de la sortie d'émission de la section Chorus	OUTPUT A–C

Page GM Effects General ([GM]-[F5(Effect)]-[F3(Chorus)])(p. 227)

Ecran	Paramètre		Valeur
GM Effect Chorus	Type	Type de Chorus	Chorus1–4, FB Chorus, Flanger
	Rate	Fréquence du Chorus	0–127
	Depth	Profondeur du Chorus	0–127
	Fbk	Niveau de réinjection du Chorus	0–127

Page GM Effects General ([GM]-[F5(Effect)]-[F4(Reverb)])(p. 228)

Ecran	Paramètre		Valeur
GM Effect Reverb	Type	Type de Réverbération/Délai	Small Room, Medium Room, Large Room, Medium Hall,
	Time	Temps de réverbération/temps de retard	0–127

Page GM Effects General ([GM]-[F6(Info)])(p. 228)

Ecran	Paramètre		Valeur
Infometion	Mod	Consultation des messages de modulation	0–127
	Breath	Consultation des messages de souffle	0–127
	Foot	Consultation des messages de contrôleur au pied	0–127
	Vol	Consultation des messages de volume	0–127
	Pan	Consultation des messages de panoramique	L64–0–63R
	Exp	Consultation des messages d'expression	0–127
	Hold	Consultation des messages de Hold1	0–127
	Bend	Consultation des messages de Pitch Bend	-128–+127
	Aftertouch	Consultation des messages d'Aftertouch	0–127
	Voices	Consultation des messages de voies	0–64

■Paramètres de la section MFX

1 : STEREO EQ (p. 44)

Paramètre		Valeur
Fréquence/Gain		
LowFreq	Fréquence grave	200, 400 Hz
LowGain	Gain grave	-15–+15 dB
High Freq	Fréquence aiguë	4000, 8000 Hz
High Gain	Gain aigu	-15–+15 dB
Mid1 Freq	Fréquence médium 1	200–8000Hz(*1)
Mid1 Gain	Gain médium 1	-15–+15 dB
Mid2 Freq	Fréquence médium 2	200–8000 Hz(*1)
Mid2 Gain	Gain médium 2	-15–+15 dB
Largeur de bande (Q)		
Mid1 Q	Largeur de la bande médium 1	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Mid2 Q	Largeur de la bande médium 2	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0–127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

2 : OVERDRIVE (p. 44)

Paramètre		Valeur
Overdrive		
Drive	Niveau de saturation	0-127
Simulateur d'ampli		
AmpType	Type de simulateur d'ampli	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Sortie		
Pan	Panoramique de sortie	L64-0-63R
Level	Niveau de sortie	0-127

3:DISTORTION(p. 45)

Paramètre		Valeur
Overdrive		
Drive	Niveau de distorsion	0-127
Simulateur d'ampli		
AmpType	Type de simulateur d'ampli	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Sortie		
Pan	Panoramique de sortie	L64-0-63R
Level	Niveau de sortie	0-127

4 : PHASER(p. 45)

Paramètre		Valeur
Phaser		
Manual	Manual	100-8000 Hz
Rate	Fréquence	0.05-10.00 Hz
Depth	Profondeur	0-127
Resonance	Résonance	0-127
Mix	Dosage effet/signal direct	0-127
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127
Pan	Panoramique de sortie	L64-0-63R

5 : SPECTRUM (p. 46)

Paramètre		Valeur
Gain		
250Hz	Gain 250 Hz	-15-+15 dB
500Hz	Gain 500 Hz	-15-+15 dB
1000Hz	Gain 1000 Hz	-15-+15 dB
1250Hz	Gain 1250 Hz	-15-+15 dB
2000Hz	Gain 2000 Hz	-15-+15 dB
3150Hz	Gain 3150 Hz	-15-+15 dB
4000Hz	Gain 4000 Hz	-15-+15 dB
8000Hz	Gain 8000 Hz	-15-+15 dB
Largeur de bande (Q)		
Q	Largeur de bande	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127
Pan	Panoramique de sortie	L64-0-63R

6 : ENHANCER (p. 46)

Paramètre		Valeur
Enhancer		
Sens	Sensibilité	0-127
Mix level	Dosage effet/signal direct	0-127
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

7 : AUTO WAH(p. 47)

Paramètre		Valeur
Auto Wah		
Filter type	Type de filtre	LPF, BPF
Sens	Sensibilité	0-127
Manual	Manual	0-127
Peak	Peak	0-127
Rate	Fréquence	0.05-10.00 Hz
Depth	Profondeur	0-127
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

8 : ROTARY(p. 47)

Paramètre		Valeur
Rotary		
Speed	Vitesse de rotation	SLOW, FAST
Rotor grave (Woofer)		
Slow Rate	Vitesse lente du rotor grave	0.05-10.00 Hz
Fast Rate	Vitesse rapide du rotor rapide	0.05-10.00 Hz
Acceleration	Accélération du rotor grave	0-15
Level	Volume du rotor grave	0-127
Séparation		
	Séparation	0-127
Rotor aigu (Tweeter)		
Slow Rate	Vitesse lente du rotor aigu	0.05-10.00 Hz
Fast Rate	Vitesse rapide du rotor aigu	0.05-10.00 Hz
Accelerationl	Accélération du rotor aigu	0-15
Level	Volume du rotor aigu	0-127
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

9 : COMPRESSOR(p. 48)

Paramètre		Valeur
Compresseur		
Attack	Attaque	0-127
Sustain	Sustain	0-127
Post Gain	Gain post	0, +6, +12, +18 dB
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Sortie		
Pan	Panoramique de sortie	L64-0-63R
Level	Niveau de sortie	0-127

10 : LIMITER(p. 48)

Paramètre		Valeur
Limiteur		
Thresh	Niveau de seuil	0-127
Ratio	Taux de compression	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1
Release	Temps de rétablissement	0-127
Post gain	Gain Post	0, +6, +12, +18 dB
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Sortie		
Pan	Panoramique de sortie	L64-0-63R
Level	Niveau de sortie	0-127

11:HEXA-CHORUS(p. 49)

Paramètre		Valeur
Chorus		
Rate	Fréquence	0.05-10.00 Hz
Depth	Profondeur	0-127
Depth Dev	Déviation de la profondeur	-20-+20
Pre Delay	Temps de retard	0.0-100.0 ms
Pre Delay Dev	Déviation du temps de retard	0-127
Pan Dev	Déviation du panoramique	0-127
Balance		
	Dosage effet/signal direct	D100:0W-D0:100W
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

12:TREMOLO CHORUS(p. 49)

Paramètre		Valeur
Chorus		
Rate	Fréquence du Chorus	0.05-10.00 Hz
Depth	Profondeur du Chorus	0-127
Pre Delay	Temps de retard	0.0-100.0 ms
Trémolo		
Rate	Fréquence du trémolo	0.05-10.00 Hz
Phase	Tremolo phase	0-180 degrés
Separation	Séparation du trémolo	0-127
Balance		
	Dosage signal direct/effet	D100:0W-D0:100W
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

13 : SPACE-D(p. 50)

Paramètre		Valeur
Chorus		
Rate	Fréquence	0.05-10.00 Hz
Depth	Profondeur	0-127
Phase	Phase	0-180 degrés
Pre Delay	Temps de retard	0.0-100.0 ms
Egaliseur		
Low	Gain grave	-15-+15 dB
High	Gain aigu	-15-+15 dB
Balance		
	Dosage signal direct/effet	D100:0W-D0:100W
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

14 : STEREO CHORUS(p. 50)

Paramètre		Valeur
Chorus		
Rate	Fréquence	0.05-10.00 Hz
Depth	Profondeur	0-127
Phase	Phase	0-180 degrés
Pre Dly	Temps de retard	0.0-100.0 ms
Filtre		
Type	Type de filtre	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Fréquence de coupure	200-8000 Hz (*1)
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Balance		
	Dosage signal direct/effet	D100:0W-D0:100W
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

15 : STEREO FLANGER(p. 51)

Paramètre		Valeur
Flanger		
Rate	Fréquence	0.05-10.00 Hz
Depth	Profondeur	0-127
Fbk	Niveau de réinjection	-98-+98%
Phase	Phase	0-180 degrés
Pre Delay	Temps de retard	0.0-100.0 ms
Filter		
Type	Type de filtre	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Fréquence de coupure	200-8000 Hz (*1)
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Balance		
	Dosage signal direct/effet	D100:0W-D0:100W
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

16 : STEP FLANGER(p. 51)

Paramètre		Valeur
Flanger		
Rate	Fréquence	0.05-10.00 Hz
Depth	Profondeur	0-127
Feedback	Niveau de réinjection	-98-+98%
Phase	Phase	0-180 degrés
Pre Delay	Temps de retard	0.0-100.0 ms
Step Rate		
	Nombre d'étages	0.10-20.00 Hz, note *1
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Balance		
	Dosage signal direct/effet	D100:0W-D0:100W
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

17:STEREO DELAY(p. 52)

Paramètre		Valeur
Délai		
Left	Temps de retard gauche	0.0-500.0 ms
Right	Temps de retard droit	0.0-500.0 ms
HF Damp	Atténuation des fréquences aiguës	200-8000 Hz,
Feedback	Niveau de réinjection	-98-+98%
FBK Mode	Mode de réinjection	NORMAL, CROSS
Phase		
Phase Left	Phase de réinjection gauche	NORMAL, INVERT
Phase Right	Phase de réinjection droite	NORMAL, INVERT BYPASS (*1)
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Balance		
	Dosage signal direct/effet	D100:0W-D0:100W
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

18 : MODULATION DELAY (p. 53)

Paramètre		Valeur
Délai		
Left	Temps de retard gauche	0.0-500.0 ms
Right	Temps de retard droit	0.0-500.0 ms
HF Damp	Atténuation des fréquences aiguës	200-8000 Hz,
Feedback	Niveau de réinjection	-98-+98%
FBK Mode	Mode de réinjection	NORMAL, CROSS
Modulation		
Rate	Fréquence	0.05-10.00 Hz
Depth	Profondeur	0-127
Phase	Phase	0-180 degrés BYPASS (*1)
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Balance		
	Dosage signal direct/effet	D100:0W-D0:100W
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

19 : TRIPLE TAP DELAY (p. 54)

Paramètre		Valeur
Délai		
Center	Temps de retard du délai central	200-1000 ms, note *1
Left	Temps de retard du délai gauche	200-1000 ms, note *1
Right	Temps de retard du délai droit	200-1000 ms, note *1
HF Damp	Atténuation des fréquences aiguës	200-8000 Hz, BYPASS (*1)
Feedback	Niveau de réinjection	-98-+98%
Niveau des délais		
Center	Niveau du délai central	0-127
Left	Niveau du délai gauche	0-127
Right	Niveau du délai droit	0-127
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Balance		
	Dosage signal direct/effet	D100:0W-D0:100W
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

20 : QUADRUPLE TAP DELAY(p. 55)

Paramètre		Valeur
Délais		
Delay 1	Temps de retard 1	200-1000 ms, note *1
Delay 2	Temps de retard 2	200-1000 ms, note *1
Delay 3	Temps de retard 3	200-1000 ms, note *1
Delay 4	Temps de retard 4	200-1000 ms, note *1
Niveau des délais		
Level 1	Niveau du délai 1	0-127
Level 2	Niveau du délai 2	0-127
Level 3	Niveau du délai 3	0-127
Level 4	Niveau du délai 4	0-127
HF Damp	Atténuation des fréquences aiguës	200-8000 Hz, BYPASS (*1)
Feedback	Niveau de réinjection	-98-+98%
Balance		
	Dosage signal direct/effet	D100:0W-D0:100W
Level		
Level	Niveau de sortie	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

21 : TIME CONTROL DELAY(p. 56)

Paramètre		Valeur
Délai		
Time	Temps de retard	200-1000 ms
Acceleration	Accélération	0-15
Feedback	Niveau de réinjection	-98-+98%
HF Damp	Atténuation des fréquences aiguës	200-8000 Hz, BYPASS (*1)
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Balance		
	Dosage signal direct/effet	D100:0W-D0:100W
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127
Pan	Panoramique de sortie	L64-0-63R

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

22:2 VOICE PITCH SHIFTER(p. 56)

Paramètre		Valeur
Pitch Shifter A		
Coarse	Accord grossier	-24-+12 demi-tons
Fine	Accord fin	-100-+100 centièmes
Pan	Panoramique de sortie	L64-0-63R
PreDelay	Temps de retard	0.0-500.0 ms
Pitch Shift		
Mode	Mode de Pitch Shifter	1, 2, 3, 4, 5
Pitch Shifter B		
Coarse	Accord grossier	-24-+12 demi-tons
Fine	Accord fin	-100-+100 centièmes
Pan	Panoramique de sortie	L64-0-63R
PreDelay	Temps de retard	0.0-500.0 ms
Balance		
	Dosage entre les Pitch Shifters A/B	A100:0B-A0:100B
Balance		
	Dosage signal direct/effet	D100:0W-D0:100W
Level		
	Niveau de sortie	0-127

23 : FBK PITCH SHIFTER(p. 57)

Paramètre		Valeur
Pitch Shifter		
Coarse	Accord grossier	-24-+12 demi-tons
Fine	Accord fin	-100-+100 centièmes
Pre Delay	Temps de retard	0.0-500.0 ms
Mode	Mode d'action du Pitch shifter	1, 2, 3, 4, 5
Feedback	Niveau de réinjection	-98-+98%
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Balance		
	Dosage signal direct/effet	D100:0W-D0:100W
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127
Pan	Panoramique de sortie	L64-0-63R

24 : REVERB(p. 58)

Paramètre		Valeur
REVERB		
Type	Type de réverbération	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2
Pre Delay	Temps de retard	0.0-100.0 ms
Time	Temps de Gate	0-127
HF Damp	Atténuation des fréquences aiguës	200-8000 Hz, BYPASS (*1)
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Balance		
	Dosage signal direct/effet	D100:0W-D0:100W
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

25 : GATED REVERB(p. 58)

Paramètre		Valeur
REVERB		
Type	Type de réverbération Gate	NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2
Pre Delay	Temps de retard	0.0-100.0 ms
Gate Time	Durée du Gate	5-500 ms
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Balance		
	Dosage signal direct/effet	D100:0W-D0:100W
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

26 : OVERDRIVE→CHORUS(p. 59)

Paramètre		Valeur
Overdrive		
Drive	Niveau de saturation	0-127
Pan	Panoramique	L64-0-63R
Chorus		
Pre Delay	Temps de retard du Chorus	0.0-100.0 ms
Rate	Fréquence du Chorus	0.05-10.00 Hz
Depth	Profondeur du Chorus	0-127
Balance	Dosage du Chorus	D100:0W-D0:100W
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

27:OVERDRIVE→FLANGER(p. 59)

Paramètre		Valeur
Overdrive		
Drive	Niveau de saturation	0-127
Pan	Panoramique	L64-0-63R
Flanger		
Delay	Temps de retard du Flanger	0.0-100.0 ms
Rate	Fréquence du Flanger	0.05-10.00 Hz
Depth	Profondeur du Flanger	0-127
Feedback	Niveau de réinjection du Flanger	-98-+98%
Balance	Dosage du Flanger	D100:0W-D0:100W
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

28:OVERDRIVE→DELAY(p. 60)

Paramètre		Valeur
Overdrive		
Drive	Niveau de saturation	0-127
Pan	Panoramique	L64-0-63R
Délai		
Time	Temps de retard	0.0-500.0 ms
Feedback	Niveau de réinjection du délai	-98-+98%
HF Damp	Atténuation des fréquences aiguës	200-8000 Hz, BYPASS (*1)
Balance	Dosage du délai	D100:0W-D0:100W
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

29 : DISTORTION→CHORUS (p. 60)

Paramètres identiques à ceux de l'effet "26: OVERDRIVE→CHORUS", à l'exception des deux paramètres ci-dessous.

30 : DISTORTION→FLANGER (p. 60)

Paramètres identiques à ceux de l'effet "27: OVERDRIVE→FLANGER" à l'exception des deux paramètres ci-dessous.

31 : DISTORTION→DELAY (p. 60)

Paramètres identiques à ceux de l'effet "28: OVERDRIVE→DELAY" à l'exception des deux paramètres ci-dessous.

32 : ENHANCER→CHORUS (p. 61)

Paramètre		Valeur
Enhancer		
Sens	Sensibilité de l'Enhancer	0-127
Mix level	Dosage de l'Enhancer	0-127
Chorus		
Pre Delay	Temps de retard du Chorus	0.0-100.0 ms
Rate	Fréquence du Chorus	0.05-10.00 Hz
Depth	Profondeur du Chorus	0-127
Balance	Dosage du Chorus	D100:0W-D0:100W
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

33:ENHANCER→FLANGER (p. 61)

Paramètre		Valeur
Enhancer		
Sens	Sensibilité de l'Enhancer	0-127
Mix level	Dosage de l'Enhancer	0-127
Flanger		
Delay	Temps de retard du Flanger	0.0-100.0 ms
Rate	Fréquence du Flanger	0.05-10.00 Hz
Depth	Profondeur du Flanger	0-127
Feedback	Niveau de réinjection du Flanger	-98-+98%
Balance	Dosage du Flanger	D100:0W-D0:100W
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

34:ENHANCER→DELAY (p. 62)

Paramètre		Valeur
Enhancer		
Sens	Sensibilité de l'Enhancer	0-127
Mix level	Dosage de l'Enhancer	0-127
Délai		
Time	Temps de retard	0.0-500.0 ms
Feedback	Niveau de réinjection du délai	-98-+98%
HF Damp	Atténuation des fréquences aiguës	200-8000 Hz, BYPASS (*1)
Balance	Dosage du délai	D100:0W-D0:100W
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

35 : CHORUS→DELAY (p. 62)

Paramètre		Valeur
Chorus		
Pre Delay	Temps de retard du Chorus	0.0-100.0 ms
Rate	Fréquence du Chorus	0.05-10.00 Hz
Depth	Profondeur du Chorus	0-127
Balance	Dosage du Chorus	D100:0W-D0:100W
Délai		
Time	Temps de retard	0.0-500.0 ms
Feedback	Niveau de réinjection du délai	-98-+98%
HF Damp	Atténuation des fréquences aiguës	200-8000 Hz, BYPASS (*1)
Balance	Dosage du délai	D100:0W-D0:100W
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

36 : FLANGER→DELAY(p. 63)

Paramètre		Valeur
Flanger		
Delay	Temps de retard du Flanger	0.0-100.0 ms
Rate	Fréquence du Flanger	0.05-10.00 Hz
Depth	Profondeur du Flanger	0-127
Feedback	Niveau de réinjection du Flanger	-98-+98%
Balance	Dosage du Flanger	D100:0W-D0:100W
Délai		
Time	Temps de retard	0.0-500.0 ms
Feedback	Niveau de réinjection du délai	-98-+98%
HF Damp	Atténuation des fréquences aiguës	200-8000 Hz, BYPASS (*1)
Balance	Dosage du délai	D100:0W-D0:100W
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

37 : CHORUS→FLANGER (p. 63)

Paramètre		Valeur
Chorus		
Pre Delay	Temps de retard du Chorus	0.0-100.0 ms
Rate	Fréquence du Chorus	0.05-10.00 Hz
Depth	Profondeur du Chorus	0-127
Balance	Dosage du Chorus	D100:0W-D0:100W
Flanger		
Delay	Temps de retard du Flanger	0.0-100.0 ms
Rate	Fréquence du Flanger	0.05-10.00 Hz
Depth	Profondeur du Flanger	0-127
Feedback	Niveau de réinjection du Flanger	-98-+98%
Balance	Dosage du Flanger	D100:0W-D0:100W
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

38 : CHORUS/DELAY (p. 64)

Voir effet "35: CHORUS/DELAY."

39 : FLANGER/DELAY (p. 64)

Voir effet "36: FLANGER/DELAY."

40 : CHORUS/FLANGER (p. 64)

Voir effet "37: CHORUS/FLANGER."

41 : STEREO PHASER (p. 65)

Paramètre		Valeur
Phaser		
Type	Type de Phaser	1, 2
Mode	Mode	4 stage, 8 stage
Polarity	Polarité	INVERSE, SYNCHRO
Manual	Manual	0 – 127
Rate	Fréquence du Phaser	0.05 – 10.00 Hz , note *1
Depth	Profondeur du Phaser	0 – 127
Resonance	Résonance du Phaser	0 – 127
X-Feedback	Niveau de réinjection inversée	-98 – +98 %
Mix level	Dosage du Phaser	0 – 127
Step Rate		
Switch	Activation/désactivation	OFF, ON
Rate	Nombre d'étages du Phaser	0.1–20.0 Hz , note *1
Égaliseur		
Low	Gain grave	-15 – +15 dB
High	Gain aigu	-15 – +15 dB
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0 – 127

42 : KEYSYNC FLANGER (p. 65)

Paramètre		Valeur
Flanger		
Pre Dly	Temps de retard	0.0 – 100 ms
Rate	Fréquence du LFO	0.05 – 10.00 Hz , note *1
Depth	Profondeur du LFO	0 – 127
Fbk	Réinjection	-98 – +98 %
Phase	Phase	0 – 180 degrés
Filtre		
Type	Type de filtre	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Fréquence de coupure	200–8000 H(*1)
Step Rate		
Switch	Activation/désactivation	OFF, ON
Step Rate	Nombre d'étages (*2)	0.1–20.0 Hz , note *1
Keysync (synchronisation)		
Switch	Activation/désactivation	OFF, ON
Thres	Niveau de seuil	0 – 127
Phase	Phase de synchronisation	0 – 360 degrés
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Balance		
	Dosage signal direct/effet	D100:0W-D0:100W
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

43 : FORMANT FILTER(p. 66)

Paramètre		Valeur
Overdrive		
Switch	Activation/désactivation	OFF, ON
Drive	Niveau de saturation	0 – 127
Filtre		
Vowel 1	Voyelle 1	a, e, i, o, u
Vowel 2	Voyelle 2	a, e, i, o, u
Rate	Fréquence	0.05 – 10.00 Hz , note *1
Depth	Profondeur	0 – 127
Manual	Manual	0 – 100
Keysync (synchronisation)		
Switch	Activation/désactivation	OFF, ON
Thres	Seuil de synchronisation	0 – 127
Égaliseur		
Low	Gain grave	-15 – +15 dB
High	Gain aigu	-15 – +15 dB
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0 – 127
Pan	Panoramique de sortie	L64 – 63R

44 : RING MODULATOR (p. 67)

Paramètre		Valeur
Modulateur en anneaux		
Freq	Fréquence	0 – 127
Modulator SOURCE	Modulateur	OFF, Source, A, B, C
Modulator monitor	Vérification de la modulation	OFF, ON
Sens	Sensibilité	0 – 127
Polarity	Polarité	UP, DOWN
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Balance		
	Effect balance	D100:0E – D0:100E
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

45 : MULTI TAP DELAY (p. 68)

Paramètre		Valeur
Délais		
1	Temps de retard 1	0 – 1800 ms , note *1
2	Temps de retard 2	0 – 1800 ms , note *1
3	Temps de retard 3	0 – 1800 ms , note *1
4	Temps de retard 4	0 – 1800 ms , note *1
Feedback	Réinjection	-98 – +98 %
HF Damp	Atténuation des fréquences aiguës	200–8000 Hz, BYPASS(*1)
Niveau des délais		
1	Niveau du délai 1	0 – 127
2	Niveau du délai 2	0 – 127
3	Niveau du délai 3	0 – 127
4	Niveau du délai 4	0 – 127
Panoramique des délais		
1	Panoramique de sortie du délai 1	L64 – 63R
2	Panoramique de sortie du délai 2	L64 – 63R
3	Panoramique de sortie du délai 3	L64 – 63R
4	Panoramique de sortie du délai 4	L64 – 63R
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Balance		
	Dosage signal direct/effet	D100:0W-D0:100W
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

46:REVERSE DELAY(p. 69)

Paramètre		Valeur
Délai		
1	Temps de retard 1	0 – 900 ms , note *1
2	Temps de retard 2	0 – 900 ms , note *1
3	Temps de retard 3	0 – 900 ms , note *1
4	Temps de retard 4	0 – 900 ms , note *1
Réinjection (Feedback)		
1	Réinjection du délai 1	-98 – +98 %
4	Réinjection du délai 4	-98 – +98 %
Atténuation des aiguës (HF Damp)		
1	Atténuation des aiguës du délai 1	200–8000 Hz, BYPASS(*1)
4	Atténuation des aiguës du délai 4	200–8000 Hz, BYPASS(*1)
Niveau		
1	Niveau du délai 1	0 – 127
2	Niveau du délai 2	0 – 127
3	Niveau du délai 3	0 – 127
Panoramique		
1	Panoramique de sortie du délai 1	L64 – 63R
2	Panoramique de sortie du délai 2	L64 – 63R
3	Panoramique de sortie du délai 3	L64 – 63R
Niveau de seuil (Thresh		
	Niveau de seuil	0 – 127
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Balance		
	Effect balance	D100:0E – D0:100E
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

47 : SHUFFLE DELAY(p. 70)

Paramètre		Valeur
Délai		
Time	Temps de retard	0 – 1800 ms , note *1
Shuffle Rate	Niveau de déviation	0 – 100 %
Acceleration	Accélération	0 – 15
Feedback	Réinjection	-98 – +98 %
HF Damp	Atténuation des fréquences aiguës	200–8000 Hz, BYPASS(*1)
Panoramique		
A	Panoramique A	L64 – 63R
B	Panoramique B	L64 – 63R
Balance		
	Level balance	A100:0B – A0:100B
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Balance		
	Effect balance	D100:0E – D0:100E
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

48 : 3D DELAY (p. 70)

Paramètre		Valeur
Délai		
Center	Temps de retard central	0 – 1800 ms, note *1
Left	Temps de retard gauche	0 – 1800 ms, note *1
Right	Temps de retard droit	0 – 1800 ms, note *1
HF Damp	Atténuation des aiguës	200–8000 Hz, BYPASS(*1)
Feedback	Réinjection	-98 – +98 %
Niveau des délais		
Center	Niveau du délai central	0 – 127
Left	Niveau du délai gauche	0 – 127
Right	Niveau délai droit	0 – 127
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Balance		
	Effect balance	D100:0E – D0:100E
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127
Out	Mode de sortie	Speaker, Phones

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

49 : 3VOICE PITCH SHIFTER (p. 71)

Paramètre		Valeur
Accord grossier (Pch Coarse)		
1-3	Accord grossier des voix 1 à 3	-24 – +12
Accord fin (Pch Fine)		
1-3	Accord fin des voix 1 à 3	-100 – +100 [centième]
Pitch Shift		
Mode	Mode d'action du Pitch Shifter	1, 2, 3, 4, 5
Réinjection (Fbk)		
1-3	Niveau de réinjection des voix 1 à 3	-98 – +98 %
Temps de retard (Pre Delay)		
1-3	Temps de retard des voix 1 à 3	0.0 – 500 [ms]
Balance		
	Dosage signal direct/effet	D100:0E – D0:100E
Niveau		
1-3	Niveau des voix 1 à 3	0 – 127
Panoramique		
1-3	Panoramique de sortie des voix 1 à 3	L64 – 63R
Sortei		
	Niveau de sortie	0 – 127

50 : LOFI COMPRESS(p. 72)

Paramètre		Valeur
Lo-Fi		
Type	Niveau de dégradation du signal	1 – 9
Pré-filtre		
Type	Type de pré-filtre	1 – 6
Post-filtre 1		
Type	Type de post-filtre 1	1 – 6
Post-filtre 2		
Type	Type de post-filtre 2	OFF, LPF, HPF:(*1)
Cutoff	Fréquence de coupure	(*1)
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Balance		
	Effet balance	D100:0E – D0:100E
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127
Pan	Panoramique de sortie	L64 – 63R

1: Fréquence de coupure du post-filtre :200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

51 : LOFI NOISE (p. 72)

Paramètre		Valeur
Lo-Fi		
Type	Degré de dégradation sonore	1 – 9
Post-filtre		
Type	Type de post-filtre	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Fréquence de coupure	(*1)
Bruit de radio (Radio Noise)		
Radio Detune	Dérive en fréquence	0 – 127:0 – 127 (*2)
Level	Niveau de sortie	0 – 127
Bruits de surface de disque (Disk Noisep		
Type	Type de bruit de surface	(*3)
LPF	Filtre passe-bas du bruit de disque	(*4)
Level	Niveau	(*5)
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Balance		
	Effect balance	D100:0E – D0:100E
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127
Pan	Panoramique de sortie	L64 – 63R

*1: Fréquence de coupure du post-filtre :200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

*2: Radio Detune : Niveau du bruit de dérive en fréquence d'une radio

*3: Type de bruit de surface : LP, EP, SP, RND

*4: Filtre passe-bas appliqué au bruit de surface :200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

*5: Niveau du bruit de surrface : 0 – 127

52 : SPEAKER SIMULATOR(p. 73)

Paramètre		Valeur
Enceinte		
Type	Type d'enceinte	(*1)
Micro		
Setting	Réglage du microphone	1, 2, 3
Level	Niveau du microphone	0 – 127
Direct level	Niveau du signal direct	0 – 127
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0 – 127

1: Small 1, Small 2, Middle, JC-120, Built In 1, Built In 2, Built In 3, Built In 4, Built In 5, BG Stack 1, BG Stack 2, MS Stack 1, MS Stack 2, Metal Stack, 2 Stack, 3 Stack

53 : OVERDRIVE 2 (p. 74)

Paramètre		Valeur
Overdrive		
Drive	Degré de saturation	0 – 127
Tone	Couleur de la saturation	0 – 127
Simulateur d'ampli		
Amp Type	Type de simulateur d'ampli	OFF,ON:SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127
Pan	Panoramique de sortie	L64 – 63R

54 : DISTORTION 2 (p. 74)

Paramètre		Valeur
Distorsion		
Drive	Drive	0 – 127
Tone	Tone	0 – 127
Simulateur d'ampli		
Amp Type	Type de simulateur d'ampli	OFF,ON:SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127
Pan	Panoramique de sortie	L64 – 63R

55 : STEREO COMPRESSOR (p. 75)

Paramètre		Valeur
Compresseur		
Attack	Temps d'attaque	0 – 127
Sustain	Sustain	0 – 127
Post Gain	Gain en sortie	0, +6, +12, +18
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

56 : STEREO LIMITER (p. 75)

Paramètre		Valeur
Limiteur		
Threshold	Niveau de seuil	0 – 127
Ratio	Taux de compression	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1
Release	Temps de rétablissement	0 – 127
Post gain	Gain en sortie	0, +6, +12, +18
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

57 : GATE (p. 76)

Paramètre		Valeur
Gate Key		
Mode	Mode	GATE, DUCK
Attack time	Temps d'attaque	0 – 127
Hold time	Temps de maintien	0 – 127
Release	Temps de rétablissement	0 – 127
Gate		
Key	Touche	Source, A, B, C
Threshold	Niveau de seuil	0 – 127
Monitor	Vérification	OFF, ON
Balance		
	Dosage signal direct/effet	D100:0E – D0:100E
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0 – 127

58 : SLICER (p. 76)

Paramètre		Valeur
Level 1, 2, 3, 4		
Beat 1– 4	Temps 1– 4	0 –127
Rate		
	Fréquence	0.05 – 10.0 , note *1
Attaque		
	Attaque	0 – 127
Reset		
Trigger	Déclenchement	OFF, Source, A, B, C
Threshold	Seuil pour redéclenchement	0 – 127
Monitor	Vérification du redéclenchement	OFF, ON
Beat Change		
Mode	Mode	LEGATO, SLASH
Shuffle	Shuffle	0 – 127
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0 – 127

59 : ISOLATOR (p. 77)

Paramètre		Valeur
Amplification/atténuation (Boost/Cut)		
High	Niveau des aigus	-60 – +4 dB
Middle	Niveau des médiums	-60 – +4 dB
Low	Niveau des graves	-60 – +4 dB
Déphasage des graves (Anti Phase Low)		
Switch	Commutateur	OFF, ON
Level	Niveau	0 – 127
Déphasage des médiums (Anti Phase Mid)		
Switch	Commutateur	OFF, ON
Level	Niveau	0 – 127
Amplificateur des graves (Low Boost)		
Switch	Commutateur	OFF, ON
Level	Niveau	0 – 127
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0 – 127

1: Commutateur de déphasage médium : niveau

2: Commutateur de déphasage grave : niveau

60 : 3D CHORUS(p. 77)

Paramètre		Valeur
Chorus		
Rate	Fréquence du LFO	0.05 – 10.00 Hz, note *1
Depth	Profondeur du LFO	0 – 127
Phase	Phase	0 – 180 degrés
Pre Delay	Temps de retard	0.0 – 100 ms
Filtre		
Type	Type de filtre	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Fréquence de coupure	200–8000 Hz (*1)
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Balance		
	Effect balance	D100:0E – D0:100E
Sortie		
Out	Mode de sortie de sortie	Speaker, Phones
Lev	Niveau de sortie	0 – 127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

61 : 3D FLANGER (p. 78)

Paramètre		Valeur
Flanger		
Rate	Fréquence du LFO	0.05 – 10.00 Hz, note *1
Depth	Profondeur du LFO	0 – 127
Fbk	Réinjection	-98 – +98 %
Phase	Phase	0 – 180 degrés
Pre Delay	Temps de retard	0.0 – 100 ms
Filtre		
Type	Type de filtre	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Fréquence de coupure	200–8000 Hz (*1)
Step Rate		
	Commutateur	OFF, ON
	Fréquence (*2)	0.1–20.0 Hz, note *1
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Balance		
	Effect balance	D100:0E – D0:100E
Sortie		
Out	Mode de sortie de sortie	Speaker, Phones
Lev	Niveau de sortie	0 – 127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

62 :TREMOLO(p. 79)

Paramètre		Valeur
Enhancer		
Mod Wave	Onde de modulation	TRI, SQU, SIN, SAW1, SAW2
Rate	Fréquence	0.05 – 10.0 Hz, note *1
Depth	Profondeur	0 – 127
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Sortie		
Lev	Niveau de sortie	0 – 127

63 : AUTO PAN(p. 79)

Paramètre		Valeur
Auto Pan		
Mod Wave	Onde de modulation	TRI, SQU, SIN, SAW1, SAW2
Rate	Fréquence	0.05 – 10.0 Hz, note *1
Depth	Profondeur	0 – 127
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Sortie		
Lev	Niveau de sortie	0 – 127

64 : STEREO PHASER 2(p. 80)

Paramètre		Valeur
Phaser		
Type	Type	1, 2
Mode	Mode	4 étages, 8 étages, 12 étages, 16 étages
Polarity	Polarité	INVERSE, SYNCHRO
Manual	Manual	0 - 127
Rate	Fréquence	0.05-10.00 Hz, note *2
Depth	Profondeur	0-127
Resonance	Résonance	0-127
X-Feedback	Réinjection inversée	-98 - +98 [%]
Mix level	Dosage du Phaser	0-127
Step Rate		
Switch	Commutateur	OFF, ON
Step Rate	Fréquence	0.1–20.0 Hz, note *2
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Sortie		
Lev	Niveau de sortie	0 – 127

65 : STEREO AUTO WAH (p. 81)

Paramètre		Valeur
Auto Wah		
Filter type	Type de filtre	LPF, BPF
Sens	Sensibilité	0-127
Manual	Manual	0-127
Peak	Peak	0-127
Rate	Fréquence	0.05-10.00 Hz, note *2
Depth	Profondeur	0-127
Polarity	Polarité	UP, DOWN
Phase	Phase	0 - 180
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Sortie		
Lev	Niveau de sortie	0 – 127

66 : STEREO FORMANT FILTER (p. 81)

Paramètre		Valeur
Overdrive		
Switch	Commutateur	OFF, ON
Drive	Degré de saturation	0 – 127
Filtre		
Vowel 1	Voyelle 1	a, e, i, o, u
Vowel 2	Voyelle 2	a, e, i, o, u
Rate	Fréquence	0.05 – 10.00 Hz, note*2
Depth	Profondeur	0 – 127
Manual	Manual	0 – 100
Phase	Phase des formants	0-180 degrés
Keysync (synchronisation)		
Switch	Commutateur	OFF, ON
Thres	Niveau de seuil de synchronisation	0 – 127
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Sortie		
Lev	Niveau de sortie	0 – 127

67 : MULTI TAP DELAY(p. 82)

Paramètre		Valeur
Délai		
1-4	Temps de retard 1 à 4	0-3000 ms, note *2
Feedback	Niveau de réinjection	-98-+98%
HF Damp	Atténuation des fréquences aiguës	200-8000 Hz, BYPASS (*1)
Niveau des délais		
1-4	Level 1-4	0-127
Panoramique des délais		
1-4	Pan 1-4	L64-0-R63
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Balance		
	Dosage signal direct/effet	D100:0E – D0:100E
Niveau		
Lev	Niveau de sortie	0 – 127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

68 : REVERSE DELAY 2 (p. 82)

Paramètre		Valeur
Délai		
1-4	Temps de retard 1 à 4	0-1500 ms, note *2
Réinjection (Feedback)		
1, 4	Niveau de réinjection 1, 4	-98-+98%
Atténuation des aiguës (HF Damp)		
1, 4	Atténuation des aiguës 1, 4	200-8000 Hz, BYPASS
Niveau des délais (Delay Level)		
1-3	Niveau des délais 1-3	0-127
Panoramique des délais (Delay Pan)		
1-3	Panoramiques 1 à 3	L64-0-R63
Niveau de seuil (Threshold)		
Value	Niveau de seuil	0-127
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Balance		
	Dosage signal direct/effet	D100:0E – D0:100E
Sortie		
Lev	Niveau de sortie	0 – 127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

69 : SHUFFLE DELAY 2 (p. 83)

Paramètre		Valeur
Délai		
Time	Temps de retard	0-3000 ms, note *2
Shuffle Rate	Taux de variation	0-100%
Acceleration	Accélération	0-15
Feedback	Niveau de réinjection	-98-+98%
HF Damp	Atténuation des aigus	200-8000 Hz, BYPASS (*1)
Panoramique du délai		
A, B	Panoramique A, B	L64-0-R63
Balance		
	Dosage de l'effet	A100:0B-A0:100B
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Balance		
	Dosage signal direct/effet	D100:0E – D0:100E
Sortie		
Lev	Niveau de sortie	0 – 127

1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

70 : 3D DELAY 2 (p. 83)

Paramètre		Valeur
Délai		
Center	Temps de retard central	0-3000 ms, note *2
Left	Temps de retard gauche	0-3000 ms, note *2
Right	Temps de retard droit	0-3000 ms, note *2
HF Damp	Atténuation des aigus	200-8000 Hz, BYPASS (*1)
Feedback	Niveau de réinjection	-98-+98%
Niveau du délai		
Center	Niveau du délai central	0-127
Left	Niveau du délai gauche	0-127
Right	Niveau du délai droit	0-127
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Balance		
	Dosage signal direct/effet	D100:0E – D0:100E
Niveau		
Out	Mode de sortie	Speaker, Phones
Level	Niveau de sortie	0-127

71 : ROTARY 2 (p. 85)

Paramètre		Valeur
Rotary		
Speed	Vitesse	SLOW, FAST
Brake	Ralentissement	OFF,ON
Répartition (Spread)		
Value	Valeur	0-127
Rotor grave (Woofer)		
Slow Rate	Vitesse lente du rotor grave	0.05-10.00 Hz, note *2
Fast Rate	Vitesse rapide du rotor grave	0.05-10.00 Hz, note *2
Level	Niveau	0-127
Trans Up	Accélération du rotor grave	0-15
Trans Down	Niveau du rotor grave	0-127
Rotor aigu (Tweeter)		
Slow	Vitesse lente du rotor aigu	0.05-10.00 Hz, note *2
Fast	Vitesse rapide du rotor aigu	0.05-10.00 Hz, note *2
Level	Niveau	0-127
Trans Up	Accélération du rotor aigu	0-15
Trans Down	Niveau du rotor aigu	0-127
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0 – 127

72 : ROTARY MULTI(p. 86)

Paramètre		Valeur
Séquence		
OD/Dist	Overdrive/distortion	OFF,ON
Amp Sim	Simulateur d'ampli	OFF,ON
3 Band EQ	Égaliseur 3 bandes	OFF,ON
Rotary	Haut-parleur tournant	OFF,ON
Overdrive/Distorsion		
Type	Type	Overdrive, Distortion
Drive	Degré de saturation	0-127
Tone	Couleur de l'effet	0-127
Level	Niveau de l'effet	0-127
Simutateur d'ampli		
Type	Type	Small, Built-In, 2Stack,
Égaliseur		
Low	Gain grave	-15 - +15
Mid	Gain médium	-15 - +15
High	Gain aigu	-15 - +15
Bande médium (Mid)		
Mid Freq	Fréquence de la bande médium	(*1)
Mid Q	Largeur de la bande médium	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Haut-parleur tournant		
Speed	Vitesse	SLOW, FAST
Separation	Séparation	0-127
Rotor grave (Woofer)		
Slow	Vitesse lente du rotor grave	0.05-10.00 Hz, note *2
Fast	Vitesse rapide du rotor grave	0.05-10.00 Hz, note *2
Accel	Accélération du rotor grave	0-15
Level	Niveau du rotor grave	0-127
Rotor aigu (Tweeter)		
Slow	Vitesse lente du rotor aigu	0.05-10.00 Hz, note *2
Fast	Vitesse rapide du rotor aigu	0.05-10.00 Hz, note *2
Accel	Accélération du rotor aigu	0-15
Level	Niveau du rotor aigu	0-127
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0 – 127

*1 : 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]

73 : KEYBOARD MULTI (p. 87)

Paramètre		Valeur
Séquence		
Ring Mod	Modulateur en anneaux	OFF,ON
3 Band EQ	Egaliseur	OFF,ON
Pch Shft	Pitch Shifter	OFF,ON
Phaser	Phaser	OFF,ON
Delay	Délai	OFF,ON
Modulateur en anneaux		
Freq	Fréquence du modulateur	0 - 127
Balance	Dosage signal direct/modulateur	D100:0E - D0:100E
Égaliseur		
Low	Gain grave	-15 - +15
Mid	Gain médium	-15 - +15
High	Gain aigu	-15 - +15
Bande médium (Mid)		
Mid Freq	Fréquence de la bande médium	(*1)
Mid Q	Largeur de la bande médium	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Pitch Shifter		
Mode	Mode	0 - 4
Coarse Tune	Accord grossier	-24 - +12
Fine Tune	Accord fin	-100 - +100
Delay	Délai	0.0 - 500
Feedback	Réinjection	-98 - +98
Balance	Dosage signal direct/Pitch Shifter	D100:0E - D0:100E
Phaser		
Mode	Mode	4 stage, 8 stage
Manual	Manual	0 - 127
Rate	Fréquence	0.05 - 10.0, note *2
Depth	Profondeur	0 - 127
Resonance	Résonance	0 - 127
Mix Level	Dosage de l'effet	0 - 127
Délai		
Left Time	Temps de retard gauche	0 - 3000, note *2
Right Time	Temps de retard droit	0 - 3000, note *2
Feedback	Réinjection	-98 - +98
HF Damp	Atténuation des aigus	(*2)
Balance	Dosage signal direct/délai	D100:0E - D0:100E
Sortie		
Level	Niveau	

*1 : 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]

*2 : 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

74 : RHODES MULTI (p. 89)

Paramètre		Valeur
Séquence		
Enhancer	Enhancer	OFF, ON
Phaser	Phaser	OFF, ON
Cho/Flg	Chorus/Flanger	OFF, ON
Tre/Pan	Trémolo/Panoramique	OFF, ON
Enhancer		
Sens	Sensibilité	0 - 127
Mix Level	Dosage de l'effet	0 - 127
Phaser		
Mode	Mode	4 étages, 8 étages
Manual	Manual	0 - 127
Mix Level	Dosage de l'effet	0 - 127
Rate	Fréquence	0.05 - 10.0, note *2
Depth	Profondeur	0 - 127
Resonance	Résonance	0 - 127
Chorus/Flanger		
Type	Type	CHORUS,FLANGER
Rate	Fréquence	0.05 - 10.0, note *2
Depth	Profondeur	0 - 127
Feedback	Réinjection	-98 - +98
PreDly	Temps de retard	0.0 - 100
Balance	Dosage direct/Chorus ou Flanger	D100:0E - D0:100E
Filtre		
Type	Type	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Fréquence de coupure	(*1)
Trémolo/Auto Pan		
Type	Type	TREMOLO, PAN
ModWave	Onde de modulation	TRI, SQU, SIN, SAW1, SAW2
Rate	Fréquence	0.05 - 10.0, note *2
Depth	Profondeur	0 - 127
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0 – 127

*1 : 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]

75 : JD MULTI (p. 90)

Paramètre		Valeur
Séquence		
Dist	Distorsion	OFF, ON
Phaser	Phaser	OFF, ON
Spectrum	Spectrum	OFF, ON
Enhancer	Enhancer	OFF, ON
Distorsion		
Type	Type	*1
Drive	Degré de distorsion	0 - 127
Level	Niveau	0 - 127
Phaser		
Manual	Manual	0 - 127
Mix Level	Dosage de l'effet	0 - 127
Rate	Fréquence	0.05 - 10.0
Depth	Profondeur	0 - 127
Resonance	Résonance	0 - 127
Spectrum		
Band Width	Largeur des bandes	0 - 4
Gain des bandes		
250Hz	Gain de la bande 1	-15 - +15
500Hz	Gain de la bande 2	-15 - +15
1000Hz	Gain de la bande 3	-15 - +15
2000Hz	Gain de la bande 4	-15 - +15
4000Hz	Gain de la bande 5	-15 - +15
8000Hz	Gain de la bande 6	-15 - +15
Enhancer		
Sens	Sensibilité	0 - 100
Mix Level	Dosage de l'effet	0 - 100
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0 – 127
Pan	Panoramique de sortie	L64 – 63R

*1 : MELLOW DRIVE, OVERDRIVE, CRY DRIVE, MELLOW DIST, LIGHT DIST, FAT DIST, FUZZ DIST

76 : STEREO LOFI COMPRESS (p. 91)

Paramètre		Valeur
Lo-Fi		
Type	Degré de dégradation du signal	1 – 9
Pré-filtre		
Type	Type de pré-filtre	1 – 6
Post-filtre 1		
Type	Type du post-filtre 1	1 – 6
Post-filtre 2		
Type	Type du post-filtre 2	OFF, LPF, HPF:(*1)
Cutoff	Fréquence de coupure	(*1)
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Balance		
	Dosage signal direct/effet	D100:0E – D0:100E
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0 – 127

1 : Fréquence de coupure des post-filtres : 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

77 : STEREO LOFI NOISE (p. 92)

Paramètre		Valeur
Lo-Fi		
Type	Degré de dégradation du son	1 – 9
Ronflement (Hum)		
Type	Type de ronflement	50, 60 [Hz]
LPF	Filtre passe-bas du ronflement	(*1)
Level	Niveau du ronflement	0 – 127
Post-filtre		
Type	Type de post-filtre	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Fréquence de coupure	(*1)
Breuit de surface de disque (Disc Noise)		
Type	Type de bruit de surface	LP, EP, SP, RND
LPF	Filtre passe-bas appliqué sur le bruit	LPF(*2)
Level	Niveau du bruit de surface	(*3:*4:*5)
Bruit de radio (Radio Noise)		
Radio Detune	Dérive en fréquence	0 – 127
Level	Niveau du bruit de dérive	0 – 127
Bruit (Noise)		
Type	Type de bruit blanc/rose	(*3)
LPF	Filtre passe-bas sur bruit blanc/rose	(*1)
Level	Niveau du bruit blanc/rose	0 – 127
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Balance		
	Dosage signal direct/effet	D100:0E – D0:100E
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0 – 127
Pan	Panoramique de sortie	L64 – 63R

*1: Fréquence de coupure du post-filtre :200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz

*2: Filtre passe-bas appliqué sur le bruit de surface : 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

*3: Niveau du bruit de surface : 0 – 127

78 : GUITAR AMP SIMULATOR (p. 93)

Paramètre		Valeur
Simulateur d'ampli		
Switch	Commutateur	OFF, ON
Type	Type de préampli	(*1)
Niveau de l'amplificateur		
Volume	Volume du préampli	0-127
Master	Volume Master du préampli	0-127
Gain	Gain du préampli	0-127
Tonalité de l'ampli		
Presence	Présence du préampli	0 - 127 (Match Drive -127 - 0)
Bright	Brillance du préampli	OFF,ON
Bass	Registre grave du préampli	0 - 127
Middle	Registre médium du préampli	0 - 127
Treble	Registre aigu du préampli	0 - 127
Enceinte		
Switch	Commutateur	OFF, ON
Speaker Type	Type d'enceinte	(*2)
Micro		
Setting	Réglage du micro	1,2,3
Level	Niveau du micro	0 – 127
Direct	Niveau de sortie	0 – 127
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0 – 127
Pan	Panoramique de sortie	L64 – 63R

*1 : JC-120,Clean Twin,Match Drive, BG Lead,MS1959I,MS1959II, MS1959I+II,SLDN Lead,Metal 5150, Metal Lead,OD-1,OD-2 Turbo, Distortion,Fuzz

*2 : Small1,Small2,Middle,JC-120, Built In 1,Built In 2,Built In 3, Built In 4, Built In 5, BG Stack 1,BG Stack 2, MS Stack 1,MS Stack 2, Metal Stack, 2 Stack, 3 Stack

79 : STEREO OVERDRIVE (p. 94)

Paramètre		Valeur
Overdrive		
Drive	Degré de saturation	0-127
Tone	Couleur de la saturation	0-127
Simulateur d'ampli		
Switch	Commutateur	OFF, ON
Type	Type de simulateur d'ampli	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0 – 127

80 : STEREO DISTORTION (p. 94)

Paramètre		Valeur
Distorsion		
Drive	Degré de la distorsion	0-127
Tone	Couleur de la saturation	0-127
Simulateur d'ampli		
Switch	Commutateur	OFF, ON
Type	Type de simulateur d'ampli	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK
Égaliseur		
LowGain	Gain grave	-15-+15 dB
Hi Gain	Gain aigu	-15-+15 dB
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0 – 127

81 : GUITAR MULTI A (p. 95)

Paramètre		Valeur
Séquence		
Comp	Compresseur	OFF,ON
OD/Dist	Overdrive/Distorsion	OFF,ON
Amp Sim	Simulateur d'ampli	OFF,ON
Delay	Délai	OFF,ON
Cho/Flg	Chorus/Flanger	OFF,ON
Compresseur		
Attack	Attaque	0 - 127
Sustain	Sustain	0 - 127
Level	Niveau	0 - 127
Overdrive/Distorsion		
Type	Type	OVERDRIVE, DISTORTION
Drive	Degré de saturation	0 - 127
Tone	Couleur de la saturation	0 - 127
Level	Niveau	0 - 127
Simulateur d'ampli		
Type	Type	SMALL, BUILT-IN, 2STACK, 3STACK
Délai		
Left Time	Temps de retard gauche	0 - 3000 [ms], note *2
Right Time	Temps de retard droit	0 - 3000 [ms], note *2
Feedback	Réinjection	-98 - +98 [%]
HF Damp	Atténuation des aigus	(*1)
Balance	Dosage signal direct/délai	D100:0E - D0:100E
Chorus/Flanger		
Type	Type	CHORUS,FLANGER
Rate	Fréquence	0.05 - 10.0 [Hz], note *2
Depth	Profondeur	0 - 127
Feedback	Réinjection	-98 - +98 [%]
Pre Delay	Temps de retard	0.0 - 100 [ms]
Balance	Dosage direct/Chorus ou Flanger	D100:0E - D0:100E
Filtre		
Type	Type de filtre	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Fréquence de coupure	(*2)
Sortie		
Level	Niveau	0 - 127
Pan	Panoramique	L64 - 63R

*1 : 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS
*2 : 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]

82 : GUITAR MULTI B (p. 96)

Paramètre		Valeur
Séquence		
Comp	Compresseur	OFF,ON
OD/Dist	Overdrive/Distorsion	OFF,ON
Amp Sim	Simulateur d'ampli	OFF,ON
3 Band EQ	Égaliseur 3 bandes	OFF,ON
Cho/Flg	Chorus/Flanger	OFF,ON
Compresseur		
Attack	Attaque	0 - 127
Sustain	Sustain	0 - 127
Level	Niveau	0 - 127
Overdrive/Distorsion		
Type	Type	OVERDRIVE, DISTORTION
Drive	Degré de saturation	0 - 127
Tone	Couleur de la saturation	0 - 127
Level	Niveau	0 - 127
Simulateur d'ampli		
Type	Type	SMALL, BUILT-IN, 2STACK, 3STACK
Égaliseur		
Low	Gain grave	-15 – +15 dB
Mid	Gain médium	-15 – +15 dB
High	Gain aigu	-15 – +15 dB
Bande médium (Mid)		
Mid Freq	Fréquence de la bande médium	(*1)
Mid Q	Largeur de la bande médium	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Chorus/Flanger		
Type	Type	CHORUS,FLANGER
Pre Delay	Temps de retard	0.0 - 100 [ms]
Rate	Fréquence	0.05 - 10.0 [Hz], note *2
Depth	Profondeur	0 - 127
Feedback	Réinjection	-98 - +98 [%]
Filtre		
Type	Type de filtre	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Fréquence de coupure	(*2)
Balance	Dosage signal direct/filtre	D100:0E - D0:100E
Sortie		
Level	Niveau	0 - 127
Pan	Panoramique	L64 - 63R

*1 : 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]

*2 : 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]

83 : GUITAR MULTI C (p. 98)

Paramètre		Valeur
Séquence		
Comp	Compresseur	OFF,ON
OD/Dist	Overdrive/Distorsion	OFF,ON
Wah	Wah	OFF,ON
Amp Sim	Simulateur d'ampli	OFF,ON
3 Band EQ	Délai	OFF,ON
Cho/Flg	Chorus/Flanger	OFF,ON
Overdrive/Distorsion		
Type	Type	OVERDRIVE,
Wah		
Filter Type	Type de filtre	LPF, BPF
Rate	Fréquence	0 - 127
Depth	Profondeur	0 - 127
Sens	Sensibilité	0 - 127
Manual	Manual	0 - 127
Peak	Peak	0 - 127
Wah		
Filter type	Type de filtre	LPF, BPF
Rate	Fréquence	0.05-10.00 Hz, note *2
Depth	Profondeur	0-127
Sens	Sensibilité	0-127
Manual	Manual	0-127
Peak	Peak	0-127
Simulateur d'ampli		
Type	Type	SMALL, BUILT-IN, 2STACK, 3STACK
Délai		
Left Time	Temps de retard gauche	0 - 3000 [ms], note *2
Right Time	Temps de retard droit	0 - 3000 [ms], note *2
Feedback	Réinjection	-98 - +98 [%]
HF Damp	Atténuation des aigus	(*1)
Balance	Dosage signal direct/délai	D100:0E - D0:100E
Chorus/Flanger		
Type	Type	CHORUS,FLANGER
Rate	Fréquence	0.05 - 10.0 [Hz], note *2
Depth	Profondeur	0 - 127
Feedback	Réinjection	-98 - +98 [%]
Pre Delay	Temps de retard	0.0 - 100 [ms]
Balance	Dosage direct/Chorus ou Flanger	D100:0E - D0:100E
Filtre		
Type	Type de filtre	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Fréquence de coupure	(*2)
Sortie		
Level	Niveau	0 - 127
Pan	Panoramique	L64 - 63R

*1 : 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

*2 : 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]

84 : CLEAN GUITAR MULTI A (p. 99)

Paramètre		Valeur
Séquence		
Comp	Compresseur	OFF, ON
3 Band EQ	Égaliseur 3 bandes	OFF, ON
Delay	Délai	OFF, ON
Cho/Flg	Chorus/Flanger	OFF, ON
Compresseur		
Attack	Attaque	0 - 127
Sustain	Sustain	0 - 127
Level	Niveau	0 - 127
Égaliseur		
Low	Gain grave	-15 – +15 dB
Mid	Gain médium	-15 – +15 dB
High	Gain aigu	-15 – +15 dB
Bande médium (Mid)		
Mid Freq	Fréquence de la bande médium	(*1)
Mid Q	Largeur de la bande médium	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Délai		
Left Time	Temps de retard gauche	0 - 3000 [ms], note *2
Right Time	Temps de retard droit	0 - 3000 [ms], note *2
Feedback	Réinjection	-98 - +98 [%]
HF Damp	Atténuation des aigus	(*2)
Balance	Dosage signal direct/délai	D100:0E - D0:100E
Chorus/Flanger		
Type	Type	CHORUS,FLANGER
Pre Delay	Temps de retard	0.0 - 100 [ms]
Rate	Fréquence	0.05 - 10.0 [Hz]
Depth	Profondeur	0 - 127
Feedback	Réinjection	-98 - +98 [%]
Sortie		
Level	Niveau	0 - 127
Pan	Panoramique	L64 - 63R

*1 : 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]

*2 : 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

85 : CLEAN GUITAR MULTI B (p. 101)

Paramètre		Valeur
Séquence		
Wah	Wah	OFF, ON
3 Band EQ	Égaliseur 3 bandes	OFF, ON
Delay	Délai	OFF, ON
Cho/Flg	Chorus/Flanger	OFF, ON
Wah		
Filter type	Type de filtre	LPF, BPF
Rate	Fréquence	0.05-10.00 Hz, note *2
Depth	Profondeur	0-127
Sens	Sensibilité	0-127
Manual	Manual	0-127
Peak	Peak	0-127
Égaliseur		
Low	Gain grave	-15 – +15 dB
Mid	Gain médium	-15 – +15 dB
High	Gain aigu	-15 – +15 dB
Bande médium (Mid)		
Mid Freq	Fréquence de la bande médium	(*1)
Mid Q	Largeur de la bande médium	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Délai		
Left Time	Temps de retard gauche	0 - 3000 [ms], note *2
Right Time	Temps de retard droit	0 - 3000 [ms], note *2
Feedback	Réinjection	-98 - +98 [%]
HF Damp	Atténuation des aigus	(*2)
Balance	Dosage signal direct/délai	D100:0E - D0:100E
Chorus/Flanger		
Type	Type	CHORUS,FLANGER
Pre Delay	Temps de retard	0.0 - 100 [ms]
Rate	Fréquence	0.05 - 10.0 [Hz] note *2
Depth	Profondeur	0 - 127
Feedback	Réinjection	-98 - +98 [%]
Sortie		
Level	Niveau	0 - 127
Pan	Panoramique	L64 - 63R

*1 : 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]

*2 : 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

86 : BASS MULTI (p. 102)

Paramètre		Valeur
Séquence		
Comp	Compresseur	OFF, ON
OD/Dist	Overdrive/Distorsion	OFF, ON
Amp Sim	Simulateur d'ampli	OFF, ON
3 Band EQ	Égaliseur 3 bandes	OFF, ON
Cho/Flg	Chorus/Flanger	OFF, ON
Overdrive/Distorsion		
Type	Type	OVERDRIVE, DISTORTION
Drive	Degré de saturation	0 - 127
Tone	Couleur de la saturation	0 - 127
Level	Niveau	0 - 127
Simulateur d'ampli		
Type	Type	SMALL, BUILT-IN, 2STACK, 3STACK
Égaliseur		
Low	Gain grave	-15 – +15 dB
Mid	Gain médium	-15 – +15 dB
High	Gain aigu	-15 – +15 dB
Bande médium (Mid)		
Mid Freq	Fréquence de la bande médium	(*1)
Mid Q	Largeur de la bande médium	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Chorus/Flanger		
Type	Type	CHORUS,FLANGER
Rate	Fréquence	0.05 - 10.0 [Hz], note *2
Depth	Profondeur	0 - 127
Feedback	Réinjection	-98 - +98 [%]
Pre Delay	Temps de retard	0.0 - 100 [ms]
Balance	Dosage direct/Chorus ou Flanger	D100:0E - D0:100E
Sortie		
Level	Niveau	0 - 127
Pan	Panoramique	L64 - 63R

*1 : 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 [Hz]

87 : ISOLATOR 2 (p. 104)

Paramètre		Valeur
Amplification/atténuation (Boost/Cut)		
High	Niveau des aigus	-60 – +4 dB
Mid	Niveau des médiums	-60 – +4 dB
Low	Niveau des graves	-60 – +4 dB
Déphasage des graves (Anti Phase Low)		
Switch	Commutateur	OFF, ON
Level	Niveau	0 – 127
Déphasage des médiums (Anti Phase Mid)		
Switch	Commutateur	OFF, ON
Level	Niveau	0 – 127
Post-filtre		
Switch	Commutateur	OFF, ON
Type	Type de filtre	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Fréquence de coupure	200-8000 Hz
Resonance	Résonance	0-127
Slope	Pente	-12, -24 [dB]
Gain	Niveau	0 – 127
Amplification des graves (Low Boost)		
Switch	Commutateur	OFF, ON
Level	Niveau	0 – 127
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0 – 127

88 : STEREO SPECTRUM (p. 104)

Paramètre		Valeur
Gain		
250Hz	Gain 250 Hz	-15-+15 dB
500Hz	Gain 500Hz	-15-+15 dB
1000Hz	Gain 1000Hz	-15-+15 dB
1250Hz	Gain 1250Hz	-15-+15 dB
2000Hz	Gain 2000Hz	-15-+15 dB
3150Hz	Gain 3150Hz	-15-+15 dB
4000Hz	Gain 4000Hz	-15-+15 dB
8000Hz	Gain 8000Hz	-15-+15 dB
Largeur de bande		
Q	Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Sortie		
Level	Niveau de sortie	0-127

89 : 3D AUTO SPIN (p. 105)

Paramètre		Valeur
Auto Spin		
Azimuth	Azimuth	(*1)
Speed	Vitesse	0.05 - 10.0 [Hz]
Clockwise	Direction	-, +
Turn	Commuation	OFF, ON
Sortie		
Out	Mode de sortie	Speaker, Phones
Level	Niveau de sortie	0 – 127

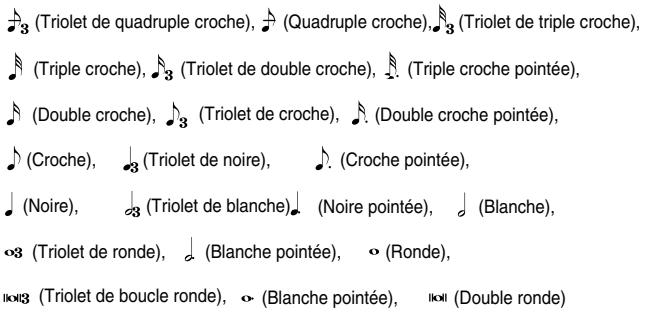
*1, *2 : L180, L168, L156, L144, L132, L120, L108, L96, L84, L72, L60, L48, L36, L24, L12, 0, R12, R24, R36, R48, R60, R72, R84, R96, R108, R120, R132, R144, R156, R168, R180

90 : 3D MANUAL (p. 105)

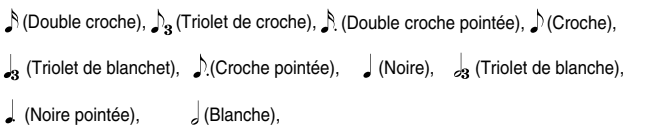
Paramètre		Valeur
Auto Spin		
Azimuth	Azimuth	(*1)
Sortie		
Out	Mode de sortie	Speaker, Phones
Level	Niveau de sortie	0 – 127

*1 : L180, L168, L156, L144, L132, L120, L108, L96, L84, L72, L60, L48, L36, L24, L12, 0, R12, R24, R36, R48, R60, R72, R84, R96, R108, R120, R132, R144, R156, R168, R180

note *1 :



note *2:



■Paramètres système

Page SETUP General #1 ([SYSTEM/UTILITY]-[F1(General)])(p. 209)

Ecran	Paramètre		Valeur
Setup	LCD contrast	Contraste de l'écran LCD	1–10
	Patch Remain	Commutateur Patch remain	OFF, ON
	Power Up Mode	Mode Power up	LAST-SET, DEFAULT
	Character Style	Style de caractères	TYPE 1–4
	Rhythm Edit Key	Bouton Rhythm edit	PANEL, PANEL&MIDI
Master	Level	Niveau général	0–127
	Tune	Accord général	415.3–466.2Hz
	Key Shift	Transposition	-24–+24 demi-tons
System Tempo	Clock Source	Source d'horloge	INT, MID
	Tempo	Tempo système	20–250

Page SETUP General #2 ([SYSTEM/UTILITY]-[F1(General)])(p. 211)

Ecran	Paramètre		Valeur
Scale Tune	Switch	Activation des gammes Scale tune	OFF, ON
PATCH SCALE	C–B	Gamme Scale tune C–B	-64–+63
KEY SCALE	C–B	Gamme Scale tune C–B	-64–+63

Page SYSTEM Output ([SYSTEM/UTILITY]-[F2(Outp&EQ)-[F2(Output)])(p. 211)

Ecran	Paramètre		Valeur
Digital Interface	Master Clock	Horloge maître	INTERNAL/R-BUS/WORD CLOCK IN
	Master Freq	Fréquence maître	44.1/48.0kHz
DIF Control	DIF-AT Clk Select	Sélection de l'horloge DIF-AT	R-BUS/ADAT/DA-88
Output Mix/Parallel	Mode	Mode de sortie Mix/Parallel	MIX, PARALLEL

Page SYSTEM EQ ([SYSTEM/UTILITY]-[F2(Outp&EQ)-[F2(EQ)])(p. 211)

Ecran	Paramètre		Valeur
Output A-D	L.F	Fréquence grave	200/400Hz
	L.G	Gain grave	-15–+15
	H.F	Gain aigu	-15–+15
	H.G	Fréquence aiguë	2000/4000/8000Hz

Page SYSTEM MIDI ([SYSTEM/UTILITY]-[F3(MIDI)])(p. 211)

Ecran	Paramètre		Valeur
MIDI Receive Ch	Perform Ctrl Ch	Canal de contrôle des Performances	1–16, OFF
	Patch/Rhy Rx Ch	Canal de réception des changements de Patch/kit rythmique	1–16
	Rx Program Chg	Prise en compte des messages de Program Change	OFF, ON
System Exclusive	Device ID	Numéro ID d'appareil	17–32
	Receive Sw	Prise en compte des messages de SysEx	OFF, ON
MIDI Tx	Transmit Edit Data	Transmit edit data switch	OFF, ON
Stack	Mode	Mode Stack	OFF, 2–8
	Number	Numéro de Stack	1–8
Rx Switch	Program Change	Réception des Program Change	1-127
	Rx Bank Select	Réception des messages de Bank Select	OFF, ON
	Rx GM1 On	Réception des messages GM1-ON	OFF, ON
	Rx GM2 On	Réception des messages GM2-ON	OFF, ON
	Rx GS Reset	Réception des messages GS Reset	OFF, ON

Page SYSTEM Control ([SYSTEM/UTILITY]-[F4(Control)])(p. 215)

Ecran	Paramètre		Valeur
System Control 1-4	Source	Contrôleur système 1 à 4	Contrôleurs 01–95 (sauf 32), BENDER, AFTERTOUCH

Liste des formes d'ondes

N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom
1	StGrand pA L	51	E.Piano 1C	101	RockOrg1 A R	151	Jazz Gtr B	201	Syn Gtr B
2	StGrand pA R	52	E.Piano 2A	102	RockOrg1 B L	152	Jazz Gtr C	202	Syn Gtr C
3	StGrand pB L	53	E.Piano 2B	103	RockOrg1 B R	153	LP Rear A	203	Harp 1A
4	StGrand pB R	54	E.Piano 2C	104	RockOrg1 C L	154	LP Rear B	204	Harp 1B
5	StGrand pC L	55	E.Piano 3A	105	RockOrg1 C R	155	LP Rear C	205	Harp 1C
6	StGrand pC R	56	E.Piano 3B	106	RockOrg2 A L	156	Rock lead 1	206	Harp Harm
7	StGrand fA L	57	E.Piano 3C	107	RockOrg2 A R	157	Rock lead 2	207	Pluck Harp
8	StGrand fA R	58	MK-80 EP A	108	RockOrg2 B L	158	Comp Gtr A	208	Banjo A
9	StGrand fB L	59	MK-80 EP B	109	RockOrg2 B R	159	Comp Gtr B	209	Banjo B
10	StGrand fB R	60	MK-80 EP C	110	RockOrg2 C L	160	Comp Gtr C	210	Banjo C
11	StGrand fC L	61	EP Hard	111	RockOrg2 C R	161	Comp Gtr A+	211	Sitar A
12	StGrand fC R	62	EP Distone	112	RockOrg3 A L	162	Mute Gtr 1	212	Sitar B
13	Ac Piano2 pA	63	Clear Keys	113	RockOrg3 A R	163	Mute Gtr 2A	213	Sitar C
14	Ac Piano2 pB	64	D-50 EP A	114	RockOrg3 B L	164	Mute Gtr 2B	214	E.Sitar A
15	Ac Piano2 pC	65	D-50 EP B	115	RockOrg3 B R	165	Mute Gtr 2C	215	E.Sitar B
16	Ac Piano2 fA	66	D-50 EP C	116	RockOrg3 C L	166	Muters	216	E.Sitar C
17	Ac Piano2 fB	67	Celesta	117	RockOrg3 C R	167	Pop Strat A	217	Santur A
18	Ac Piano2 fC	68	Music Box	118	Dist. Organ	168	Pop Strat B	218	Santur B
19	Ac Piano1 A	69	Music Box 2	119	Rot.Org Slw	169	Pop Strat C	219	Santur C
20	Ac Piano1 B	70	Clav 1A	120	Rot.Org Fst	170	JC Strat A	220	Dulcimer A
21	Ac Piano1 C	71	Clav 1B	121	Pipe Organ	171	JC Strat B	221	Dulcimer B
22	Piano Thump	72	Clav 1C	122	Soft Nylon A	172	JC Strat C	222	Dulcimer C
23	Piano Up TH	73	Clav 2A	123	Soft Nylon B	173	JC Strat A+	223	Shamisen A
24	Piano Atk	74	Clav 2B	124	Soft Nylon C	174	JC Strat B+	224	Shamisen B
25	MKS-20 P3 A	75	Clav 2C	125	Nylon Gtr A	175	JC Strat C+	225	Shamisen C
26	MKS-20 P3 B	76	Clav 3A	126	Nylon Gtr B	176	Clean Gtr A	226	Koto A
27	MKS-20 P3 C	77	Clav 3B	127	Nylon Gtr C	177	Clean Gtr B	227	Koto B
28	SA Rhodes 1A	78	Clav 3C	128	Nylon Str	178	Clean Gtr C	228	Koto C
29	SA Rhodes 1B	79	Clav 4A	129	6-Str Gtr A	179	Stratus A	229	Taishokoto A
30	SA Rhodes 1C	80	Clav 4B	130	6-Str Gtr B	180	Stratus B	230	Taishokoto B
31	SA Rhodes 2A	81	Clav 4C	131	6-Str Gtr C	181	Stratus C	231	Taishokoto C
32	SA Rhodes 2B	82	Clav Wave	132	StlGtr mp A	182	Scrape Gut	232	Pick Bass A
33	SA Rhodes 2C	83	MIDI Clav	133	StlGtr mp B	183	Strat Sust	233	Pick Bass B
34	Dyn Rhd mp A	84	HarpsiWave A	134	StlGtr mp C	184	Strat Atk	234	Pick Bass C
35	Dyn Rhd mp B	85	HarpsiWave B	135	StlGtr mf A	185	OD Gtr A	235	Fingerd Bs A
36	Dyn Rhd mp C	86	HarpsiWave C	136	StlGtr mf B	186	OD Gtr B	236	Fingerd Bs B
37	Dyn Rhd mf A	87	Jazz Organ 1	137	StlGtr mf C	187	OD Gtr C	237	Fingerd Bs C
38	Dyn Rhd mf B	88	Jazz Organ 2	138	StlGtr ff A	188	OD Gtr A+	238	E.Bass
39	Dyn Rhd mf C	89	Organ 1	139	StlGtr ff B	189	Heavy Gtr A	239	P.Bass 1
40	Dyn Rhd ff A	90	Organ 2	140	StlGtr ff C	190	Heavy Gtr B	240	P.Bass 2
41	Dyn Rhd ff B	91	Organ 3	141	StlGtr sld A	191	Heavy Gtr C	241	Stick
42	Dyn Rhd ff C	92	Organ 4	142	StlGtr sld B	192	Heavy Gtr A+	242	Fretless A
43	Wurly soft A	93	60's Organ1	143	StlGtr sld C	193	Heavy Gtr B+	243	Fretless B
44	Wurly soft B	94	60's Organ2	144	StlGtr Hrm A	194	Heavy Gtr C+	244	Fretless C
45	Wurly soft C	95	60's Organ3	145	StlGtr Hrm B	195	PowerChord A	245	Fretless 2A
46	Wurly hard A	96	60's Organ4	146	StlGtr Hrm C	196	PowerChord B	246	Fretless 2B
47	Wurly hard B	97	Full Organ	147	Gtr Harm A	197	PowerChord C	247	Fretless 2C
48	Wurly hard C	98	Full Draw	148	Gtr Harm B	198	EG Harm	248	UprightBs 1
49	E.Piano 1A	99	Rock Organ	149	Gtr Harm C	199	Gt.FretNoise	249	UprightBs 2A
50	E.Piano 1B	100	RockOrg1 A L	150	Jazz Gtr A	200	Syn Gtr A	250	UprightBs 2B

Liste des formes d'ondes

N°	Nom
251	UprightBs 2C
252	Ac.Bass A
253	Ac.Bass B
254	Ac.Bass C
255	Slap Bass 1
256	Slap & Pop
257	Slap Bass 2
258	Slap Bass 3
259	Jz.Bs Thumb
260	Jz.Bs Slap 1
261	Jz.Bs Slap 2
262	Jz.Bs Slap 3
263	Jz.Bs Pop
264	Funk Bass1
265	Funk Bass2
266	Syn Bass A
267	Syn Bass C
268	Syn Bass
269	Syn Bass 2 A
270	Syn Bass 2 B
271	Syn Bass 2 C
272	Mini Bs 1A
273	Mini Bs 1B
274	Mini Bs 1C
275	Mini Bs 2
276	Mini Bs 2+
277	MC-202 Bs A
278	MC-202 Bs B
279	MC-202 Bs C
280	Hollow Bs
281	Flute 1A
282	Flute 1B
283	Flute 1C
284	Jazz Flute A
285	Jazz Flute B
286	Jazz Flute C
287	Flute Tone
288	Piccolo A
289	Piccolo B
290	Piccolo C
291	Blow Pipe
292	Pan Pipe
293	BottleBlow
294	Rad Hose
295	Shakuhachi
296	Shaku Atk
297	Flute Push
298	Clarinet A
299	Clarinet B
300	Clarinet C
301	Oboe mf A
302	Oboe mf B
303	Oboe mf C
304	Oboe f A
305	Oboe f B
306	Oboe f C
307	E.Horn A
308	E.Horn B
309	E.Horn C
310	Bassoon A
311	Bassoon B
312	Bassoon C
313	T_Recorder A
314	T_Recorder B
315	T_Recorder C
316	Sop.Sax A
317	Sop.Sax B
318	Sop.Sax C
319	Sop.Sax mf A
320	Sop.Sax mf B
321	Sop.Sax mf C
322	Alto mp A
323	Alto mp B
324	Alto mp C
325	Alto Sax 1A
326	Alto Sax 1B
327	Alto Sax 1C
328	T.Breathy A
329	T.Breathy B
330	T.Breathy C
331	SoloSax A
332	SoloSax B
333	SoloSax C
334	Tenor Sax A
335	Tenor Sax B
336	Tenor Sax C
337	T.Sax mf A
338	T.Sax mf B
339	T.Sax mf C
340	Bari.Sax f A
341	Bari.Sax f B
342	Bari.Sax f C
343	Bari.Sax A
344	Bari.Sax B
345	Bari.Sax C
346	Syn Sax
347	Chanter
348	Harmonica A
349	Harmonica B
350	Harmonica C
351	OrcUnisonA L
352	OrcUnisonA R
353	OrcUnisonB L
354	OrcUnisonB R
355	OrcUnisonC L
356	OrcUnisonC R
357	BrassSectA L
358	BrassSectA R
359	BrassSectB L
360	BrassSectB R
361	BrassSectC L
362	BrassSectC R
363	Tpt Sect. A
364	Tpt Sect. B
365	Tpt Sect. C
366	Tb Sect A
367	Tb Sect B
368	Tb Sect C
369	T.Sax Sect A
370	T.Sax Sect B
371	T.Sax Sect C
372	Flugel A
373	Flugel B
374	Flugel C
375	FlugelWave
376	Trumpet 1A
377	Trumpet 1B
378	Trumpet 1C
379	Trumpet 2A
380	Trumpet 2B
381	Trumpet 2C
382	HarmonMute1A
383	HarmonMute1B
384	HarmonMute1C
385	Trombone 1
386	Trombone 2 A
387	Trombone 2 B
388	Trombone 2 C
389	Tuba A
390	Tuba B
391	Tuba C
392	French 1A
393	French 1C
394	F.Horns A
395	F.Horns B
396	F.Horns C
397	Violin A
398	Violin B
399	Violin C
400	Violin 2 A
401	Violin 2 B
402	Violin 2 C
403	Cello A
404	Cello B
405	Cello C
406	Cello 2 A
407	Cello 2 B
408	Cello 2 C
409	Cello Wave
410	Pizz
411	STR Attack A
412	STR Attack B
413	STR Attack C
414	DolceStr.A L
415	DolceStr.A R
416	DolceStr.B L
417	DolceStr.B R
418	DolceStr.C L
419	DolceStr.C R
420	JV Strings L
421	JV Strings R
422	JV Strings A
423	JV Strings C
424	JP Strings1A
425	JP Strings1B
426	JP Strings1C
427	JP Strings2A
428	JP Strings2B
429	JP Strings2C
430	PWM
431	Pulse Mod
432	Soft Pad A
433	Soft Pad B
434	Soft Pad C
435	Fantasynth A
436	Fantasynth B
437	Fantasynth C
438	D-50 HeavenA
439	D-50 HeavenB
440	D-50 HeavenC
441	Fine Wine
442	D-50 Brass A
443	D-50 Brass B
444	D-50 Brass C
445	D-50 BrassA+
446	Doo
447	Pop Voice
448	Syn Vox 1
449	Syn Vox 2
450	Voice Aahs A
451	Voice Aahs B
452	Voice Aahs C
453	Voice Oohs1A
454	Voice Oohs1B
455	Voice Oohs1C
456	Voice Oohs2A
457	Voice Oohs2B
458	Voice Oohs2C
459	Choir 1A
460	Choir 1B
461	Choir 1C
462	Oohs Chord L
463	Oohs Chord R
464	Male Ooh A
465	Male Ooh B
466	Male Ooh C
467	Org Vox A
468	Org Vox B
469	Org Vox C
470	Org Vox
471	ZZZ Vox
472	Bell VOX
473	Kalimba
474	JD Kalimba
475	Klmba Atk
476	Wood Crak
477	Block
478	Gamelan 1
479	Gamelan 2
480	Gamelan 3
481	Log Drum
482	Hooky
483	Tabla
484	Marimba Wave
485	Xylo
486	Xylophone
487	Vibes
488	Bottle Hit
489	Glockenspiel
490	Tubular
491	Steel Drums
492	Pole lp
493	Fanta Bell A
494	Fanta Bell B
495	Fanta Bell C
496	FantaBell A+
497	Org Bell
498	AgogoBells
499	FingerBell
500	DIGI Bell 1

N°	Nom
501	DIGI Bell 1+
502	JD Cowbell
503	Bell Wave
504	Chime
505	Crystal
506	2.2 Bellwave
507	2.2 Vibwave
508	Digiwave
509	DIGI Chime
510	JD DIGIChime
511	BrightDigi
512	Can Wave 1
513	Can Wave 2
514	Vocal Wave
515	Wally Wave
516	Brusky lp
517	Wave Scan
518	Wire String
519	Nasty
520	Wave Table
521	Klack Wave
522	Spark VOX
523	JD Spark VOX
524	Cutters
525	EML 5th
526	MMM VOX
527	Lead Wave
528	Synth Reed
529	Synth Saw 1
530	Synth Saw 2
531	Syn Saw 2inv
532	Synth Saw 3
533	JD Syn Saw 2
534	FAT Saw
535	JP-8 Saw A
536	JP-8 Saw B
537	JP-8 Saw C
538	P5 Saw A
539	P5 Saw B
540	P5 Saw C
541	P5 Saw2 A
542	P5 Saw2 B
543	P5 Saw2 C
544	D-50 Saw A
545	D-50 Saw B
546	D-50 Saw C
547	Synth Square
548	JP-8 SquareA
549	JP-8 SquareB
550	JP-8 SquareC

N°	Nom
551	DualSquare A
552	DualSquare C
553	DualSquareA+
554	JD SynPulse1
555	JD SynPulse2
556	JD SynPulse3
557	JD SynPulse4
558	Synth Pulse1
559	Synth Pulse2
560	JD SynPulse5
561	Sync Sweep
562	Triangle
563	JD Triangle
564	Sine
565	Metal Wind
566	Wind Agogo
567	Feedbackwave
568	Spectrum
569	CrunchWind
570	ThroatWind
571	Pitch Wind
572	JD Vox Noise
573	Vox Noise
574	BreathNoise
575	Voice Breath
576	White Noise
577	Pink Noise
578	Rattles
579	Ice Rain
580	Tin Wave
581	Anklungs
582	Wind Chimes
583	Orch. Hit
584	Tekno Hit
585	Back Hit
586	Philly Hit
587	Scratch 1
588	Scratch 2
589	Scratch 3
590	Shami
591	Org Atk 1
592	Org Atk 2
593	Sm Metal
594	StrikePole
595	Thrill
596	Switch
597	Tuba Slap
598	Plink
599	Plunk
600	EP Atk

N°	Nom
601	TVF_Trig
602	Org Click
603	Cut Noiz
604	Bass Body
605	Flute Click
606	Gt&BsNz MENU
607	Ac.BassNz 1
608	Ac.BassNz 2
609	El.BassNz 1
610	El.BassNz 2
611	DistGtrNz 1
612	DistGtrNz 2
613	DistGtrNz 3
614	DistGtrNz 4
615	SteelGtrNz 1
616	SteelGtrNz 2
617	SteelGtrNz 3
618	SteelGtrNz 4
619	SteelGtrNz 5
620	SteelGtrNz 6
621	SteelGtrNz 7
622	Sea
623	Thunder
624	Windy
625	Stream
626	Bubble
627	Bird
628	Dog Bark
629	Horse
630	Telephone 1
631	Telephone 2
632	Creak
633	Door Slam
634	Engine
635	Car Stop
636	Car Pass
637	Crash
638	Gun Shot
639	Siren
640	Train
641	Jetplane
642	Starship
643	Breath
644	Laugh
645	Scream
646	Punch
647	Heart
648	Steps
649	Machine Gun
650	Laser

N°	Nom
651	Thunder 2
652	AmbientSN pL
653	AmbientSN pR
654	AmbientSN fL
655	AmbientSN fR
656	Wet SN p L
657	Wet SN p R
658	Wet SN f L
659	Wet SN f R
660	Dry SN p
661	Dry SN f
662	Sharp SN
663	Piccolo SN
664	Maple SN
665	Old Fill SN
666	70s SN
667	SN Roll
668	Natural SN1
669	Natural SN2
670	Ballad SN
671	Rock SN p L
672	Rock SN p R
673	Rock SN mf L
674	Rock SN mf R
675	Rock SN f L
676	Rock SN f R
677	Rock Rim p L
678	Rock Rim p R
679	Rock Rim mfL
680	Rock Rim mfR
681	Rock Rim f L
682	Rock Rim f R
683	Rock Gst L
684	Rock Gst R
685	Snare Ghost
686	Jazz SN p L
687	Jazz SN p R
688	Jazz SN mf L
689	Jazz SN mf R
690	Jazz SN f L
691	Jazz SN f R
692	Jazz SN ff L
693	Jazz SN ff R
694	Jazz Rim p L
695	Jazz Rim p R
696	Jazz Rim mfL
697	Jazz Rim mfR
698	Jazz Rim f L
699	Jazz Rim f R
700	Jazz Rim ffL

N°	Nom
701	Jazz Rim ffR
702	Brush Slap
703	Brush Swish
704	Jazz Swish p
705	Jazz Swish f
706	909 SN 1
707	909 SN 2
708	808 SN
709	Rock Roll L
710	Rock Roll R
711	Jazz Roll
712	Brush Roll
713	Dry Stick
714	Dry Stick 2
715	Side Stick
716	Woody Stick
717	RockStick pL
718	RockStick pR
719	RockStick fL
720	RockStick fR
721	Dry Kick
722	Maple Kick
723	Rock Kick p
724	Rock Kick mf
725	Rock Kick f
726	Jazz Kick p
727	Jazz Kick mf
728	Jazz Kick f
729	Jazz Kick
730	Pillow Kick
731	JazzDry Kick
732	Lite Kick
733	Old Kick
734	Hybrid Kick
735	Hybrid Kick2
736	Verb Kick
737	Round Kick
738	MplLmtr Kick
739	70s Kick 1
740	70s Kick 2
741	Dance Kick
742	808 Kick
743	909 Kick 1
744	909 Kick 2
745	Rock TomL1 p
746	Rock TomL2 p
747	Rock Tom M p
748	Rock Tom H p
749	Rock TomL1 f
750	Rock TomL2 f

Liste des formes d'ondes

N°	Nom
751	Rock Tom M f
752	Rock Tom H f
753	Rock Flm L1
754	Rock Flm L2
755	Rock Flm M
756	Rock Flm H
757	Jazz Tom L p
758	Jazz Tom M p
759	Jazz Tom H p
760	Jazz Tom L f
761	Jazz Tom M f
762	Jazz Tom H f
763	Jazz Flm L
764	Jazz Flm M
765	Jazz Flm H
766	Maple Tom 1
767	Maple Tom 2
768	Maple Tom 3
769	Maple Tom 4
770	808 Tom
771	Verb Tom Hi
772	Verb Tom Lo
773	Dry Tom Hi
774	Dry Tom Lo
775	Rock ClHH1 p
776	Rock ClHH1mf
777	Rock ClHH1 f
778	Rock ClHH2 p
779	Rock ClHH2mf
780	Rock ClHH2 f
781	Jazz ClHH1 p
782	Jazz ClHH1mf
783	Jazz ClHH1 f
784	Jazz ClHH2 p
785	Jazz ClHH2mf
786	Jazz ClHH2 f
787	Cl HiHat 1
788	Cl HiHat 2
789	Cl HiHat 3
790	Cl HiHat 4
791	Cl HiHat 5
792	Rock OpHH p
793	Rock OpHH f
794	Jazz OpHH p
795	Jazz OpHH mf
796	Jazz OpHH f
797	Op HiHat
798	Op HiHat 2
799	Rock PdHH p
800	Rock PdHH f
801	Jazz PdHH p
802	Jazz PdHH f
803	Pedal HiHat
804	Pedal HiHat2
805	Dance Cl HH
806	909 NZ HiHat
807	70s Cl HiHat
808	70s Op HiHat
809	606 Cl HiHat
810	606 Op HiHat
811	909 Cl HiHat
812	909 Op HiHat
813	808 Claps
814	HumanClapsEQ
815	Tight Claps
816	Hand Claps
817	Finger Snaps
818	Rock RdCym1p
819	Rock RdCym1f
820	Rock RdCym2p
821	Rock RdCym2f
822	Jazz RdCym p
823	Jazz RdCymmf
824	Jazz RdCym f
825	Ride 1
826	Ride 2
827	Ride Bell
828	Rock CrCym1p
829	Rock CrCym1f
830	Rock CrCym2p
831	Rock CrCym2f
832	Rock Splash
833	Jazz CrCym p
834	Jazz CrCym f
835	Crash Cymbal
836	Crash 1
837	Rock China
838	China Cym
839	Cowbell
840	Wood Block
841	Claves
842	Bongo Hi
843	Bongo Lo
844	Cga Open Hi
845	Cga Open Lo
846	Cga Mute Hi
847	Cga Mute Lo
848	Cga Slap
849	Timbale
850	Cabasa Up
851	Cabasa Down
852	Cabasa Cut
853	Maracas
854	Long Guiro
855	Tambourine 1
856	Tambourine 2
857	Open Triangl
858	Cuica
859	Vibraslap
860	Timpani
861	Timp3 pp
862	Timp3 mp
863	Applause
864	Syn FX Loop
865	Loop 1
866	Loop 2
867	Loop 3
868	Loop 4
869	Loop 5
870	Loop 6
871	Loop 7
872	R8 Click
873	Metronome 1
874	Metronome 2
875	MC500 Beep 1
876	MC500 Beep 2
877	Low Saw
878	Low Saw inv
879	Low P5 Saw
880	Low Pulse 1
881	Low Pulse 2
882	Low Square
883	Low Sine
884	Low Triangle
885	Low White NZ
886	Low Pink NZ
887	DC
888	REV Orch.Hit
889	REV TeknoHit
890	REV Back Hit
891	REV PhillHit
892	REV Steel DR
893	REV Tin Wave
894	REV AmbiSNpL
895	REV AmbiSNpR
896	REV AmbiSNfL
897	REV AmbiSNfR
898	REV Wet SNpL
899	REV Wet SNpR
900	REV Wet SNfL
901	REV Wet SNfR
902	REV Dry SN
903	REV PiccloSN
904	REV Maple SN
905	REV OldFilSN
906	REV 70s SN
907	REV SN Roll
908	REV NatrlSN1
909	REV NatrlSN2
910	REV BalladSN
911	REV RkSNpL
912	REV RkSNpR
913	REV RkSNmfL
914	REV RkSNmfR
915	REV RkSNfL
916	REV RkSNfR
917	REV RkRimpL
918	REV RkRimpR
919	REV RkRimmfL
920	REV RkRimmfR
921	REV RkRimfL
922	REV RkRimfR
923	REV RkGstL
924	REV RkGstR
925	REV SnareGst
926	REV JzSNpL
927	REV JzSNpR
928	REV JzSNmfL
929	REV JzSNmfR
930	REV JzSNfL
931	REV JzSNfR
932	REV JzSNffL
933	REV JzSNffR
934	REV JzRimpL
935	REV JzRimpR
936	REV JzRimmfL
937	REV JzRimmfR
938	REV JzRimfL
939	REV JzRimfR
940	REV JzRimffL
941	REV JzRimffR
942	REV Brush 1
943	REV Brush 2
944	REV Brush 3
945	REV JzSwish1
946	REV JzSwish2
947	REV 909 SN 1
948	REV 909 SN 2
949	REV RkRoll L
950	REV RkRoll R
951	REV JzRoll
952	REV Dry Stk
953	REV DrySick
954	REV Side Stk
955	REV Wdy Stk
956	REV RkStk1L
957	REV RkStk1R
958	REV RkStk2L
959	REV RkStk2R
960	REV Thrill
961	REV Dry Kick
962	REV Mpl Kick
963	REV RkKik p
964	REV RkKik mf
965	REV RkKik f
966	REV JzKik p
967	REV JzKik mf
968	REV JzKik f
969	REV Jaz Kick
970	REV Pillow K
971	REV Jz Dry K
972	REV LiteKick
973	REV Old Kick
974	REV Hybrid K
975	REV HybridK2
976	REV 70s K 1
977	REV 70s K 2
978	REV Dance K
979	REV 909 K 2
980	REV RkTomL1p
981	REV RkTomL2p
982	REV RkTomM p
983	REV RkTomH p
984	REV RkTomL1f
985	REV RkTomL2f
986	REV RkTomM f
987	REV RkTomH f
988	REV RkFlmL1
989	REV RkFlmL2
990	REV RkFlm M
991	REV RkFlm H
992	REV JzTomL p
993	REV JzTomM p
994	REV JzTomH p
995	REV JzTomL f
996	REV JzTomM f
997	REV JzTomH f
998	REV JzFlm L
999	REV JzFlm M
1000	REV JzFlm H

N°	Nom
1001	REV MplTom2
1002	REV MplTom4
1003	REV 808Tom
1004	REV VerbTomH
1005	REV VerbTomL
1006	REV DryTom H
1007	REV DryTom M
1008	REV RkClH1 p
1009	REV RkClH1mf
1010	REV RkClH1 f
1011	REV RkClH2 p
1012	REV RkClH2mf
1013	REV RkClH2 f
1014	REV JzClH1 p
1015	REV JzClH1mf
1016	REV JzClH1 f
1017	REV JzClH2 p
1018	REV JzClH2mf
1019	REV JzClH2 f
1020	REV Cl HH 1
1021	REV Cl HH 2
1022	REV Cl HH 3
1023	REV Cl HH 4
1024	REV Cl HH 5
1025	REV RkOpHH p
1026	REV RkOpHH f
1027	REV JzOpHH p
1028	REV JzOpHHmf
1029	REV JzOpHH f
1030	REV Op HiHat
1031	REV OpHiHat2
1032	REV RkPdHH p
1033	REV RkPdHH f
1034	REV JzPdHH p
1035	REV JzPdHH f
1036	REV PedalHH
1037	REV PedalHH2
1038	REV Dance HH
1039	REV 70s ClHH
1040	REV 70s OpHH
1041	REV 606 ClHH
1042	REV 606 OpHH
1043	REV 909 NZHH
1044	REV 909 OpHH
1045	REV HClapsEQ
1046	REV TghtClps
1047	REV FingSnap
1048	REV RealCLP
1049	REV RkRCym1p
1050	REV RkRCym1f

N°	Nom
1051	REV RkRCym2p
1052	REV RkRCym2f
1053	REV JzRCym p
1054	REV JzRCymmf
1055	REV JzRCym f
1056	REV Ride 1
1057	REV Ride 2
1058	REV RideBell
1059	REV RkCCym1p
1060	REV RkCCym1f
1061	REV RkCCym2p
1062	REV RkCCym2f
1063	REV RkSplash
1064	REV JzCCym p
1065	REV JzCCym f
1066	REV CrashCym
1067	REV Crash 1
1068	REV RkChina
1069	REV China
1070	REV Cowbell
1071	REV WoodBlck
1072	REV Claves
1073	REV Conga
1074	REV Timbale
1075	REV Maracas
1076	REV Guiro
1077	REV Tamb 1
1078	REV Tamb 2
1079	REV Cuica
1080	REV Timpani
1081	REV Timp3 pp
1082	REV Timp3 mp
1083	REV Metro

Fonctions MIDI

Modèle XV-5080
Date 20 mai 2000
Version 1.00

1. Réception de données

■ Messages de canaux

* Ignorés en mode Performance si le paramètre Receive (PERFORM/PART) est désactivé (OFF).

●Note off

Statut	2ème octet	3ème octet
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
kk= n° de note : 00H - 7FH (0 à 127)
vv= vélocité de Note Off : 00H - 7FH (0 à 127)

* Ignoré si le paramètre Envelope Mode (PATCH/TONE et RHYTHM/TONE) est réglé sur NO-SUS.

●Note on

Statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
kk= n° de note : 00H - 7FH (0 à 127)
vv= vélocité de Note On : 00H - 7FH (1 à 127)

●Pression polyphonique

Statut	2ème octet	3ème octet
AnHkkH	vvH	

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal16)
kk= n° de note : 00H - 7FH (0 - 127)
vv= Pression polyphonique : 00H - 7FH (0 - 127)

* Ignorés en mode Performance si le paramètre Receive Polyphonic Pressure (PERFORM/MIDI) est désactivé (OFF).

●Contrôleurs continus Control Change

* Tout contrôleur continu affecté au paramètre Patch Control Source 1, 2, 3 ou 4 (PATCH COMMON) produit l'effet suivant.
* Si vous sélectionnez un contrôleur de même numéro que celui affecté aux contrôleurs système 1, 2, 3 ou 4 (SYSTEM/COMMON), l'effet en question ne s'appliquera que si les paramètres Patch Control Source 1, 2, 3 ou 4 (PATCH/COMMON) sont réglés sur SYS-CTRL1, CTRL-2, CTRL-3 ou CTRL-4.

❍Bank Select (Contrôleur n° 0, 32)

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

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
mm,ll= n° de banque : 00 00H - 7F 7FH (banque 1 à banque 16384)

* Messages ignorés en mode Performance si le paramètre Receive Bank Select (PERFORM/MIDI) est désactivé (OFF).
* Vous pouvez trouver ci-après les Performances, kits rythmiques et Patches correspondant à chaque message de Bank Select.
* Vous pouvez connaître les messages de Bank Select auxquels répondent les cartes SRX dans le mode d'emploi des cartes de la série SRX.

❍Modulation (Contrôleur n°1)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	01H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= profondeur de modulation : 00H - 7FH (0 - 127)

* Messages ignorés en mode Performance si le paramètre Receive Modulation (PERFORM/MIDI) est désactivé (OFF).

❍Souffle (Contrôleur n°2)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	02H	vvH

n= n° de canal de MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= valeur du contrôleur : 00H - 7FH (0 - 127)

❍Commutateur au pied (Contrôleur n°4)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	04H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= valeur du contrôleur : 00H - 7FH (0 - 127)

❍Temps de Portamento (Contrôleur n°5)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	05H	vvH

n= n° de canal MID : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= temps de Portamento : 00H - 7FH (0 - 127)

* En mode Performance, ce contrôleur agit sur le paramètre Portamento Time (PERFORM/PART) des Parties.

❍Data Entry (Contrôleur n°6, 38)

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

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
mm,ll= valeur du paramètre fixée par le RPN/NRPN
mm= MSB, ll= LSB

❍Volume (Contrôleur n°7)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	07H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Volume : 00H - 7FH (0 - 127)

* Message ignoré en mode Performance si le paramètre Receive Volume (PERFORM/MIDI) est désactivé (OFF).
* En mode Performance, ce contrôleur permet de faire varier le niveau de la Partie (paramètre Part Level, PERFORM/PART).

❍Balance (Contrôleur n°8)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	08H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Balance : 00H - 7FH (0 - 127)

❍Panoramique (Contrôleur n°10)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0AH	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv=Panoramique : 00H - 40H - 7FH (gauche - centre - droite)

* Message ignoré en mode Performance si le paramètre Receive Pan (PERFORM/MIDI) est désactivé OFF.
* En mode Performance, ce contrôleur permet de faire déplacer la Partie (PERFORM/PART) dans l'espace stéréo.

❍Expression (Contrôleur n°11)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0BH	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Expression : 00H - 7FH (0 - 127)

* Message ignoré si le paramètre Receive Expression du ou des Tones (PATCH/TONE ou RHYTHM/TONE) est désactivé (OFF).
* Message ignoré en mode mode Performance si le paramètre Receive Expression (PERFORM/MIDI) est désactivé OFF.

❍Hold 1 (Contrôleur n°64)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	40H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur : 00H - 7FH (0 - 127) 0 à 63 = OFF, 64- à 127 = ON

* Message ignoré si le paramètre Receive Hold-1 des Tones (PATCH/TONE ou RHYTHM/TONE) est désactivé (OFF).
* Message ignoré en mode Performance si le paramètre Receive Hold-1 (PERFORM/MIDI) est désactivé (OFF).

❍Portamento (Contrôleur n°65)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	41H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 7FH (0 - 127) 0 à 63 = OFF, 64 à 127 = ON

* En mode Performance, ce contrôleur permet de lancer ou de couper le Portamento sur la Partie en question (paramètre Portamento Switch, PERFORM/PART).

❍Sostenuto (Contrôleur n°66)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	42H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 7FH (0 - 127) 0 à 63 = OFF, 64 à 127 = ON

❍Soft (Contrôleur n°67)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	43H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 7FH (0 - 127) 0 à 63 = OFF, 64 à 127 = ON

❍Commutateur au pied Legato (Contrôleur n°68)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	44H	vvH

n = n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv = Valeur du contrôleur : 00H - 7FH (0 - 127) 0 à 63 = OFF ; 64 à 127 = ON

* En mode Performance, ce contrôleur permet d'activer et désactiver le paramètre Legato Switch (PERFORM/PART) de la Partie en question.

❍Hold 2 (Contrôleur n°69)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	45H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 7FH (0 - 127)

* Ce message n'entraîne pas de maintien.

❍Résonance (Contrôleur n°71)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	47H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur de résonance (variation relative) : 00H - 7FH (-64 - 0 - +63),

* En mode Performance, ce contrôleur agit sur le niveau de résonance des Parties (paramètre Part Resonance Offset, PERFORM/PART).

❍Temps de rétablissement (Contrôleur n°72)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	48H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv = Temps de rétablissement (variation relative) : 00H - 7FH (-64 - 0 - +63),

* En mode Performance, ce contrôleur permet de modifier le temps de rétablissement des Parties (paramètre Part Release Time Offset, PERFORM/PART).

❍Temps d'attaque (Contrôleur n°73)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	49H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv = Temps d'attaque (variation relative) : 00H - 7FH (-64 - 0 - +63),

* En mode Performance, ce contrôleur permet de modifier le temps d'attaque des Parties (paramètre Part Attack Time Offset, PERFORM/PART).

❍Fréquence de coupure (Contrôleur n°74)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	4AH	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv = Fréq. de coupure (variation relative) : 00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

* En mode Performance, ce contrôleur permet de faire varier la fréquence de coupure des Parties (paramètre Part Cutoff Offset, PERFORM/PART).

❍Temps de déclin (Contrôleur n°75)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	4BH	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv = Temps de déclin (variation relative) : 00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

* Le temps de déclin peut être modifié en mode GM.

❍Fréquence du vibrato (Contrôleur n°76)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	4CH	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv = Fréquence du vibrato (variation relative) : 00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

* La fréquence du vibrato peut être modifiée en mode GM.

❍Profondeur du vibrato (Contrôleur n°77)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	4DH	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv = Profondeur du vibrato (variation relative) : 00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

* La profondeur du vibrato peut être en modifiée en mode GM.

❍Temps de retard du vibrato (Contrôleur n°78)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	4EH	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv = Temps de retard du vibrato (variation relative) : 00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

* Le temps de retard du vibrato peut être en modifié en mode GM.

❍Contrôleur multi-usage 5 (Contrôleur n°80)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	50H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv = Valeur du contrôleur : 00H - 7FH (0 - 127)

* Ce contrôleur permet de régler le niveau du Tone 1 (param. Tone Level, PATCH/TONE).

❍Contrôleur multi-usage 6 (Contrôleur n°81)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	51H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv = Valeur du contrôleur : 00H - 7FH (0 - 127)

* Ce contrôleur permet de régler le niveau du Tone 2 (param. Tone Level, PATCH/TONE).

❍Contrôleur multi-usage 7 (Contrôleur n°82)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	52H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv = Valeur du contrôleur : 00H - 7FH (0 - 127)

* Ce contrôleur permet de régler le niveau du Tone 3 (param. Tone Level, PATCH/TONE).

❍Contrôleur multi-usage 8 (Contrôleur n°83)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	53H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 7FH (0 - 127)

* Ce contrôleur permet de régler le niveau du Tone 4 (param. Tone Level, PATCH/TONE).

❍Contrôle du Portamento (Contrôleur n°84)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	54H	kkH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
kk= n° de la note source : 00H - 7FH (0 - 127)

* Un message de Note-on reçu immédiatement après un message de Portamento Control déclenche le portamento à partir du n° de note source indiqué.
* Si la note sélectionnée comme note source est déjà en train d'être jouée, cette note continue à sonner (Legato) et, dès réception du message de Note-on suivant, passe sur cette note.
* La vitesse du Portamento est fixée par la valeur du paramètre Portamento Time.

❍Effet 1 (niveau de réverbération) (Contrôleur n°91)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5BH	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= niveau de réverbération : 00H - 7FH (0 - 127)

* En mode Performance, ce contrôleur permet de faire varier le niveau de réverbération des Parties (paramètre Part Reverb Send Level, PERFORM/PART).

❍Effect 3 (niveau de Chorus) (Contrôleur n°93)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5DH	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= niveau de Chorus : 00H - 7FH (0 - 127)

* En mode Performance, ce contrôleur permet de faire varier le niveau de Chorus des Parties (paramètre Part Part Chorus Send Level, PERFORM/PART).

❍RPN MSB/LSB (Contrôleur n°100, 101)

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

n = n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
mm = octet de poids fort (MSB) du paramètre indiqué par le RPN
ll = octet de poids faible (LSB) du paramètre indiqué par le RPN

<<< RPN >>>
Les message de RPN (paramètres référencés) sont des contrôleurs continus améliorés dont la fonction est référencée par la norme MIDI.
Pour utiliser ce type de messages, il faut tout d'abord sélectionner le paramètre à éditer via les RPN (contrôleurs n°100 et 101, peu importe l'ordre) puis fixer la valeur du paramètre désirée à l'aide de messages de Data Entry (contrôleurs n°6, 38). Une fois que le paramètre désiré à été sélectionné, tous les messages de Data Entry modifient sa valeur. Pour éviter tout accident, il est conseillé d'envoyer un message RPN Null une fois que vous avez terminé l'édition du paramètre désiré.

Le XV-5080 reconnaît les messages RPN suivants.

RPN MSB, LSB	Data entry MSB, LSB	Notes
00H, 00H	mmH, llH	Sensibilité du Pitch Bend
	mm :	00H - 18H (0 - 24 demi-tons)
	ll :	ignorés (traités comme 00H)
	Jusqu'à 2 octave par pas de demi-tons.	
	* En mode Performance, ce contrôleur permet de modifier la plage de Pitch Bend des Parties (Part Pitch Bend Range, PERFORM/PART).	
00H, 01H	mmH, llH	Accord fin global
	mm, ll :	20 00H - 40 00H - 60 00H (-8192 - 50/ 8192 - 0 - +8192*50/8192 centièmes)
	* En mode Performance, ce contrôleur règle l'accord fin des Parties (paramètre Part Fine Tune, PERFORM/PART).	
00H, 02H	mmH, llH	Accord grossier global
	mm :	10H - 40H - 70H (-48 - 0 - +48 demi-tons)
	ll :	ignorés (traités comme 00H)
	* En mode Performance, ce contrôleur règle l'accord grossier des Parties (paramètre Part Coarse Tune, PERFORM/PART) .	
7FH, 7FH	---, ---	RPN null
	Les RPN et NRPN ne sont pas spécifiés. Après l'envoi d'un message RPN Null, les messages de Data Entry sont ignorés (aucun message de Data Entry n'est nécessaire après un message RPN null).	
	Les réglages précédemment effectués ne sont pas modifiés.	
	mm, ll : ignorés	

●Program Change

Statut	2ème octet
CnH	ppH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
pp= n° de Programme : 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* Messages ignorés en mode Performance si le paramètre Receive Program (PERFORM/MIDI) est désactivé (OFF).

●Pression par canal

Statut	2ème octet
DnH	vvH

n = n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv = Pression par canal : 00H - 7FH (0 - 127)

* Messages ignorés en mode Performance si le paramètre Receive Channel Pressure (PERFORM/MIDI) est désactivé (OFF).

●Pitch Bend

statut	2ème octet	3ème octet
EnH	llH	mmH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
mm,ll= Valeur de Pitch Bend : 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

* Ignoré si le paramètre Tone Receive Bender (PATCH/TONE) est désactivé (OFF).
* Message Ignoré en mode Performance si le paramètre Receive Bender (PERFORM/MIDI) est désactivé (OFF).

■Messages de mode

* Messages ignorés en mode Performance si le paramètre Receive Switch (PERFORM/MIDI) est désactivé (OFF).

●All Sounds Off (Controller number 120)
● All Sound Off (Contrôleur n°120)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	78H	00H

n= canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)

* À la réception de ce type de message, tous les sons en cours sur le canal correspondant sont coupés.

● Reset All Controllers (Contrôleur n°121)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	79H	00H

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)

* A la réception de ce type de message, les paramètres suivants sont ramenés sur leur valeur par défaut.

Contrôleur	Valeur par défaut
Pitch Bend	±0 (centre)
Pression polyphonique	0 (désactivé)
Pression par canal	0 (désactivé)
Modulation	0 (désactivé)
Souffle	0 (minimum)
Expression	127 (maximum)
Hold 1	0 (désactivé)
Sostenuto	0 (désactivé)
Soft	0 (désactivé)
Hold 2	0 (désactivé)
RPN	aucune ; les valeurs précédemment fixées ne sont pas modifiées.
NRPN	aucune ; les valeurs précédemment fixées ne sont pas modifiées.

●All Notes Off (Contrôleur n°123)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7BH	00H

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)

* A la réception d'un message All Notes Off, toutes les notes du canal sur lequel est envoyé le message sont coupées. Par contre, en cas de messages Hold 1 ou Sostenuto, le son continue jusqu'à l'arrêt de ces contrôleurs.

●OMNI OFF (Contrôleur n°124)

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

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)

* Résultat identique à la réception d'un message All Notes Off.

●OMNI ON (Contrôleur n°125)

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

n= n° de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 à canal 16)

* Résultat identique à la réception d'un message All Note Off. Le mode OMNI ON ne peut alors être activé.

●MONO (Contrôleur n°126)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7EH	mmH

n= n° de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 à canal 16)
mm= numéro MONO : 00H - 10H (0 - 16)

* Résultat identique à la réception d'un message All Note Off.
* En mode Performance, ce contrôleur règle le paramètre Part Mono/Poly (PERFORM/PART).

●POLY (Contrôleur n°127)

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

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)

* Résultat identique à la réception d'un message All Note Off.
* En mode Performance, ce contrôleur règle le paramètre Part Mono/Poly (PERFORM/PART).

■Messages temps réel

●Horloge

Statut
F8H

* Message pris en compte si le paramètre Clock Source (SYSTEM/COMMON) est réglé sur MIDI.

●Active Sensing

Statut
FEH

* À la réception d'un message d'Active Sensing, le XV-5080 examine la durée des intervalles qui séparent les messages reçus. Si ces intervalles dépassent 420 ms, vous obtenez le même résulat que lors de la réception d'un message All Sounds Off, All Notes Off et Reset All Controllers. L'examen cesse ensuite.

■Messages de System Exclusive (SysEx)

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

F0H :	Statut du message de System Exclusive
ii = n° ID :	Le numéro ID (identification du fabricant) permet de ne faire prendre en compte les messages envoyés qu'aux machines de ce fabricant. Le numéro d'ID de Roland est le 41H. Les n° d'ID 7EH et 7FH sont des extensions de la norme MIDI ; Messages universels "temps différé" (7EH) et Messages universels temps réel (7FH).
dd,..., ee = données :	00H - 7FH (0 - 127)
F7H :	EOX (fin du message exclusif)

Parmi les messages de System Exclusive reconnus par le XV-5080, les messages universels en temps réel , les messages universels en temps différé et les messages de requêtes de données (RQ1) et de Data Set (DT1) sont configurés automatiquement.

●Messages de SysEx universels en temps différé

❍Message de requête d'identité

Statut	Octet de données	Statut
F0H	7EH, app, 06H, 01H	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut du message de System Exclusive
7EH	n° ID (message universel en temps différé)
app	ID d'appareil (app : 00H - 1FH (1 - 32) ; valeur par défaut : 10H (17).)
06H	sous-ID n°1 (Informations générales)
01H	sous-ID n°2 (Requête d'identité)
F7H	EOX (Fin du message exclusif)

* Une réponse d'identité (p. 289) est renvoyée dès réception d'un message de ce type.

❍GM1 System On

Statut	Octet de données	Statut
F0H	7EH, 7FH, 09H, 01H	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut du message de System Exclusive
7EH	n° ID (message universel en temps différé)
7FH	n° ID d'appareil (Broadcast)
09H	Sous-ID n°1 (Message General MIDI)
01H	Sous-ID n°2 (General MIDI 1 On)
F7H	EOX (Fin du message exclusif)

* Le XV-5080 passe en mode GM1 dès la réception d'un message de ce type.
* Message ignoré si le paramètre Receive GM1 System On (SYSTEM/COMMON) est désactivé (OFF).

❍GM2 System On

Statut	Octet de données	Statut
F0H	7EH 7FH 09H 03H	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut du message de System Exclusive
7EH	n° ID (message universel en temps différé)
7FH	n° ID d'appareil (Broadcast)
09H	Sous-ID n°1 (Message General MIDI)
03H	Sous-ID n°2 (General MIDI 2 On)
F7H	EOX (Fin du message exclusif)

* Le XV-5080 passe en mode GM2 dès la réception d'un message de ce type.
* Message ignoré si le paramètre Receive GM2 System On (SYSTEM/COMMON) est désactivé (OFF)

❍GM System Off

Statut	Octet de données	Statut
F0H	7EH,7F,09H,02H	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut du message de System Exclusive
7EH	n° ID (message universel en temps différé)
7FH	n° ID d'appareil (Broadcast)
09H	Sous-ID n°1 (Message General MIDI)
02H	Sous-ID n°2 (General MIDIOff)
F7H	EOX (Fin du message exclusif)

* Le XV-5080 repasse en mode Performance dès la réception d'un message de ce type.

●Message de SysEx universels en temps réel

❍ Volume général

Statut	Octet de donnée	Statut
F0H	7FH, 7FH, 04H, 01H, llH, mmH	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut du message exclusif
7FH	n° d'ID (message universel temps réel)
7FH	n° d'ID de l'appareil (Broadcast)
04H	Sous-ID n°1 (messages de commande de l'appareil)
01H	Sous-ID n°2 (volume général)
llH	LSB de Volume général
mmH	MSB de Volume général
F7H	EOX (fin du message exclusif)

* Le LSB (llH) du Volume général est considéré comme 00H.
* Ce contrôleur modifie le volume général (paramètre Master Level, SYSTEM/COMMON).

❍Accord fin général

Statut	Octet de donnée	Statut
F0H	7FH,7FH,04H,03H,llH,mmH	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut du message exclusif
7FH	n° d'ID (message universel temps réel)

7FH	n° d'ID de l'appareil (Broadcast)
04H	Sous-ID n°1 (messages de commande de l'appareil)
03H	Sous-ID n°2 (accord fin général)
llH	LSB de l'accord fin général
mmH	MSB de l'accord fin général
F7H	EOX (fin du message exclusif)

mm, ll : 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-100 - 0 - +99.9 [centièmes])

* Ce contrôleur agit sur le paramètre Master Tune (SYSTEM/COMMON).

❍Accord grossier général

Statut	Octet de donnée	Statut
F0H	7FH,7FH,04H,04H,llH,mmH	F7

Octet	Remarques
F0H	Statut du message exclusif
7FH	n° d'ID (message universel temps réel)
7FH	n° d'ID de l'appareil (Broadcast)
04H	Sous-ID n°1 (messages de commande de l'appareil)
04H	Sous-ID n°2 (accord grossier général)
llH	LSB de l'accord grossier général
mmH	MSB de l'accord grossier général
F7H	EOX (fin du message exclusif)

llH :	ignoré (traité comme 00H)
mmH :	28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 [demi-tons])

* Ce contrôleur agit sur le paramètre Master Key Shift (SYSTEM/COMMON).

●Modulation des paramètres généraux

* Messages ignorés en mode Performance et en mode Patch.

❍Paramètres de réverbération

Statut	Octet de donnée	Statut
F0H	7FH,7FH,04H,05H,01H,01H,01H,01H,01H,ppH,vvHF7H	

Octet	Remarques
F0H	Statut du message exclusif
7FH	n° d'ID (message universel temps réel)
7FH	n° d'ID de l'appareil (Broadcast)
04H	Sous-ID n°1 (messages de commande de l'appareil)
05H	Sous-ID n°2 (modulation des paramètres généraux)
01H	Slot path length
01H	Plage de réglage du numéro ID du paramètre
01H	Plage de réglage de la valeur
01H	Slot path, MSB
01H	Slot path, LSB (Effet 0101: Réverbération)
ppH	Paramètre à piloter.
vvH	Valeur à affecter au paramètre.
	pp = 0 Type de réverbération (paramètre Reverb Type)
	vv = 00H Small Room
	vv = 01H Medium Room
	vv = 02H Large Room
	vv = 03H Medium Hall
	vv = 04H Large Hall
	vv = 08H Plate
	pp=1 Temps de réverbération (paramètre Reverb Time)
	vv = 00H - 7FH 0 - 127
F7H	EOX (Fin du message exclusif)

❍Paramètres de Chorus

Statut	Octet de donnée	Statut
F0H	7FH,7FH,04H,05H,01H,01H,01H,01H,02H,ppH,vvHF7H	

Octet	Remarques
F0H	Statut du message exclusif
7FH	n° d'ID (message universel temps réel)
7FH	n° d'ID de l'appareil (Broadcast)
04H	Sous-ID n°1 (messages de commande de l'appareil)
05H	Sous-ID n°2 (modulation des paramètres généraux
01H	Slot path length
01H	Plage de réglage du numéro ID du paramètre
01H	Plage de réglage de la valeur
01H	Slot path, MSB
02H	Slot path, LSB (Effet 0102 : Chorus)
ppH	Paramètre à piloter.
vvH	Valeur à affecter au paramètre.
	pp=0 Type de Chorus (paramètre Chorus Type)
	vv=0 Chorus1
	vv=1 Chorus2
	vv=2 Chorus3
	vv=3 Chorus4
	vv=4 FB Chorus
	vv=5 Flanger
	pp=1 Fréquence de modulation (paramètre Mod Rate)
	vv= 00H - 7FH 0 - 127
	pp=2 Profondeur de modulation (paramètre Mod Depth)
	vv = 00H - 7FH 0 - 127
	pp=3 Réinjection (paramètre Feedback)
	vv = 00H - 7FH 0 - 127
	pp=4 Niveau de départ vers la Réverbération (Send To Reverb)
	vv = 00H - 7FH 0 - 127
F7H	EOX (fin du message exclusif)

❍Pression par canal

Statut	Octet de donnée	Statut
F0H	7FH,7FH,09H,01H,0nH,ppH,rrHF7H	

Octet	Remarques
F0H	Statut du message exclusif
7FH	n° d'ID (message universel temps réel)
7FH	n° d'ID de l'appareil (Broadcast)
09H	Sous-ID n°1 (destination du contrôleur)
01H	Sub ID#2 (pression par canal)
0nH	Canal MIDI (00 - 0F)
ppH	Paramètre à piloter
rrH	Plage de modulation autorisée
	pp=0 Modulation de la hauteur
	rr = 28H - 58H -24 - +24 [demi-tons]
	pp=1 Modulation de la fréquence de coupure
	rr = 00H - 7FH -9600 - +9450 [centièmes]
	pp=2 Modulation de l'amplitude
	rr = 00H - 7FH 0 - 200%
	pp=3 Modulation de la profondeur du LFO sur la hauteur
	rr = 00H - 7FH 0 - 600 [centièmes]
	pp=4 Modulation de la profondeur du LFO sur le filtre
	rr = 00H - 7FH 0 - 2400 [centièmes]
	pp=5 Modulation de la profondeur du LFO sur l'amplitude
	rr = 00H - 7FH 0 - 100%
F7H	EOX (fin du message exclusif)

❍Contrôleur

Statut	Octet de donnée	Statut
F0H	7FH,7FH,09H,03H,0nH,ccH,ppH,rrHF	7H

Octet	Remarques
F0H	Statut du message exclusif
7FH	n° d'ID (message universel temps réel)
7FH	n° d'ID de l'appareil (Broadcast)
09H	Sous-ID n°1 (destination du contrôleur)
03H	Sub ID#2 (variation du contrôleur)
0nH	Canal MIDI (00 - 0F)
ccH	Numéro du contrôleur (01 - 1F, 40 - 5F)
ppH	Paramètre à piloter
rrH	Plage de modulation autorisée
	pp=0 Modulation de la hauteur
	rr = 28H - 58H -24 - +24 [demi-tons]
	pp=1 Modulation de la fréquence de coupure
	rr = 00H - 7FH -9600 - +9450 [centièmes]
	pp=2 Modulation de l'amplitude
	rr = 00H - 7FH 0 - 200%
	pp=3 Modulation de la profondeur du LFO sur la hauteur
	rr = 00H - 7FH 0 - 600 [centièmes]
	pp=4 Modulation de la profondeur du LFO sur le filtre
	rr = 00H - 7FH 0 - 2400 [centièmes]
	pp=5 Modulation de la profondeur du LFO sur l'amplitude
	rr = 00H - 7FH 0 - 100 %
F7H	EOX (fin du message exclusif)

❍Réglage de la gamme ou de l'octave de jeu

Statut	Octet de donnée	Statut
F0H	7EH,7FH,08H,08H,ffH,ggH,hhH,ssH...	F7

Octet	Remarques
F0H	Statut du message exclusif
7FH	n° d'ID (message universel temps réel)
7FH	n° d'ID de l'appareil (Broadcast)
08H	Sous-ID n°1 (nombre d'accordage MIDI)
08H	Sous-ID n°2 (système d'accodage par gamme/octave en 1 octet)
ffH	Canal/Option, octet 1 bits 0 à 1 = canal 15 à 16 bit 2 à 6 = Non défini
ggH	Canal, octet2 bits 0 à 6 = canal 8 à 14
hhH	Canal, octet 3 bits 0 à 6 = canal 1 à 7
ssH	Décalage d'accord de 12 demi-tons sous la forme de 12 octets entre C (Do) et B (Si) 00H = -64 [centièmes] 40H = 0 [centième] (clavier tempéré) 7FH = +63 [centièmes]
F7H	EOX (fin du message exclusif)

❍Contrôleurs à touches

Statut	Octet de donnée	Statut
F0H	7FH,7FH,0AH,01H,0nH,kkH,nnH,vvH...	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut du message exclusif
7FH	n° d'ID (message universel temps réel)
7FH	n° d'ID de l'appareil (Broadcast)
0AH	Sous-ID n°1 (Pilotage par instrument à touches)
01H	Sous-ID n°2 (Contrôleur)
0nH	Canal MIDI (00 - 0F)
kkH	Numéro de note
nnH	Numéro du contrôleur
vvH	Valeur
F7	EOX (fin du message exclusif)

nn=07H	Niveau	
	vv = 00H - 7FH	0 - 200% (relatif)
nn=0AH	Panoramique	
	vv = 00H - 7FH	Gauche - Droite (absolu)
nn=5BH	Départ vers réverbération	
	vv = 00H - 7FH	0 - 127 (absolu)
nn=5D	Départ vers Chorus	
	vv = 00H - 7FH	0 - 127 (absolu)

* Ce paramètre n'a d'effet que sur les instruments de percussion/batterie.

●Sample Dump Standard

* Messages uniquement pris en compte en mode Sample Dump.

❍Requête de transfert

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7EH, app, 03H, ssH, ssH	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut du message exclusif
7EH	n° ID (message universel en temps différé)
app	n° ID d'appareil (app : 00H - 1FH (1 - 32) ; valeur par défaut 10H (17).)
03H	Sous-ID (Requête de transfert)
ssH	LSB de l'échantillon demandé
ssH	MSB de l'échantillon demandé
F7	EOX (fin du message exclusif)

❍En-tête de transfert

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7EH, dev, 01H, ssH, ssH, eeH, ffH, ffH, ffH, ggH, ggH, ggH, hhH, hhH, hhH, iiH, iiH, iiH, jjHF7H	

Octet	Remarques
F0H	Statut du message exclusif
7EH	n° ID (message universel en temps différé)
dev	n° ID d'appareil (app : 00H - 1FH (1 - 32) ; valeur par défaut 10H (17).)
01H	Sub ID (En-tête de transfert)
ssH	LSB du numéro de l'échantillon
ssH	MSB du numéro de l'échantillon
eeH	Format de l'échantillon
ffH	LSB de la période de l'échantillon
ffH	Octet moyen de la période de l'échantillon
ffH	MSB de la période de l'échantillon
ggH	LSB de la longueur de l'échantillon
ggH	Octet moyen de la longueur de l'échantillon
ggH	MSB de la longueur de l'échantillon
hhH	LSB du point de départ de la boucle
hhH	Octet moyen du point de départ de la boucle
hhH	MSB du point de départ de la boucle
iiH	LSB du point de bouclage
iiH	Octet moyen du point de bouclage
iiH	MSB du point de bouclage
jjH	Mode de bouclage
F7	EOX (fin du message exclusif)

❍Paquet de données

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7EH, app, 02H, kkH, aaH, ... bbH, somme	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut du message exclusif
7EH	n° ID (message universel en temps différé)
app	n° ID d'appareil (app : 00H - 1FH (1 - 32) ; valeur par défaut 10H (17).)
02H	n° ID (Paquet de données)
kkH	Numéro du paquet
aaH	Données (120 octets)
:	:
bbH	Données
somme	Checksum
F7H	EOX (fin du message exclusif)

❍ACK

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7EH, app, 7FH, ppH	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut du message exclusif
7EH	n° ID (message universel en temps différé)
app	n° ID d'appareil (app : 00H - 1FH (1 - 32) ; valeur par défaut 10H (17).)
7FH	n° ID (ACK)
ppH	Numéro dupaquet
F7H	EOX (fin du message exclusif)

❍NAK

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7EH, app, 7EH, ppH	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut du message exclusif
7EH	n° ID (message universel en temps différé)
app	n° ID d'appareil (app : 00H - 1FH (1 - 32) ; valeur par défaut 10H (17).)
7EH	n° ID (NAK)
ppH	Numéro du paquet
F7H	EOX (fin du message exclusif)

❍Annulation

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7EH, app, 7DH, ppH	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut du message exclusif
7EH	n° ID (message universel en temps différé)
app	n° ID d'appareil (app : 00H - 1FH (1 - 32) ; valeur par défaut 10H (17).)
7DH	n° ID (Annulation)
ppH	Numéro du paquet
F7H	EOX (fin du message exclusif)

❍Attente

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7EH, app, 7CH, ppH	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut du message exclusif

7EH	n° ID (message universel en temps différé)
app	n° ID d'appareil (app : 00H - 1FH (1 - 32) ; valeur par défaut 10H (17).)
7CH	n° ID (Attente)
ppH	Numéro du paquet
F7H	EOX (fin du message exclusif)

●Transfert de données

Le XV-5080 peut transmettre ses réglages à d'autres appareils via les messages de SysEx. Le n° ID de modèle du XV-5080 pour les messages de System Exclusive est le 00H 10H.

❍Requête de données 1RQ1 (11H)

Ce message permet d'envoyer à un autre appareil une requête lui demandant de transmettre ses données. L'Adresse et la Taille déterminent le type et la quantité de données à transmettre. Lorsqu'un message de requête de données est reçu, si l'appareil est préparé pour la transmission des données et si l'adresse et la taille sont appropriées, les données qui font l'objet de la requête sont transmises sous forme de message "Data Set 1 (DT1)". Dans le cas contraire, rien n'est transmis.

Statut	Octets de données	Statut
F0H	41H, app, 00H, 10H, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, somme	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut du message exclusif
41H	n° ID (Roland)
app	n° ID de l'appareil (app : 10H - 1FH, 7FH)
00H	ID de modèle n°1 (XV-5080)
10H	ID de modèle n°2 (XV-5080)
11H	n° ID de la commande (RQ1)
aaH	Adresse, MSB
bbH	Adresse
ccH	Adresse
ddH	Adresse, LSB
ssH	Taille, MSB
ttH	Taille
uuH	Taille
vvH	Taille, LSB
somme	Checksum
F7H	EOX (fin du message exclusif)

* La quantité de données qui peuvent être transmises simultanément dépend du type de données. Les requêtes de données doivent comporter une adresse de début et une taille bien précises. Reportez-vous aux Adresses et aux Tailles listées dans la Section "Tableau d'adresse des paramètres (p. 290)".
* Reportez-vous page 303 pour de plus amples informations sur la Checksum.
* Message ignoré si paramètre Receive Exclusive (SYSTEM/COMMON) désactivé (OFF).

❍Data set 1DT1 (12H)

Status	Data byte	Status
F0H	41H, app, 00H, 10H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, somme	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut du message exclusif
41H	n° ID (Roland)
app	n° ID d'appareil (app : 00H - 1FH ; valeur par défaut : 10H)
00H	ID de modèle n°1 (XV-5080)
10H	ID de modèle n°2 (XV-5080)
12H	n° ID de la commande (DT1)
aaH	Adresse, MSB : octet de poids fort de l'adresse de début des données à transmettre
bbH	Adresse : Octet moyen supérieur de l'adresse de début des données à transmettre.
ccH	Adresse : Octet moyen inférieur de l'adresse de début des données à transmettre.
ddH	Adresse, LSB : Octet de poids faible de l'adresse de début des données à transmettre.
eeH	Données : données à transmettre. Les données multi-octets sont transmises dans l'ordre de l'adresse.
:	:
ffH	Données
somme	Checksum
F7H	EOX (fin du message exclusif)

* La quantité de données qui peuvent être transmises simultanément dépend du type des données. Seules les données se trouvant à partir de l'adresse indiquée et de la taille fixée peuvent être transmises. Reportez-vous à liste des adresses et des tailles de la Section 3, "Tableau d'adresse des paramètres".
* Les données qui occupent plus de 256 octets doivent être découpées en paquets de 256 octets maximum. Si plusieurs messages "Data Set 1" sont transmis successivement, il doit y avoir un intervalle d'au minimum 20 ms entre chaque paquet.
* Message ignoré si paramètre Receive Exclusive (SYSTEM/COMMON) désactivé (OFF).

Statut	Octet de données	Statut
F0H	41H, dev, 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ... eeH, somme	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut du message exclusif
41H	n° ID (Roland)
app	n° ID de l'appareil (app : 10H)
42H	n° ID de modèle (GS)
12H	n° ID de commande (DT1)
aaH	Adresse, MSB : octet de poids fort de l'adresse de début des données transmises.
bbH	Adresse : Octet moyen de l'adresse de début des données à envoyées.
ccH	Adresse, LSB : octe de poids faible de l'adresse de début des données transmises.
ddH	Données : données à transmettre. Les données multi-octets sont transmises dans l'ordre de l'adresse.
:	:
eeH	Données
somme	Checksum
F7H	EOX (fin du message exclusif)

* La quantité de données qui peuvent être transmises simultanément dépend du type de données. Les requêtes de données doivent comporter une adresse de début et une taille bien précises. Reportez-vous aux Adresses et aux Tailles listées dans la Section "Tableau d'adresse des paramètres (p. 290)".
* Reportez-vous page 303 pour de plus amples détails sur la Checksum.
* Message ignoré si paramètre Receive Exclusive (SYSTEM/COMMON) désactivé (OFF).

2. Transfert de données (source sonore)

■Messages de canaux

Le transfert des régalges GM occasionne également la transmission des messages de Program Change et de contrôleurs continus ci-dessous.

●Contrôleurs continus

❍Bank Select (Controller number 0, 32)

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

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
mm,ll= n° de banque : 00 00H - 7F 7FH (banque 1 à banque 16384)

❍Temps de Portamento (Contrôleur n°5)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	05H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Temps de Portamento : 00H - 7FH (0 - 127)

❍Data Entry (Contrôleurs n°6, 38)

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

n = n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
mm, ll = Valeur du paramètre défini par les RPN/NRPN
mm = MSB, ll = LSB

❍Volume (Contrôleur n°7)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	07H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Volume : 00H - 7FH (0 - 127)

❍Panoramique (Contrôleur n°10)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0AH	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Panoramique : 00H - 40H - 7FH (gauche - centre - droite)
Valeur par défaut = 40H (Centre)

❍Portamento (Contrôleur n°65)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	41H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Valeur du contrôleur : 00H - 7FH (0 - 127) 0 à 63 = OFF, 64 à 127 = ON

❍Résonance (Contrôleur n°71)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	47H	vvH

n= n° de canal MIDI: 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= Réglage de résonance (variation relative) : 00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍Temps de rétablissement (Contrôleur n°72)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	48H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv = Temps de rétablissement (variation relative) : 00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍Temps d'attaque (Contrôleur n°73)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	49H	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv = Temps d'attaque (variation relative) : 00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍Fréquence de coupure (Contrôleur n°74)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	4AH	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv = Fréquence de coupure (variation relative) : 00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍Temps de déclin (Contrôleur n°75)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	4BH	vvH

n = n° de canal MIDI : 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Temps de déclin (variation relative) : 00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍Fréquence du vibrato Rate (Contrôleur n°76)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	4CH	vvH

n = n° de canal MIDI : 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Fréquence du vibrato (variation relative) : 00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍Profondeur du vibrato (Contrôleur n°77)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	4DH	vvH

n = n° de canal MIDI : 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Profondeur du vibrato (variation relative) : 00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍Temps de retard du vibrato (Contrôleur n°78)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	4EH	vvH

n = n° de canal MIDI : 0H - FH (Ch.1 - 16)
vv = Temps de retard du vibrato (variation relative) : 00H - 7FH (-64 - 0 - +63)

❍Effet 1 (niveau de réverbération) (Contrôleur n°91)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5BH	vvH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv = Niverau de réverbértion : 00H - 7FH (0 - 127)

❍Effet 3 (niveau de chorus) (Contrôleur n°93)

Statut	2ème octet	3ème octet
BnH	5DH	vvH

n=n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
vv= niveau de Chorus : 00H - 7FH (0 - 127)

❍RPN MSB/LSB (Contrôleur n°100,101)

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

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
mm= MSB du paramètre spécifié par le RPN
ll= LSB du paramètre spécifié par le RPN

<<< RPN >>>
Les message de RPN (paramètres référencés) sont des contrôleurs continus améliorés dont la fonction est référencée par la norme MIDI.
Pour utiliser ce type de messages, il faut tout d'abord sélectionner le paramètre à éditer via les RPN (contrôleurs n°100 et 101, peu importe l'ordre) puis fixer la valeur du paramètre désiré à l'aide de messages de Data Entry (contrôleurs n°6, 38).

Le XV-5080 reconnaît les messages RPN ci-dessous.

RPN MSB, LSB	Data entry MSB, LSB	Notes
00H, 00H	mmH, llH	Sensibilité du Pitch Bend
	mm :	00H - 18H (0 - 24 demi-tons)
	ll :	ignoré (traité comme 00H)
	Jusqu'à 2 octave par pas de demi-tons.	
	* En mode Performance, ce contrôleur agit sur le paramètre Part Pitch Bend Range (PERFORM/PART).	
00H, 01H	mmH, llH	Accord fin général
	mm, ll :	20 00H - 40 00H - 60 00H (-8192*50/8192 - 0 - +8192 *50/8192 centièmes)
	* En mode Performance, ce contrôleur agit sur le paramètre Part Fine Tune (PERFORM/PART).	
00H, 02H	mmH, llH	Accord grossier général
	mm :	10H - 40H - 70H (-48 - 0 - +48 demi-tons)
	ll :	ignorés (traité comme 00H)
	* En mode Performance, ce contrôleur agit sur le paramètre Part Coarse Tune (PERFORM/PART).	
7FH, 7FH	---, ---	RPN null
	Les RPN et NRPN ne sont pas spécifiés. Après l'envoi d'un message RPN Null, les messages de Data Entry sont ignorés (aucun message de Data Entry n'est nécessaire après un message RPN null). Les réglages précédemment effectués ne sont pas modifiés. mm, ll : ignorés	

●Program Change

Statut	2nd octet
CnH	ppH

n= n° de canal MIDI : 0H - FH (canal 1 à canal 16)
pp= n° de Programme : 00H - 7FH (prog. 1 à prog. 128)

■Messages de System Exclusive (SysEx)

Les messages de System Exclusive universels en temps différé et les messages Data Set 1 (DT1) sont les seuls messages de System Exclusive pouvant être transmis par le XV-5080.

●Messages de SysEx universels en temps différé

❍Message de réponse d'identité

Ce message est transmis dès réception d'un message de requête d'identité.

Statut	Octet de données	Statut
F0H	7EH, app, 06H, 02H, 41H, 10H, 01H, 00H, 00H, 00H, 00H, 00H, 00H	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut du message exclusif
7EH	n° ID (message universel en temps différé)
app	n° ID d'appareil (reprendre le n° ID de Roland)
06H	Sous-ID n°1 (Informations générales)
02H	Sous-ID n°2 (Réponse d'identité)
41H	n° ID (Roland)
10H 01H	Code de famille de l'appareil
00H 00H	Code du numéro de la famille de l'appareil
00H 00H 00H 00H	Version du système d'exploitation
F7H	EOX (fin du message exclusif)

●Sample Dump Standard (transfert d'échantillons)

* Transmission possible uniquement en mode Sample Dump.

❍En-tête de transmission

Statut	Octet de données	Statut
F0H	7EH, app, 01H, ssH, ssH, eeH, ffH, ffH, ffH, ggH, ggH, ggH, hhH, hhH, hhH, iiH, iiH, iiH, jjH	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut du message exclusif
7EH	n° ID (message universel en temps différé)
dev	n° ID d'appareil (app : 00H - 1FH (1 - 32) ; val. par défaut : 10H (17).)
01H	Sous-ID (En-tête de transmission)
ssH	LSB de l'échantillon
ssH	MSB de l'échantillon
eeH	Format de l'échantillon
ffH	LSB de la période de l'échantillon
ffH	Octet moyen de la période de l'échantillon
ffH	MSB de la période de l'échantillon
ggH	LSB de la longueur de l'échantillon
ggH	Octet moyen de la longueur de l'échantillon
ggH	MSB de la longueur de l'échantillon
hhH	LSB du point de départ de la boucle
hhH	Octet moyen du point de départ de la boucle
hhH	MSB du point de départ de la boucle
iiH	LSB du point de bouclage
iiH	Octet moyen du point de bouclage
iiH	MSB du point de bouclage
jjH	Mode de bouclage
F7	EOX (fin du message exclusif)

❍Paquet de données

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7EH, app, 02H, kkH, aaH, ... bbH, somme	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut du message exclusif
7EH	n° ID (message universel en temps différé)
app	n° ID d'appareil (app : 00H - 1FH (1 - 32) ; valeur par défaut 10H (17).)
02H	n° ID (Paquet de données)
kkH	Numéro du paquet
aaH	Données (120 octets)
:	:
bbH	Données
somme	Checksum
F7H	EOX (fin du message exclusif)

❍ACK

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7EH, app, 7FH, ppH	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut du message exclusif
7EH	n° ID (message universel en temps différé)
app	n° ID d'appareil (app : 00H - 1FH (1 - 32) ; valeur par défaut 10H (17).)
7FH	n° ID (ACK)
ppH	Numéro dupaquet
F7H	EOX (fin du message exclusif)

❍NAK

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7EH, app, 7EH, ppH	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut du message exclusif
7EH	n° ID (message universel en temps différé)
app	n° ID d'appareil (app : 00H - 1FH (1 - 32) ; valeur par défaut 10H (17).)
7EH	n° ID (NAK)
ppH	Numéro du paquet
F7H	EOX (fin du message exclusif)

❍Annulation

Statut	Octets de données	Statut
F0H	7EH, app, 7DH, ppH	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut du message exclusif
7EH	n° ID (message universel en temps différé)
app	n° ID d'appareil (app : 00H - 1FH (1 - 32) ; valeur par défaut 10H (17).)
7DH	n° ID (Annulation)
ppH	Numéro du paquet
F7H	EOX (fin du message exclusif)

●Transfert de données

❍Data set 1DT1 (12H)

Statut	Octet de données	Statut
F0H	41H, app, 00H, 10H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, somme	F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut du message exclusif
41H	n° ID (Roland)
app	n° ID d'appareil (app : 00H - 1FH, valeur par défaut : 10H)
00H	ID de modèle n°1 (XV-5080)
10H	ID de modèle n°2 (XV-5080)
12H	n° ID de la commande (DT1)
aaH	Adresse, MSB : octet de poids fort de l'adresse de début des données à transmettre
bbH	Adresse : Octet moyen supérieur de l'adresse de début des données à transmettre.
ccH	Adresse : Octet moyen inférieur de l'adresse de début des données à transmettre.
ddH	Adresse, LSB : Octet de poids faible de l'adresse de début des données à transmettre.
eeH	Données : données à transmettre. Les données multi-octets sont transmises dans l'ordre de l'adresse.
:	:
ffH	Données
somme	Checksum
F7H	EOX (fin du message exclusif)

* La quantité de données qui peuvent être transmises simultanément dépend du type des données. Seules les données se trouvant à partir de l'adresse indiquée et de la taille fixée peuvent être transmises. Reportez-vous à liste des adresses et des tailles de la Section 3, "Tableau d'adresse des paramètres".

* Les données qui occupent plus de 256 octets doivent être découpées en paquets de 256 octets maximum. Si plusieurs messages "Data Set 1" sont transmis successivement, il doit y avoir un intervalle d'au minimum 20 ms entre chaque paquet.

3. Tableau d'adresse des paramètres

Pour les adresses signalées par un dièse "#", les données doivent être séparées en 2 paquets. Exemple : Les données dont la valeur hexadécimale est ABH doivent être séparées en 0AH et 0BH avant d'être transmises ou reçues dans cet ordre.

1. XV-5080 (n° ID de modèle : 00H 10H)

Adresse de début	Description
00 00 00 00	Système
10 00 00 00	Performance temporaire
11 00 00 00	Patch/kit rythmique temporaire (Mode Performance, Partie 1)
11 20 00 00	Patch/kit rythmique temporaire (Mode Performance, Partie 2)
:	
18 60 00 00	Patch/kit rythmique temporaire (Mode Performance, Partie 32)
1F 00 00 00	Patch/kit rythmique temporaire (Mode Patch)
20 00 00 00	Performance utilisateur USER (01)
20 01 00 00	Performance utilisateur USER (02)
:	
20 3F 00 00	Performance utilisateur USER (64)
30 00 00 00	Patch utilisateur USER (001)
30 01 00 00	Patch utilisateur USER (002)
:	
30 7F 00 00	Patch utilisateur USER (128)
40 00 00 00	Kit rythmique utilisateur USER (001)
40 10 00 00	Kit rythmique utilisateur USER (002)
40 20 00 00	Kit rythmique utilisateur USER (003)
40 30 00 00	Kit rythmique utilisateur USER (004)

* Système

Adresse de décalage	Description

00 00 00	Réglages communs système
00 02 00	Egaliseur système
00 10 00	Partie système (Partie 1)
00 11 00	Partie système (Partie 2)
:	
00 2F 00	Partie système (Partie 32)

* Patch/kit rythmique temporaire

Adresse de décalage	Description
00 00 00	Patch temporaire
10 00 00	Kit rythmique temporaire

* Performance

Adresse de décalage	Description
00 00 00	Réglages communs de la Performance
00 02 00	Réglages communs de la Performance, MFX
00 04 00	Réglages communs de la Performance, Chorus
00 06 00	Réglages communs de la Performance, Réverbération
00 10 00	Performance, MIDI (Canal 1)
00 11 00	Performance, MIDI (Canal 2)
:	
00 1F 00	Performance, MIDI (Canal 16)
00 20 00	Performance, Partie (Partie 1)
00 21 00	Performance, Partie (Partie 2)
:	
00 3F 00	Performance, Partie (Partie 32)

* Patch

Adresse de décalage	Description
00 00 00	Réglages communs du Patch
00 02 00	Réglages communs du Patch, MFX
00 04 00	Réglages communs du Patch, Chorus
00 06 00	Réglages communs du Patch, Réverbération
00 10 00	Patch TMT (Tone Mix Table)
00 20 00	Patch, Tone (Tone 1)
00 22 00	Patch, Tone (Tone 2)
00 24 00	Patch, Tone (Tone 3)
00 26 00	Patch, Tone (Tone 4)
00 30 00	Patch, note de Split (note n°21)
00 30 20	Patch, note de Split (note n°22)
:	
00 45 60	Patch, note de Split (note n°108)

* Kit rythmique

Adresse de décalage	Description
00 00 00	Réglages communs du kit rythmique
00 02 00	Réglages communs du kit rythmique, MFX
00 04 00	Réglages communs du kit rythmique, Chorus
00 06 00	Réglages communs du kit rythmique, Réverbération
00 10 00	Tone rythmique (note n°21)
00 12 00	Tone rythmique (note n°22)
:	
01 3E 00	Tone rythmique (note n°108)

* Réglages système communs

Adresse de décalage		Description	
00 00	0000 0aaa	Mode de jeu	(0 - 4) PERFORM, PATCH, GM1, GM2, GS
# 00 01	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Accord général	(24 - 2024) -100.0 - 100.0 [cent]
00 05	00aa aaaa	Transposition générale	(40 - 88) -24 - +24
00 06	0aaa aaaa	Volume général	(0 - 127)
00 07	0000 000a	Scale Tune, Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 08	0000 000a	Patch Remain	(0 - 1) OFF, ON
00 09	0000 000a	Mix/Parallel	(0 - 1) MIX, PARALLEL
00 0A	0000 000a	MFX, Switch	(0 - 1) BYPASS, ON
00 0B	0000 000a	Chorus, Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 0C	0000 000a	Reverb, Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 0D	000a aaaa	Canal de contrôle des Performances	(0 - 16) 1 - 16, OFF
00 0E	0aaa aaaa	Performance, Bank Select MSB (CC n°0)	(0 - 127)
00 0F	0aaa aaaa	Performance, Bank Select LSB (CC n°32)	(0 - 127)
00 10	0aaa aaaa	Performance, N° de Programme	(0 - 127)
00 11	0000 aaaa	Canal de réception des Patches	(0 - 15) 1 - 16
00 12	0aaa aaaa	Patch, Bank Select MSB (CC n°0)	(0 - 127)
00 13	0aaa aaaa	Patch, Bank Select LSB (CC n°32)	(0 - 127)
00 14	0aaa aaaa	Patch, n° de Programme (PC)	(0 - 127)
00 15	0000 000a	Source d'horloge système	(0 - 1) INT, MIDI
# 00 16	0000 aaaa 0000 bbbb	Tempo système	(20 - 250)
00 18	0aaa aaaa	Contrôleur système 1	(0 - 97) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT
00 19	0aaa aaaa	Contrôleur système 2	(0 - 97) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT
00 1A	0aaa aaaa	Contrôleur système 3	(0 - 97) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT
00 1B	0aaa aaaa	Contrôleur système 4	(0 - 97) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT
00 1C	0000 000a	Receive Program Change	(0 - 1) OFF, ON
00 1D	0000 000a	Receive Bank Select	(0 - 1) OFF, ON
00 00 00 1E	Taille totale		

* Egaliseur système

Adresse de décalage		Description	
00 00	0000 000a	EQ, Switch	(0 - 1) BYPASS, ON
00 01	0000 000a	EQ1, fréquence grave	(0 - 1) 200, 400 [Hz]
00 02	000a aaaa	EQ1, gain grave	(0 - 30) -15 - +15
00 03	0000 00aa	EQ1, fréquence aiguë	(0 - 2) 2000, 4000, 8000 [Hz]
00 04	000a aaaa	EQ1, gain aigu	(0 - 30) -15 - +15
00 05	0000 000a	EQ2, fréquence grave	(0 - 1) 200, 400 [Hz]
00 06	000a aaaa	EQ2, gain grave	(0 - 30) -15 - +15
00 07	0000 00aa	EQ2, fréquence aiguë	(0 - 2) 2000, 4000, 8000 [Hz]
00 08	000a aaaa	EQ2, gain aigu	(0 - 30) -15 - +15
00 09	0000 000a	EQ3, fréquence grave	(0 - 1) 200, 400 [Hz]
00 0A	000a aaaa	EQ3, gain grave	(0 - 30) -15 - +15
00 0B	0000 00aa	EQ3, fréquence aiguë	(0 - 2) 2000, 4000, 8000 [Hz]
00 0C	000a aaaa	EQ3, gain aigu	(0 - 30) -15 - +15
00 0D	0000 000a	EQ4, fréquence grave	(0 - 1) 200, 400 [Hz]
00 0E	000a aaaa	EQ4, gain grave	(0 - 30) -15 - +15
00 0F	0000 00aa	EQ4, fréquence aiguë	(0 - 2) 2000, 4000, 8000 [Hz]
00 10	000a aaaa	EQ4, gain aigu	(0 - 30) -15 - +15
00 11	0000 000a	EQ5, fréquence grave	(0 - 1) 200, 400 [Hz]
00 12	000a aaaa	EQ5, gain grave	(0 - 30) -15 - +15
00 13	0000 00aa	EQ5, fréquence aiguë	(0 - 2) 2000, 4000, 8000 [Hz]
00 14	000a aaaa	EQ5, gain aigu	(0 - 30) -15 - +15
00 15	0000 000a	EQ6, fréquence grave	(0 - 1) 200, 400 [Hz]
00 16	000a aaaa	EQ6, gain grave	(0 - 30) -15 - +15
00 17	0000 00aa	EQ6, fréquence aiguë	(0 - 2) 2000, 4000, 8000 [Hz]
00 18	000a aaaa	EQ6, gain aigu	(0 - 30) -15 - +15
00 19	0000 000a	EQ7, fréquence grave	(0 - 1) 200, 400 [Hz]
00 1A	000a aaaa	EQ7, gain grave	(0 - 30) -15 - +15
00 1B	0000 00aa	EQ7, fréquence aiguë	(0 - 2) 2000, 4000, 8000 [Hz]
00 1C	000a aaaa	EQ7, gain aigu	(0 - 30) -15 - +15
00 1D	0000 000a	EQ8, fréquence grave	(0 - 1) 200, 400 [Hz]
00 1E	000a aaaa	EQ8, gain grave	(0 - 30) -15 - +15
00 1F	0000 00aa	EQ8, fréquence aiguë	(0 - 2) 2000, 4000, 8000 [Hz]
00 20	000a aaaa	EQ8, gain aigu	(0 - 30) -15 - +15
00 00 00 21	Taille totale		

* Partie système

Adresse de décalage	Description	
00 00	0aaa aaaa	Accordage du C	(0 - 127) -64 - +63
00 01	0aaa aaaa	Accordage du C#	(0 - 127) -64 - +63
00 02	0aaa aaaa	Accordage du D	(0 - 127) -64 - +63
00 03	0aaa aaaa	Accordage du D#	(0 - 127) -64 - +63
00 04	0aaa aaaa	Accordage du E	(0 - 127) -64 - +63
00 05	0aaa aaaa	Accordage du F	(0 - 127) -64 - +63
00 06	0aaa aaaa	Accordage du F#	(0 - 127) -64 - +63
00 07	0aaa aaaa	Accordage du G	(0 - 127) -64 - +63
00 08	0aaa aaaa	Accordage du G#	(0 - 127) -64 - +63
00 09	0aaa aaaa	Accordage du A	(0 - 127) -64 - +63
00 0A	0aaa aaaa	Accordage du A#	(0 - 127) -64 - +63
00 0B	0aaa aaaa	Accordage du B	(0 - 127) -64 - +63
00 00 00 0C	Total Size		

* Réglages communs, Performance

Adresse de décalage	Description	
00 00	0aaa aaaa	Nom de la Performance, caractère 1	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 01	0aaa aaaa	Nom de la Performance, caractère 2	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 02	0aaa aaaa	Nom de la Performance, caractère 3	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 03	0aaa aaaa	Nom de la Performance, caractère 4	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 04	0aaa aaaa	Nom de la Performance, caractère 5	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 05	0aaa aaaa	Nom de la Performance, caractère 6	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 06	0aaa aaaa	Nom de la Performance, caractère 7	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 07	0aaa aaaa	Nom de la Performance, caractère 8	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 08	0aaa aaaa	Nom de la Performance, caractère 9	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]

00 09	0aaa aaaa	Nom de la Performance, caractère 10	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0A	0aaa aaaa	Nom de la Performance, caractère 11	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0B	0aaa aaaa	Nom de la Performance, caractère 12	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0C	00aa aaaa	Solo Part Select	(0 - 32) OFF, 1 - 32
00 0D	000a aaaa	Canal de controle MFX	(0 - 16) 1 - 16, OFF
00 0E	0000 000a	Source de contrôle MFX MIDI1	(0 - 1) OFF, ON
00 0F	0000 000a	Source de contrôle MFX MIDI2	(0 - 1) OFF, ON
00 10	0aaa aaaa	Voice Reserve 1	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 11	0aaa aaaa	Voice Reserve 2	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 12	0aaa aaaa	Voice Reserve 3	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 13	0aaa aaaa	Voice Reserve 4	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 14	0aaa aaaa	Voice Reserve 5	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 15	0aaa aaaa	Voice Reserve 6	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 16	0aaa aaaa	Voice Reserve 7	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 17	0aaa aaaa	Voice Reserve 8	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 18	0aaa aaaa	Voice Reserve 9	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 19	0aaa aaaa	Voice Reserve 10	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 1A	0aaa aaaa	Voice Reserve 11	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 1B	0aaa aaaa	Voice Reserve 12	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 1C	0aaa aaaa	Voice Reserve 13	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 1D	0aaa aaaa	Voice Reserve 14	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 1E	0aaa aaaa	Voice Reserve 15	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 1F	0aaa aaaa	Voice Reserve 16	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 20	0aaa aaaa	Voice Reserve 17	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 21	0aaa aaaa	Voice Reserve 18	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 22	0aaa aaaa	Voice Reserve 19	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 23	0aaa aaaa	Voice Reserve 20	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 24	0aaa aaaa	Voice Reserve 21	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 25	0aaa aaaa	Voice Reserve 22	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 26	0aaa aaaa	Voice Reserve 23	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 27	0aaa aaaa	Voice Reserve 24	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 28	0aaa aaaa	Voice Reserve 25	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 29	0aaa aaaa	Voice Reserve 26	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 2A	0aaa aaaa	Voice Reserve 27	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 2B	0aaa aaaa	Voice Reserve 28	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 2C	0aaa aaaa	Voice Reserve 29	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 2D	0aaa aaaa	Voice Reserve 30	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 2E	0aaa aaaa	Voice Reserve 31	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 2F	0aaa aaaa	Voice Reserve 32	(0 - 64) 0 - 63, FULL
00 30	00aa aaaa	Source MFX1	(0 - 32) PERFORM, 1 - 32
00 31	00aa aaaa	Source MFX2	(0 - 32) PERFORM, 1 - 32
00 32	00aa aaaa	Source MFX3	(0 - 32) PERFORM, 1 - 32
00 33	00aa aaaa	Source Chorus	(0 - 32) PERFORM, 1 - 32
00 34	00aa aaaa	Source Réverbération	(0 - 32) PERFORM, 1 - 32
00 00 00 35	Total Size		

* Paramètres MFX communs des Performances

Adresse de décalage		Description	
00 00	0aaa aaaa	MFX Type	(0 - 127)
00 01	0aaa aaaa	MFX Dry Send Level	(0 - 127)
00 02	0aaa aaaa	MFX Chorus Send Level	(0 - 127)
00 03	0aaa aaaa	MFX Reverb Send Level	(0 - 127)
00 04	0000 00aa	MFX Output Assign	(0 - 3) A, B, C, D
00 05	0aaa aaaa	MFX Control 1 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 06	0aaa aaaa	MFX Control 1 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 07	0aaa aaaa	MFX Control 2 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 08	0aaa aaaa	MFX Control 2 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 09	0aaa aaaa	MFX Control 3 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 0A	0aaa aaaa	MFX Control 3 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 0B	0aaa aaaa	MFX Control 4 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 0C	0aaa aaaa	MFX Control 4 Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 0D	000a aaaa	MFX Control Assign 1	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0E	000a aaaa	MFX Control Assign 2	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0F	000a aaaa	MFX Control Assign 3	(0 - 16) OFF, 1 - 16
00 10	000a aaaa	MFX Control Assign 4	(0 - 16) OFF, 1 - 16
# 00 11	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 15	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 19	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 21	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 25	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 29	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 31	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 35	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 39	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 41	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 45	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 49	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 51	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 55	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 59	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 21	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 22	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 69	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 23	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 6D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 24	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 71	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 25	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 75	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 26	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 79	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 27	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 7D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 28	(12768 - 52768) -20000 - +20000

# 01 01	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 29	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 05	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 30	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 09	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 31	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 0D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 32	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 01 11	Taille totale		

* Paramètres de Chorus communs des Performances

Adresse de décalage	Description		
00 00	0000 aaaa	Chorus Type	(0 - 2)
00 01	0aaa aaaa	Chorus Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Chorus Output Assign	(0 - 3) A, B, C, D
00 03	0000 00aa	Chorus Output Select	(0 - 2) MAIN, REV, MAIN+REV
# 00 04	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 08	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 10	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 14	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 18	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 20	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 24	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 34	Taille totale		

* Paramètres de Réverbération communs des Performances

Adresse de décalage	Description		
00 00	0000 aaaa	Reverb Type	(0 - 4)
00 01	0aaa aaaa	Reverb Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Reverb Output Assign	(0 - 3) A, B, C, D
# 00 03	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 07	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 13	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 17	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 33	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 37	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 43	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 47	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 53	Taille totale		

* Paramètres MIDI des Performances

Adresse de décalage	Description		
00 00	0000 000a	Receive Program Change	(0 - 1) OFF, ON
00 01	0000 000a	Receive Bank Select	(0 - 1) OFF, ON
00 02	0000 000a	Receive Bender	(0 - 1) OFF, ON
00 03	0000 000a	Receive Polyphonic Key Pressure	(0 - 1) OFF, ON
00 04	0000 000a	Receive Channel Pressure	(0 - 1) OFF, ON
00 05	0000 000a	Receive Modulation	(0 - 1) OFF, ON
00 06	0000 000a	Receive Volume	(0 - 1) OFF, ON
00 07	0000 000a	Receive Pan	(0 - 1) OFF, ON
00 08	0000 000a	Receive Expression	(0 - 1) OFF, ON
00 09	0000 000a	Receive Hold-1	(0 - 1) OFF, ON
00 0A	0000 000a	Phase Lock	(0 - 1) OFF, ON
00 0B	0000 0aaa	Velocity Curve Type	(0 - 4) OFF, 1 - 4
00 00 00 0C	Total Size		

* Paramètres de Parties des Performances

Adresse de décalage	Description		
00 00	0000 aaaa	Receive Channel	(0 - 15) 1 - 16
00 01	0000 000a	Receive Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 02	0000 000a	Receive MIDI1	(0 - 1) OFF, ON
00 03	0000 000a	Receive MIDI2	(0 - 1) OFF, ON
00 04	0aaa aaaa	Patch, Bank Select MSB (CC n°0)	(0 - 127)
00 05	0aaa aaaa	Patch, Bank Select LSB (CC n°32)	(0 - 127)
00 06	0aaa aaaa	Patch, numéro de Programme (PC)	(0 - 127)
00 07	0aaa aaaa	Part Level (contrôleur n°7)	(0 - 127)
00 08	0aaa aaaa	Part Pan (contrôleur n°10)	(0 - 127) L64 - 63R
00 09	0aaa aaaa	Part Coarse Tune (RPN n°2)	(16 - 112) -48 - +48
00 0A	0aaa aaaa	Part Fine Tune (RPN n°1)	(14 - 114) -50 - +50
00 0B	0000 00aa	Part Mono/Poly (MONO ON/POLY ON)	(0 - 2)

			MONO, POLY, PATCH
	00 0C	0000 00aa	Part Legato Switch (contrôleur n°68) (0 - 2) OFF, ON, PATCH
	00 0D	000a aaaa	Part Pitch Bend Range (RPN n°0) (0 - 25) 0 - 24, PATCH
	00 0E	0000 00aa	Part Portamento Switch (contrôleur n°65) (0 - 2) OFF, ON, PATCH
#	00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb	Part Portamento Time (contrôleur n°5) (0 - 128) 0 - 127, PATCH
	00 11	0aaa aaaa	Part Cutoff Offset (contrôleur n°74) (0 - 127) -64 - +63
	00 12	0aaa aaaa	Part Resonance Offset (contrôleur n°71) (0 - 127) -64 - +63
	00 13	0aaa aaaa	Part Attack Time Offset (contr. n°73) (0 - 127) -64 - +63
	00 14	0aaa aaaa	Part Release Time Offset (contr. n°72) (0 - 127) -64 - +63
	00 15	0000 0aaa	Part Octave Shift (61 - 67) -3 - +3
	00 16	0aaa aaaa	Part Velocity Sens Offset (1 - 127) -63 - +63
	00 17	0aaa aaaa	Keyboard Range Lower (0 - 127) C-1 - UPPER
	00 18	0aaa aaaa	Keyboard Range Upper (0 - 127) LOWER - G9
	00 19	0aaa aaaa	Keyboard Fade Width Lower (0 - 127)
	00 1A	0aaa aaaa	Keyboard Fade Width Upper (0 - 127)
	00 1B	0000 000a	Mute Switch (0 - 1) OFF, MUTE
	00 1C	0aaa aaaa	Part Dry Send Level (0 - 127)
	00 1D	0aaa aaaa	Part Chorus Send Level (contrôleur n°93) (0 - 127)
	00 1E	0aaa aaaa	Part Reverb Send Level (contrôleur n°91) (0 - 127)
	00 1F	0000 aaaa	Part Output Assign (0 - 13) MFX, A, B, C, D, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, PATCH
	00 20	0000 00aa	Part Output MFX Select (0 - 2) MFX1, MFX2, MFX3
00	00 00 21	Taille totale	

* Paramètres communs des Patches

Adresse de décalage		Description
00 00	0aaa aaaa	Nom du Patch, caractère 1 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 01	0aaa aaaa	Nom du Patch, caractère 2 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 02	0aaa aaaa	Nom du Patch, caractère 3 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 03	0aaa aaaa	Nom du Patch, caractère 4 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 04	0aaa aaaa	Nom du Patch, caractère 5 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 05	0aaa aaaa	Nom du Patch, caractère 6 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 06	0aaa aaaa	Nom du Patch, caractère 7 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 07	0aaa aaaa	Nom du Patch, caractère 8 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 08	0aaa aaaa	Nom du Patch, caractère 9 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 09	0aaa aaaa	Nom du Patch, caractère 10 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0A	0aaa aaaa	Nom du Patch, caractère 11 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0B	0aaa aaaa	Nom du Patch, caractère 12 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0C	0aaa aaaa	Patch Category (0 - 127)
00 0D	0000 000a	Tone, Type (0 - 1) 4TONES, MULTI-PARTIAL
00 0E	0aaa aaaa	Patch Level (0 - 127)
00 0F	0aaa aaaa	Patch Pan (0 - 127) L64 - 63R
00 10	0000 000a	Patch Priority (0 - 1) LAST, LOUDEST
00 11	0aaa aaaa	Patch Coarse Tune (16 - 112) -48 - +48
00 12	0aaa aaaa	Patch Fine Tune (14 - 114) -50 - +50
00 13	0000 0aaa	Octave Shift (61 - 67) -3 - +3
00 14	0000 00aa	Stretch Tune Depth (0 - 3) OFF, 1 - 3
00 15	0aaa aaaa	Analog Feel (0 - 127)
00 16	0000 000a	Mono/Poly (0 - 1) MONO, POLY
00 17	0000 000a	Legato Switch (0 - 1) OFF, ON
00 18	0000 000a	Legato Retrigger (0 - 1) OFF, ON
00 19	0000 000a	Portamento Switch (0 - 1) OFF, ON
00 1A	0000 000a	Portamento Mode (0 - 1) NORMAL, LEGATO
00 1B	0000 000a	Portamento Type (0 - 1) RATE, TIME
00 1C	0000 000a	Portamento Start (0 - 1) PITCH, NOTE
00 1D	0aaa aaaa	Portamento Time (0 - 127)
00 1E	0000 000a	Patch Clock Source (0 - 1) PATCH, SYSTEM
# 00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb	Patch Tempo (20 - 250)
00 21	0000 000a	One Shot Mode (0 - 1) OFF, ON
00 22	0aaa aaaa	Cutoff Offset (1 - 127) -63 - +63
00 23	0aaa aaaa	Resonance Offset (1 - 127) -63 - +63
00 24	0aaa aaaa	Attack Time Offset (1 - 127) -63 - +63
00 25	0aaa aaaa	Release Time Offset (1 - 127) -63 - +63
00 26	0aaa aaaa	Velocity Sens Offset (1 - 127) -63 - +63
00 27	0000 aaaa	Patch Output Assign (0 - 13) MFX, A, B, C, D, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, TONE
00 28	0000 000a	TMT Control Switch (0 - 1) OFF, ON
00 29	00aa aaaa	Pitch Bend Range Up (0 - 48)
00 2A	00aa aaaa	Pitch Bend Range Down (0 - 48)
00 2B	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Source (0 - 109) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV
00 2C	00aa aaaa	Matrix Control 1 Destination 1 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 2D	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 1 (1 - 127) -63 - +63
00 2E	00aa aaaa	Matrix Control 1 Destination 2 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 2F	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 2 (1 - 127) -63 - +63
00 30	00aa aaaa	Matrix Control 1 Destination 3 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 31	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 3 (1 - 127) -63 - +63
00 32	00aa aaaa	Matrix Control 1 Destination 4 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 33	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 4 (1 - 127) -63 - +63
00 34	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Source (0 - 109) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV
00 35	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 1 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 36	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 1 (1 - 127) -63 - +63
00 37	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 2 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 38	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 2 (1 - 127) -63 - +63
00 39	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 3 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 3A	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 3 (1 - 127) -63 - +63
00 3B	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 4 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 3C	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 4 (1 - 127) -63 - +63
00 3D	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Source (0 - 109) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV
00 3E	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 1 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 3F	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 1 (1 - 127) -63 - +63
00 40	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 2 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 41	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 2 (1 - 127) -63 - +63
00 42	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 3 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1,

		PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 43	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 3 (1 - 127) -63 - +63
00 44	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 4 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 45	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 4 (1 - 127) -63 - +63
00 46	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Source (0 - 109) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV
00 47	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 1 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 48	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 1 (1 - 127) -63 - +63
00 49	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 2 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 4A	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 2 (1 - 127) -63 - +63
00 4B	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 3 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 4C	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 3 (1 - 127) -63 - +63
00 4D	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 4 (0 - 33) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4
00 4E	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 4 (1 - 127) -63 - +63
00 00 00 4F	Taille totale	

* Paramètre MFX communs des Patches

Adresse de décalage		Description
00 00	0aaa aaaa	MFX Type (0 - 127)
00 01	0aaa aaaa	MFX Dry Send Level (0 - 127)
00 02	0aaa aaaa	MFX Chorus Send Level (0 - 127)
00 03	0aaa aaaa	MFX Reverb Send Level (0 - 127)
00 04	0000 00aa	MFX Output Assign (0 - 3) A, B, C, D
00 05	0aaa aaaa	MFX Control 1 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 06	0aaa aaaa	MFX Control 1 Sens (1 - 127) -63 - +63
00 07	0aaa aaaa	MFX Control 2 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 08	0aaa aaaa	MFX Control 2 Sens (1 - 127) -63 - +63
00 09	0aaa aaaa	MFX Control 3 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 0A	0aaa aaaa	MFX Control 3 Sens (1 - 127) -63 - +63
00 0B	0aaa aaaa	MFX Control 4 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
00 0C	0aaa aaaa	MFX Control 4 Sens (1 - 127) -63 - +63
00 0D	000a aaaa	MFX Control Assign 1 (0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0E	000a aaaa	MFX Control Assign 2 (0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0F	000a aaaa	MFX Control Assign 3 (0 - 16) OFF, 1 - 16
00 10	000a aaaa	MFX Control Assign 4 (0 - 16) OFF, 1 - 16
# 00 11	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 1 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 15	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 2 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 19	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 3 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 4 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 21	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 5 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 25	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 6 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 29	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 7 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 8 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 31	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 9 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 35	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 10 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 39	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 11 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 12 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 41	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 13 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 45	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 14 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 49	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 15 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 16 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 51	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 17 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 55	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 18 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 59	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 19 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 20 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 21 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 22 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 69	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 23 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 6D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 24 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 71	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 25 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 75	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 26 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 79	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 27 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 7D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 28 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 01	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 29 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 05	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 30 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 09	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 31 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 01 0D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc	

	0000 dddd	MFX, Paramètre 32	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 01 11	Taille totale		

* Paramètres de Chorus communs des Patches

Adresse de décalage		Description	
00 00	0000 aaaa	Chorus Type	(0 - 2)
00 01	0aaa aaaa	Chorus Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Chorus Output Assign	(0 - 3) A, B, C, D
00 03	0000 00aa	Chorus Output Select	(0 - 2) MAIN, REV, MAIN+REV
# 00 04	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 08	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 10	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 14	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 18	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 20	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 24	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 34	Taille totale		

* Paramètres de réverbération communs des Patches

Adresse de décalage		Description	
00 00	0000 aaaa	Reverb Type	(0 - 4)
00 01	0aaa aaaa	Reverb Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Reverb Output Assign	(0 - 3) A, B, C, D
# 00 03	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 07	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 13	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 17	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 33	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 37	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 43	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 47	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 53	Taille totale		

* TMT (table de mixage des Tones) des Patches

Adresse de décalage		Description	
00 00	0000 aaaa	Structure Type 1 & 2	(0 - 9) 1 - 10
00 01	0000 00aa	Booster 1 & 2	(0 - 3) 0, +6, +12, +18 [dB]
00 02	0000 aaaa	Structure Type 3 & 4	(0 - 9) 1 - 10
00 03	0000 00aa	Booster 3 & 4	(0 - 3) 0, +6, +12, +18 [dB]
00 04	0000 00aa	TMT Velocity Control	(0 - 2) OFF, ON, RANDOM
00 05	0000 000a	TMT1 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 06	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 07	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 08	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 09	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 0A	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 0B	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 0C	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 0D	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 0E	0000 000a	TMT2 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 0F	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 10	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 11	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 12	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 13	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 14	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 15	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 16	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 17	0000 000a	TMT3 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 18	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 19	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 1A	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 1B	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 1C	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 1D	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 1E	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 1F	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 20	0000 000a	TMT4 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 21	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Range Lower	(0 - 127) C-1 - UPPER
00 22	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Range Upper	(0 - 127) LOWER - G9
00 23	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 24	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 25	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
00 26	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
00 27	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 28	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 00 00 29	Taille totale		

* Paramètres de chaque Tone d'un Patch

Adresse de décalage		Description	
00 00	0aaa aaaa	Tone Level	(0 - 127)
00 01	0aaa aaaa	Tone Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
00 02	0aaa aaaa	Tone Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
00 03	000a aaaa	Tone Random Pitch Depth	(0 - 30) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
00 04	0aaa aaaa	Tone Pan	(0 - 127) L64 - 63R
00 05	000a aaaa	Tone Pan Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
00 06	00aa aaaa	Tone Random Pan Depth	(0 - 63)
00 07	0aaa aaaa	Tone Alternate Pan Depth	(1 - 127) L63 - 63R
00 08	0000 000a	Tone Env Mode	(0 - 1) NO-SUS, SUSTAIN
00 09	0000 00aa	Tone Delay Mode	(0 - 3) NORMAL, HOLD, KEY-OFF-NORMAL, KEY-OFF-DECAY
# 00 0A	0000 aaaa 0000 bbbb	Tone Delay Time	(0 - 149) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
00 0C	0aaa aaaa	Tone Dry Send Level	(0 - 127)
00 0D	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (MFX)	(0 - 127)
00 0E	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (MFX)	(0 - 127)
00 0F	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (non MFX)	(0 - 127)
00 10	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (non MFX)	(0 - 127)
00 11	0000 aaaa	Tone Output Assign	(0 - 12) MFX, A, B, C, D, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
00 12	0000 000a	Tone Receive Bender	(0 - 1) OFF, ON
00 13	0000 000a	Tone Receive Expression	(0 - 1) OFF, ON
00 14	0000 000a	Tone Receive Hold-1	(0 - 1) OFF, ON
00 15	0000 000a	Tone Receive Pan Mode	(0 - 1) CONTINUOUS, KEY-ON
00 16	0000 000a	Tone Redamper Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 17	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 18	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 19	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1A	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1B	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1C	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1D	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1E	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 1F	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 20	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 21	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 22	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 23	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 1	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 24	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 2	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 25	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 3	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 26	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 4	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
00 27	0000 00aa	Wave Group Type	(0 - 3) INT-WAVE, SRJV80-EXP, SRX-EXP, SAMPLE
# 00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Wave Number R	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
00 34	0000 00aa	Wave Gain	(0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
00 35	0000 000a	Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 36	0000 00aa	Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
00 37	000a aaaa	Wave FXM Depth	(0 - 16)
00 38	0000 000a	Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON
00 39	00aa aaaa	Wave Pitch Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
00 3A	000a aaaa	Pitch Env Depth	(52 - 76) -12 - +12
00 3B	0aaa aaaa	Pitch Env Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 3C	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 3D	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 3E	000a aaaa	Pitch Env Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
00 3F	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1	(0 - 127)
00 40	0aaa aaaa	Pitch Env Time 2	(0 - 127)
00 41	0aaa aaaa	Pitch Env Time 3	(0 - 127)
00 42	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4	(0 - 127)
00 43	0aaa aaaa	Pitch Env Level 0	(1 - 127) -63 - +63
00 44	0aaa aaaa	Pitch Env Level 1	(1 - 127) -63 - +63
00 45	0aaa aaaa	Pitch Env Level 2	(1 - 127) -63 - +63
00 46	0aaa aaaa	Pitch Env Level 3	(1 - 127) -63 - +63
00 47	0aaa aaaa	Pitch Env Level 4	(1 - 127) -63 - +63
00 48	0000 0aaa	TVF Filter Type	(0 - 6) OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3
00 49	0aaa aaaa	TVF Cutoff Frequency	(0 - 127)
00 4A	00aa aaaa	TVF Cutoff Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
00 4B	0000 0aaa	TVF Cutoff Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
00 4C	0aaa aaaa	TVF Cutoff Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 4D	0aaa aaaa	TVF Resonance	(0 - 127)
00 4E	0aaa aaaa	TVF Resonance Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 4F	0aaa aaaa	TVF Env Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 50	0000 0aaa	TVF Env Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
00 51	0aaa aaaa	TVF Env Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 52	0aaa aaaa	TVF Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 53	0aaa aaaa	TVF Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 54	000a aaaa	TVF Env Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
00 55	0aaa aaaa	TVF Env Time 1	(0 - 127)
00 56	0aaa aaaa	TVF Env Time 2	(0 - 127)
00 57	0aaa aaaa	TVF Env Time 3	(0 - 127)
00 58	0aaa aaaa	TVF Env Time 4	(0 - 127)
00 59	0aaa aaaa	TVF Env Level 0	(0 - 127)
00 5A	0aaa aaaa	TVF Env Level 1	(0 - 127)
00 5B	0aaa aaaa	TVF Env Level 2	(0 - 127)
00 5C	0aaa aaaa	TVF Env Level 3	(0 - 127)
00 5D	0aaa aaaa	TVF Env Level 4	(0 - 127)
00 5E	000a aaaa	Bias Level	(54 - 74) -100 - +100
00 5F	0aaa aaaa	Bias Position	(0 - 127) C-1 - G9
00 60	0000 00aa	Bias Direction	(0 - 3) LOWER, UPPER, LOWER&UPPER, ALL
00 61	0000 0aaa	TVA Level Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
00 62	0aaa aaaa	TVA Level Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 63	0aaa aaaa	TVA Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 64	0aaa aaaa	TVA Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
00 65	000a aaaa	TVA Env Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
00 66	0aaa aaaa	TVA Env Time 1	(0 - 127)
00 67	0aaa aaaa	TVA Env Time 2	(0 - 127)
00 68	0aaa aaaa	TVA Env Time 3	(0 - 127)
00 69	0aaa aaaa	TVA Env Time 4	(0 - 127)
00 6A	0aaa aaaa	TVA Env Level 1	(0 - 127)
00 6B	0aaa aaaa	TVA Env Level 2	(0 - 127)
00 6C	0aaa aaaa	TVA Env Level 3	(0 - 127)
00 6D	0000 aaaa	LFO1 Wave Form	(0 - 10) SIN, TRI, SAW-UP, SAW-DW, SQR, RND, BEND-UP, BEND-DW, TRP, S&H, CHS
# 00 6E	0000 aaaa 0000 bbbb	LFO1 Rate	(0 - 149) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
00 70	0000 0aaa	LFO1 Offset	(0 - 4) -100, -50, 0, +50, +100
00 71	0aaa aaaa	LFO1 Rate Detune	(0 - 127)
00 72	0aaa aaaa	LFO1 Delay Time	(0 - 127)
00 73	000a aaaa	LFO1 Delay Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
00 74	0000 00aa	LFO1 Fade Mode	(0 - 3) ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT
00 75	0aaa aaaa	LFO1 Fade Time	(0 - 127)
00 76	0000 000a	LFO1 Key Trigger	(0 - 1) OFF, ON
00 77	0aaa aaaa	LFO1 Pitch Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 78	0aaa aaaa	LFO1 TVF Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 79	0aaa aaaa	LFO1 TVA Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 7A	0aaa aaaa	LFO1 Pan Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 7B	0000 aaaa	LFO2 Wave Form	(0 - 10) SIN, TRI, SAW-UP, SAW-DW, SQR, RND, BEND-UP, BEND-DW, TRP, S&H, CHS
# 00 7C	0000 aaaa 0000 bbbb	LFO2 Rate	(0 - 149) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
00 7E	0000 0aaa	LFO2 Offset	(0 - 4) -100, -50, 0, +50, +100
00 7F	0aaa aaaa	LFO2 Rate Detune	(0 - 127)
01 00	0aaa aaaa	LFO2 Delay Time	(0 - 127)
01 01	000a aaaa	LFO2 Delay Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
01 02	0000 00aa	LFO2 Fade Mode	(0 - 3) ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT
01 03	0aaa aaaa	LFO2 Fade Time	(0 - 127)
01 04	0000 000a	LFO2 Key Trigger	(0 - 1) OFF, ON
01 05	0aaa aaaa	LFO2 Pitch Depth	(1 - 127) -63 - +63
01 06	0aaa aaaa	LFO2 TVF Depth	(1 - 127) -63 - +63
01 07	0aaa aaaa	LFO2 TVA Depth	(1 - 127) -63 - +63
01 08	0aaa aaaa	LFO2 Pan Depth	(1 - 127) -63 - +63
00 00 01 09	Taille totale		

* Note de Split d'un Patch

Adresse de décalage		Description	
# 00 00	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	n° du partiel	(0 - 4096) OFF, 1 - 4096
00 04	0000 000a	Assign Type	(0 - 1) MULTI, SINGLE
00 05	000a aaaa	Mute Group	(0 - 31) OFF, 1 - 31
00 06	0aaa aaaa	Split Dry Send Level	(0 - 127)
00 07	0aaa aaaa	Split Chorus Send Level (MFX)	(0 - 127)
00 08	0aaa aaaa	Split Reverb Send Level (MFX)	(0 - 127)
00 09	0aaa aaaa	Split Chorus Send Level (non MFX)	(0 - 127)

	00 0A	0aaa aaaa	Split Reverb Send Level (non MFX) (0 - 127)
	00 0B	0000 aaaa	Split Output Assign (0 - 12) MFX, A, B, C, D, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
00 00 00 0C	Taille totale		

* Paramètres communs des kits rythmiques

Adresse de décalage		Description	
	00 00	0aaa aaaa	Nom du kit de batterie, caractère 1 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 01	0aaa aaaa	Nom du kit de batterie, caractère 2 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 02	0aaa aaaa	Nom du kit de batterie, caractère 3 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 03	0aaa aaaa	Nom du kit de batterie, caractère 4 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 04	0aaa aaaa	Nom du kit de batterie, caractère 5 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 05	0aaa aaaa	Nom du kit de batterie, caractère 6 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 06	0aaa aaaa	Nom du kit de batterie, caractère 7 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 07	0aaa aaaa	Nom du kit de batterie, caractère 8 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 08	0aaa aaaa	Nom du kit de batterie, caractère 9 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 09	0aaa aaaa	Nom du kit de batterie, caractère 10 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 0A	0aaa aaaa	Nom du kit de batterie, caractère 11 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 0B	0aaa aaaa	Nom du kit de batterie, caractère 12 (32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
	00 0C	0aaa aaaa	Rhythm Level (0 - 127)
	00 0D	0000 000a	Rhythm Clock Source (0 - 1) RHYTHM, SYSTEM
#	00 0E	0000 aaaa 0000 bbbb	Rhythm Tempo (20 - 250)
	00 10	0000 000a	One Shot Mode (0 - 1) OFF, ON
	00 11	0000 aaaa	Rhythm Output Assign (0 - 13) MFX, A, B, C, D, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, TONE
00 00 00 12	Taille totale		

* Paramètre MFX communs des kits rythmiques

Adresse de décalage		Description	
	00 00	0aaa aaaa	MFX Type (0 - 127)
	00 01	0aaa aaaa	MFX Dry Send Level (0 - 127)
	00 02	0aaa aaaa	MFX Chorus Send Level (0 - 127)
	00 03	0aaa aaaa	MFX Reverb Send Level (0 - 127)
	00 04	0000 00aa	MFX Output Assign (0 - 3) A, B, C, D
	00 05	0aaa aaaa	MFX Control 1 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
	00 06	0aaa aaaa	MFX Control 1 Sens (1 - 127) -63 - +63
	00 07	0aaa aaaa	MFX Control 2 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
	00 08	0aaa aaaa	MFX Control 2 Sens (1 - 127) -63 - +63
	00 09	0aaa aaaa	MFX Control 3 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
	00 0A	0aaa aaaa	MFX Control 3 Sens (1 - 127) -63 - +63
	00 0B	0aaa aaaa	MFX Control 4 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT, SYS1 - SYS4
	00 0C	0aaa aaaa	MFX Control 4 Sens (1 - 127) -63 - +63
	00 0D	000a aaaa	MFX Control Assign 1 (0 - 16) OFF, 1 - 16
	00 0E	000a aaaa	MFX Control Assign 2 (0 - 16) OFF, 1 - 16
	00 0F	000a aaaa	MFX Control Assign 3 (0 - 16) OFF, 1 - 16
	00 10	000a aaaa	MFX Control Assign 4 (0 - 16) OFF, 1 - 16
#	00 11	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX,Paramètre 1 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 15	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX,Paramètre 2 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 19	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 3 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 4 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 21	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 5 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 25	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 6 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 29	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 7 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 8 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 31	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 9 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 35	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 10 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 39	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 11 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 12 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 41	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 13 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 45	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 14 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 49	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 15 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 16 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 51	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 17 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 55	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 18 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 59	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 19 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 20 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 21 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 22 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 69	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 23 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 6D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 24 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 71	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 25 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 75	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 26 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 79	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 27 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 7D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 28 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 01	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 29 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 05	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 30 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 09	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 31 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 0D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX, Paramètre 32 (12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 01 11	Taille totale		

* Paramètre de Chorus communs des kits rythmiques

Adresse de décalage		Description	
	00 00	0000 aaaa	Chorus Type (0 - 2)
	00 01	0aaa aaaa	Chorus Level (0 - 127)
	00 02	0000 00aa	Chorus Output Assign (0 - 3) A, B, C, D
	00 03	0000 00aa	Chorus Output Select (0 - 2) MAIN, REV, MAIN+REV
#	00 04	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 1 (12768 - 52768) -20000 - +20000

#	00 08	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 10	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 14	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 18	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 20	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 24	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus, Paramètre 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 34		Taille totale		

* Paramètres de Réverbération communs des kits rythmiques

Adresse de décalage		Description	
00 00	0000 aaaa	Reverb Type	(0 - 4)
00 01	0aaa aaaa	Reverb Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Reverb Output Assign	(0 - 3) A, B, C, D
# 00 03	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 07	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 13	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 17	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 33	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 37	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 43	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 47	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Réverbération, Paramètre 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 53		Taille totale	

* Tone rythmique

Adresse de décalage		Description	
00 00	0aaa aaaa	Nom du Tone, caractère 1	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 01	0aaa aaaa	Nom du Tone, caractère 2	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 02	0aaa aaaa	Nom du Tone, caractère 3	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 03	0aaa aaaa	Nom du Tone, caractère 4	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 04	0aaa aaaa	Nom du Tone, caractère 5	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 05	0aaa aaaa	Nom du Tone, caractère 6	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 06	0aaa aaaa	Nom du Tone, caractère 7	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 07	0aaa aaaa	Nom du Tone, caractère 8	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 08	0aaa aaaa	Nom du Tone, caractère 9	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 09	0aaa aaaa	Nom du Tone, caractère 10	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0A	0aaa aaaa	Nom du Tone, caractère 11	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0B	0aaa aaaa	Nom du Tone, caractère 12	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
00 0C	0000 000a	Assign Type	(0 - 1) MULTI, SINGLE
00 0D	000a aaaa	Mute Group	(0 - 31) OFF, 1 - 31
00 0E	0aaa aaaa	Tone Level	(0 - 127)
00 0F	0aaa aaaa	Tone Coarse Tune	(0 - 127) C-1 - G9
00 10	0aaa aaaa	Tone Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
00 11	000a aaaa	Tone Random Pitch Depth	(0 - 30) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
00 12	0aaa aaaa	Tone Pan	(0 - 127) L64 - 63R
00 13	00aa aaaa	Tone Random Pan Depth	(0 - 63)
00 14	0aaa aaaa	Tone Alternate Pan Depth	(1 - 127) L63 - 63R
00 15	0000 000a	Tone Env Mode	(0 - 1) NO-SUS, SUSTAIN
00 16	0aaa aaaa	Tone Dry Send Level	(0 - 127)
00 17	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level	(0 - 127)
00 18	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level	(0 - 127)
00 19	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (non MFX)	(0 - 127)
00 1A	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (non MFX)	(0 - 127)
00 1B	0000 aaaa	Tone Output Assign	(0 - 12) MFX, A, B, C, D, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
00 1C	00aa aaaa	Tone Pitch Bend Range	(0 - 48)
00 1D	0000 000a	Tone Receive Expression	(0 - 1) OFF, ON
00 1E	0000 000a	Tone Receive Hold-1	(0 - 1) OFF, ON
00 1F	0000 000a	Tone Receive Pan Mode	(0 - 1) CONTINUOUS, KEY-ON
00 20	0000 00aa	WMT Velocity Control	(0 - 2) OFF, ON, RANDOM
00 21	0000 000a	WMT1 Wave Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 22	0000 00aa	WMT1 Wave Group Type	(0 - 3) INT-WAVE, SRJV80-EXP, SRX-EXP, SAMPLE
# 00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT1 Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT1 Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
# 00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT1 Wave Number R	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
00 2F	0000 00aa	WMT1 Wave Gain	(0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
00 30	0000 000a	WMT1 Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 31	0000 00aa	WMT1 Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
00 32	000a aaaa	WMT1 Wave FXM Depth	(0 - 16)
00 33	0000 000a	WMT1 Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON

	00 34	0aaa aaaa	WMT1 Wave Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
	00 35	0aaa aaaa	WMT1 Wave Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
	00 36	0aaa aaaa	WMT1 Wave Pan	(0 - 127) L64 - 63R
	00 37	0000 000a	WMT1 Wave Random Pan Switch	(0 - 1) OFF, ON
	00 38	0000 00aa	WMT1 Wave Alternate Pan Switch	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 39	0aaa aaaa	WMT1 Wave Level	(0 - 127)
	00 3A	0aaa aaaa	WMT1 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
	00 3B	0aaa aaaa	WMT1 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
	00 3C	0aaa aaaa	WMT1 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
	00 3D	0aaa aaaa	WMT1 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
	00 3E	0000 000a	WMT2 Wave Switch	(0 - 1) OFF, ON
	00 3F	0000 00aa	WMT2 Wave Group Type	(0 - 3) INT-WAVE, SRJV80-EXP, SRX-EXP, SAMPLE
#	00 40	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT2 Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
#	00 44	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT2 Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
#	00 48	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT2 Wave Number R	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
	00 4C	0000 00aa	WMT2 Wave Gain	(0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
	00 4D	0000 000a	WMT2 Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON
	00 4E	0000 00aa	WMT2 Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
	00 4F	000a aaaa	WMT2 Wave FXM Depth	(0 - 16)
	00 50	0000 000a	WMT2 Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON
	00 51	0aaa aaaa	WMT2 Wave Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
	00 52	0aaa aaaa	WMT2 Wave Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
	00 53	0aaa aaaa	WMT2 Wave Pan	(0 - 127) L64 - 63R
	00 54	0000 000a	WMT2 Wave Random Pan Switch	(0 - 1) OFF, ON
	00 55	0000 00aa	WMT2 Wave Alternate Pan Switch	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 56	0aaa aaaa	WMT2 Wave Level	(0 - 127)
	00 57	0aaa aaaa	WMT2 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
	00 58	0aaa aaaa	WMT2 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
	00 59	0aaa aaaa	WMT2 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
	00 5A	0aaa aaaa	WMT2 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
	00 5B	0000 000a	WMT3 Wave Switch	(0 - 1) OFF, ON
	00 5C	0000 00aa	WMT3 Wave Group Type	(0 - 3) INT-WAVE, SRJV80-EXP, SRX-EXP, SAMPLE
#	00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT3 Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
#	00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT3 Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
#	00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT3 Wave Number R	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
	00 69	0000 00aa	WMT3 Wave Gain	(0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
	00 6A	0000 000a	WMT3 Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON
	00 6B	0000 00aa	WMT3 Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
	00 6C	000a aaaa	WMT3 Wave FXM Depth	(0 - 16)
	00 6D	0000 000a	WMT3 Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON
	00 6E	0aaa aaaa	WMT3 Wave Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
	00 6F	0aaa aaaa	WMT3 Wave Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
	00 70	0aaa aaaa	WMT3 Wave Pan	(0 - 127) L64 - 63R
	00 71	0000 000a	WMT3 Wave Random Pan Switch	(0 - 1) OFF, ON
	00 72	0000 00aa	WMT3 Wave Alternate Pan Switch	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	00 73	0aaa aaaa	WMT3 Wave Level	(0 - 127)
	00 74	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
	00 75	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
	00 76	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
	00 77	0aaa aaaa	WMT3 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
	00 78	0000 000a	WMT4 Wave Switch	(0 - 1) OFF, ON
	00 79	0000 00aa	WMT4 Wave Group Type	(0 - 3) INT-WAVE, SRJV80-EXP, SRX-EXP, SAMPLE
#	00 7A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT4 Wave Group ID	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
#	00 7E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT4 Wave Number L (Mono)	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
#	01 02	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	WMT4 Wave Number R	(0 - 16384) OFF, 1 - 16384
	01 06	0000 00aa	WMT4 Wave Gain	(0 - 3) -6, 0, +6, +12 [dB]
	01 07	0000 000a	WMT4 Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON
	01 08	0000 00aa	WMT4 Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
	01 09	000a aaaa	WMT4 Wave FXM Depth	(0 - 16)
	01 0A	0000 000a	WMT4 Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON
	01 0B	0aaa aaaa	WMT4 Wave Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
	01 0C	0aaa aaaa	WMT4 Wave Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
	01 0D	0aaa aaaa	WMT4 Wave Pan	(0 - 127) L64 - 63R
	01 0E	0000 000a	WMT4 Wave Random Pan Switch	(0 - 1) OFF, ON
	01 0F	0000 00aa	WMT4 Wave Alternate Pan Switch	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
	01 10	0aaa aaaa	WMT4 Wave Level	(0 - 127)
	01 11	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
	01 12	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
	01 13	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
	01 14	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
	01 15	000a aaaa	Pitch Env Depth	(52 - 76) -12 - +12
	01 16	0aaa aaaa	Pitch Env Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 17	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 18	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 19	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1	(0 - 127)
	01 1A	0aaa aaaa	Pitch Env Time 2	(0 - 127)
	01 1B	0aaa aaaa	Pitch Env Time 3	(0 - 127)
	01 1C	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4	(0 - 127)
	01 1D	0aaa aaaa	Pitch Env Level 0	(1 - 127) -63 - +63
	01 1E	0aaa aaaa	Pitch Env Level 1	(1 - 127) -63 - +63
	01 1F	0aaa aaaa	Pitch Env Level 2	(1 - 127) -63 - +63
	01 20	0aaa aaaa	Pitch Env Level 3	(1 - 127) -63 - +63
	01 21	0aaa aaaa	Pitch Env Level 4	(1 - 127) -63 - +63
	01 22	0000 0aaa	TVF Filter Type	(0 - 6) OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3
	01 23	0aaa aaaa	TVF Cutoff Frequency	(0 - 127)
	01 24	0000 0aaa	TVF Cutoff Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
	01 25	0aaa aaaa	TVF Cutoff Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 26	0aaa aaaa	TVF Resonance	(0 - 127)
	01 27	0aaa aaaa	TVF Resonance Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 28	0aaa aaaa	TVF Env Depth	(1 - 127) -63 - +63
	01 29	0000 0aaa	TVF Env Velocity Curve Type	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
	01 2A	0aaa aaaa	TVF Env Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 2B	0aaa aaaa	TVF Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 2C	0aaa aaaa	TVF Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 2D	0aaa aaaa	TVF Env Time 1	(0 - 127)
	01 2E	0aaa aaaa	TVF Env Time 2	(0 - 127)
	01 2F	0aaa aaaa	TVF Env Time 3	(0 - 127)
	01 30	0aaa aaaa	TVF Env Time 4	(0 - 127)
	01 31	0aaa aaaa	TVF Env Level 0	(0 - 127)
	01 32	0aaa aaaa	TVF Env Level 1	(0 - 127)
	01 33	0aaa aaaa	TVF Env Level 2	(0 - 127)
	01 34	0aaa aaaa	TVF Env Level 3	(0 - 127)
	01 35	0aaa aaaa	TVF Env Level 4	(0 - 127)
	01 36	0000 0aaa	TVA Level Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
	01 37	0aaa aaaa	TVA Level Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 38	0aaa aaaa	TVA Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 39	0aaa aaaa	TVA Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	01 3A	0aaa aaaa	TVA Env Time 1	(0 - 127)
	01 3B	0aaa aaaa	TVA Env Time 2	(0 - 127)
	01 3C	0aaa aaaa	TVA Env Time 3	(0 - 127)
	01 3D	0aaa aaaa	TVA Env Time 4	(0 - 127)
	01 3E	0aaa aaaa	TVA Env Level 1	(0 - 127)
	01 3F	0aaa aaaa	TVA Env Level 2	(0 - 127)
	01 40	0aaa aaaa	TVA Env Level 3	(0 - 127)
00 00 01 41			Taille totale	

2. GS (Modèle ID : 42H)

* Paramètre système

Adresse de début		Description	
# 40 00 00	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Master Tune	(24 - 2024) -100.0 - 100.0 [cent.]
40 00 04	0aaa aaaa	Master Volume	(0 - 127)
40 00 05	0aaa aaaa	Master Key Shift	(40 - 88) -24 - +24 [demi-ton]
40 00 06	0aaa aaaa	Master Pan	(1 - 127) L63 - 63R
40 00 7F	0aaa aaaa	Mode Set	(0, 127) GS-RESET, GS-EXIT

* Paramètre commun

Adresse de début		Description	
40 01 10	0aaa aaaa	Voice Reserve 1	(0 - 24)
40 01 11	0aaa aaaa	Voice Reserve 2	(0 - 24)
40 01 12	0aaa aaaa	Voice Reserve 3	(0 - 24)
40 01 13	0aaa aaaa	Voice Reserve 4	(0 - 24)
40 01 14	0aaa aaaa	Voice Reserve 5	(0 - 24)
40 01 15	0aaa aaaa	Voice Reserve 6	(0 - 24)
40 01 16	0aaa aaaa	Voice Reserve 7	(0 - 24)
40 01 17	0aaa aaaa	Voice Reserve 8	(0 - 24)
40 01 18	0aaa aaaa	Voice Reserve 9	(0 - 24)
40 01 19	0aaa aaaa	Voice Reserve 10	(0 - 24)
40 01 1A	0aaa aaaa	Voice Reserve 11	(0 - 24)

	40 01 1B	0aaa aaaa	Voice Reserve 12 (0 - 24)
	40 01 1C	0aaa aaaa	Voice Reserve 13 (0 - 24)
	40 01 1D	0aaa aaaa	Voice Reserve 14 (0 - 24)
	40 01 1E	0aaa aaaa	Voice Reserve 15 (0 - 24)
	40 01 1F	0aaa aaaa	Voice Reserve 16 (0 - 24)
	40 01 30	0aaa aaaa	Reverb Macro (0 - 7)
	40 01 31	0aaa aaaa	Reverb Character (0 - 7)
	40 01 32	0aaa aaaa	Reverb Pre-LPF (0 - 7)
	40 01 33	0aaa aaaa	Reverb Level (0 - 127)
	40 01 34	0aaa aaaa	Reverb Time (0 - 127)
	40 01 35	0aaa aaaa	Reverb Delay Feedback (0 - 127)
	40 01 36	0aaa aaaa	Reverb Send Level to Chorus (0 - 127)
	40 01 38	0aaa aaaa	Chorus Macro (0 - 7)
	40 01 39	0aaa aaaa	Chorus Pre-LPF (0 - 7)
	40 01 3A	0aaa aaaa	Chorus Level (0 - 127)
	40 01 3B	0aaa aaaa	Chorus Feedback (0 - 127)
	40 01 3C	0aaa aaaa	Chorus Delay (0 - 127)
	40 01 3D	0aaa aaaa	Chorus Rate (0 - 127)
	40 01 3E	0aaa aaaa	Chorus Depth (0 - 127)
	40 01 3F	0aaa aaaa	Chorus Send Level to Reverb (0 - 127)

* Paramètre de Partie

Adresse de début		Description	
# 40 1x 00	0aaa aaaa	nº du Tone, valeur du contrôleur CC nº00	(0 - 127)
	0aaa aaaa	nº du Tone, valeur du PC	(0 - 127)
40 1x 02	0aaa aaaa	Rx. Channel	(0 - 16) 1 - 16, OFF
40 1x 03	0000 000a	Rx. Pitch Bend	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 04	0000 000a	Rx. Channel Pressure	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 05	0000 000a	Rx. Program Change	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 06	0000 000a	Rx. Control Change	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 07	0000 000a	Rx. Poly Pressure	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 08	0000 000a	Rx. Note Message	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 09	0000 000a	Rx. RPN	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 0A	0000 000a	Rx. NRPN	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 0B	0000 000a	Rx. Modulation	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 0C	0000 000a	Rx. Volume	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 0D	0000 000a	Rx. Panpot	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 0E	0000 000a	Rx. Expression	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 0F	0000 000a	Rx. Hold-1	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 10	0000 000a	Rx. Portamento	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 11	0000 000a	Rx. Sostenuto	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 12	0000 000a	Rx. Soft	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 13	0aaa aaaa	Mono / Poly Mode	(0 - 1) MODE, POLY
40 1x 14	0aaa aaaa	Assign Mode	(0 - 2) SINGLE, LIMITED-MULTI, FULL-MULTI
40 1x 15	0aaa aaaa	Use for Rhythm Part	(0 - 2) OFF, MAP1, MAP2
40 1x 16	0aaa aaaa	Pitch Key Shift	(40 - 88) -24 - +24 [semitone]
# 40 1x 17	0000 aaaa 0000 bbbb	Pitch Offset Fine	(8 - 248) -12.0 - +12.0 [Hz]
40 1x 19	0aaa aaaa	Part Level (contrôleur CC nº7)	(0 - 127)
40 1x 1A	0aaa aaaa	Velocity Sens Depth	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 1B	0aaa aaaa	Velocity Sens Offset	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 1C	0aaa aaaa	Part Panpot (contrôleur CC nº10)	(0 - 127) RANDOM, L63 - 63R
40 1x 1D	0aaa aaaa	Keyboard Range Low	(0 - 127)
40 1x 1E	0aaa aaaa	Keyboard Range High	(0 - 127)
40 1x 1F	0aaa aaaa	CC1 Controller Number	(0 - 95)
40 1x 20	0aaa aaaa	CC2 Controller Number	(0 - 95)
40 1x 21	0aaa aaaa	Chorus Send Level (contrôleur CC nº93)	(0 - 127)
40 1x 22	0aaa aaaa	Reverb Send Level (contrôleur CC nº93)	(0 - 127)
40 1x 23	0000 000a	Rx. Bank Select	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 24	0000 000a	Rx. Bank Select LSB	(0 - 1) OFF, ON
40 1x 30	0aaa aaaa	Tone Modify 1 (Vibrato Rate)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 31	0aaa aaaa	Tone Modify 2 (Vibrato Depth)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 32	0aaa aaaa	Tone Modify 3 (TVF Cutoff Freq.)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 33	0aaa aaaa	Tone Modify 4 (TVF Resonance)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 34	0aaa aaaa	Tone Modify 5 (TVF&TVA Env. Attack)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 35	0aaa aaaa	Tone Modify 6 (TVF&TVA Env. Decay)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 36	0aaa aaaa	Tone Modify 7 (TVF&TVA ENv. Release)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 37	0aaa aaaa	Tone Modify 8 (Vibrato Delay)	(0 - 127) -64 - +63
40 1x 40	0aaa aaaa	Scale Tuning C	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 41	0aaa aaaa	Scale Tuning C#	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 42	0aaa aaaa	Scale Tuning D	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 43	0aaa aaaa	Scale Tuning D#	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 44	0aaa aaaa	Scale Tuning E	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 45	0aaa aaaa	Scale Tuning F	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 46	0aaa aaaa	Scale Tuning F#	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 47	0aaa aaaa	Scale Tuning G	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 48	0aaa aaaa	Scale Tuning G#	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 49	0aaa aaaa	Scale Tuning A	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 4A	0aaa aaaa	Scale Tuning A#	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 1x 4B	0aaa aaaa	Scale Tuning B	(0 - 127) -64 - +63 [cent]
40 2x 00	0aaa aaaa	Mod Pitch Control	(40 - 88) -24 - +24 [semitone]
40 2x 01	0aaa aaaa	Mod TVF Cutoff Control	(0 - 127) -9600 - +9600 [cent]
40 2x 02	0aaa aaaa	Mod Amplitude Control	(0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 03	0aaa aaaa	Mod LFO1 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 04	0aaa aaaa	Mod LFO1 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 05	0aaa aaaa	Mod LFO1 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 06	0aaa aaaa	Mod LFO1 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 07	0aaa aaaa	Mod LFO2 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 08	0aaa aaaa	Mod LFO2 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 09	0aaa aaaa	Mod LFO2 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 0A	0aaa aaaa	Mod LFO2 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 10	0aaa aaaa	Bend Pitch Control	(64 - 88) 0 - 24 [semitone]
40 2x 11	0aaa aaaa	Bend TVF Cutoff Control	(0 - 127) -9600 - +9600 [cent]
40 2x 12	0aaa aaaa	Bend Amplitude Control	(0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 13	0aaa aaaa	Bend LFO1 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 14	0aaa aaaa	Bend LFO1 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 15	0aaa aaaa	Bend LFO1 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 16	0aaa aaaa	Bend LFO1 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 17	0aaa aaaa	Bend LFO2 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 18	0aaa aaaa	Bend LFO2 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 19	0aaa aaaa	Bend LFO2 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 1A	0aaa aaaa	Bend LFO2 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 20	0aaa aaaa	CAf Pitch Control	(40 - 88) -24 - +24 [semitone]
40 2x 21	0aaa aaaa	CAf TVF Cutoff Control	(0 - 127) -9600 - +9600 [cent]
40 2x 22	0aaa aaaa	CAf Amplitude Control	(0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 23	0aaa aaaa	CAf LFO1 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 24	0aaa aaaa	CAf LFO1 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 25	0aaa aaaa	CAf LFO1 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 26	0aaa aaaa	CAf LFO1 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 27	0aaa aaaa	CAf LFO2 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 28	0aaa aaaa	CAf LFO2 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 29	0aaa aaaa	CAf LFO2 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 2A	0aaa aaaa	CAf LFO2 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 30	0aaa aaaa	PAf Pitch Control	(40 - 88) -24 - +24 [semitone]
40 2x 31	0aaa aaaa	PAf TVF Cutoff Control	(0 - 127) -9600 - +9600 [cent]
40 2x 32	0aaa aaaa	PAf Amplitude Control	(0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 33	0aaa aaaa	PAf LFO1 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 34	0aaa aaaa	PAf LFO1 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 35	0aaa aaaa	PAf LFO1 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 36	0aaa aaaa	PAf LFO1 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 37	0aaa aaaa	PAf LFO2 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 38	0aaa aaaa	PAf LFO2 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 39	0aaa aaaa	PAf LFO2 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 3A	0aaa aaaa	PAf LFO2 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 40	0aaa aaaa	CC1 Pitch Control	(40 - 88) -24 - +24 [semitone]
40 2x 41	0aaa aaaa	CC1 TVF Cutoff Control	(0 - 127) -9600 - +9600 [cent]
40 2x 42	0aaa aaaa	CC1 Amplitude Control	(0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 43	0aaa aaaa	CC1 LFO1 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 44	0aaa aaaa	CC1 LFO1 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 45	0aaa aaaa	CC1 LFO1 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 46	0aaa aaaa	CC1 LFO1 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 47	0aaa aaaa	CC1 LFO2 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 48	0aaa aaaa	CC1 LFO2 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 49	0aaa aaaa	CC1 LFO2 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 4A	0aaa aaaa	CC1 LFO2 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 50	0aaa aaaa	CC2 Pitch Control	(40 - 88) -24 - +24 [semitone]
40 2x 51	0aaa aaaa	CC2 TVF Cutoff Control	(0 - 127) -9600 - +9600 [cent]
40 2x 52	0aaa aaaa	CC2 Amplitude Control	(0 - 127) -100.0 - +100.0 [%]
40 2x 53	0aaa aaaa	CC2 LFO1 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 54	0aaa aaaa	CC2 LFO1 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 55	0aaa aaaa	CC2 LFO1 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 56	0aaa aaaa	CC2 LFO1 TVA Depth	(0 - 127) 0 - 100.0 [%]
40 2x 57	0aaa aaaa	CC2 LFO2 Rate Control	(0 - 127) -10.0 - +10.0 [Hz]
40 2x 58	0aaa aaaa	CC2 LFO2 Pitch Control	(0 - 127) 0 - 600 [cent]
40 2x 59	0aaa aaaa	CC2 LFO2 TVF Depth	(0 - 127) 0 - 2400 [cent]
40 2x 5A	0aaa aaaa	CC2 LFO2 TVA Depth	(0 - 127)

			0 - 100.0 [%]

x : NUMÉRO DE BLOC (0-F)
Partie 1 (canal MIDI = 1) x = 1
Partie 2 (canal MIDI = 2) x = 2
: : :
Partie 9 (canal MIDI = 9) x = 9
Partie 10 (canal MIDI = 10) x = 0
Partie 11 (canal MIDI = 11) x = A
Partie 12 (canal MIDI = 12) x = B
: : :
Partie 16 (canal MIDI = 16) x = F

* Paramètre Drum Setup

Adresse de début		Description	
41 m0 00	0aaa aaaa	Nom du Drum Map, caractère 1	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 01	0aaa aaaa	Nom du Drum Map, caractère 2	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 02	0aaa aaaa	Nom du Drum Map, caractère 3	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 03	0aaa aaaa	Nom du Drum Map, caractère 4	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 04	0aaa aaaa	Nom du Drum Map, caractère 5	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 05	0aaa aaaa	Nom du Drum Map, caractère 6	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 06	0aaa aaaa	Nom du Drum Map, caractère 7	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 07	0aaa aaaa	Nom du Drum Map, caractère 8	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 08	0aaa aaaa	Nom du Drum Map, caractère 9	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 09	0aaa aaaa	Nom du Drum Map, caractère 10	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 0A	0aaa aaaa	Nom du Drum Map, caractère 11	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m0 0B	0aaa aaaa	Nom du Drum Map, caractère 12	(32 - 127) 32 - 127 [ASCII]
41 m1 rr	0aaa aaaa	Play Note Number	(0 - 127)
41 m2 rr	0aaa aaaa	Level	(0 - 127)
41 m3 rr	0aaa aaaa	Assign Group Number	(0 - 127) NON, 1 - 127
41 m4 rr	0aaa aaaa	Panpot	(0 - 127) RAMDOM, L63 - 63R
41 m5 rr	0aaa aaaa	Reverb Send Level	(0 - 127) 0.0 - 1.0
41 m6 rr	0aaa aaaa	Chorus Send Level	(0 - 127) 0.0 - 1.0
41 m7 rr	0000 000a	Rx. Note Off	(0 - 1) OFF, ON
41 m8 rr	0000 000a	Rx. Note On	(0 - 1) OFF, ON

m : Numéro du Drum Map (0 = MAP1, 1 = MAP2)
rr : Numéro de note de la Partie de batterie (00H-7FH)

●Tableau de correspondance entre valeurs décimales et hexadécimales

Un "H" est apposé à la fin des valeurs exprimées en notation hexadécimale.

Dans les documentations MIDI, les valeurs et les adresses/tailles des messages exclusifs sont exprimées en notation hexadécimales par octets de 7 bits.
Le tableau suivant vous montrent la correspondance entre les valeurs décimales et les valeurs hexadécimales.

D	H	D	H	D	H	D	H
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

D : valeurs décimales
H : hexadécimales

* Les valeurs décimales (pour exprimer par exemple les canaux MIDI, les numéros de banque, les numéros de programmes, etc.) sont toujours une unité supérieure aux valeurs listées dans le tableau ci-dessus.

* Un octet de 7 bits permet d'exprimer des données sur une plage de 128 valeurs. Pour les données qui nécessitent une plus grande résolution, vous avez besoin de deux octets ou plus. Par exemple, deux numéros hexadécimaux aa bbH qui expriment deux octets de 7 bits indiquent une valeur de aa x 128+bb.
* Dans le cas des valeurs qui ont un signe ±, 00H = -64, 40H = ±0, et 7FH = +63 pour que l'expression décimale corresponde à une valeur inférieure de 64 à celle listée dans le tableau ci-dessus. Dans le cas de deux types, 00 00H = -8192, 40 00H = ±0 et 7F 7FH = +8191. Par exemple, si la valeur aa bbH était exprimée en décimal, cela donnerait aa bbH - 40 00H = aa x 128+bb - 64 x 128.
* Les données signalées par le message "Use nibbled data" sont exprimées en hexadécimal par groupes de 4 bits. Une valeur exprimée sous forme de 2 octets 0a 0bH a la valeur de a x 16+b.

<Exemple 1> Quelle est la correspondance décimale de de 5AH ?
En se reportant au tableau ci-dessus, 5AH = 90.

<Exemple 2> Quelle est la correspondance décimale de la valeur 12 34H donnée sous forme hexadécimale (7 bits pour chaque octet) ?
D'après le tableau ci-dessus, 12H = 18 et 34H = 52
Par conséquent, 18 x 128 + 52 = 2356

<Exemple 3> Quelle est la correspondance décimale de la valeur de nybble 0A 03 09 0D ?
D'après le tableau ci-dessus, comme 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13,
la réponse est ((10 x 16 + 3) x 16 + 9) x 16 + 13 = 41885

<Exemple 4> Quelle est la version nybble (4 bits) de la valeur décimale 1258 ?

16) 1258
16) 78 ... 10
16) 4 ... 14
0 ... 4

D'après le tableau ci-dessus, comme 0=00H, 4=04H, 14=0EH, 10=0AH,
la réponse est 00 04 0E 0AH.

●Exemples de messages MIDI

<Exemple 1> 92 3E 5F
9n correspond au statut de Note-on et n au numéro de canal MIDI. Comme 2H = 2, 3EH = 62 et 5FH = 95, il s'agit d'un message de Note-on sur le canal MIDI 3, note n°62 (C4) de vélocité 95.

<Exemple 2> CE 49
CnH correspond au statut de Program Change et n au numéro de canal MIDI. Comme EH = 14 et 49H = 73, il s'agit d'un message de Program Change sur le canal MIDI 15, Programme n°74 (Flute en GS).

<Exemple 3> EA 00 28
EnH correspond au statut du paramètre Pitch Bend Change et n au numéro de canal MIDI. Le 2ème octet (00H = 0) est le LSB et le 3ème octet (28H = 40) est le MSB, mais la valeur de Pitch Bend est un numéro à signe dont 40 00H (= 64 x 128+0 = 8192) est de 0. Ainsi la valeur du Pitch Bend est de :
28 00H - 40 00H = 40 x 128+0 - (64 x 128+0) = 5120 - 8192 = -3072

Si vous réglez la sensibilité du Pitch Bend sur 2 demi-tons, la valeur -8192 (00 00H) va faire varier la hauteur sur -200 centièmes. Alors, dans ce cas -200 x (-3072) ∏ (-8192) = -75 centièmes du Pitch Bend est appliqué au canal MIDI 11.

<Exemple 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F
BnH correspond au statut de Control Change et n au numéro de canal MIDI. Pour les messages de Control Change, le 2ème octet correspond au numéro de contrôleur et le 3ème octet à sa valeur. Si deux ou plusieurs messages consécutifs ont le même statut, le MID dispose d'une fonction intitulée "running status" qui permet de ne pas répéter l'octet de statut du deuxième message et des suivants. Ainsi, les messages ci-dessus ont le sens suivant :

B3	64 00	canal MIDI 4, octet inférieur du n° de RPN : 00H
(B3)	65 00	(canal MIDI 4) octet supérieur du n° de RPN : 00H
(B3)	06 0C	(canal MIDI 4) octet supérieur de la valeur du RPN : 0CH
(B3)	26 00	(canal MIDI 4) octet inférieur de la valeur du RPN : 00H
(B3)	64 7F	(canal MIDI 4) octet inférieur du n° de RPN : 7FH
(B3)	65 7F	(canal MIDI 4) octet supérieur du n° de RPN : 7FH

Autrement dit, les messages ci-dessus indiquent qu'une valeur de 0C 00H a été transmise pour le RPN n°00 00H sur le canal MIDI 4, puis que le paramètre RPN n°7F 7FH a été

sélectionné.

Le RPN n°00 00H sélectionne le paramètre Pitch Bend Sensitivity (sensibilité du pitch bend) et la valeur du MSB fixe le nombre de demi-tons désiré. Ainsi, une valeur de 0CH = 12 règle le pitch bend sur sa plage d'action maximale de ±12 demi-tons (1 octave). Sur les modules de sons GS, le LSB du paramètre de réglage de la sensibilité du Pitch Bend est ignoré, mais il est tout de même nécessaire de le transmettre (avec la valeur 0) pour que l'opération se déroule correctement.

Une fois que vous avez sélectionné le numéro de RPN ou NRPN désiré, tous les messages de Data Entry transmis sur le canal correspondant sont pris en compte. Par conséquent, pensez toujours à sélectionner le paramètre sur 7F 7FH une fois que vous avez fait les réglages désirés pour éviter toute mauvaise surprise. C'est la raison pour laquelle on trouve le (B3) 64 7F (B3) 65 7F à la fin.

Il est préférable de ne pas trop charger vos séquences (Stantard MIDI File, par exemple) en événements faisant appel à la fonction Running Status (voir <Exemple 4>) parce que si la lecture est interrompue en cours de morceau, puis ramenée vers le début ou avancée, le séquenceur risque de ne pas pouvoir transmettre le bon statut, et le module de sons risque de ne pas interpréter correctement les données. Essayez dans la mesure du possible de donner à chaque événement son propre statut.

Il est par ailleurs nécessaire de transmettre les valeurs de RPN ou de NRPN dans le bon ordre. Certains séquenceurs ne transmettent pas les événements se trouvant sur le même tic d'horloge (ou sur des tics consécutifs) dans leur ordre de réception. Pour cette raison, pensez à toujours à décaler légèrement les événements (d'environ 1 tic à une résolution de 96 à la noire et d'environ 5 tics à une résolution de 480 à la noire).

●Exemple de message exclusif et de calcul de la Checksum

Les messages Exclusifs Roland (RQ1, DT1) sont terminés par une Checksum (avant F7) qui garantit la bonne réception des messages. La valeur de cette Checksum est définie par l'adresse et les données (ou la taille) du message exclusif transmis.

○Calcul de la Checksum (les valeurs hexadécimales sont signalés par un "H")

La checksum est une valeur obtenue par l'addition de l'adresse, de la taille et de la checksum elle-même et en inversant les 7 bits de l'octet inférieur LSB.
Voici un exemple de calcul de la checksum. Nous partons du principe que le message exclusif que nous transmettons comporte l'adresse aa bb cc ddH et les données ou la taille ee ffH.

aa + bb + cc + dd + ee + ff = somme
somme ÷ 128 = quotient ... reste
128 - reste = Checksum

<Exemple 1> Réglage du paramètre Performance Common CHORUS TYPE sur DELAY (DT1).

D'après le "Tableau des adresses des paramètres", l'adresse de début de la Performance temporaire est 10 00 00 00H, l'adresse de décalage de CHORUS à PERFORMANCE COMMON est 04 00H et l'adresse de CHORUS TYPE est 00 00H. Par conséquent :

```
   10 00 00 00H
         04 00H
+)       00 00H
   10 00 04 00H
```

DELAY porte valeur 02H.
Il faut donc transmettre le message exclusif suivant :

F0	41	10	00	12	01 00 04 00	02	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	adresse	données	checksum	(6)

(1) Statut exclusif (2) n° ID (Roland) (3) n° ID d'appareil (17)
(4) ID modèle (XV-5080) (5) ID commande (DT1) (6) Fin de message exclusif

Passons au calcul de la Checksum.

10H + 00H + 04H + 00H + 02H = 16 + 0 + 4 + 0 + 2 = 22 (somme)
22 (somme) ÷ 128 = 0 (quotient) ... 22 (reste)
Checksum = 128 - 22 (reste) = 106 = 6AH

Il faut donc transmettre le message F0 41 10 00 10 12 10 00 04 00 02 6A F7.

<Exemple 2> Requête de transmission des réglages de la Partie 3 de la Performance USER:03 (RQ1)
D'après le "Tableau des adresses des paramètres", l'adresse de début de USER:03 is 20 02 00 00H et l'adresse de déc alage de la Partie 3 de la Performance est 00 22 00H.
Par conséquent :

```
  20 02 00 00H
+)  00 22 00H
  20 02 22 00H
```

Comme la taille de la Partie de la Performance est 00 00 00 21H ;

F0	41	10	00 10	11	20 02 22 00	00 00 00 21	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	adresse	données	Checksum	(6)

(1) Statut exclusif (2) n° ID (Roland) (3) n° ID d'appareil (17)
(4) ID modèle (XV-5080) (5) ID commande (RQ1) (6) Fin de message exclusif

Passons au calcul de la Checksum.

20H + 02H + 22H + 00H + 00H + 00H + 00H + 21H = 32 + 2 + 34 + 0 + 0 + 0 + 0 + 33 = 101 (somme)
101 (somme) ÷ 128 = 0 (quotient) ... 11 (reste)
Checksum = 128 - 101 (reste) = 27 = 1BH

Il faudra donc transmettre le message F0 41 10 00 10 11 20 02 22 00 00 00 00 21 1B F7.

<**Exemple 3> Requête de transmission des données de la Performance située en zone temporaire (RQ1)** ;

* Lorsque vous effectuez un transfert de données en mode Utility, les données en question sont identiques à celles transférées lorsque le paramètre Type est réglé sur PERFORM et le paramètre Source sur TEMP : -PATCH

D'après le "Tableau des adresses des paramètres", voici les adresses de début correspondant aux données de la Performance temporaire.

10 00 00 00H	Performance temporaire, paramètres communs (Common)
:	
10 00 20 00H	Performance temporaire, Partie 1
:	
10 00 3F 00H	Performance temporaire, Partie 32

Comme la Partie de la Performance a une taille de 00 00 00 21H, ajoutons cette taille à l'adresse de début de la Partie32 de la Performance temporaire. Par conséquent :

```
   10 00 3F 00H
+) 00 00 00 21H
   10 00 3F 21H
```

La Taille des données à récupérer est donc :

```
   10 00 3F 21H
-) 10 00 00 00H
   00 00 3F 21H
```

Le message System Exclusive à transmettre est donc :

F0	41	10	00 10	11	10 00 00 00	00 00 3F 21	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	adresse	données	Checksum	(6)

(1) Statut exclusif (2) n° ID (Roland) (3) n° ID d'appareil (17)
(4) ID modèle (XV-5080) (5) ID commande (RQ1) (6) Fin de message exclusif

<Exemple 4> Requête de transmission des données de la Performance temporaire ainsi que des données de la Partie et du kit de batterie temporaires (RQ1)

* Lors d'un transfert de données en mode Utility, les données en question sont identiques à celles transmises lorsque le paramètre Type est réglé sur PERFORM et le paramètre Source sur TEMP: +PATCH

D'après le "Tableau des adresses des paramètres", voici les adresses de début correspondant à la Performance temporaire, au Patch temporaire en mode Performance et au kit de batterie temporaire en mode Performance.

10 00 00 00H	Performance temporaire
11 20 00 00H	Mode Performance, Patch temporaire (Partie 1)
11 30 00 00H	Mode Performance, kit rythmique temporaire (Partie 1)
:	
14 60 00 00H	Mode Performance, Patch temporaire (Partie 16)
14 70 00 00H	Mode Performance, kit rythmique temporaire (Partie 16)

Voici les adresses de décalage du kit rythmique :

00 00 00H	Kit rythmique, paramètres communs
:	
00 10 00H	Kit rythmique, Tone 1
:	
01 3E 00H	Kit rythmique, Tone 4

Comme le Tone rythmique a une taille de 00 00 01 41H, ajoutons cette taille à l'adresse de début du Tone 4 du Patch (Partie 16) temporaire en mode Performance. Par conséquent :

```
   14 70 00 00H
      01 3E 00H
+) 00 00 01 41H
   14 71 3F 41H
```

Voici donc la taille des données à récupérer :

```
   14 71 3F 41H
-) 10 00 00 00H
   04 71 3F 41H
```

F0	41	10	00 10	11	10 00 00 00	04 71 3F 41	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	adresse	données	Checksum	(6)

(1) Statut exclusif (2) n° ID (Roland) (3) n° ID d'appareil (17)
(4) ID de modèle (XV-5080)(5) ID de commande (RQ1) (6) Fin du message exclusif

●Fonction Scale Tune (adresse : 40 1x 40)

La fonction Scale Tune vous permet de régler précisément la hauteur de chacune des notes de C (Do) à B (Si). Le réglage se fait donc sur une octave et la hauteur de chaque note de cette octave est reprise par les notes correspondantes des autres octaves. La fonction Scale Tune vous permet de créer une foule de gamme autres que le clavier tempéré. Voici trois exemples de gammes créées grâce à a fonction Scale Tune :

❍Clavier tempéré

Cette gamme divise l'octave en 12 parties égales . C'est la gamme la plus couramment utilisée dans la musique occidentale. Le clavier tempéré est la gamme par défaut du XV-5080.

❍Tempérament juste (en Do)

Les trois principaux accords sonnent bien mieux qu'avec le tempérament égal, mais cet avantage ne s'obtient que sur une seule touche. Si l'accord est transposé, il se brouille et sonne faux. L'exemple donné propose des réglages pour un accord ayant le Do (C) comme tonique.

❍Gamme arabe

La fonction Scale Tune vous permet de créer une multitude de gammes qui permettent de jouer des instruments éthniques ou folkloriques. Par exemple, les réglages proposés ci-dessous permettent de régler le XV-5080 sur une gamme arabe.

Exemples de réglages :

Note	Clavier tempéré	Temp. juste (enC)	Gamme arabe
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

Les valeurs sont exprimées en centièmes. Convertissez-les en hexadécimal, puis transmettez-les sous forme de messages exclusifs.
Exemple : Pour régler la Partie 1 sur la gamme arabe, envoyez le message suivant :
F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 38 6B 3C 6F 40 36 0F 76 F7

●Tableau des codes ASCII

Le XV-5080 vous permet de nommer les Performance et les Patches au moyen des caractères ASCII ci-dessous.

(HEX) = héxadecimal
(DEC) = décimal

Caractère	(HEX)	(DEC)	Caractère	(HEX)	(DEC)	Caractère	(HEX)	(DEC)
ESP	20H	32	@	40H	64	`	20H	96
!	21H	33	A	41H	65	a	61H	97
"	22H	34	B	42H	66	b	62H	98
#	23H	35	C	43H	67	c	63H	99
$	24H	36	D	44H	68	d	64H	100
%	25H	37	E	45H	69	e	65H	101
&	26H	38	F	46H	70	f	66H	102
'	27H	39	G	47H	71	g	67H	103
(	28H	40	H	48H	72	h	68H	104
)	29H	41	I	49H	73	i	69H	105
*	2AH	42	J	4AH	74	j	6AH	106
+	2BH	43	K	4BH	75	k	6BH	107
,	2CH	44	L	4CH	76	l	6CH	108
-	2DH	45	M	4DH	77	m	6DH	109
.	2EH	46	N	4EH	78	n	6EH	110
/	2FH	47	O	4FH	79	o	6FH	111
0	30H	48	P	50H	80	p	70H	112
1	31H	49	Q	51H	81	q	71H	113
2	32H	50	R	52H	82	r	72H	114
3	33H	51	S	53H	83	s	73H	115
4	34H	52	T	54H	84	t	74H	116
5	35H	53	U	55H	85	u	75H	117
6	36H	54	V	56H	86	v	76H	118
7	37H	55	W	57H	87	w	77H	119
8	38H	56	X	58H	88	x	78H	120
9	39H	57	Y	59H	89	y	79H	121
:	3AH	58	Z	5AH	90	z	7AH	122
;	3BH	59	[	5BH	91	{	7BH	123
<	3CH	60	\	5CH	92	|	7CH	124
=	3DH	61	]	5CH	93	}	7CH	125
>	3EH	62	^	5CH	94			
?	3FH	63	_	5CH	95			

NOTE : "ESP" signifie "espace".

*GS ( ) est une marque déposée de Roland Corporation.

SYNTHÉTISEUR AU FORMAT RACK — Date : 20 mai 2000

Modèle XV-5080

Tableau des fonctions MIDI

Version : 1.00

Fonction...		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	X	1–16	
	Modifiée	X	1–16	
Mode	Par défaut	X	Mode 3	
	Messages	X	Mode 3, 4 (M = 1)	* 2
	Modifiée	**********		
Numéro de note :		X	0–127	
	True Voice	**********	0–127	
Vélocité	Note On	X	O	
	Note Off	X	O	
After Touch	Notes	X	O *1	
	Canaux	O *7	O *1	
Pitch Bend		O *7	O *1	
Control Change	0, 32	O *4	O *1	Bank select
	1	O *7	O *1	Modulation
	2	O *7	O	Souffle
	4	O *7	O	Contrôleur au pied
	5	O *4	O	Temps de portamento
	6, 38	O *4	O	Saisie de données
	7	O *4, *7	O *1	Volume
	10	O *4, *7	O *1	Potentiomètre de panoramique
	11	X	O *1	Expression
	64	X	O *1	Maintien 1
	65	O *4	O	Portamento
	66	X	O	Sostenuto
	67	X	O	Doux
	68	X	O	Commutateur au pied Legato
	69	X	O	Maintien 2
	71	O *4	O	Résonance
	72	O *4	O	Temps de rétablissement
	73	O *4	O	Temsp d'attaque
	74	O *4	O	Coupure
	75	O *4	O *6	Temps de déclin
	76	O *4	O *6	Vitesse de vibrato
	77	O *4	O *6	Profondeur de vibrato
	78	O *4	O *6	Retard de vibrato
	80	X	O (Niveau Tone 1)	Contrôleur général 5
	81	X	O (Niveau Tone 2)	Contrôleur général 6
	82	X	O (Niveau Tone 3)	Contrôleur général 7
	83	X	O (Niveau Tone 4)	Contrôleur général 8
	84	X	O	Réglage du portamento
	91	O *4	O (Réverbération)	Effets généraux 1
	93	O *4	O (Chorus)	Effets généraux 3
	1–5, 7–31, 64–95 *3	X	O	CC1, 2 (Contrôleur général 1, 2)
	1–5, 7–31, 64–95 *3	X	O	CC3, 4 (Contrôleur général 3, 4)
	98, 99	X	X	NRPN LSB, MSB
	100, 101	O *4	O	RPN LSB, MSB
Program Change		O *4	O *1	
	: True Number	**********	0–127	N° de programme 1–128
System Exclusive		O *5	O *1	
System Common	: Song Position	X	X	
	: Song Select	X	X	
	: Tune Request	X	X	
System Real Time	: Horloge	X	*1	
	: Commandes	X	X	
Messages Aux	: Sons coupés	X	O (120, 126, 127)	
	: Initialisation contrôleurs	X	O	
	: Local On/Off	X	X	
	: Notes coupées	X	O (123–127)	
	: Active Sensing	O *1	O	
	: Initialisation système	X	X	

Notes

* 1 O X peut être sélectionné.
* 2 Reconnu comme M=1 même si M≠1.
* 3 Réglages pouvant être modifiés.
* 4 Transmet lors du transfert des données GM (GM Data Transfer).
* 5 Transmet lors du transfert des données (Data Transfer) ou à réception de RQ1.
* 6 Mode GM uniquement.
* 7 Transmet lors de la modification de la valeur des données de partie.

Mode 1 : OMNI ON, POLY — Mode 2 : OMNI ON, MONO — O : Oui

Mode 3 : OMNI OFF, POLY — Mode 4 : OMNI OFF, MONO — X : Non

Caractéristiques techniques

XV-5080 Module de sons 128 voix

Système compatible GM 2

● Parties

32

● Polyphonie maximum

128 voix

● Mémoire d'ondes

64 Mo (format 16 bits linéaire)

● Emplacements

Carte d'extension de formes d'ondes SR-JV80 : 4

Nouvelle carte d'extension de formes d'ondes SRX : 4

2 emplacements SIMM (compatibles avec SIMM 32/64 Mo FP/EDO 72 broches pour une extension maximum de 128 Mo)

● Mémoire préprogrammée

Patches : 896 (128 x 7 banques) + Patches GM 2 : 256

Performances : 64 (32 x 2 banques)

Kits rythmiques : 14 (2 x 7 banques) + Kits rythm. GM 2 : 9

● Mémoire utilisateur

Patches :	128
Performances :	64
Kits rythmiques :	4

● Mémoire externe

Carte SmartMedia : 1 emplacement

(2 - 128 Mo, 5 ou 3,3 V)

● Effets

Section Multi-effet (MFX) : 90 types
(Vous pouvez simultanément utiliser trois effets MFX en mode Performance)

Réverbération :	4 types
Chorus :	2 types

Égaliseur 2 bandes (peut être appliqué à trois sorties séparées lorsqu'il est utilisé comme égaliseur général)

● Écran

Écran graphique LCD rétro-éclairé 320 x 80 points

● Connecteurs

Sortie A (MIX) (L(MONO), R)

Sortie B (L, R)

Sortie C (L, R)

Sortie D (L, R)

(ou Individual 1 - 8)

Sortie audionumérique (Digital Out) S/P DIF 44,1/48 kHz (COAXIAL (coaxiale) 1, OPTICAL (optique) 1)

Entrée Word Clock In (BNC)

Port SCSI (Sub D 25 broches)

Connecteur R-BUS (sortie uniquement)

Connecteurs MIDI (IN, OUT, THRU)

Prise casque (stéréo)

● Alimentation

117, 230, 240 V ca

● Consommation électrique

25 W

● Dimensions

482 (l) x 281 (p) x 88 (h) mm

(Format rack EIA 2U)

● Poids

4,9 kg

● Accessoires

Prise en main

Mode d'emploi

Questions/réponses, Liste des sons

Cordon d'alimentation

● Options

Carte d'extension des formes d'ondes
(série SRX, série SR-JV80)

* Dans l'intérêt de l'amélioration du produit, les caractéristiques et/ou l'apparence de cet appareil sont susceptibles d'êtres modifiées sans préavis.

Index

Caractères numériques

2VOICE PITCH SHIFTER 56
3D AUTO SPIN 105
3D CHORUS 77
3D DELAY 70
3D DELAY 2 84
3D Effects 106
3D FLANGER 78
3D MANUAL 105
3VOICE PITCH SHIFTER 71

A

Activation des Tones 126
Activer/désactiver les effets 225
AIFF 187
Appareil MIDI externe 221
Appareil MIDI externe 21, 203, 217
AUTO PAN 79
AUTO-WAH 47

B

Bank Select 21
Banques de sons 185
BASS MULTI 102
Boucles 220

C

Canaux 17
Canal MIDI 166, 212
Cartes mémoire 197
Catégorie 19
CD-ROM 181
Chargement 181, 190
Chargement automatique 189
Chorus 24, 26, 32, 38
Chorus Send Level 25, 31, 37
CHORUS/DELAY 64
CHORUS/FLANGER 64
CHORUS→DELAY 62
CHORUS→FLANGER 63
Clavier MIDI 17
CLEAN GUITAR MULTI A 99
CLEAN GUITAR MULTI B 101
Common 127, 160, 169
COMPRESSOR 48
Contrôleurs 215
Copie 106, 166
Copier 198–199
Create Patch 193

D

Délai 27, 33, 39
Déplacer 198
DIF Control 119
DISTORTION 45
DISTORTION 2 74
DISTORTION→CHORUS 60
DISTORTION→DELAY 60
DISTORTION→FLANGER 60

E

Échantillon 139, 174
Égaliseur 24, 211
Emphasis 192
ENHANCER 46
ENHANCER→CHORUS 61
ENHANCER→DELAY 62
ENHANCER→FLANGER 61
Exclusive Protect 229

F

F.L 161
FAVORITE LIST 207
FBK PITCH SHIFTER 57
FLANGER/DELAY 64
FLANGERÆDELAY 63
Fonction Compare 194
Fonction Palette (PERFORM) 167
FORMANT FILTER 66
Formatage 196, 200
Fréquence d'intermodulation 137

G

Gamme 210
GATE 76
GATED REVERB 58
General MIDI 41, 224
GM 212, 224
GM2 212
GUITAR AMP SIMULATOR 93
GUITAR MULTI A 95
GUITAR MULTI B 96
GUITAR MULTI C 98

H

H.F 211
H.G 211
Hauteur 138, 173
HEXA-CHORUS 49

I

Initialisation 202, 224, 229
Internal Write Protect 229
ISOLATOR 77
ISOLATOR 2 104

J

JD MULTI 90

K

K.L 132, 162
K. Range 132
K.U 132, 162
KEYBOARD MULTI 87
KEYSYNC FLANGER 65
Kits rythmique 168

L

L.F 132–133, 174, 211
L.G 211
LCD 208
Lecteur de CD-ROM 185
LFO 219, 223
LIMITER 48
LOFI COMPRESS 72
LOFI NOISE 72

M

Matrice de modulation 223
Mémoire utilisateur 204
Mémoire interne 194, 205
Message d'erreur 235
MFX 24, 36
MIDI IN 213
Mode 17
Mode General MIDI2 17
Mode Patch 17
Mode Performance 17
Mode Rhythm 17
MODULATION DELAY 53
Monophonique 23
MULTI 82
MULTI TAP DELAY 68
MULTI TAP DELAY 2 82
Multi-effet 41
Multi-effets 26, 217
Multi-effets 24

O

Octave Shift 23
Onde 170
Output Assign 25, 31, 37
OVERDRIVE 44
OVERDRIVE 2 74
OVERDRIVEÆCHORUS 59
OVERDRIVEÆDELAY 60
OVERDRIVEÆFLANGER 59

P

Palette 135
Patch 19, 125, 167
Patch à quatre Tones 125
Patch Finder 19
Patch multi-partiel 126
Patch Remain 208
Pédale 220
Performance 17, 159
PHASER 45
Phrase Preview 16
Polyphonique 23
PROTECT 229
Protection 205

Q

QUADRUPLE TAP DELAY 55

R

Résonance 176
REVERB 58
Réverbération 24, 28, 34, 39
Reverb Send Level 25, 31, 37
REVERSE DELAY 69
REVERSE DELAY 2 83
RHODES MULTI 89
RING MODULATOR 67
ROTARY 47
ROTARY 2 85
ROTARY MULTI 86
RPN 222
Rythmique 167

S

S-1000/3000 187
Sample Dump 191
Sauvegarde 166, 194–196, 200
Scale Tune 209
SCSI Probe Time 208
Section de clavier 161
Série S-700 187
SHUFFLE DELAY 70
SHUFFLE DELAY 2 83
SIMM 181
SLICER 76
SOUND LIBRARY 18
Sorties 107
  Mode General MIDI 117
  Mode Patch 107
  Mode Performance 111
  Mode Rhythm 114
SPACE-D 50
SPEAKER SIMULATOR 73
SPECTRUM 46
ST FORMANT FILTER 81
STEP FLANGER 52
STEREO AUTO WAH 81
STEREO CHORUS 50
STEREO COMPRESSOR 75
STEREO DELAY 52
STEREO DISTORTION 94
STEREO FLANGER 51
STEREO LIMITER 75
STEREO LOFI COMPRESS 91
STEREO LO-FI NOISE 92
STEREO OVERDRIVE 94
STEREO PHASER 65
STEREO PHASER 2 80
STEREO SPECTRUM 104
STEREO-EQ 44
Structure 131
Supprimer 197
System Exclusive 212

T

Tempo système 220
Tempo du système 219
Temps de retard 220
TIME CONTROL DELAY 56
TMT 223
Transmission 203
Transmission d'échantillons 191
TREMOLO 79
TREMOLO CHORUS 49
TRIPLE TAP DELAY 54
TVF 175

U

U.F 133–134, 162, 174

V

V. Range 133
V.L 133, 174
V.U 133, 174
Valeurs d'usine 206
Vitesse de rotation 220

W

WAV 187
WAVE 136
Write 194

Z

Zip, disque 190

XV-5080

128 VOICES 8× EXPANSION/SAMPLE PLAYBACK

Questions/réponses, Liste des sons

Ce petit manuel des Questions/réponses a été réalisé dans le but de faciliter encore l'utilisation du XV-5080. Il offre des informations et des réponses pertinentes aux questions des utilisateurs des produits Roland. Nous espérons que vous lirez le Mode d'emploi pour obtenir toutes les informations et instructions nécessaires aux différents réglages et opérations. Toutefois, nous pensons qu'il est préférable de réaliser ces opérations et réglages en bénéficiant des éclaircissements de ce petit manuel. Les nombreuses réponses que vous y trouverez vous permettront de tirer le meilleur parti de votre XV-5080. Ce guide vous sera d'une aide pratique tout au long de votre utilisation du XV-5080.

* Les conventions typographiques suivantes sont utilisées dans la description des opérations du XV-5080.

[ ] : Indique un bouton de la façade sur lequel vous devez appuyer.
Exemple : [PATCH]
Appuyez sur le bouton [PATCH].

/ : Indique une division entre les opérations.
Exemple : [PATCH]/[COMMON]
Appuyez sur le bouton [PATCH], puis appuyez sur le bouton [COMMON].

Table des matières

Questions/réponses, Liste des sons

Questions/réponses

- Compatibilité des données
- Sauvegarde des données
- Cartes mémoire
- Contrôle du XV-5080 depuis un appareil MIDI
- Lecture des données avec des séquenceurs MIDI
- Questions communes à tous les modes : Performance/Patch/Rhythm Set/GM
- Mode Performance
- Mode Patch
- Mode Rhythm (kits rythmiques)
- Effets
- Connexions
- Recherche et organisation des Patches
- Cartes d'extension
- Lecture d’échantillons (provenant de CD ROM ou d’autres support)
- Barrettes mémoire SIMM
- Disquette et carte mémoire
- Sortie numérique
- Partage de supports de stockage
- Divers
- Sauvegarde

Liste des Patches

Liste des kits rythmiques

Liste des Performances

Questions/réponses

■ Compatibilité des données

Q : Les Patches et kits rythmiques du XV-5080 sont-ils compatibles avec ceux des séries Roland JV et XP ?

R : Si vous transférez par Bulk Dump des Patches et kits rythmiques créés sur les JV-1010/1080/2080 et les synthétiseurs XP vers le XV-5080, vous pouvez alors les utiliser comme Patches et kits rythmiques du XV-5080. Cependant, il se peut que le son délivré diffère légèrement en raison des modes de contrôle du module de sons, du gain de sortie des circuits analogiques, etc. En revanche, vous ne pouvez pas effectuer de Bulk Dump pour transmettre des Patches et kits rythmiques du XV-5080 vers les JV et XP.

Q : Le XV-5080 est-il compatible avec les Performances des séries JV et XP ?

R : Les données de jeu ne sont pas compatibles. Les données de Bulk et autres données de ce type ne peuvent pas être échangées entre le XV-5080 et les synthétiseurs JV et XP.

Q : Les données du XP-30 sauvegardées sur une carte du XP-30, qui utilise le même type de SmartMedia, peuvent-elles être utilisées sur le XV-5080 ?

R : Vous pouvez utiliser les Patches et les kits rythmiques, mais pas les Performances. Cependant, le son délivré peut différer en raison des modes de contrôle du module de sons, du gain de sortie des circuits analogiques, etc. De plus, les données du XV-5080 sauvegardées sur des cartes ne peuvent pas être utilisées sur un XP-30.

Q : Le XV-5080 peut-il fonctionner avec les JV et XP via des Program Changes ?

R : Lorsque le XV-5080 reçoit des messages de Bank Select et de Program Change de Patches des JV et XP, les Patches préprogrammés du XV-5080 correspondant à ceux du JV ou XP sont sélectionnés. Sur le XV-5080, les Patches et les kits rythmiques correspondant à ceux du JV-2080 sont sauvegardés sur les Presets A-D (les Tones GM Level 2 sont sauvegardés sur le Preset H). En raison des différences entre le XV-5080 et les JV et XP, il se peut que le signal délivré présente des différences.

Q : Le XV-5080 est-il compatible avec le XV-3080 et le XV-88 ?

R : Le XV-5080 peut utiliser les sons créés sur les XV-3080 et XV-88 (Performances, Patches et kits rythmiques).

Toutefois, si vous utilisez un XV-3080 ou XV-88 pour lire les sont créés sur le XV-5080, vous ne pourrez pas restituer les fonctions spéciales du XV-5080 (les multi-effets n°64 et supérieurs, les Performances utilisant plusieurs multi-effets, la fonction de lecture des banques de sons, etc.).

■ Sauvegarde des données

Q : Une Performance présente un son différent de celui enregistré.

R : Lorsque les Patches utilisés dans les Performances sont édités en mode Part ou si le Patch temporaire d'une Performance est remplacé via un appareil MIDI externe, il est également nécessaire de sauvegarder ces Patches.

Sur le XV-5080, si les Patches utilisés par une Performance sont édités lorsque la Performance est enregistrée, un message vous demande si vous souhaitez sauvegarder ces Patches. Lorsque les Patches sont sauvegardés, une page PATCH WRITE s'affiche pour chaque Patch édité. Suivez les mêmes procédures d'enregistrement qu'en mode Patch.

Q : Les Patches présentent un son différent de celui enregistré.

R : L'opération d'enregistrement ne peut pas être utilisée pour sauvegarder des Patches (édités en mode Patch) via les messages de Control Change d'un appareil MIDI externe. Reportez-vous au Mode d'emploi (p. 282) pour plus de détails sur la réception des messages de Control Change.

Q : Le mode de mise sous tension est réglé sur LAST-SET dans SYSTEM SETUP, pourtant le son de la Performance et des Patches diffère du son avant mise hors tension du XV-5080.

R : Lorsque vous démarrez le XV-5080 alors que le mode de mise sous tension est réglé sur LAST-SET, le XV-5080 charge le mode, la Performance et les numéros de Patches sélectionnés lors de la dernière mise hors tension de l'appareil et les données de Tones sont chargées sur la zone temporaire depuis la banque de sons. Ainsi, si vous ne sauvegardez pas les réglages édités avant la mise hors tension, les modifications de la Performance et des Patches ne sont pas sauvegardées, même si le mode de mise sous tension est réglé sur LAST-SET lors de la mise hors tension du XV-5080.

Q : Qu'en est-il de la sauvegarde des réglages du mode GM ?

R : Il n'y a aucun moyen de sauvegarder les réglages du mode GM sur le XV-5080 lui-même. Utilisez les fonctions de transmission MIDI (Mode d'emploi, p. 229) pour sauvegarder ces réglages sur un séquenceur ou autre appareil MIDI externe.

■ Cartes mémoire

Q : Quels types de cartes mémoire utiliser ?

R : Les cartes aujourd'hui confirmées sont les SmartMedia 5 V et 3,5 V de 2 Mo à 128 Mo.

Q : Que peut-on sauvegarder sur les cartes mémoire ?

R : Vous pouvez sauvegarder les données système, les Performance, les Patches, les kits rythmiques et la liste des favoris enregistrés en mémoire interne, ainsi que les données de formes d'ondes comme les partiels et les échantillons sauvegardés en mémoire SIMM. De plus, vous pouvez sauvegarder les données système, les Performances, les Patches, les kits rythmiques et la liste des favoris, chacun sous forme de bloc sur le XV-5080 lui-même. Reportez-vous au Mode d'emploi (p. 195) pour plus d'informations sur les procédures correspondantes.

■ Contrôle du XV-5080 depuis un appareil MIDI externe

Q : Lorsque vous augmentez la plage de Pitch Bend d'un Patch (+48), la hauteur ne varie pas suffisament, même à la réception d'un message MIDI de Pitch Bend.

R : Les plages de Bend peuvent être réglée entre -48 et +48, mais lorsque vous utilisez des ondes dont la hauteur est augmentée (positive), il se peut que la hauteur cesse de monter à partir d'un point fixe. Bien que la valeur de +12 soit spécifiée comme limite supérieure pour les hauteurs positives, soyez prudents lorsque vous réglez la plage au-delà de cette valeur.

Q : Comment sélectionner les Tones via un clavier ou séquenceur MIDI (par exemple, lorsque le séquenceur logiciel ne dispose pas d'une carte de liste de sons ou lorsque les cartes d'extension comprennent plus de 128 sons) ?

R : Vous pouvez sélectionner les Tones par messages de Bank Select (MSB 0, LSB 32) et de Program Change.

Le XV-5080 comprend 1024 Tones préprogrammés (dont les Tones GM Level 2). Sur un appareil MIDI, les sons se sélectionnent par Program Changes, mais les Program Changes, selon les normes MIDI, peuvent uniquement sélectionner un maximum de 128 sons. C'est pourquoi vous devez d'abord sélectionner les banques (par les message de Bank Select MSB 0 et LSB 32), puis les numéros de Patches au moyen des messages de Program Change. Les messages de Bank Select spécifiant ces groupes (banques) de sons principaux sont communs à tous les appareils de la série XV. Vous pouvez aussi sélectionner les sons des cartes SR-JV80 et SRX grâce à cette même combinaison de messages de Bank Select MSB/LSB et de Program Change. Pour plus de détails sur la relation entre les Bank Select MSB/LSB et les groupes de Tones correspondants, voir <Tableau 1 : Correspondance entre Bank Select et Program Change> (p. 13).

Q : Après avoir lu un morceau via un séquenceur MIDI, le signal s'est arrêté et aucun son n'est mis en lecture, même lorsque des Program Changes sont transmis.

R : Il se peut qu'un message de Bank Select non spécifié par le XV-5080 ait été rencontré dans le morceau. Aucun son n'est mis en lecture si le groupe de Tones n'est pas celui spécifié par le XV-5080 via un message de Bank Select MSB/LSB. Notez que si vous oubliez le Bank Select et que vous transmettez uniquement le Program Change, le son du groupe actuellement sélectionné correspondant à ce numéro de Program Change est mis en lecture. Resélectionnez le son via les réglages de façade. Lorsque vous sélectionnez des Tones depuis un appareil MIDI, veillez à transmettre le Bank Select MSB/LSB et le Program Change en un seul ensemble, pour une restitution fiable. Transmettez tout d'abord le MSB et le LSB (peu importe l'ordre), puis le Program Change. Vous pouvez trouver la relation entre les MSB/LSB de Bank Select et les groupes de Tones correspondants dans le <Tableau 1 : Correspondance entre Bank Select et Program Change> (p. 13).

Q : Comment sélectionner les Patches et kits rythmiques depuis un clavier ou séquenceur MIDI ?

R : Il est possible de sélectionner les Patches et les kits rythmiques par messages de Bank Select et de Program Change sans passer en mode Patch ou Rhythm

En mode Performance, vous pouvez également affecter un Patch ou un kit rythmique à une Partie par envoi de messages de Bank Select et Program Change à la Partie en question.

Vous pouvez trouver la relation entre les MSB/LSB de Bank Select et les groupes de Tones correspondants dans le <Tableau 1 : Correspondance entre Bank Select et Program Change> (p. 13).

Q : Le contrôleur de modulation ou un autre contrôleur est resté activé.

R : Vérifiez le réglage de la matrice de modulation (Matrix Control).

Le XV-5080 permet de moduler les Patches en temps réel par le biais de cette matrice de modulation. Cette matrice se voit affecter un contrôleur continu (ou tout type de message MIDI reçu par le XV-5080) qui permet de faire varier les divers paramètres du Patch.

Selon les réglages de la matrice de modulation, le XV-5080 peut réagir à des messages MIDI transmis par un appareil externe et donc modifier le son de ses Patches. Veuillez vous reporter au Mode d'emploi (p. 146, 223) pour de plus amples détails sur la matrice de modulation.

Q : J'aimerais faire varier la fréquence de coupure et le panoramique via des messages MIDI externes.

R : Servez-vous pour cela des contrôleurs continus.

Le XV-5080 permet de moduler en temps réel divers paramètres grâce aux très nombreux contrôleurs continus qu'il intègre. Veuillez vous reporter au chapitre Fonctions MIDI du Mode d'emploi (p. 282) pour connaître les contrôleurs continus utilisables sur le XV-5080.

Q : Lorsque j'utilise la matrice de modulation ou toute autre méthode de modulation du LFO, du bruit apparaît lors des changements de panoramique brusques.

R : Abaissez la fréquence du LFO (LFO Rate).

En raison du traitement spécial retenu pour le panoramique, (qui agit sur le volume des canaux gauche et droit), les mouvements de panoramique brusques occasionnent de fortes variations de volume qui peuvent provoquer du bruit.

■ Reproduction de séquences depuis un séquenceur MIDI

Q : La reproduction est de mauvaise qualité, voire interrompue sur certains passages.

R : Des problèmes de qualité (lenteur) et d'interruptions peuvent survenir si le séquence MIDI rejouée est très volumineuse. Voici quelques raisons à cela :

- Dépassez-vous la limite de 128 voies de polyphonie ? Si oui, réduisez le nombre de voies à rejouer.

  Les Patches du XV-5080 peuvent contenir jusqu'à huit formes d'ondes. Avec un Patch de ce type, c'est en fait huit sons qui sont joués en même temps. Par ailleurs, sur certains sons à rétablissement lent, ce n'est pas parce que le son n'est plus audible que le traitement de ses enveloppes est terminé. Le nombre de notes jouées ne correspond donc pas forcément au nombre de voies de polyphonie consommées.

  Vous pouvez connaître le nombre de sons joués par une même partie à la page Part Information.
- Le Patch utilisé fait-il beaucoup appel au LFO ? Changez de Patch pour voir si le phénomène persiste.

  Les LFO constituent une grosse charge pour la machine. L'emploi massif de LFO peut donc ralentir le traitement du XV-5080 dans son ensemble, ce qui peut affecter l'expression des sons.
- Est-ce que les données de jeu de la séquence sont concentrées au début des temps ? Veillez à ce que deux messages ne se chevauchent jamais. Pour ce faire, décalez toujours les messages de 1 à 2 tics.

  Les données peuvent très facilement être concentrées aux niveaux des temps du morceau, plus particulièrement si vous avez enregistré en pas à pas ou si vous avez quantisé les données. Dans ce cas, de gros volumes de données sont transmis simultanément au XV-5080, ce qui peut le faire saturer.
- La séquence présente-t-elle un Program Change à l'endroit où le XV-5080 est lent ? Si oui, déplacez le Program Change.

  Le changement de Patch en réponse à un Program Change prend du temps et peut donc ralentir le XV-5080.
- La séquence présente-t-elle un message de SysEx à l'endroit où le XV-5080 est lent ? Si oui, déplacez-le.

  Les message de SysEx (System Exclusive) sont très volumineux et peuvent ralentir fortement les séquenceurs et les modules de sons. Déplacez le message de SysEx ou remplacez-le par des messages de contrôleurs continus (lorsque la substitution est possible).
- La séquence présente-t-elle des messages d'Aftertouch ou de très nombreux messages de contrôleurs continus à l'endroit où le XV-5080 est lent ? Si oui, déplacez le ou les messages en question.

  Il peut arriver que certains claviers transmettent de très nombreux messages d'Aftertouch sans que vous ne vous en aperceviez. Ces messages peuvent ralentir fortement le séquenceur et le module de sons.

■ Questions communes à tous les modes Performance/Patch/Rhythm/GM

Q : Quelle est la différence entre les modes Performance, Patch, Rhythm et GM ?

R : Le XV-5080 propose quatre modes de jeu :Performance, Patch, Rhythm et GM, chacun ayant des applications particulières.

Mode Patch : Mode à choisir pour la création de sons et pour le jeu. Les messages ne sont reçus que sur un seul canal MIDI.

Mode Rhythm : Mode à choisir pour le jeu et la création de kits rythmiques. Les messages ne sont reçus que sur un seul canal MIDI.

Mode Performance : Les messages peuvent être reçus sur 16 canaux MIDI, chaque canal pouvant jouer un son différent. Ce mode se destine à la reproduction de séquences comportant plusieurs instruments. Ce mode permet aussi de créer des sons par empilement (Layer) de plusieurs Patches affectés à un même canal MIDI.

Mode GM : Mode permettant d'utiliser le XV-5080 comme module de sons compatible GM 2. Même si ce mode permet également de réaliser des orchestrations à 16 parties, il est exclusivement réservé à la reproduction des séquences GM et GM 2 du commerce et à la création de séquences compatibles GM. Le nombre de sons proposés dans ce mode est donc limité.

Q : Est-il possible de réinitialiser la mémoire utilisateur USER du XV-5080 sur ses réglages d'usine ?

R : Oui. Veuillez vous reporter à la p. 206 du Mode d'emploi. Attention : Cette opération efface tous les Patches et kits rythmiques que vous avez créés. Sauvegardez donc sur carte mémoire ou autre support tous les éléments que vous souhaitez conserver.

Q : Qu'arrive-t-il aux sons en cours d'édition à la mise hors tension du XV-5080 ?

R : Ces sons en cours d'édition sont perdus si vous ne les sauvegardez pas au préalable dans la mémoire utilisateur USER du XV-5080. Pour ce faire, utilisez la fonction Write avant de changer de son ou d'éteindre le XV-5080.

Le XV-5080 dispose d'une zone mémoire séparée où viennent se placer les Patches, Performances, kits rythmiques internes ou toutes autres données lors de leur sélection et de leur édition. Cette zone est baptisée "zone temporaire". C'est grâce à cette zone qu'il est possible de rappeler les Patches et autres données d'usine. Les messages de System Exclusive et les autres types de données transmis par des appareils MIDI externes sont également dirigés vers la zone temporaire, afin de pouvoir réaliser des compositions sans avoir à détruire la mémoire USER interne du XV-5080. Les données en mémoire temporaire sont effacées à chaque changement de Patch. Autrement dit, le fait de changer de Patch, Performance ou kit rythmique vous fait perdre les réglages effectués pour le Patch, Performance ou kit rythmique en cours d'édition. De même, le fait d'éteindre le XV-5080 efface les données de la zone temporaire.

Pour ne pas perdre les données en zone temporaire, il faut les sauvegarder en mémoire USER par le biais de la fonction Write avant de changer de Patch ou d'éteindre l'appareil.

■ Mode Performance

Q : La tessiture de jeu est plus restreinte que celle que j'ai affectée à la Performance.

R : Il est possible d'affecter un tessiture particulière à chacun des Tones d'un Patch. Si le paramètre Key Range du Patch utilisé est réglé sur Patch, la tessiture de la Performance et celle du Patch sont prises en compte. Si les deux tessitures ne sont pas identiques, certaines notes risquent de ne pas être jouées.

Q : Que se passe-t-il si le canal de contrôle de la Performance est le même que le canal de réception des Parties de la Performance ?

R : Si seul un message de Program Change est reçu, c'est le canal de contrôle de la Performance qui est prioritaire. C'est donc la Performance correspondante qui est sélectionnée. Les autres messages MIDI sont traités comme des messages de Parties. Il est possible, par combinaison de messages de Bank Select et de Program Change, de configurer le XV-5080 pour qu'il fasse la distinction entre la sélection des Performances et la sélection des Patches. Voir <Tableau 1 : Correspondance entre Bank Select et Program Change> (p. 13).

Q : Le Patch sonne différemment, que je l'écoute en mode Patch ou au sein d'une Performance.

R : Les Tones d'un Patch peuvent être modifiés par les paramètres de Performance : panoramique, octave de jeu, fréquence de coupure, etc. Par conséquent, il peut arriver qu'un Patch n'ait pas tout à fait le même son en mode Patch et en mode Performance. Pour faire revenir la Performance sur les réglages par défaut du Patch, appuyez sur le bouton [UTILITY], puis sélectionnez le Patch en question.

Par ailleurs, les effets utilisés dans le Patch ne sont pas forcément identiques à ceux utilisés dans la Performance. Vérifiez donc les réglages d'effets (MFX, Chorus et Réverbération) de la Performance.

Q : Quelles sont les choses à savoir sur l'emploi, au sien d'une Performance, de Patches provenant de la mémoire utilisateur, des cartes mémoire ou des cartes d'extension?

R : Dans une Performance, les informations indiquant le numéro de catégorie du Patch ou du kit rythmique affecté à l'une des Parties sont sauvegardées sous la forme d'un numéro de Groupe. Ce n'est pas parce que des Patches utilisateur et des Patches se trouvant sur carte mémoire portent le même numéro ou que des Patches de même numéro sont utilisés dans une Performance que leur son sera identique. Faites particulièrement attention à l'emploi des Patches utilisateur et des Patches sur carte mémoire car leurs données peuvent être effacées et transférées dans une Performance.

■ Mode Patch

Q : Le fait de changer de Patch en mode Patch coupe le son.

R : Le fait de changer de Patch change également de multi-effet.

Si les deux Patches ne partagent pas le même multi-effet, le nouveau Patch risque de ne pas sonner de la façon dont il a été programmé. Par défaut, le son est donc coupé lors des changements de Patch. Si vous n'utilisez pas la section multi-effet MFX, si le multi-effet n'a pas une grande influence sur le son ou si les deux Patches partagent le même multi-effet, il suffit d'activer ("ON") le paramètre Patch Remain ([SYSTEM]/[General]) pour que le son ne soit pas coupé lors des changements de Patches.

Q : En jeu legato, il arrive que la variation de hauteur ne se produise pas. Pourquoi ?

R : Partons du principe que le legato est activé sans redéclenchement (paramètre Legato Switch réglé sur "ON" et paramètre Legato Retrigger réglé sur "OFF"). Si vous jouez legato (vous appuyez sur une note tout en tenant enfoncée une note plus grave), la variation de hauteur risque de s'arrêter avant la hauteur demandée (arrêt sur une note intermédiaire, par exemple). Ceci peut être dû au fait que la note aiguë jouée se trouve hors de la tessiture de jeu du Patch.

Par ailleurs, si chaque Tone du Patch a une tessiture propre, il risque de finir par être joué en MONO. Si la variation de hauteur doit être importante, activez le redéclenchement du legato (paramètre Legato Retrigger réglé sur "ON").

Q : Le fait de changer de Patch en mode Patch réinitialise le volume et les paramètres définis par contrôleurs continus.

R : Activez ("ON") le paramètre Patch Remain ([SYSTEM]/[General]). Ainsi, les contrôleurs continus sont maintenus, même en cas de changement de Patch. Par exemple, le volume ne sera pas relevé s'il avait été ramené à 0 avant le changement de Patch.

Q : Le son s'arrête lorsque j'affecte au Patch la forme d'onde 0887:DC.

R : Vérifiez la structure du Patch au paramètre STRUCT ([PATCH]/[Common]/[Struct]).

La forme d'onde 0887:DC est une forme d'onde continue. Lorsqu'elle est affectée à un Patch réinitialisé, puis jouée, vous n'entendez qu'un bruit de clic, puis plus rien. Si cette forme d'onde est affectée au générateur d'ondes W2 à partir de la Structure 2, le niveau de la forme d'onde défini par W1 est relevé par W2. La tessiture risque alors d'être dépassée et vous n'entendrez donc aucun son.

Q : Lorsque le temps de retard du Tone est calé sur une valeur de note, reste-t-il fixe au-delà d'une certaine valeur en cas de ralentissement du tempo ?

R : Le temps de retard du Tone est limité par un plafond. Le temps de retard ne pourra donc pas aller au-delà de cette limite, même si le tempo ralentit davantage.

Q : Même si je règle le panoramique d'un Patch à fond à gauche ou à droite, du son persiste au niveau de l'autre canal.

R : Les effets internes du XV-5080 sont stéréo. Si le Patch en question est traité par des effets, du son persistera toujours au niveaux des deux canaux, même si vous avez placé le son du Patch complètement à gauche ou complètement à droite.

■ Mode Rhythm (kits rythmiques)

Q : Est-il possible d'utiliser plusieurs kits rythmiques au sein d'une même Performance ?

R : Le XV-5080 ne limite pas le nombre de kits rythmiques utilisables par Performance. Vous pouvez affecter un kit à chacune des 16 Parties. Reportez-vous au Mode d'emploi pour obtenir de plus amples détails. (p. 162).

Q : Quels sont les numéros de notes utilisables sur les kits rythmiques ?

R : Les kits rythmiques couvrent les notes MIDI n°21 à 108, c'est à dire 88 notes, du La0 (A0) au Do8 (C8).

Q : Est-il possible d'appliquer un effet à un seul instrument du kit ?

R : Cette opération se fait au paramètre Output Assign de chaque Tone rythmique affecté à une touche. Ce paramètre permet de choisir si le Tone doit être traité par la section MFX, de régler le niveau de départ vers les sections Chorus et Réverbération. Voir Mode d'emploi (p.114).

En outre, il suffit de relier un module d'effets externe à l'une des six sorties séparées du XV-5080, puis d'affecter le Tone rythmique à cette sortie pour pouvoir le traiter en externe.

Q : Est-il possible de se constituer des kits rythmiques à l'aide d'échantillons externes ?

R : Oui.

■ Problèmes relatifs aux effets

Q : Puis-je piloter le multi-effet d'une Performance via un clavier MIDI, un séquenceur MIDI ou un appareil de ce type ?

R : Certains paramètres de la section MFX peuvent être pilotés en temps réel par messages MIDI (contrôleurs continus). Ces paramètres varient d'un multi-effet à l'autre.

Le contrôleur MIDI chargé de piloter le multi-effet se sélectionne au paramètre MFX Control "Source" ([PERFORM]/[EFFECTS]/[MFX Ctl])—alors que le paramètre à piloter se sélectionne au paramètre MFX Control "Destination". La profondeur de modulation se règle, quant à elle, au paramètre MFX Control "Sens".

Q : Sur quels canaux MIDI peut-on piloter le multi-effet en mode Performance ?

R : Le canal MIDI par lequel est piloté le multi-effet se sélectionne au paramètre MFX Source ([PERFORM]/[Effects]/[General]). Vous avez le choix entre les options PART 1-32 (canal de réception MIDI des Parties 1 à 32) et PERFORM (c'est alors le canal de réception MIDI choisi au paramètre Performance MFX Ctrl Channel ([PERFORM]/[Effects]/[[MFX Ctl]) qui est repris).

Q : Sur un Patch, est-il possible de définir des niveaux de départ vers la Réverbération et vers le Chorus différents, selon que la section MFX est utilisée ou non ?

R : Oui. il est possible de définir des niveaux de départ vers les sections Réverbération et Chorus différents selon que la section multi-effets est utilisée ou non. Cette fonction est très pratique, parce qu'il arrive fréquemment que les Patches ne soient pas affectés à la section MFX lorsqu'ils se retrouvent au sein d'un Performance. Le Patch est ainsi toujours optimisé, qu'il soit utilisé seul en mode Patch ou bien intégré à une Performance. Les réglages de niveau de départ vers les sections Chorus et Réverbération changent selon que le paramètre Output Assign ([PATCH]/[Effects]) est réglé sur MFX ou sur une autre option.

Q : J'ai beau relever les niveaux de Chorus et de Réverbération de toutes les Parties de la Performance, je n'entends pas de différence.

R : Les réglages de départ effet (paramètres Send level ([PERFORM]/[Effects]/[General]) des sections Chorus et Réverbération de chaque Partie de la Performance ne définissent que le niveau maximum de Chorus et de Réverbération autorisé pour le Patch sélectionné. Autrement dit, si le Patch lui-même est réglé sur des niveaux de départ effet peu élevés, les niveaux de Chorus et de Réverbération ne dépasseront jamais cette valeur, même si vous indiquez la valeur maximale de 127. En outre, les niveaux de Chorus et de Réverbération peuvent varier en fonction de l'emploi ou non de la section MFX.

Q : Quelle est la signification du "x" présent sur la fenêtre de réglage des sections d'effet ?

R : Ce "x" indique les effets internes sont désactivés ("OFF"). Appuyez sur le bouton [EFFECTS ON/OFF] pour les activer ("ON").

Q : Si le temps de retard du multi-effet "TRIPLE TAP DELAY" ou d'un autre est calé sur une valeur de note, reste-t-il fixé au-delà d'une certaine valeur en cas de ralentissement du tempo ?

R : Les temps de retard de ce type ont un plafond limite. Par conséquent, Le temps de retard ne pourra donc pas aller au-delà de cette limite, même si le tempo ralentit davantage.

Q : Combien y a-t-il de multi-effets en tout ?

R : Le XV-5080 propose 90 multi-effets.

Q : Trois multi-effets peuvent être utilisés dans un Performance, mais peuvent-ils être placés en série ?

R : Non.

En mode Performance, les sorties des Parties sont affectées en parallèle aux trois multi-effets. Exemple : Vous pouvez affecter les Parties 1 et 2 au multi-effet M-FX A, les Parties 3 et 4 à multi-effet M-FX B, la Partie 5 au multi-effet M-FX C, puis affecter directement les autres Parties aux sorties directes sans passer par les multi-effets.

Q : Est-il possible d'ajouter de la distorsion à un multi-effet de haut-parleur tournant (Rotary) ?

R : Absolument. Il suffit d'utiliser le multi-effet "Rotary Multi". La question posée fait référence aux sonorité d'orgues rencontrées dans la musique rock. Le XV-5080 propose des multi-effets internes qui sont constitués de plusieurs effets reliés en série et qui conviennent parfaitement aux sonorités (instruments) ci-dessous.

Orgue rock

Rotary Multi : Overdrive (Distorsion) → Simulateur d'ampli→ Egaliseur 3 bandes → Rotary

Clavier

Keyboard Multi : Modulateur en anneaux → Egaliseur 3 bandes → Pitch Shifter → Phaser → Délai

Rhodes Multi : Enhancer → Phaser → Chorus (Flanger) → Trémolo (Auto Pan)

Synthétiseur

JD Multi : Distorsion → Phaser → Spectrum → Enhancer

* L'ordre des effets peut être modifié.

Guitare

Guitar Multi A : Compresseur → Overdrive (Distorsion) → Simulateur d'ampli → Délai → Chorus (Flanger)

Guitar Multi B : Compresseur → Overdrive (Distorsion) → Simulateur d'ampli → EQ 3 bandes → Chorus (Flanger)

Guitar Multi C : Overdrive (Distorsion) → Wah → Simulateur d'ampli → Délai → Chorus (Flanger)

Clean Guitar Multi A : Compresseur → Egaliseur 3 bandes → Délai → Chorus (Flanger)

Clean Guitar Multi B : Wah → Egaliseur 3 bandes → Délai → Chorus (Flanger)

Basse

Bass Multi : Compresseur → Overdrive (Distorsion) → Simulateur d'ampli → Egaliseur 3 bandes → Chorus (Flanger)

■ Connexions

Q : Quelles sont les différences entres les sorties OUTPUT A (MIX), B et C situées sur la face arrière du XV-5080 ?

R : La mention (MIX) n'est portée que sur la sortie A car c'est à cette sortie A que sont, par défaut, affectés les retours

d'effet (Chorus et Réverbération) de chaque Tone. Vous pouvez toutefois choisir d'affecter les retours de Chorus et de Réverbération à d'autres sorties.

Q : Comment utiliser la fonctionnalité L(MONO) ? Quelles sont les remarques à noter ?

R : La sortie L(MONO) est une fonctionnalité particulière de la sortie OUTPUT A. Si vous n'utilisez que le connecteur L(MONO), le son affecté à la sortie stéréo A est réduit en mono, puis transmis au connecteur L(MONO). Ce mode s'avère pratique si vous n'avez qu'un seul câble de connexion et que vous n'avez pas besoin d'effets stéréo.

N'oubliez pas que les sorties séparées INDIVIDUAL 1 ou 2 peuvent être utilisées comme sorties parallèles indépendantes. Le fait de brancher un câble à la sortie séparée INDIVIDUAL 1 permet également de profiter de la fonctionnalité L(MONO). Le son dirigé vers les sorties séparées INDIVIDUAL 1 et 2 est alors réduit et transmis uniquement sur la sortie INDIVIDUAL 1. Dans ce cas, il suffit de brancher un câble à la sortie INDIVIDUAL 2 pour couper la fonctionnalité L(MONO).

■ Recherche et organisation des Patches

Q : Que faut-il savoir sur la liste des favoris ?

R : Les informations répertoriant le numéro d'un Patch et sa banque de sons sont indiquées dans la liste des favoris. Faites attention lors de l'inscription sur la liste des favoris de Patches utilisateur, de Patches des cartes mémoire ou de cartes d'extension. En effet, comme ces Patches peuvent être modifiés ou peuvent se trouver sur une carte non installée dans l'appareil, vous risquez de ne pas retrouver le bon Patch lors de son chargement. En outre, veillez à toujours sauvegarder (fonction Write) un Patch en cours d'édition avant de l'inscrire parmi les favoris. Sinon, l'inscription ne sera pas validée.

Q : Quand utiliser le Patch Finder ?

R : Cette fonction peut être employée depuis la fenêtre de sélection des Patches en mode Performance ([PREFORM]/[Part]) et en mode Patch. Exemple : Si vous souhaitez changer le son de basse affecté à l'une des Parties de la Performance, sélectionnez la catégorie de Patches "basse" afin que le XV-5080 vous propose uniquement les Patches de basse.

■ Cartes d'extension

Q : Est-ce que le fait de changer l'emplacement d'une carte d'extension modifie également ses numéros de Program Change et de Bank Select ?

R : Comme ce sont des numéros de Bank Select fixes qui sont affectés à la carte, les numéros de Bank Select et de Program Changes ne changent jamais, quel que soit l'emplacement dans lequel est installée la carte d'extension.

Voir <Tableau 1 : Correspondance entre Bank Select et Program Change> (p. 13) pour de plus amples détails.

Q : Est-il possible d'utiliser plusieurs exemplaires d'une même carte d'extension ?

R : Non.

■ Lecture d'échantillons (provenant de CD-ROM ou d'autres supports)

Q : Quels sont les échantillons compatibles ?

R : Le XV-5080 accepte des échantillons de différents formats.

- Série S-700

  Les données peuvent être utilisées après avoir été chargées en Volumes, Performances, Patches, partiels ou échantillons.

- AKAI S1000/3000

  Les données peuvent être utilisées après chargement sous forme de Programme ou d'échantillon.

- WAV/AIFF

  Ces fichiers peuvent être chargés comme échantillons.

Q : Est-il possible de charger des fichiers WAV et AIFF stéréo ?

R : Parfaitement. Une fois chargés, ces fichiers sont séparés en deux échantillons droit et gauche.

Q : Une fois les données S-700 chargées dans le XV-5080, en quoi les paramètres de Patch des S-700, JV et XV diffèrent-ils ?

R : Le XV-5080 gère deux types de Patches : ceux programmés pour la série S-700 et ceux programmés pour les JV/XV. Les paramètres de ces deux types de Patches peuvent être consultés et édités sur le XV-5080.

* Les Patches créés sur les anciens modèles Roland, dont ceux de la série JV, les XV-88/3080 et les cartes d'extension SRX et SR-JV80 sont des Patches à 4 Tones (constitués de 4 Tones), alors que les Patches d'échantillonneur (comme ceux de la Série S-700) sont baptisés Patches multipartiels (composés de plusieurs partiels).

Q : Peut-on associer des échantillons provenant de CD-ROM avec des formes d'onde internes pour la création de Patches à 4 Tones de type JV/XV ?

R : Oui.

Q : Peut-on utiliser une forme d'onde interne ou provenant d'une carte d'extension SRX/SR-JV80 pour la création d'un Patch multipartiel ?

R : Non.

Q : Peut-on utiliser des Patches multipartiels avec des Patches à 4 Tones au sein d'une même Performance ?

R : Oui.

Q : Peut-on appliquer des effets trouvés sur un Patch multipartiel ou S-700 chargés depuis un CD-ROM ?

R : Oui.

Q : Peut-on choisir la sortie à laquelle doit être affecté chacun des partiels d'un Patch multipartiel ou S-700 chargé depuis un CD-ROM ?

R : Oui. Vous avez le choix entre les sorties stéréo Output A-D , les sorties séparées 1-8 ou la section multi-effet MFX.

■ Barrettes mémoire SIMM

Q : Quels types de barrettes SIMM peut-on utiliser ?

R :

Nombre de broches : 72

Temps d'accès : 60 ns ou inférieur

Protocole d'accès : FPM ou EDO

Tension : 5 V

Capacité : 64/32/16 Mo (des barrettes de différentes capacités peuvent être associées)

* *Vous pouvez utiliser des barrettes SIMM à parité, mais le bit de parité n'est pas pris en compte.*

Hauteur des barrettes : 36 mm maximum

Q : Peut-on mélanger des barrettes SIMM de capacités différentes ?

R : Oui.

Q : Que peut-on charger en mémoire SIMM ?

R : La mémoire SIMM permet de charger les échantillons provenant de CD-ROM ou d'autres supports. Vous pouvez également y charger les paramètres d'échantillons et les Partiels de Patches multipartiels de CD-ROM au format S-700.

Les autres paramètres sont chargés dans la mémoire utilisateur USER du XV-5080.

* *La mémoire SIMM est vidée à l'extinction de l'appareil.*

■ Disquettes et cartes mémoire

Q : Quels sont les formats de disquette et des cartes mémoire (SmartMedia) ?

R : Le lecteur de disquettes du XV-5080 est au format DOS. Vous pouvez ainsi lire et enregistrer des disquettes formatées DOS. Les disquettes formatés DOS sont reconnues par les ordinateurs Macintosh équipés de la fonction PC Exchange.

■ Sortie numérique

Q : Quelle est la fréquence d'échantillonnage de sortie ?

R : 44,1 ou 48 kHz.

Q : À quelle fréquence d'échantillonnage peut se faire la synchronisation par Wordclock ?

R : 44,1 ou 48 kHz.

■ Partage des supports de stockage

Q : Puis-je utiliser en même temps un lecteur Zip ou tout autre support de stockage avec le XV-5080 et avec un échantillonneur ?

R : Il y a certains points à respecter si vous souhaitez utiliser ces trois appareils ensembles.

Si un lecteur Zip ou un tout autre périphérique de stockage est utilisé conjointement par plusieurs appareil, il peut arriver que le XV-5080 et l'autre instrument tentent d'accéder au même instant au périphérique de stockage SCSI, ce qui risque de corrompre les données qui y sont enregistrées.

Les fonctions SAVE (p. 200) ou les fonctions de gestion de disque (Format, Copy, Move, Delete ou Volume Level) (p. 200) du XV-5080 modifient le contenu du périphérique de stockage SCSI externe.

Si vous utilisez un même périphérique de stockage SCSI externe avec le XV-5080 et avec un autre appareil, veillez à ce qu'un seul des deux appareils puisse modifier le contenu du périphérique de stockage et qu'un seul puisse accéder automatiquement au disque à intervalles réguliers.

Par ailleurs, si vous souhaitez partager un même périphérique de stockage SCSI entre un ordinateur et le XV-5080, sachez que certaines applications risquent de supprimer une partie du contenu du périphérique SCSI à intervalles réguliers, et donc d'endommager accidentellement les données. Vérifiez par conséquent votre système avant de l'utiliser.

■ Divers

Q : Peut-on utiliser d'autres gammes que la gamme tempérée ?

R : En mode Performance, vous pouvez définir l'acccord des Parties au moyen du paramètre Key Scale ([PERFORM]/[SYSTEM]/[General]). En mode Patch, l'opération se fait au paramètre Patch Scale ([PATCH]/[SYSTEM]/[General]). Ces réglages portent sur tous les Patches et toutes les Performances. Sachez également que la Partie 1 du mode Performance et le mode Patch sont liés. Tout réglage de gamme effectué en mode Patch est donc automatiquement repris par la Partie 1 du mode Performance.

Q : Je rencontre des difficultés à lire ce qui s'affiche à l'écran LCD.

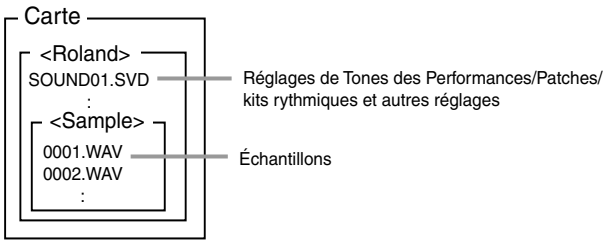
R : Les variations de température peuvent affecter la clarté de l'écran LCD du XV-5080. En général, les caractères s'estompent avec le froid et s'assombrissent avec la chaleur. Une chaleur excessive peut parfois réduire la lisibilité de l'écran, tout particulièrement si le XV-5080 est monté en rack à côté d'appareils générant beaucoup de chaleur. Dans ce cas, vous pouvez régler le contraste de l'écran LCD au paramètre SYSTEM General ([SYSTEM]/[General]).

■ Sauvegarde

Sauvegarde des fichiers sur carte mémoire

Un dossier <Roland> est automatiquement créé sur la carte lors de son formatage sur le XV-5080. Lors d'une sauvegarde sur cette carte, un fichier portant l'extension ".SVD" y est créé. Ce fichier contient les réglages de Tones de 64 Performances, 128 Patches, 4 kits rythmiques ainsi que la totalité des réglages système, la liste des favoris et tous les autres réglages.

Si des échantillons ou des partiels se trouvent en mémoire SIMM, un sous-dossier baptisé <Sample> est automatiquement créé dans le dossier <Roland> de la carte. Lors de la sauvegarde, les échantillons et les partiels se trouvant en mémoire SIMM sont sauvegardés au format AIFF ou WAV dans ce sous-dossier. Les échantillons et partiels en mémoire SIMM sont numérotés automatiquement et prennent l'extension .WAV ou .AIF.
Exemple : 0001.WAV (ou .AIF), 0002.WAV (ou .AIF), etc.



Sauvegarde de fichiers sur une carte mémoire contenant déjà des régalges du XV-5080 (sous la forme de fichiers SVD)

Une carte mémoire peut contenir 99 fichiers SVD. Toutefois, si vous lancez une sauvegarde sur carte mémoire alors que celle-ci contient déjà des échantillons/partiels et que des échantillons/partiels se trouve dans la mémoire SIMM du XV-5080, les données du sous-dossier <Sample> seront effacées et remplacées par celles se trouvant en mémoire SIMM. Dans ce cas, le message :

"Partial/Sample on the Disk/Card will be discarded. Sure?"

s'affiche à l'écran, indiquant que les données se trouvant dans le dossier <Sample> de la carte vont être effacées.

À ce stade, le fait d'appuyer sur le bouton [F6 (OK)] efface les échantillons préalablement enregistrés et les remplace par les nouveaux. Les Tones des Patches, Performances et kits rythmiques du fichier SVD préalablement sauvegardé et qui font appel aux échantillons et partiels provenant de CD-ROM risquent alors de ne pas sonner normalement.

Pour éviter ce problème, vous devez sauvegarder les nouveaux fichiers sur une autre carte ou protéger les échantillons déjà enregistrés sur la présente carte.

* *Si la mémoire SIMM contient des échantillons ou des partiels au moment de la sauvegarde, ces échantillons/partiels sont toujours sauvegardés sur la carte et effacent tous les échantillons/partiels qui s'y trouvaient jusque là.*
* *Si les Patches ou Tones à sauvegarder ne font pas appel aux échantillons, supprimez tous les échantillons et partiels de la mémoire SIMM afin qu'il ne remplacent pas ceux préalablement sauvegardés sur la carte mémoire.*
* *Aucun message ne vous prévient que les données de carte seront effacées lors de la sauvegarde.*

Création de Patches ou de Tones par le biais d'échantillons protégés se trouvant sur carte mémoire

Après avoir chargé en mémoire SIMM tous les échantillons de la carte, puis avoir chargé des échantillons supplémentaires provenant de CD-ROM, passez à la création du Patch. Une fois le Patch créé, sauvegardez la totalité des données sur la carte mémoire.

Organisation des Tones faisant appel à des échantillons (si la mémoire SIMM est restreinte)

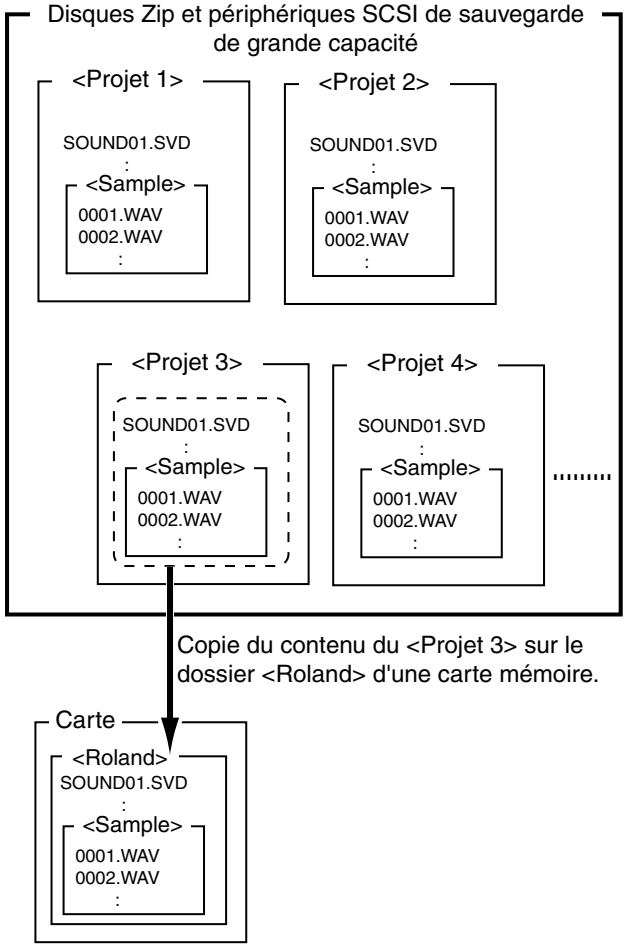
Il est possible de recharger dans le XV-5080 des Patches ou Performances spécifiques préalablement sauvegardés dans des fichiers SVD sur carte mémoire. Grâce à ce mode de chargement, seuls les échantillons utilisés par les Performances et les Patches sélectionnés sont rechargés en mémoire SIMM. Vous pouvez ainsi pallier le manque éventuel de mémoire SIMM de votre XV-5080 et sauvegarder la configuration créée sur carte mémoire.

Sauvegarde sur lecteur Zip ou sur périphérique de stockage SCSI de haute capacité

Les lecteurs Zip et les périphériques de stockage SCSI de haute capacité permettent de sauvegarder les fichiers SVD et les échantillons servant à la réalisation des Tones dans des dossiers séparés. Vous pouvez ainsi gérer autant de fichiers de Tones et de fichiers d'échantillons que vous le souhaitez.

Il suffit de passer en mode DISK (p. 201), puis d'appuyer sur le bouton [F2 (New)] à l'écran SAVE pour créer un nouveau dossier.

Chaque nouveau dossier dans lequel ont été sauvegardés les réglages du XV-5080 reprend l'architecture d'une carte mémoire. Ainsi, vous pouvez copier le contenu de chaque dossier sur une carte mémoire, ce qui est très pratique pour l'échange de fichiers.



<Tableau 1 : Correspondance entre Bank Select et Program Change>

BANK SELECT MSB	LSB	N° de PROGRAMME	GROUPE	NUMERO
000		001 - 128	Patch GM	
:				
032		001 - 128	Patch GM	
085	000	001 - 064	Performance User	001 - 064
	032	001 - 064	Carte-Performance A	001 - 064
	033	001 - 064	Carte-Performance B	001 - 064
	:		:	
	064	001 - 032	Performance Preset A	001 - 032
	065	001 - 032	Performance Preset B	001 - 032
	:		:	
086	000	001 - 004	Kit rythm. USER	001 - 004
	032	001 - 004	Carte-Kit rythmique A	001 - 004
	033	001 - 004	Carte-Kit rythmique B	001 - 004
	:		:	
	064	001 - 002	Kit rythm. Preset A	001 - 002
	065	001 - 002	Kit rythm. Preset B	001 - 002
	:		:	
087	000	001 - 128	Patch USER	001 - 128
	032	001 - 128	Carte-Patch A	001 - 128
	033	001 - 128	Carte-Patch B	001 - 128
	:		:	
	064	001 - 128	Patch Preset A	001 - 128
	065	001 - 128	Patch Preset B	001 - 128
	:		:	
088	000 - 001	001 - 128	Kit rythm. SR-JV80-01	001 - 256
	002 - 003	001 - 128	Kit rythm. SR-JV80-02	001 - 256
	:		:	
089	000 - 001	001 - 128	Patch SR-JV80-01	001 - 256
	002 - 003	001 - 128	Patch SR-JV80-02	001 - 256
	:		:	
092	000 -	001 -	Kit rythmique SRX	001 -
	:		:	
093	000 -	001 -	Patch SRX	001 -
	:		:	
120		001 - 057	Kit rythmique GM	001 - 009
121	000 -	001 - 128	Patch GM	001 - 256

* *Les numéros de Bank Select auxquels sont affectées les cartes d'extension de la série SR-JV80 correspondent au numéro de modèle de ces dernières.*

(Exemples)

SR-JV80-01 → MSB 88 LSB 0–1

SR-JV80-02 → MSB 88 LSB 2–3

* *Les cartes d'extension de la série SRX emploient des numéros de Bank Select dotés d'un MSB entre 92 et 119 et d'un LSB de 0 à associer à un Program Change entre 0 et 127. Pour plus de renseignements, veuillez vous reporter au mode d'emploi de la carte d'extension SRX.*

Liste des Patches

PR-A (Groupe de Presets A)

N°	Nom	Voix	Key Assign
001	128voicePno	1	POLY
002	Bright Piano	1	POLY
003	Classique	2	POLY
004	Nice Piano	3	POLY
005	Piano Thang	3	POLY
006	Power Grand	3	POLY
007	House Piano	2	POLY
008	E.Grand	1	POLY
009	MIDIed Grand	3	POLY
010	Piano Blend	3	POLY
011	West Coast	4	POLY
012	PianoStrings	4	POLY
013	Bs/Pno+Brs	4	POLY
014	Waterhodes	2	POLY
015	S.A.E.P.	3	POLY
016	SA Rhodes 1	4	POLY
017	SA Rhodes 2	2	POLY
018	Stiky Rhodes	3	POLY
019	Dig Rhodes	2	POLY
020	Nylon EPiano	4	POLY
021	Nylon Rhodes	4	POLY
022	Rhodes Mix	3	POLY
023	PsychoRhodes	2	POLY
024	Tremo Rhodes	4	POLY
025	MK-80 Rhodes	1	POLY
026	MK-80 Phaser	1	POLY
027	Delicate EP	2	POLY
028	Octa Rhodes1	4	POLY
029	Octa Rhodes2	4	POLY
030	JV Rhodes+	4	POLY
031	EP+Mod Pad	4	POLY
032	Mr.Mellow	4	POLY
033	Comp Clav	1	POLY
034	Klavinet	4	POLY
035	Winger Clav	4	POLY
036	Phaze Clav 1	2	POLY
037	Phaze Clav 2	1	POLY
038	Phuzz Clav	2	POLY
039	Chorus Clav	1	POLY
040	Claviduck	2	POLY
041	Velo-Rez Clv	1	POLY
042	Clavicembalo	4	POLY
043	Analog Clav1	1	POLY
044	Analog Clav2	1	POLY
045	Metal Clav	3	POLY
046	Full Stops	2	POLY
047	Ballad B	3	POLY
048	Mellow Bars	4	POLY
049	AugerMentive	3	POLY
050	Perky B	2	POLY
051	The Big Spin	3	POLY
052	Gospel Spin	3	POLY
053	Roller Spin	3	POLY
054	Rocker Spin	3	POLY
055	Tone Wh.Solo	3	POLY
056	Purple Spin	4	POLY
057	60's LeadORG	2	POLY
058	Assalt Organ	3	POLY
059	D-50 Organ	2	POLY
060	Cathedral	4	POLY
061	Church Pipes	4	POLY
062	Poly Key	3	POLY
063	Poly Saws	4	POLY
064	Poly Pulse	4	POLY
065	Dual Profs	3	POLY
066	Saw Mass	4	POLY
067	Poly Split	4	POLY
068	Poly Brass	3	POLY
069	Stackoid	4	POLY
070	Poly Rock	4	POLY
071	D-50 Stack	4	POLY
072	Fantasia JV	4	POLY
073	Jimmee Dee	4	POLY
074	Heavenals	4	POLY
075	Mallet Pad	4	POLY
076	Huff N Stuff	3	POLY
077	Puff 1080	2	POLY
078	BellVox 1080	4	POLY
079	Fantasy Vox	4	POLY
080	Square Keys	2	POLY
081	Childlike	4	POLY
082	Music Box	3	POLY
083	Toy Box	2	POLY
084	Wave Bells	4	POLY
085	Tria Bells	4	POLY
086	Beauty Bells	4	POLY
087	Music Bells	2	POLY
088	Pretty Bells	2	POLY
089	Pulse Key	3	POLY
090	Wide Tubular	4	POLY
091	AmbienceVibe	4	POLY
092	Warm Vibes	2	POLY
093	Dyna Marimba	1	POLY
094	Bass Marimba	4	POLY
095	Nomad Perc	3	POLY
096	Ethno Metals	4	POLY
097	Islands Mlt	4	POLY
098	Steelin Keys	3	POLY
099	Steel Drums	1	POLY
100	Voicey Pizz	3	POLY
101	Sitar	2	POLY
102	Drone Split	4	POLY
103	Ethnopluck	4	POLY
104	Jamisen	2	POLY
105	Dulcimer	2	POLY
106	East Melody	2	POLY
107	MandolinTrem	4	POLY
108	Nylon Gtr	1	POLY
109	Gtr Strings	3	POLY
110	Steel Away	3	POLY
111	Heavenly Gtr	4	POLY
112	12str Gtr 1	2	POLY
113	12str Gtr 2	3	POLY
114	Jz Gtr Hall	1	POLY
115	LetterFrmPat	4	POLY
116	Jazz Scat	3	POLY
117	Lounge Gig	3	POLY
118	JC Strat	1	POLY
119	Twin Strats	3	POLY
120	JV Strat	2	POLY
121	Syn Strat	2	POLY
122	Rotary Gtr	2	POLY
123	Muted Gtr	1	POLY
124	SwitchOnMute	2	POLY
125	Power Trip	2	POLY
126	Crunch Split	4	POLY
127	Rezodrive	2	MONO
128	RockYurSocks	4	MONO

PR-B (Groupe de Presets B)

N°	Nom	Voix	Key Assign
001	Dist Gtr 1	3	POLY
002	Dist Gtr 2	3	POLY
003	R&R Chunk	4	POLY
004	Phripphuzz	1	MONO
005	Grungeroni	3	POLY
006	Black Widow	4	POLY
007	Velo-Wah Gtr	1	POLY
008	Mod-Wah Gtr	2	POLY
009	Pick Bass	1	MONO
010	Hip Bass	2	POLY
011	Perc.Bass	3	MONO
012	Homey Bass	2	MONO
013	Finger Bass	1	MONO
014	Nylon Bass	2	POLY
015	Ac.Upright	1	MONO
016	Wet Fretls	1	MONO
017	Fretls Dry	2	POLY
018	Slap Bass 1	2	POLY
019	Slap Bass 2	1	MONO
020	Slap Bass 3	1	MONO
021	Slap Bass 4	2	POLY
022	4 Pole Bass	1	MONO
023	Tick Bass	4	MONO
024	House Bass	3	MONO
025	Mondo Bass	3	MONO
026	Clk AnalogBs	2	MONO
027	Bass In Face	2	POLY
028	101 Bass	2	MONO
029	Noiz Bass	2	MONO
030	Super Jup Bs	2	POLY
031	Occitan Bass	3	POLY
032	Hugo Bass	4	MONO
033	Multi Bass	2	POLY
034	Moist Bass	2	MONO
035	BritelowBass	4	MONO
036	Untamed Bass	3	MONO
037	Rubber Bass	3	MONO
038	Stereoww Bs	3	MONO
039	Wonder Bass	3	MONO
040	Deep Bass	2	POLY
041	Super JX Bs	2	MONO
042	W<RED>-Bass	4	POLY
043	HI-Ring Bass	3	POLY
044	Euro Bass	2	MONO
045	SinusoidRave	1	MONO
046	Alternative	2	MONO
047	Acid Line	1	MONO
048	Auto TB-303	3	MONO
049	Hihat Tekno	2	POLY
050	Velo Tekno 1	3	MONO
051	Raggatronic	4	POLY
052	Blade Racer	4	POLY
053	S&H Pad	1	POLY
054	Syncrosonix	3	POLY
055	Fooled Again	1	POLY
056	Alive	3	POLY
057	Velo Tekno 2	2	POLY
058	Rezoid	4	POLY
059	Raverborg	4	POLY
060	Blow Hit	4	POLY
061	Hammer Bell	3	POLY
062	Seq Mallet	2	POLY
063	Intentions	3	POLY
064	Pick It	3	POLY
065	Analog Seq	2	POLY
066	Impact Vox	4	POLY
067	TeknoSoloVox	2	POLY
068	X-Mod Man	2	POLY
069	Paz <==> Zap	1	MONO
070	4 Hits 4 You	4	POLY
071	Impact	4	POLY
072	Phase Hit	3	POLY
073	Tekno Hit 1	2	POLY
074	Tekno Hit 2	2	POLY
075	Tekno Hit 3	4	POLY
076	Reverse Hit	3	POLY
077	SquareLead 1	3	POLY
078	SquareLead 2	2	POLY
079	You and Luck	2	MONO
080	Belly Lead	4	POLY
081	WhistlinAtom	2	POLY
082	Edye Boost	2	MONO
083	MG Solo	4	MONO
084	FXM Saw Lead	4	MONO
085	Sawteeth	3	MONO
086	Smoothe	2	MONO
087	MG Lead	2	MONO
088	MG Interval	4	MONO
089	Pulse Lead 1	3	POLY
090	Pulse Lead 2	4	MONO
091	Little Devil	4	MONO
092	Loud SynLead	4	MONO
093	Analog Lead	2	MONO
094	5th Lead	2	MONO
095	Flute	2	POLY
096	Piccolo	1	POLY
097	VOX Flute	4	POLY
098	Air Lead	2	POLY
099	Pan Pipes	2	POLY
100	Airplaaane	4	POLY
101	Taj Mahal	1	POLY
102	Raya Shaku	3	POLY
103	Oboe mf	1	POLY
104	Oboe Express	2	POLY
105	Clarinet mp	1	POLY
106	ClariExpress	2	POLY
107	Mitzva Split	4	POLY
108	ChamberWinds	4	POLY
109	ChamberWoods	3	POLY
110	Film Orch	4	POLY
111	Sop.Sax mf	2	POLY
112	Alto Sax	3	POLY
113	AltoLead Sax	3	POLY
114	Tenor Sax	3	POLY
115	Baritone Sax	3	POLY
116	Take A Tenor	4	POLY
117	Sax Section	4	POLY
118	Bigband Sax	4	POLY
119	Harmonica	2	POLY
120	Harmo Blues	2	POLY
121	BluesHarp	1	POLY
122	Hillbillys	4	POLY
123	French Bags	4	POLY
124	Majestic Tpt	1	MONO
125	Voluntare	2	POLY
126	2Trumpets	2	POLY
127	Tpt Sect	4	POLY
128	Mute TP mod	4	POLY

Voix : number of voice

PR-C (Groupe de Presets C)

No.	Name	Voice	Key Assign
001	Harmon Mute	1	POLY
002	Tp&Sax Sect	4	POLY
003	Sax+Tp+Tb	3	POLY
004	Brass Sect	4	POLY
005	Trombone	1	POLY
006	Hybrid Bones	4	POLY
007	Noble Horns	4	POLY
008	Massed Horns	3	POLY
009	Horn Swell	4	POLY
010	Brass It!	4	POLY
011	Brass Attack	3	POLY
012	Archimede	3	POLY
013	Rugby Horn	3	POLY
014	MKS-80 Brass	2	POLY
015	True ANALOG	2	POLY
016	Dark Vox	2	POLY
017	RandomVowels	4	POLY
018	Angels Sing	2	POLY
019	Pvox Oooze	3	POLY
020	Longing...	3	POLY
021	Arasian Morn	4	POLY
022	Beauty Vox	3	POLY
023	Mary-AnneVox	4	POLY
024	Belltree Vox	4	POLY
025	Vox Panner	2	POLY
026	Spaced Voxx	4	POLY
027	Glass Voices	3	POLY
028	Tubular Vox	4	POLY
029	Velo Voxx	2	POLY
030	Wavox	3	POLY
031	Doos	1	POLY
032	Synvox Comps	4	POLY
033	Vocal Oohz	3	POLY
034	LFO Vox	1	POLY
035	St.Strings	2	POLY
036	Warm Strings	4	POLY
037	Somber Str	4	POLY
038	Marcato	2	POLY
039	Bright Str	2	POLY
040	String Ens	4	POLY
041	TremoloStrng	2	POLY
042	Chambers	3	POLY
043	ViolinCello	4	POLY
044	Symphonique	4	POLY
045	Film Octaves	4	POLY
046	Film Layers	4	POLY
047	Bass Pizz	4	POLY
048	Real Pizz	3	POLY
049	Harp On It	3	POLY
050	Harp	2	POLY
051	JP-8 Str 1	2	POLY
052	JP-8 Str 2	3	POLY
053	E-Motion Pad	4	POLY
054	JP-8 Str 3	4	POLY
055	Vintage Orch	4	POLY
056	JUNO Strings	3	POLY
057	Gigantalog	4	POLY
058	PWM Strings	3	POLY
059	Warmth	2	POLY
060	ORBit Pad	2	POLY
061	Deep Strings	2	POLY
062	Pulsify	4	POLY
063	Pulse Pad	4	POLY
064	Greek Power	4	POLY
065	Harmonicum	2	POLY
066	D-50 Heaven	2	POLY
067	Afro Horns	3	POLY
068	Pop Pad	4	POLY
069	Dreamesque	4	POLY
070	Square Pad	4	POLY
071	JP-8 Hollow	4	POLY
072	JP-8Haunting	4	POLY
073	Heirborne	4	POLY
074	Hush Pad	4	POLY
075	Jet Pad 1	2	POLY
076	Jet Pad 2	2	POLY
077	Phaze Pad	3	POLY
078	Phaze Str	4	POLY
079	Jet Str Ens	2	POLY
080	Pivotal Pad	4	POLY
081	3D Flanged	1	POLY
082	Fantawine	4	POLY
083	Glassy Pad	3	POLY
084	Moving Glass	1	POLY
085	Glasswaves	3	POLY
086	Shiny Pad	4	POLY
087	ShiftedGlass	2	POLY
088	Chime Pad	3	POLY
089	Spin Pad	2	POLY
090	Rotary Pad	4	POLY
091	Dawn 2 Dusk	3	POLY
092	Aurora	4	POLY
093	Strobe Mode	4	POLY
094	Albion	2	POLY
095	Running Pad	4	POLY
096	Stepped Pad	4	POLY
097	Random Pad	4	POLY
098	SoundtrkDANC	4	POLY
099	Flying Waltz	4	POLY
100	Vanishing	1	POLY
101	5th Sweep	4	POLY
102	Phazweep	4	POLY
103	Big BPF	4	POLY
104	MG Sweep	4	POLY
105	CeremonyTimp	3	POLY
106	Dyno Toms	4	POLY
107	Sands ofTime	4	POLY
108	Inertia	4	POLY
109	Vektogram	4	POLY
110	Crash Pad	4	POLY
111	Feedback VOX	4	POLY
112	Cascade	1	POLY
113	Shattered	2	POLY
114	NextFrontier	2	POLY
115	Pure Tibet	1	POLY
116	Chime Wash	4	POLY
117	Night Shade	4	POLY
118	Tortured	4	POLY
119	Dissimilate	4	POLY
120	Dunes	4	POLY
121	Ocean Floor	1	POLY
122	Cyber Space	3	POLY
123	Biosphere	2	POLY
124	Variable Run	4	POLY
125	Ice Hall	2	POLY
126	ComputerRoom	4	POLY
127	Inverted	4	POLY
128	Terminate	3	POLY

PR-D (Groupe de Presets D)

No.	Name	Voice	Key Assign
001	Echo Piano	3	POLY
002	Upright Pno	3	POLY
003	RD-1000	3	POLY
004	Player's EP	2	POLY
005	D-50 Rhodes	4	POLY
006	Innocent EP	2	POLY
007	Echo Rhodes	4	POLY
008	See-Thru EP	3	POLY
009	FM BellPiano	3	POLY
010	Ring E.Piano	4	POLY
011	Soap Opera	1	POLY
012	Dirty Organ	3	POLY
013	Surf's Up!	2	POLY
014	Organesque	3	POLY
015	pp Harmonium	1	POLY
016	PieceOfCheez	1	POLY
017	Harpsy Clav	2	POLY
018	Exotic Velo	4	POLY
019	HolidayCheer	4	POLY
020	Morning Lite	2	POLY
021	Prefab Chime	3	POLY
022	Belfry Chime	3	POLY
023	Stacc.Heaven	4	POLY
024	2.2 Bell Pad	4	POLY
025	Far East	4	POLY
026	Wire Pad	3	POLY
027	PhaseBlipper	2	POLY
028	Sweep Clav	3	POLY
029	Glider	2	POLY
030	Solo Steel	4	POLY
031	DesertCrystl	4	POLY
032	Clear Guitar	3	POLY
033	Solo Strat	3	POLY
034	Feed Me!	4	POLY
035	Tube Smoke	2	POLY
036	Creamy	2	POLY
037	Blusey OD	2	POLY
038	Grindstone	2	POLY
039	OD 5ths	3	POLY
040	East Europe	2	POLY
041	Dulcitar	4	POLY
042	Atmos Harp	4	POLY
043	Pilgrimage	4	POLY
044	202 Rude Bs	2	MONO
045	2pole Bass	2	MONO
046	4pole Bass	2	MONO
047	Phaser MC	2	POLY
048	Miniphaser	2	POLY
049	Acid TB	1	MONO
050	Full Orchest	4	POLY
051	Str + Winds	4	POLY
052	Flute 2080	2	POLY
053	Scat Flute	2	POLY
054	Sax Choir	4	POLY
055	Ballad Trump	4	POLY
056	Sm.Brass Grp	4	POLY
057	Royale	4	POLY
058	Brass Mutes	2	POLY
059	Breathy Brs	3	POLY
060	3 Osc Brass	3	POLY
061	P5 Polymod	2	POLY
062	Triumph Brs	3	POLY
063	Techno Dream	3	POLY
064	Organizer	3	POLY
065	Civilization	3	POLY
066	Mental Chord	4	MONO
067	House Chord	4	MONO
068	Sequalog	4	POLY
069	Booster Bips	2	POLY
070	VintagePlunk	4	MONO
071	Plik-Plok	2	POLY
072	RingSequence	4	POLY
073	Cyber Swing	4	POLY
074	Keep :-)	2	POLY
075	Resojuice	2	MONO
076	B'on d'moov!	3	POLY
077	Dist TB-303	2	MONO
078	Temple of JV	4	POLY
079	Planet Asia	4	POLY
080	Afterlife	3	POLY
081	Trancing Pad	2	POLY
082	Pulsatronic	3	POLY
083	Cyber Dreams	3	POLY
084	Warm Pipe	1	MONO
085	Pure Pipe	2	POLY
086	SH-2000	2	MONO
087	X..? Whistle	3	POLY
088	Jay Vee Solo	3	POLY
089	Progresso Ld	4	MONO
090	Adrenaline	4	POLY
091	Enlighten	4	POLY
092	Glass Blower	3	POLY
093	Earth Blow	2	POLY
094	JX SqrCarpet	2	POLY
095	Dimensional	2	POLY
096	Jupiterings	2	POLY
097	Analog Drama	3	POLY
098	Rich Dynapad	4	POLY
099	Silky Way	2	POLY
100	Gluey Pad	3	POLY
101	BandPass Mod	2	POLY
102	Soundtraque	2	POLY
103	Translucence	4	POLY
104	Darkshine	4	POLY
105	D'light	2	POLY
106	December Sky	4	POLY
107	Octapad	3	POLY
108	JUNO Power!	4	POLY
109	Spectrum Mod	4	POLY
110	Stringsheen	3	POLY
111	GR500 TmpDly	2	POLY
112	Mod DirtyWav	3	POLY
113	Silicon Str	4	POLY
114	D50FantaPerc	3	POLY
115	Rotodreams	3	POLY
116	Blue Notes	4	POLY
117	RiversOfTime	4	POLY
118	Phobos	2	POLY
119	2 0 8 0	4	POLY
120	Unearthly	4	POLY
121	Glistening	4	POLY
122	Sci-Fi Str	3	POLY
123	Shadows	4	POLY
124	Helium Queen	4	MONO
125	Sci-Fi FX x4	1	POLY
126	Perky Noize	3	POLY
127	Droplet	3	POLY
128	Rain Forest	4	POLY

Voix : numéro de voix

Liste des Patches

PR-E (Groupe de Presets E)

N°	Nom	Voix	Key Assign
001	Grand XV	4	POLY
002	Contemplate	2	POLY
003	Rock Piano	2	POLY
004	RockPiano Ch	3	POLY
005	Pianomonics	4	POLY
006	Piano+SftPad	4	POLY
007	WarmVoxPiano	4	POLY
008	Y2K Concerto	8	POLY
009	Piano+AirPad	5	POLY
010	ChoraLeader	8	POLY
011	SparklePiano	6	POLY
012	Retro Rhodes	3	POLY
013	Fat Rhodes	3	POLY
014	Rhodes Trem	2	POLY
015	Phaser Dyno	3	POLY
016	Hit Rhodes	3	POLY
017	Sweet Tynes	4	POLY
018	Pluk Rhodes	3	POLY
019	Rhodes Trip	2	POLY
020	AmbiRhodes	4	POLY
021	Rholitzer	3	POLY
022	Wurlie	2	POLY
023	FM Delight	2	POLY
024	Cutter Clav	2	POLY
025	Mute Clav D6	3	POLY
026	PhazeWahClav	6	POLY
027	St.Harpsichd	4	POLY
028	3PartInventn	4	POLY
029	Soft Perky	5	POLY
030	Fullness	5	POLY
031	Paleface 1	2	POLY
032	Paleface 2	4	POLY
033	Soft B	2	POLY
034	British B	4	POLY
035	Rocker Org	6	POLY
036	Split B	6	POLY
037	PercInterval	8	POLY
038	Happy 60s	2	POLY
039	96 Years	1	POLY
040	Glory Us Rok	2	POLY
041	Church Harmn	4	POLY
042	Cathdr Harmn	5	POLY
043	Morph Pad	8	POLY
044	Air Pad	3	POLY
045	Soft Padding	2	POLY
046	Warmth Pad	2	POLY
047	ClassicJPpad	2	POLY
048	Jupiter Str	2	POLY
049	Fat Pad	4	POLY
050	GR700 Pad	3	POLY
051	Paradise	3	POLY
052	Moonchimes	3	POLY
053	SusPed Swap	4	POLY
054	PhasingPad	2	POLY
055	Ethereal Str	4	POLY
056	Velcropad	4	POLY
057	NothrnLights	4	POLY
058	Sun Dive	7	POLY
059	Brite Vox 1	4	POLY
060	Brite Vox 2	4	POLY
061	Ooh)Aah Mod	4	POLY
062	Vocals: Ooh	4	POLY
063	Vocals: Scat	6	POLY
064	Vocals: Boys	6	POLY
065	St. Choir	4	POLY
066	SampleThe80s	2	POLY
067	Sacred Tree	2	POLY
068	VP330 OctEko	2	POLY
069	XV Strings	3	POLY
070	Fat Strings	3	POLY
071	Dolce p/m/f	6	POLY
072	Sad Strings	6	POLY
073	Lush Strings	4	POLY
074	Strings4Film	6	POLY
075	Marcato Str	4	POLY
076	End Titles	4	POLY
077	ChmbrQuartet	4	POLY
078	ChamberSect.	4	POLY
079	FullChmbrStr	6	POLY
080	Tape Strings	2	POLY
081	Henry VIII	8	POLY
082	Prelude	4	POLY
083	Str&Brs Orch	7	POLY
084	Hornz	5	POLY
085	TudorFanfare	4	POLY
086	ChamberPlyrs	4	POLY
087	Flute/Clari	2	POLY
088	Orch Reeds	3	POLY
089	Dual Flutes	3	POLY
090	Jazzer Flute	2	POLY
091	LegatoBamboo	4	MONO
092	Ambience Flt	4	POLY
093	The Andes	1	POLY
094	Deja Vlute	4	MONO
095	Simply Brass	2	POLY
096	FullSt Brass	5	POLY
097	Dragnet	4	POLY
098	NewR&RBrass	8	POLY
099	Tower Trumps	5	POLY
100	BigBrassBand	5	POLY
101	Lil'BigHornz	6	POLY
102	VoyagerBrass	3	POLY
103	Symph Horns	3	POLY
104	Trombone Atm	3	POLY
105	XV Trombone	2	POLY
106	XV Trumpet	3	POLY
107	JupiterHorns	2	POLY
108	Solo SoprSax	1	MONO
109	Solo AltoSax	2	MONO
110	XV DynoTenor	3	POLY
111	Honker Bari	2	POLY
112	Full Saxz	7	POLY
113	Soaring Hrns	6	POLY
114	Glass Orbit	3	POLY
115	5th Atm /Aft	2	POLY
116	Lo-fi Sweep	2	POLY
117	Modular Life	4	POLY
118	Oscillations	4	POLY
119	Combing	2	POLY
120	Rolling 5ths	4	POLY
121	Analogue Str	4	POLY
122	Lunar Strngs	4	POLY
123	BPFsweep Mod	3	POLY
124	Queen V	6	POLY
125	SkinnyBounce	2	POLY
126	SquareBounce	3	POLY
127	Galactic	8	POLY
128	Powerwiggle	3	POLY

PR-F (Groupe de Presets F)

N°	Nom	Voix	Key Assign
001	80s Retrosyn	2	POLY
002	Power Stack	3	POLY
003	Don't Jump	8	POLY
004	Big Bubbles	3	POLY
005	X-mod Sweep	1	POLY
006	Bag O' Bones	6	POLY
007	AirSoThin	2	POLY
008	Analogical	4	POLY
009	Waspy Pulse	2	POLY
010	Soaring Saws	6	MONO
011	Square Roots	2	MONO
012	BOG	3	MONO
013	Talking Box	3	MONO
014	Retro Lead	2	MONO
015	LivingInSync	2	MONO
016	Leads United	4	MONO
017	Dirty Sync	2	MONO
018	DistortaSync	1	MONO
019	Blistering	2	MONO
020	Guttural	8	MONO
021	Flyin' High	3	MONO
022	Soft Tooth	2	MONO
023	Soaring Sqr	4	MONO
024	Soaring Sync	4	MONO
025	Nasal Spray	2	MONO
026	Lamb Lead	2	MONO
027	Creamer	2	MONO
028	Sine System	4	MONO
029	Soft Nylon	4	POLY
030	Nylozzicato	3	POLY
031	Mutezzicato	3	POLY
032	Hybrid Nylon	3	POLY
033	XV SteelGt 1	4	POLY
034	XV SteelGt 2	4	POLY
035	Comp'Steel	4	POLY
036	Double Steel	8	POLY
037	Folk Guitar	4	POLY
038	SpanishNight	5	POLY
039	Plug n' Play	2	POLY
040	Fab 4 Guitar	4	POLY
041	Searing Lead	3	MONO
042	Punker	2	POLY
043	LouderPlease	3	POLY
044	XV Upright	1	POLY
045	XV Ac.Bass	4	POLY
046	LookMaNoFret	3	MONO
047	XV Fretless	1	POLY
048	Basic F'less	1	MONO
049	8-str F'less	2	POLY
050	Tap Bass	1	POLY
051	Pop Bass	1	POLY
052	P.Bs Chorus	4	MONO
053	TremCho Bs	2	POLY
054	Creamy Bass	2	MONO
055	Buster Bass	2	MONO
056	TB Squelch	2	POLY
057	Ticker Bass	4	MONO
058	Muscle Bass	2	MONO
059	Grounded Bs	2	MONO
060	West End Bs	5	MONO
061	Snap Bass	2	MONO
062	700 Bassboy	3	MONO
063	8VCO MonoSyn	8	MONO
064	ResoMoist Bs	4	MONO
065	Kickin' Bass	2	MONO
066	Sub Zero	4	MONO
067	Liquid Bass	2	MONO
068	Hefty Bass	2	MONO
069	Severe Ow Bs	4	MONO
070	Chime Bells	4	POLY
071	Celestabox	1	POLY
072	Brass Tubes	4	POLY
073	Dreams East	3	POLY
074	Synergistic	2	POLY
075	Andreas Cave	4	POLY
076	AmbiPizza	5	POLY
077	Voxy Nylon	3	POLY
078	EastrnEurope	3	POLY
079	Celtic Harp	2	POLY
080	Reso Sitar	2	POLY
081	The Ganges	3	POLY
082	MountainFolk	2	POLY
083	Byzantine	4	POLY
084	AsiaPlectrum	8	POLY
085	VelHarp)Harm	3	POLY
086	Pluckaphone	4	POLY
087	Slap Timps	4	POLY
088	Suite Combo	6	POLY
089	Jet Voxs	3	POLY
090	Dirty Hit	4	POLY
091	MOVE!	6	MONO
092	Reel Slam	4	POLY
093	OffTheRecord	4	POLY
094	2ndRateChord	4	MONO
095	RageInYouth	3	POLY
096	MinorIncidnt	4	MONO
097	Phunky DC	2	MONO
098	Agent X	7	POLY
099	Winky	8	POLY
100	Looney 2nz	8	POLY
101	Shortrave	2	POLY
102	DeeperBeeper	2	MONO
103	Percolator	4	POLY
104	Filter Morph	4	POLY
105	Choir Bounce	4	POLY
106	Rippling	1	POLY
107	SteppingPhsr	3	POLY
108	Trance Fair	8	MONO
109	GermanBounce	4	POLY
110	Acid JaZZ	5	MONO
111	Cutter>ModWh	2	POLY
112	Blades	4	POLY
113	Mad Bender	6	POLY
114	Shapeshifter	4	POLY
115	ForestMoon	8	POLY
116	Predator 2	8	POLY
117	Dark Side	8	POLY
118	The Beast	6	POLY
119	X-mod Reso	1	POLY
120	Planet Meta	7	POLY
121	Nexus	8	POLY
122	Halographix	2	POLY
123	Moon Rise	8	POLY
124	Gruvacious	5	POLY
125	Windy Dunes	4	POLY
126	Ice Blasts	4	POLY
127	Ringy Thingy	8	MONO
128	Atmospherics	4	POLY

Voix : Numéro de voix

PR-H (Groupe GM2)

N°	Nom	Voix	Key Assign	N°	Nom	Voix	Key Assign	N°	Nom	Voix	Key Assign	N°	Nom	Voix	Key Assign
001	Piano 1	4	POLY	065	Chorus Gt.	2	POLY	129	French Horns	2	POLY	193	Sitar	1	POLY
002	Piano 1w	2	POLY	066	Mid Tone GTR	1	POLY	130	Fr.Horn 2	2	POLY	194	Sitar 2	2	POLY
003	European Pf	1	POLY	067	Muted Gt.	1	POLY	131	Brass 1	3	POLY	195	Banjo	1	POLY
004	Piano 2	4	POLY	068	Funk Pop	1	POLY	132	Brass 2	2	POLY	196	Shamisen	1	POLY
005	Piano 2w	1	POLY	069	Funk Gt.2	2	POLY	133	Synth Brass1	2	POLY	197	Koto	2	POLY
006	Piano 3	1	POLY	070	Jazz Man	2	POLY	134	Pro Brass	2	POLY	198	Taisho Koto	1	POLY
007	Piano 3w	1	POLY	071	Overdrive Gt	2	POLY	135	Oct SynBrass	2	POLY	199	Kalimba	1	POLY
008	Honky-tonk	2	POLY	072	Guitar Pinch	2	POLY	136	Jump Brass	3	POLY	200	Bagpipe	2	POLY
009	Honky-tonk 2	2	POLY	073	DistortionGt	2	POLY	137	Synth Brass2	2	POLY	201	Fiddle	1	POLY
010	E.Piano 1	2	POLY	074	Feedback Gt.	2	POLY	138	SynBrass sfz	2	POLY	202	Shanai	1	POLY
011	St.Soft EP	2	POLY	075	Dist Rtm GTR	2	POLY	139	Velo Brass 1	2	POLY	203	Tinkle Bell	3	POLY
012	FM+SA EP	2	POLY	076	Gt.Harmonics	1	POLY	140	Soprano Sax	1	POLY	204	Agogo	1	POLY
013	Wurly	2	POLY	077	Gt. Feedback	1	POLY	141	Alto Sax	1	POLY	205	Steel Drums	1	POLY
014	E.Piano 2	2	POLY	078	Acoustic Bs.	1	POLY	142	Tenor Sax	2	POLY	206	Woodblock	1	POLY
015	Detuned EP 2	2	POLY	079	Fingered Bs.	1	POLY	143	Baritone Sax	1	POLY	207	Castanets	1	POLY
016	St.FM EP	2	POLY	080	Finger Slap	2	POLY	144	Oboe	2	POLY	208	Taiko	3	POLY
017	EP Legend	2	POLY	081	Picked Bass	1	POLY	145	English Horn	1	POLY	209	Concert BD	2	POLY
018	EP Phase	2	POLY	082	Fretless Bs.	1	POLY	146	Bassoon	1	POLY	210	Melo. Tom 1	1	POLY
019	Harpsichord	1	POLY	083	Slap Bass 1	1	POLY	147	Clarinet	1	POLY	211	Melo. Tom 2	1	POLY
020	Coupled Hps.	2	POLY	084	Slap Bass 2	2	POLY	148	Piccolo	1	POLY	212	Synth Drum	2	POLY
021	Harpsi.w	1	POLY	085	Synth Bass 1	1	POLY	149	Flute	1	POLY	213	808 Tom	2	POLY
022	Harpsi.o	2	POLY	086	SynthBass101	1	POLY	150	Recorder	1	POLY	214	Elec Perc	1	POLY
023	Clav.	1	POLY	087	Acid Bass	1	POLY	151	Pan Flute	1	POLY	215	Reverse Cym.	1	POLY
024	Pulse Clav	1	POLY	088	Clavi Bass	2	POLY	152	Bottle Blow	2	POLY	216	Gt.FretNoise	1	POLY
025	Celesta	1	POLY	089	Hammer	2	POLY	153	Shakuhachi	2	POLY	217	Gt.Cut Noise	1	POLY
026	Glockenspiel	1	POLY	090	Synth Bass 2	2	POLY	154	Whistle	1	POLY	218	String Slap	1	POLY
027	Music Box	1	POLY	091	Beef FM Bass	2	POLY	155	Ocarina	2	POLY	219	Breath Noise	1	POLY
028	Vibraphone	2	POLY	092	RubberBass 2	2	POLY	156	Square Wave	2	POLY	220	Fl.Key Click	1	POLY
029	Vibraphone w	2	POLY	093	Attack Pulse	1	POLY	157	MG Square	1	POLY	221	Seashore	1	POLY
030	Marimba	1	POLY	094	Violin	1	POLY	158	2600 Sine	1	POLY	222	Rain	1	POLY
031	Marimba w	1	POLY	095	Slow Violin	1	POLY	159	Saw Wave	2	POLY	223	Thunder	1	POLY
032	Xylophone	1	POLY	096	Viola	1	POLY	160	OB2 Saw	1	POLY	224	Wind	1	POLY
033	Tubular-bell	1	POLY	097	Cello	1	POLY	161	Doctor Solo	2	POLY	225	Stream	2	POLY
034	Church Bell	1	POLY	098	Contrabass	1	POLY	162	Natural Lead	2	POLY	226	Bubble	2	POLY
035	Carillon	1	POLY	099	Tremolo Str	1	POLY	163	SequencedSaw	2	POLY	227	Bird	2	POLY
036	Santur	1	POLY	100	PizzicatoStr	1	POLY	164	Syn.Calliope	2	POLY	228	Dog	1	POLY
037	Organ 1	2	POLY	101	Harp	1	POLY	165	Chiffer Lead	2	POLY	229	Horse-Gallop	1	POLY
038	Trem. Organ	2	POLY	102	Yang Qin	2	POLY	166	Charang	2	POLY	230	Bird 2	1	POLY
039	60's Organ 1	1	POLY	103	Timpani	1	POLY	167	Wire Lead	2	POLY	231	Telephone 1	1	POLY
040	70's E.Organ	2	POLY	104	Strings	2	POLY	168	Solo Vox	2	POLY	232	Telephone 2	1	POLY
041	Organ 2	2	POLY	105	Orchestra	3	POLY	169	5th Saw Wave	2	POLY	233	DoorCreaking	1	POLY
042	Chorus Or.2	2	POLY	106	60s Strings	2	POLY	170	Bass & Lead	2	POLY	234	Door	1	POLY
043	Perc. Organ	2	POLY	107	Slow Strings	1	POLY	171	Delayed Lead	2	POLY	235	Scratch	2	POLY
044	Organ 3	2	POLY	108	Syn.Strings1	2	POLY	172	Fantasia	2	POLY	236	Wind Chimes	2	POLY
045	Church Org.1	1	POLY	109	Syn.Strings3	2	POLY	173	Warm Pad	1	POLY	237	Helicopter	2	POLY
046	Church Org.2	2	POLY	110	Syn.Strings2	2	POLY	174	Sine Pad	2	POLY	238	Car-Engine	1	POLY
047	Church Org.3	2	POLY	111	Choir Aahs	2	POLY	175	Polysynth	2	POLY	239	Car-Stop	1	POLY
048	Reed Organ	1	POLY	112	Chorus Aahs	2	POLY	176	Space Voice	2	POLY	240	Car-Pass	1	POLY
049	Puff Organ	2	POLY	113	Voice Oohs	1	POLY	177	Itopia	2	POLY	241	Car-Crash	2	POLY
050	Accordion Fr	2	POLY	114	Humming	2	POLY	178	Bowed Glass	3	POLY	242	Siren	1	POLY
051	Accordion It	2	POLY	115	SynVox	1	POLY	179	Metal Pad	3	POLY	243	Train	1	POLY
052	Harmonica	1	POLY	116	Analog Voice	1	POLY	180	Halo Pad	2	POLY	244	Jetplane	2	POLY
053	Bandoneon	2	POLY	117	OrchestraHit	2	POLY	181	Sweep Pad	1	POLY	245	Starship	2	POLY
054	Nylon-str.Gt	1	POLY	118	Bass Hit	2	POLY	182	Ice Rain	2	POLY	246	Burst Noise	2	POLY
055	Ukulele	1	POLY	119	6th Hit	2	POLY	183	Soundtrack	2	POLY	247	Applause	2	POLY
056	Nylon Gt.o	2	POLY	120	Euro Hit	2	POLY	184	Crystal	2	POLY	248	Laughing	1	POLY
057	Nylon Gt.2	2	POLY	121	Trumpet	1	POLY	185	Syn Mallet	1	POLY	249	Screaming	1	POLY
058	Steel-str.Gt	1	POLY	122	Dark Trumpet	1	POLY	186	Atmosphere	2	POLY	250	Punch	1	POLY
059	12-str.Gt	2	POLY	123	Trombone	1	POLY	187	Brightness	2	POLY	251	Heart Beat	1	POLY
060	Mandolin	2	POLY	124	Trombone 2	1	POLY	188	Goblin	2	POLY	252	Footsteps	1	POLY
061	Steel + Body	2	POLY	125	Bright Tb	1	POLY	189	Echo Drops	1	POLY	253	Gun Shot	1	POLY
062	Jazz Gt.	1	POLY	126	Tuba	1	POLY	190	Echo Bell	2	POLY	254	Machine Gun	1	POLY
063	Pedal Steel	1	POLY	127	MutedTrumpet	1	POLY	191	Echo Pan	2	POLY	255	Lasergun	1	POLY
064	Clean Gt.	1	POLY	128	MuteTrumpet2	1	POLY	192	Star Theme	2	POLY	256	Explosion	2	POLY

Voix : numéro de voix

Liste des kits rythmiques

N° de note	PR-A (Groupe de Presets A) 001 PopDrumSet 1	PR-A (Groupe de Presets A) 002 PopDrumSet 2	PR-B (Groupe de Presets B) 003 PowerDrumSet	PR-B (Groupe de Presets B) 002 RaveDrumSet	PR-C (Groupe de Presets C) 001 JazzDrumSet2	PR-C (Groupe de Presets C) 002 OrchDrumSet
28	-----	-----	-----	-----	-----	-----
29	-----	-----	-----	-----	-----	-----
30	-----	-----	-----	-----	-----	-----
31	-----	-----	-----	-----	-----	-----
32	-----	-----	-----	-----	-----	-----
33	-----	-----	-----	-----	-----	-----
34	-----	-----	-----	-----	-----	-----
35	Verb Kick	Hybrid Kick	Verb Kick	808 Kick	Round Kick	Old Kick
C2 36	Hybrid Kick	Round Kick	Round Kick	Round Kick	Old Kick	Round Kick
37	Side Stick	Dry Stick 2	Dry Stick 2	Side Stick	Side Stick	Side Stick
38	Natural SN2	Piccolo SN	Piccolo SN	808 SN	Ballad SN	Ballad SN
39	808 Claps	Hand Claps	808 Claps	808 Claps	Hand Claps	808 Claps
40	SN Roll	Piccolo SN	Natural SN2	808 SN	SN Roll	SN Roll
41	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	808 Kick	Verb Tom Lo	Timpani
42	Cl HiHat 4	Cl HiHat 4	Cl HiHat 4	606 Cl HiHat	Cl HiHat 5	Timpani
43	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Tekno Hit	Dry Tom Lo	Timpani
44	Cl HiHat 5	Cl HiHat 5	Pedal HiHat2	606 Cl HiHat	Pedal HiHat2	Timpani
45	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Lo	808 Kick	Verb Tom Lo	Timpani
46	Op HiHat 2	Op HiHat 2	Op HiHat 2	606 Op HiHat	Op HiHat 2	Timpani
47	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Lo	Tekno Hit	Dry Tom Lo	Timpani
C3 48	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	808 Kick	Verb Tom Hi	Timpani
49	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Timpani
50	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Tekno Hit	Dry Tom Hi	Timpani
51	Ride 2	Ride 1	Ride 1	Voice Breath	Ride 2	Timpani
52	China Cym	China Cym	China Cym	MC500 Beep 1	China Cym	Timpani
53	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	MC500 Beep 2	Ride Bell	Timpani
54	Tambourine 1	Tambourine 1	Tambourine 1	R8 Click	Tambourine 1	Tambourine 1
55	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Pizz	Crash 1	Crash 1
56	Cowbell	Cowbell	Cowbell	DIGI Bell 1	Cowbell	Cowbell
57	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Rattles	Crash 1	Crash 1
58	Cowbell	Cowbell	Vibraslap	Ride Bell	Vibraslap	Ride 1
59	Ride Bell	Ride Bell	Ride 1	REV Tamb 1	Ride 2	Ride 2
C4 60	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Bongo Hi	2.2 Vibwave	Bongo Hi	Bongo Hi
61	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Bongo Lo	Low Pink NZ	Bongo Lo	Bongo Lo
62	Cga Slap	Cga Slap	Cga Mute Hi	Kalimba	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi
63	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Metal Wind	Cga Open Hi	Cga Open Hi
64	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Lead Wave	Cga Open Lo	Cga Open Lo
65	Timbale	Timbale	Timbale	Tin Wave	Timbale	Timbale
66	Timbale	Timbale	Timbale	AgogoBells	Timbale	Timbale
67	AgogoBells	AgogoBells	AgogoBells	Lite Kick	AgogoBells	AgogoBells
68	AgogoBells	AgogoBells	AgogoBells	AgogoBells	AgogoBells	AgogoBells
69	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Lite Kick	Cabasa Up	Cabasa Up
70	Maracas	Maracas	Maracas	AgogoBells	Maracas	Maracas
71	Soft Pad A	Cabasa Down	Soft Pad A	Gtr Harm A	Soft Pad A	Soft Pad A
C5 72	Soft Pad B	Cabasa Cut	Soft Pad B	Gtr Harm A	Brush Swish	Soft Pad B
73	Long Guiro	808 Kick	Long Guiro	Piano Thump	Long Guiro	Long Guiro
74	Long Guiro	808 SN	Long Guiro	Natural SN1	Long Guiro	Long Guiro
75	Claves	DIGI Bell 1	Claves	Hand Claps	Claves	Claves
76	Wood Block	808 SN	Wood Block	Natural SN1	Wood Block	Wood Block
77	Wood Block	808 Kick	Wood Block	808 SN	Metronome 2	Wood Block
78	Cuica	Spectrum	Cuica	PowerChord B	Cuica	Cuica
79	Cuica	808 Kick	Cuica	Hybrid Kick2	Cuica	Cuica
80	Open Triangl	Spectrum	Open Triangl	PowerChord B	Open Triangl	Open Triangl
81	Open Triangl	808 Kick	Open Triangl	Gt.FretNoise	Open Triangl	Open Triangl
82	Cabasa Cut	Spectrum	Maracas	Banjo B	Cabasa Cut	Cabasa Cut
83	Spectrum	808 Kick	Ice Rain	Slap Bass 1	Spectrum	Spectrum
C6 84	Wind Chimes	808 Kick	Wind Chimes	Oboe mf A	Wind Chimes	Wind Chimes
85	Wood Block	Feedbackwave	Claves	Shakuhachi	Wood Block	Wood Block
86	Cga Slap	808 Kick	808 SN	Pizz	Cga Slap	Cga Slap
87	Dry Tom Lo	Feedbackwave	Verb Tom Hi	Syn Vox 1	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo
88	Lite Kick	Pop Voice	Piccolo SN	Voice Aahs A	Lite Kick	Applause
89	Hybrid Kick2	Pop Voice	Scratch 3	Voice Oohs2A	Hybrid Kick2	Hybrid Kick2
90	Old Kick	Wind Agogo	Tin Wave	Pop Voice	Old Kick	Cl HiHat 4
91	Pop Voice	Pop Voice	Spectrum	Male Ooh A	Natural SN2	Round Kick
92	Wind Agogo	Wind Agogo	REV Steel DR	Voice Breath	Natural SN1	Pedal HiHat2
93	Op HiHat 2	Op HiHat 2	REV Tin Wave	Org Vox C	Brush Swish	Natural SN2
94	Anklungs	Anklungs	REV PiccloSN	Vox Noise	Brush Roll	Op HiHat 2
95	Op HiHat 2	Op HiHat 2	REV Crash 1	Vox Noise	Brush Slap	Brush Slap
C7 96	Metronome 2	Metronome 2	Metronome 2	Applause	Metronome 2	Brush Swish
97	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	Brush Roll
98	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 2	Metronome 1	SN Roll
99	-----	-----	-----	-----	-----	-----

N° de note	PR-D (Groupe de Presets D) 001 PowerDrmSet2	PR-D (Groupe de Presets D) 002 PowerRaveSet	PR-E (Groupe de Presets E) 001 XV Pop Kit	PR-E (Groupe de Presets E) 002 XV Rock Kit	PR-F (Groupe de Presets F) 001 XV Jazz Kit	PR-F (Groupe de Presets F) 002 XV Rust Kit
28	-----	-----	Dance Kick	Dance Kick	JazzDry Kick	70s Kick 2
29	-----	-----	Dry Kick	Round Kick	Pillow Kick	Old Kick
30	-----	-----	Rock Roll	Rock Roll	Jazz Swish	Rock Roll
31	-----	-----	Hybrid Kick	Jazz Kick	Hybrid Kick2	909 Kick 2
32	-----	-----	Snare Ghost	Rock Gst	Snare Ghost	Rock Gst
33	-----	-----	Round Kick	Verb Kick	MplLmtr Kick	909 Kick 1
34	-----	-----	Rock PdHH	Rock PdHH	Jazz PdHH	Rock PdHH
35	Verb Kick	Verb Kick	Hybrid Kick2	Maple Kick	JazzDry Kick	808 Kick
C2 36	Round Kick	Round Kick	Old Kick	Rock Kick	Jazz Kick	Dance Kick
37	Dry Stick 2	Dry Stick 2	Side Stick	RockStick	Dry Stick 2	RockStick
38	Piccolo SN	Piccolo SN	Wet SN	Rock SN	Jazz SN	Old Fill SN
39	808 Claps	808 Claps	Snare Ghost	Rock Gst	Snare Ghost	Rock Gst
40	SN Roll	Natural SN2	AmbientSN	Rock Rim	Jazz Rim	Rock SN
41	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Maple Tom 3	Rock TomL2	Jazz Tom L	Elec.Tom L2
42	Cl HiHat 4	Cl HiHat 4	Rock ClHH2	Rock ClHH2	Jazz ClHH1	Rock ClHH1
43	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Rock Flm L2	Rock Flm L2	Jazz Flm L	Elec.Tom L1
44	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	Rock ClHH1	Rock ClHH1	Jazz ClHH2	Rock ClHH2
45	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Maple Tom 2	Rock Tom M	Jazz Tom M	Elec.Tom M
46	Op HiHat 2	Op HiHat 2	Rock OpHH	Rock OpHH	Jazz OpHH	Rock OpHH
47	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Rock Flm M	Rock Flm M	Jazz Flm M	Elec.Tom M
C3 48	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Maple Tom 1	Rock Tom H	Jazz Tom H	Elec.Tom H
49	Crash 1	Crash 1	Crash Cymbal	Rock CrCym1	Jazz CrCym	Rock CrCym1
50	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Rock Flm H	Rock Flm H	Jazz Flm H	Elec.Tom H
51	Ride 1	Ride 1	Rock RdCym1	Rock RdCym1	Jazz RdCym	Rock RdCym1
52	China Cym	China Cym	Crash 1	Rock China	Rock RdCym1	Rock CrCym2
53	Ride Bell	Ride Bell	Rock RdCym2	Rock RdCym2	Rock RdCym1	Rock RdCym2
54	Tambourine 1	Tambourine 1	Tambourine 2	Tambourine 2	Tambourine 1	Tambourine 1
55	Crash 1	Crash 1	Rock CrCym2	Rock CrCym2	Crash 1	Rock Splash
56	Cowbell	Cowbell	Cowbell Lo	Cowbell Lo	Cowbell Lo	Cowbell
57	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	China Cym
58	Vibraslap	Vibraslap	Cowbell Hi	Cowbell Hi	Cowbell Hi	Vibraslap
59	Ride 1	Ride 1	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	70s Kick 2
C4 60	Bongo Hi	Bongo Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	70s Kick 1
61	Bongo Lo	Bongo Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Dry Stick
62	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	70s SN
63	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Finger Snaps
64	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	HumanClapsEQ
65	Timbale	Timbale	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	JD Cowbell
66	Timbale	Timbale	Timbale Lo	Timbale Lo	Timbale Lo	70s Cl HiHat
67	AgogoBells	AgogoBells	AgogoBellsHi	AgogoBellsHi	AgogoBellsHi	AgogoBells
68	AgogoBells	AgogoBells	AgogoBellsLo	AgogoBellsLo	AgogoBellsLo	70s Cl HiHat
69	Cabasa Up	AgogoBells	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	909 NZ HiHat
70	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	70s Op HiHat
71	Soft Pad A	606 Cl HiHat	ShortWhistle	ShortWhistle	ShortWhistle	Cabasa Up
C5 72	Soft Pad B	606 Cl HiHat	Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle
73	Long Guiro	606 Op HiHat	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	REV RkOpHH f
74	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Tambourine 2
75	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	REV JzOpHH f
76	Wood Block	Wood Block	WoodBlock Hi	WoodBlock Hi	WoodBlock Hi	Scratch 2
77	Wood Block	Wood Block	WoodBlock Lo	WoodBlock Lo	WoodBlock Lo	Mute Triangl
78	Cuica	Pizz	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	909 Cl HiHat
79	Cuica	Syn Vox 1	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Triangl
80	Open Triangl	Voice Aahs A	Mute Triangl	Mute Triangl	Mute Triangl	909 Cl HiHat
81	Open Triangl	Voice Oohs2A	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Cabasa
82	Maracas	Male Ooh A	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	909 Op HiHat
83	Ice Rain	Ice Rain	Spectrum	Spectrum	Spectrum	Spectrum
C6 84	Wind Chimes	808 SN	Wind Chimes	Wind Chimes	Wind Chimes	Maple Kick
85	Claves	808 SN	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Woody Stick
86	808 SN	808 SN	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Maple SN
87	Verb Tom Hi	Hand Claps	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	SN Roll
88	Piccolo SN	Voice Breath	Lite Kick	Lite Kick	Lite Kick	Maple Tom 3
89	Scratch 3	Scratch 3	Hybrid Kick2	Hybrid Kick2	Hybrid Kick2	909 Kick 1
90	Tin Wave	Tin Wave	Old Kick	Old Kick	Old Kick	Old Kick
91	Spectrum	Crash 1	Pop Voice	Pop Voice	Pop Voice	808 Kick
92	REV Steel DR	Ride Bell	Wind Agogo	Wind Agogo	Wind Agogo	909 SN 2
93	REV Tin Wave	REV Tin Wave	Op HiHat 2	Op HiHat 2	Op HiHat 2	909 SN 1
94	REV PiccloSN	DIGI Bell 1	Anklungs	Anklungs	Anklungs	808 SN
95	REV Crash 1	Metal Wind	Op HiHat 2	Op HiHat 2	Op HiHat 2	Dance Kick
C7 96	Metronome 2	Applause	Metronome 2	Metronome 2	Metronome 2	REV Timp3
97	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click
98	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 2
99	-----	-----	Hand Claps	Hand Claps	Hand Claps	808 Claps

Liste des kits rythmiques

PR-H (Groupe GM2)

N° de note	001 GM2 STANDARD	002 GM2 ROOM	003 GM2 POWER	004 GM2 ELECTRIC	005 GM2 ANALOG	006 GM2 JAZZ
27	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q
28	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap
29	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush
30	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull
31	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
32	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick
33	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click
34	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell
35	Mix Kick	Mix Kick	Mix Kick	Mix Kick	Mix Kick	Jazz Kick 2
C2 36	Standard KK1	Standard KK1	Power Kick1	Elec Kick 1	TR-808 Kick	Jazz Kick 1
37	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	808 Rimshot	Side Stick
38	Standard SN1	Standard SN1	Dance Snare1	Elec. Snare	808 Snare 1	Standard SN1
39	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap
40	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 2	Elec Snare 3	Elec Snare 3
41	Real Tom 6	Room Tom 5	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 6
42	Close HiHat2	Close HiHat2	Close HiHat2	Close HiHat2	TR-808 CHH	Close HiHat2
43	Real Tom 6	Room Tom 5	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 6
44	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	Pedal HiHat2	808__chh	Pedal HiHat2
45	Real Tom 4	Room Tom 2	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 4
46	Open HiHat2	Open HiHat2	Open HiHat2	Open HiHat2	TR-808 OHH	Open HiHat2
47	Real Tom 4	Room Tom 2	Rock Tom 4	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 4
C3 48	Real Tom 1	Room Tom 2	Rock Tom 1	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 1
49	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash Cym.1	808 Crash	Crash Cym.1
50	Real Tom 1	Room Tom 2	Rock Tom 1	Synth Drum 2	808 Tom 2	Real Tom 1
51	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
52	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ReverseCymbl	ChinaCymbal	ChinaCymbal
53	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell
54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
55	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.
56	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	808cowbe	Cowbell
57	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2
58	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap
59	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
C4 60	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High
61	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo
62	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	808 Conga	Mute H.Conga
63	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	808 Conga	Conga Hi Opn
64	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	808 Conga	Conga Lo Opn
65	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale
66	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
69	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
70	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	808marac	Maracas
71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle
C5 72	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle
73	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
74	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
75	Claves	Claves	Claves	Claves	808clave	Claves
76	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
77	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
78	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica
79	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica
80	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl
81	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl
82	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker
83	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell
C6 84	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
85	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets
86	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo
87	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo
88	-----	-----	-----	-----	-----	-----

PR-H (Groupe GM2)

N° de note	007 GM2 BRUSH	008 GM2 ORCHSTRA	009 GM2 SFX
27	High-Q	Close HiHat2	-----
28	Slap	Pedal HiHat2	-----
29	ScratchPush	Open HiHat2	-----
30	ScratchPull	Ride Cymbal	-----
31	Sticks	Sticks	-----
32	SquareClick	SquareClick	-----
33	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	-----
34	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	-----
35	Jazz Kick 2	Concert BD	-----
C2 36	Jazz Kick 1	ConcertBD Mt	-----
37	Side Stick	Side Stick	-----
38	Brush Swirl	Concert Snr	-----
39	Brush Slap1	Castanets	High-Q
40	Brush Swirl	Concert Snr	Slap
41	Real Tom 6	Timpani	ScratchPush
42	Close HiHat2	Timpani	ScratchPull
43	Real Tom 6	Timpani	Sticks
44	Pedal HiHat2	Timpani	SquareClick
45	Real Tom 4	Timpani	Mtrnm.Click
46	Open HiHat2	Timpani	Mtrnm. Bell
47	Real Tom 4	Timpani	Gt.FretNoiz
C3 48	Real Tom 1	Timpani	Gt.CutNoise
49	Crash Cym.1	Timpani	Gt.CutNoise
50	Real Tom 1	Timpani	String Slap
51	Ride Cymbal	Timpani	Fl.KeyClick
52	ChinaCymbal	Timpani	Laughing
53	Ride Bell	Timpani	Screaming
54	Tambourine	Tambourine	Punch
55	Splash Cym.	Splash Cym.	Heart Beat
56	Cowbell	Cowbell	Footsteps
57	Crash Cym.2	Con.Cymbal2	Footsteps
58	Vibraslap	Vibraslap	Applause
59	Ride Cymbal	Concert Cym.	Creaking
C4 60	Bongo High	Bongo High	Door
61	Bongo Lo	Bongo Lo	Scratch
62	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Wind Chimes
63	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Car-Engine
64	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Car-Stop
65	High Timbale	High Timbale	Car-Pass
66	Low Timbale	Low Timbale	Car-Crash
67	Agogo	Agogo	Siren
68	Agogo	Agogo	Train
69	Cabasa	Cabasa	Jetplane
70	Maracas	Maracas	Helicopter
71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	Starship
C5 72	LongWhistle	LongWhistle	Gun Shot
73	Short Guiro	Short Guiro	Machine Gun
74	Long Guiro	Long Guiro	Lasergun
75	Claves	Claves	Explosion
76	Woodblock	Woodblock	Dog
77	Woodblock	Woodblock	HorseGallop
78	Mute Cuica	Mute Cuica	Bird
79	Open Cuica	Open Cuica	Rain
80	MuteTriangl	MuteTriangl	Thunder
81	OpenTriangl	OpenTriangl	Wind
82	Shaker	Shaker	Seashore
83	Jingle Bell	Jingle Bell	Stream
C6 84	Bell Tree	Bell Tree	Bubble
85	Castanets	Castanets	-----
86	Mute Surdo	Mute Surdo	-----
87	Open Surdo	Open Surdo	-----
88	-----	Applause	-----

Liste des Performances

PR-A (Groupe de Presets A)

N°	Nom
01	Seq:Template
02	Seq:Pop
03	Seq:LABallad
04	Seq:Fusion
05	Seq:FunkRock
06	Seq:HardRock
07	Seq:H.Metal
08	Seq:Blues
09	Seq:Cont.Jz
10	Seq:Ac.Jazz
11	Seq:Country
12	Seq:Folk
13	Seq:Dixie
14	Seq:BigBand
15	Seq:Latin
16	Seq:Africa
17	Seq:World
18	Seq:Zydeco
19	Seq:60's
20	Seq:Gospel
21	Seq:PopDance
22	Seq:TeknoPop
23	Seq:House
24	Seq:Hip Hop
25	Seq:HardCore
26	Seq:Acid
27	Seq:Ambient
28	Seq:New Age
29	Seq:Orch
30	Seq:Film
31	Seq:Chamber
32	Seq:Baroque

PR-B (Groupe de Presets B)

N°	Nom
01	Dulcimar&Gtr
02	DulcitarStk
03	Tekno Loop 2
04	Rave Attack
05	SpaceCarrier
06	Terminator
07	Symphony JV
08	Nebular Vox
09	Humming Vox
10	Cosmic Dawn
11	Labyrinth
12	Sweeper
13	Stack Pad
14	Strobe Pad 2
15	Rhythmatic
16	Voyage
17	S&H Pad
18	Cyclic Pad
19	White Hole
20	EasternSplit
21	Tekno Asia
22	TeknoSplit 1
23	TeknoSplit 2
24	TknoPopSplit
25	ChildrenSplt
26	Purple Split
27	PulsingSplit
28	Pad / Lead
29	Organ / Lead
30	Bass / Lead
31	S&H / Pad
32	Drone / Pipe

* Le groupe de Presets A comprend des Performances conçues pour être utilisées lors de la création de morceaux.

En particulier, la Performance PR-A:01 Seq:Template présente les réglages suivants, afin de faciliter la création de vos propres réglages.

Parties 1, 3–9, 11–16 : PR-A:001 128voicePno

Partie 2 : PR-B:013Finger Bass

Partie 10 : PR-A:001 PopDrumSet1

Mémo