

# JUNO-G

**128 VOICE EXPANDABLE SYNTHESIZER**  
with AUDIO/MIDI Song Recorder

## Mode d'emploi

Félicitations et merci d'avoir opté pour le JUNO-G Roland.

Avant d'utiliser ce produit, veuillez lire attentivement les sections intitulées: "Consignes de sécurité" (p. 2) et "Remarques importantes" (p. 4). Elles contiennent des informations importantes pour l'utilisation correcte de cet instrument. En outre, pour maîtriser correctement chaque fonction de votre nouvelle acquisition, veuillez lire entièrement le mode d'emploi. Conservez ensuite le manuel à portée de main pour toute référence ultérieure.

### Conventions utilisées dans ce manuel

Les boutons sont indiqués entre crochets droits [ ], comme [REC], par exemple.

Les pages de référence sont données entre parenthèses: (p. \*\*).

Vous trouverez également les indications suivantes:

**NOTE**

Indique une remarque importante à lire absolument.

**MEMO**

Il s'agit d'un rappel concernant un réglage ou une fonction; lisez-la si vous le voulez.

**Astuce**

Astuce pour les manipulations; lisez-la si nécessaire.

**cf.**

Informations de référence; lisez-les si nécessaire.

**Terme**

Explication de terminologie; lisez-la si nécessaire.

\* Les explications données dans ce manuel sont illustrées par des saisies d'écran.!!Notez toutefois que votre produit peut contenir une version plus récente du système (proposant de nouveaux sons, par exemple); dans ce cas, ce que vous voyez à l'écran peut différer de ce qui est indiqué dans le manuel.

**IMPORTANT:** THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.

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 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.

Under no circumstances must either of the above wires be connected to the earth terminal of a three pin plug.

## CONSIGNES DE SECURITÉ

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

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

|                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque mortel ou de blessure grave en cas d'utilisation incorrecte de l'unité.                                                                                                                                                                        |
|  | Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque de blessure ou de dommage matériel en cas d'emploi incorrect de l'unité.<br>* Les dommages matériels se réfèrent aux dommages ou autres effets négatifs causés au lieu d'utilisation et à tous ses éléments, ainsi qu'aux animaux domestiques. |

#### A propos des symboles

|                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Le symbole ⚠ alerte l'utilisateur d'instructions importantes ou de mise en garde. La signification du symbole est déterminée par ce que contient le triangle. Dans le cas du symbole de gauche, il sert pour des précautions générales, des mises en garde ou alertes vis-à-vis d'un danger. |
|  | Le symbole ⚡ prévient l'utilisateur des interdictions. Ce qui ne doit spécifiquement pas être fait est indiqué dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche, cela signifie que l'unité ne doit jamais être démontée.                                                                     |
|  | Le symbole ● alerte l'utilisateur de ce qui doit être fait. Ce qui doit être fait est indiqué par l'icône contenue dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche, cela signifie que le cordon d'alimentation doit être débranché de la prise murale.                                      |

### OBSERVEZ TOUJOURS CE QUI SUIT

#### ⚠ AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser ce produit, lisez les instructions données ci-dessous et dans le mode d'emploi. 
- N'ouvrez et ne modifiez pas l'instrument ou son adaptateur secteur. (Une seule exception à cette règle est admise lorsque vous suivez des instructions spécifiques données dans ce mode d'emploi pour installer des options que l'utilisateur peut placer lui-même; voyez p. 176, p. 178.) 
- N'essayez pas de réparer ce produit ou d'en remplacer des éléments (sauf si ce manuel vous donne des instructions spécifiques pour le faire). Confiez tout entretien ou réparation à votre revendeur, au service de maintenance Roland le plus proche ou à un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information"). 
- Ne placez jamais ce produit dans des endroits:
  - soumis à des températures extrêmes (en plein soleil dans un véhicule fermé, à proximité d'une conduite de chauffage, au-dessus de matériel générateur de chaleur), 
  - humides (salles de bain, toilettes, sur des sols ou supports mouillés), 
  - à l'humidité ambiante élevée,
  - exposés aux précipitations,
  - poussiéreux,
  - soumis à de fortes vibrations.
- Installez cet instrument exclusivement sur un pied (KS-12) recommandé par Roland. 

#### ⚠ AVERTISSEMENT

- Lorsque vous utilisez l'instrument avec un pied (KS-12) recommandé par Roland, placez-le de façon à ce qu'il reste bien horizontal et stable. Si vous n'utilisez ni support ni stand, veillez à placer ce produit dans un endroit offrant une surface bien horizontale et un soutien solide et stable. 
- Servez-vous exclusivement de l'adaptateur fourni avec l'appareil. Assurez-vous aussi que la tension de l'installation correspond bien à la tension d'entrée indiquée sur le corps de l'adaptateur. D'autres adaptateurs peuvent utiliser une polarité différente ou être conçus pour une autre tension; leur utilisation peut donc provoquer des dommages, des pannes ou des électrocutions. 
- Servez-vous exclusivement du cordon d'alimentation fourni. N'utilisez jamais le cordon d'alimentation fourni avec un autre appareil. 
- Evitez de tordre ou de plier excessivement le cordon d'alimentation ainsi que de placer des objets lourds dessus. Vous risquez de l'endommager, ce qui provoquerait des courts-circuits et couperait l'alimentation de certains éléments. Un cordon endommagé peut provoquer une électrocution ou un incendie! 
- Cet appareil, utilisé seul ou avec un amplificateur et des enceintes ou un casque d'écoute, est en mesure de produire des signaux à des niveaux qui pourraient endommager l'ouïe de façon irréversible. Ne l'utilisez donc pas trop longtemps à volume élevé ou inconfortable. Si vous pensez avoir endommagé votre ouïe ou si vos oreilles bourdonnent, arrêtez immédiatement l'écoute et consultez un spécialiste. 

## AVERTISSEMENT

- Évitez que des objets (du matériel inflammable, de la monnaie, des trombones) ou des liquides (eau, limonades, etc.) ne pénètrent à l'intérieur de ce produit. Soyez particulièrement prudent lorsque vous installez une carte d'extension (de la série SRX) ou une barrette de mémoire (DIMM). 
- Coupez immédiatement l'alimentation de l'appareil, débranchez le cordon d'alimentation de la prise et ramenez l'appareil chez votre revendeur, au service après-vente Roland le plus proche ou chez un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information") quand:
  - l'adaptateur, le cordon d'alimentation ou la fiche est endommagé(e)
  - il y a de la fumée ou une odeur inhabituelle
  - des objets ou du liquide ont pénétré dans le produit
  - le produit a été exposé à la pluie (ou a été mouillé d'une autre façon),
  - le produit semble ne pas fonctionner normalement ou affiche un changement de performance marqué.
- Avec de jeunes enfants, la présence d'un adulte est indispensable jusqu'à ce que l'enfant puisse respecter les précautions nécessaires au maniement de ce produit. 
- Protégez ce produit contre tout coup ou impact important. (Ne le laissez pas tomber!) 
- Ne faites pas partager au cordon d'alimentation de ce produit une prise murale avec un nombre excessif d'autres appareils. Soyez particulièrement vigilant avec des multiprises. La puissance totale utilisée par tous les appareils connectés ne doit jamais excéder la puissance (watts/ampères) de la rallonge. Une charge excessive peut augmenter la température du câble et, éventuellement, entraîner une fusion. 
- Avant d'utiliser ce produit dans un pays étranger, contactez votre revendeur, le service de maintenance Roland le plus proche ou un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information"). 
- Avant d'installer un circuit imprimé (carte de la série SRX, p. 176; DIMM, p. 178), éteignez toujours l'appareil et débranchez l'adaptateur secteur. 
- N'insérez JAMAIS un CD-ROM dans un lecteur de CD audio conventionnel. Le son produit pourrait atteindre un niveau entraînant une perte d'audition irréversible. Les enceintes et/ou tout autre élément du système d'écoute risque(nt) d'être endommagé(es). 

## PRUDENCE

- Placez l'appareil et l'adaptateur de sorte à leur assurer une ventilation appropriée. 
- Cet instrument (JUNO-G) est conçu pour être utilisé exclusivement avec le support Roland KS-12. L'utilisation de tout autre support pourrait entraîner une instabilité et provoquer d'éventuelles blessures en cas de chute. 
- Saisissez toujours la fiche de l'adaptateur lors du branchement (débranchement) au secteur ou à l'unité. 
- A intervalles réguliers, débranchez l'adaptateur secteur et frottez-le avec un chiffon sec pour enlever toute la poussière et autres saletés accumulées sur ses broches. Si ce produit ne va pas être utilisé durant une période prolongée, débranchez le cordon d'alimentation. Toute accumulation de poussière entre la prise murale et la fiche d'alimentation peut nuire à l'isolation et causer un incendie. 
- Évitez que les cordons d'alimentation et les câbles ne s'emmêlent. De plus, tous les cordons et câbles doivent être placés hors de portée des enfants. 
- Ne montez jamais sur ce produit et évitez d'y déposer des objets lourds. 
- Ne saisissez jamais l'adaptateur ou les fiches avec des mains humides lorsque vous le branchez ou débranchez d'une prise murale ou de l'unité. 
- Avant de déplacer cet appareil, débranchez d'abord l'adaptateur secteur ainsi que tous les câbles le reliant à des appareils périphériques. 
- Avant de nettoyer l'appareil, mettez-le hors tension et débranchez l'adaptateur secteur de la prise murale (p. 15). 
- S'il y a risque d'orage, débranchez l'adaptateur secteur de la prise murale. 
- Installez exclusivement les circuits imprimés spécifiés (carte de la série SRX, DIMM). Ne dévissez que les vis spécifiées (p. 176, p. 178). 
- Si vous devez retirer la vis de la borne de mise à la terre, les vis du couvercle sous l'appareil ou de la protection de la carte PC, gardez-les en lieu sûr et hors de portée des enfants, pour éviter que ces derniers ne les avalent accidentellement. 

# Remarques importantes

Oltre les informations de la section “Consignes de sécurité” (p. 2), veuillez lire et suivre les conseils suivants:

## Alimentation

- Ne branchez jamais ce produit à une prise faisant partie d'un circuit auquel vous avez branché un appareil contenant un inverseur (frigo, machine à lessiver, four à micro-ondes ou climatisation), voire un moteur. Selon la façon dont est utilisé l'appareil électrique, les bruits secteur peuvent générer des dysfonctionnements ou des bruits parasites. Si vous ne pouvez pas utiliser une prise secteur indépendante, utilisez un filtre secteur entre cet appareil et la prise secteur.
- L'adaptateur secteur dégage de la chaleur après plusieurs heures d'utilisation. C'est un phénomène normal qui ne doit pas vous inquiéter.
- Avant de connecter cet instrument à d'autres, mettez-les tous hors tension afin d'éviter les dysfonctionnements et/ou d'endommager les haut-parleurs ou d'autres appareils.

## Placement

- L'utilisation à proximité d'amplificateurs de puissance (ou équipements contenant des transformateurs de forte puissance) peut être source de bourdonnements. Modifiez l'orientation du produit, ou éloignez-le de la source d'interférence.
- Cet appareil peut interférer dans la réception radio ou télévision. Ne l'utilisez pas à proximité de tels appareils.
- Il peut y avoir des interférences si vous utilisez des téléphones mobiles ou autre appareil sans fil à proximité de cet appareil. Ce bruit peut survenir au début d'un appel (donné ou reçu) ou durant la conversation. Si vous avez des problèmes, éloignez le téléphone portable de ce produit ou coupez-le.
- N'exposez pas ce produit directement au soleil, ne le laissez pas près d'appareils irradiant de la chaleur, dans un véhicule fermé ou dans un endroit le soumettant à des températures extrêmes. Ceci pourrait décolorer ou déformer l'appareil.
- Lors de variations de température et/ou d'humidité (suite à un changement d'endroit, p.ex.), de la condensation peut se former dans l'appareil, ce qui peut être source de dysfonctionnement ou de panne. Avant d'utiliser l'appareil, attendez quelques heures pour que la condensation s'évapore.
- Ne posez jamais d'objet sur le clavier. Cela pourrait provoquer des dysfonctionnements (certaines touches ne produisant plus de son, par exemple).
- Selon la matière et la température de la surface sur laquelle vous déposez l'appareil, ses pieds en caoutchouc peuvent se décolorer ou laisser des traces sur la surface. Vous pouvez placer un morceau de feutre ou de tissu sous les pieds en caoutchouc pour y remédier. Dans ce cas, veillez à ce que l'appareil ne glisse ou ne se déplace pas accidentellement.

## Entretien

- Pour le nettoyage quotidien, utilisez un linge doux et sec ou un linge légèrement humide. Pour ôter les saletés plus tenaces, utilisez un linge imprégné d'un détergent léger, non abrasif; essuyez ensuite soigneusement l'appareil à l'aide d'un linge doux et sec.

- N'utilisez jamais de dissolvants, d'alcools ou de solvants de quelque sorte que ce soit, pour éviter toute décoloration et/ou déformation de l'instrument.

## Réparations et données

- Sachez que toutes données contenues dans la mémoire de l'appareil peuvent être effacées lorsque ce dernier est envoyé en réparation. Conservez toujours les réglages auxquels vous tenez sur une carte de mémoire ou sur papier (si possible). Durant les réparations, toutes les précautions sont prises afin d'éviter la perte des données. Cependant, il peut se révéler impossible de récupérer des données dans certains cas (notamment lorsque les circuits touchant à la mémoire elle-même sont endommagés). Roland décline toute responsabilité concernant la perte de ces données.

## Précautions supplémentaires

- N'oubliez jamais que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un mauvais fonctionnement ou un mauvais maniement de ce produit. Pour vous prémunir contre un tel risque, nous vous conseillons de faire régulièrement des copies de secours des données importantes se trouvant dans la mémoire de l'appareil sur carte de mémoire.
- Il peut malheureusement se révéler impossible de récupérer les données de la mémoire de ce produit ou d'une carte de mémoire une fois qu'elles ont été perdues. Roland Corporation décline toute responsabilité dans ces circonstances.
- Maniez les curseurs, boutons et autres commandes avec un minimum d'attention; faites aussi preuve de délicatesse avec les prises et connecteurs de ce produit. Une manipulation trop brutale peut entraîner des dysfonctionnements.
- Evitez les coups ou les pressions trop fortes sur l'écran.
- Lorsque vous connectez/déconnectez les câbles, saisissez les connecteurs eux-mêmes; ne tirez jamais sur le cordon. Vous éviterez ainsi d'endommager le câble ou de provoquer des court-circuits.
- Pour éviter de déranger votre entourage, essayez de respecter des niveaux sonores raisonnables. Vous pouvez également utiliser un casque, en particulier si vous jouez à des heures tardives.
- Si vous devez transporter l'appareil, rangez-le dans son emballage d'origine (avec ses protections). Sinon, utilisez un emballage équivalent.
- Utilisez uniquement la pédale d'expression recommandée (EV-5; vendue séparément). En utilisant une autre pédale d'expression, vous risquez de provoquer des dysfonctionnements et/ou d'endommager l'appareil.
- Utilisez un câble Roland pour procéder aux connexions. Si vous utilisez un autre câble de connexion, notez les précautions suivantes.
  - Certains câbles de connexion sont équipés de résistances. N'utilisez pas de câbles résistifs pour la connexion de cet appareil. De tels câbles engendrent un volume extrêmement bas voire inaudible. Contactez le fabricant du câble pour obtenir de plus amples informations.
- La sensibilité du contrôleur D Beam varie en fonction de la luminosité ambiante. S'il ne fonctionne pas comme vous l'escomptez, ajustez la sensibilité en fonction de la luminosité environnante.

## Avant d'utiliser des cartes

### Utilisation de cartes de mémoire (p. 180)

- Insérez prudemment la carte de mémoire jusqu'au bout: elle doit être fermement mise en place.
- Ne touchez jamais les contacts de la carte de mémoire. Veillez également à ce qu'ils restent propres.
- Le connecteur pour carte PC de l'appareil est conçu pour cartes CompactFlash. Les supports d'archivage Microdrive ne sont pas compatibles.
- Les cartes CompactFlash et SmartMedia (3.3 V) sont constituées d'éléments de précision; maniez-les donc avec précaution en veillant particulièrement à respecter les points suivants.
  - Pour éviter d'endommager les cartes avec de l'électricité statique, veillez à décharger toute électricité statique de votre propre corps avant de les manier.
  - Ne touchez pas les contacts des cartes et évitez qu'ils n'entrent en contact avec du métal.
  - Evitez de plier, de laisser tomber ou de soumettre les cartes à des chocs violents ou de fortes vibrations.
  - Ne laissez pas les cartes en plein soleil, dans des véhicules fermés ou d'autres endroits de ce type (température de stockage: -25~85° C).
  - Les cartes ne peuvent pas être mouillées.
  - Ne démontez et ne modifiez pas les cartes.

\* Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques commerciales ou déposées appartenant à leurs détenteurs respectifs.

\* SmartMedia est une marque déposée de Toshiba Corp.

\* CompactFlash et  sont des marques commerciales de SanDisk Corporation et sous licence de l'association CompactFlash.

\* Roland Corporation est un détenteur autorisé de la licence des marques commerciales CompactFlash™ et du logo CF



## Maniement de CD-ROM

- Évitez de toucher ou de griffer la surface inférieure brillante (surface encodée) du disque. Les CD-ROM endommagés ou sales peuvent ne pas être lus correctement. Nettoyez vos disques avec un produit de nettoyage pour CD disponible dans le commerce.

## Copyright

- Tout enregistrement, distribution, vente, location, interprétation en public, diffusion, etc. d'une œuvre (entière ou partielle) protégée par des droits d'auteur (composition musicale, vidéo, diffusion, interprétation en public, etc.) est illégal sans l'accord du détenteur des droits d'auteur.
- N'utilisez jamais cet instrument à des fins qui risqueraient d'enfreindre les législations relatives aux droits d'auteur. Nous déclinons toute responsabilité pour violation de droits d'auteur résultant de l'utilisation de ce produit.

# Sommaire

|                                                         |           |
|---------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Consignes de sécurité</b>                            | <b>2</b>  |
| <b>Remarques importantes</b>                            | <b>4</b>  |
| <b>Caractéristiques principales</b>                     | <b>10</b> |
| <b>Présentation</b>                                     | <b>11</b> |
| Face avant                                              | 11        |
| Face arrière                                            | 13        |
| <b>Préparations</b>                                     | <b>14</b> |
| Connexions                                              | 14        |
| Mise sous/hors tension                                  | 15        |
| Régler le contraste de l'écran (LCD Contrast)           | 15        |
| Écouter les morceaux de démonstration                   | 15        |
| <b>Fonctions de jeu</b>                                 | <b>16</b> |
| <b>Survol du JUNO-G</b>                                 | <b>17</b> |
| Structure du JUNO-G                                     | 17        |
| Description de la mémoire                               | 19        |
| Effets internes                                         | 20        |
| Enregistreur de morceau (Song Recorder)                 | 21        |
| Enregistrement audio                                    | 22        |
| <b>Opérations élémentaires sur le JUNO-G</b>            | <b>23</b> |
| Changer le mode de génération de sons                   | 23        |
| Boutons de fonction                                     | 23        |
| Déplacer le curseur d'écran                             | 24        |
| Changer une valeur                                      | 24        |
| Donner un nom                                           | 24        |
| <b>Jouer en mode Patch</b>                              | <b>25</b> |
| Page 'PATCH PLAY'                                       | 25        |
| Sélectionner des Patches à la page principale           | 26        |
| Sélectionner un Patch par groupe de catégories          | 26        |
| Sélectionner des Patches dans une liste                 | 27        |
| Écouter un Patch ou un kit de batterie (Phrase Preview) | 28        |
| Transposition du clavier par octaves (Octave Shift)     | 28        |
| Transposer le clavier par demi-tons (Transpose)         | 29        |
| Sélectionner les Tones audibles (Tone On/Off)           | 29        |
| Jouer avec des sons de percussion                       | 29        |
| Balance entre la partie clavier et le motif rythmique   | 29        |
| <b>Créer un Patch</b>                                   | <b>30</b> |
| Effectuer les réglages de Patch                         | 30        |
| Sauvegarder vos Patches (Write)                         | 32        |
| Fonctions des paramètres de Patches                     | 34        |
| <b>Créer un kit de batterie</b>                         | <b>49</b> |
| Effectuer les réglages de kit de batterie               | 49        |
| Sauvegarder vos kits de batterie (Write)                | 51        |
| Fonctions des paramètres de kit de batterie             | 52        |
| <b>Jouer en mode Performance</b>                        | <b>58</b> |
| Afficher la page "PERFORM PLAY"                         | 58        |

|                                                                                  |           |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| Afficher la page "PART MIXER" .....                                              | 58        |
| Fonctions des pages 'PERFORMANCE PLAY/MIXER' .....                               | 58        |
| Sélectionner une Performance .....                                               | 59        |
| Utiliser la page "PLAY" .....                                                    | 60        |
| Superposer des sons (Layer) .....                                                | 60        |
| Assigner différents sons à différentes zones du clavier (Split) .....            | 61        |
| Utiliser la page "MIXER" .....                                                   | 61        |
| <b>Créer une Performance .....</b>                                               | <b>63</b> |
| Régler les paramètres de chaque partie .....                                     | 63        |
| Changer les réglages du Patch assigné à une partie.....                          | 63        |
| Sauvegarder une Performance personnelle (Write) .....                            | 63        |
| Fonction des paramètres de chaque partie (Paramètres de Performance).....        | 64        |
| Réglages MIDI.....                                                               | 67        |
| Paramètres du contrôleur D Beam.....                                             | 68        |
| <b>Modifier le son en temps réel.....</b>                                        | <b>69</b> |
| Contrôleur D Beam .....                                                          | 69        |
| Pédale de contrôle .....                                                         | 72        |
| <b>Jouer des arpèges .....</b>                                                   | <b>73</b> |
| Arpégiateur (fonction "Arpeggio") .....                                          | 73        |
| Jouer des arpèges.....                                                           | 73        |
| Paramètres d'arpèges.....                                                        | 74        |
| Créer un style d'arpège (Arpeggio Style Edit) .....                              | 75        |
| Sauvegarder les styles que vous avez créés (Write) .....                         | 76        |
| <b>Utiliser la fonction 'Chord Memory' .....</b>                                 | <b>77</b> |
| Fonction 'Chord Memory' .....                                                    | 77        |
| Jouer avec la fonction 'Chord Memory' .....                                      | 77        |
| Créer vos propres formes d'accord.....                                           | 78        |
| Sauvegarder une forme d'accord que vous avez créée (Write) .....                 | 78        |
| <b>Partie rythmiques .....</b>                                                   | <b>79</b> |
| Motifs rythmiques .....                                                          | 79        |
| Utiliser des groupes rythmiques .....                                            | 79        |
| Produire un rythme.....                                                          | 79        |
| Paramètres de motif rythmique .....                                              | 80        |
| Créer un motif rythmique (Rhythm Pattern Edit) .....                             | 81        |
| Sauvegarder le motif rythmique créé (Write) .....                                | 81        |
| Créer un groupe rythmique (Rhythm Group Edit) .....                              | 82        |
| Sauvegarder le groupe rythmique créé (Write) .....                               | 82        |
| <b>Créer une liste de Patches, performances ou morceaux (Live Setting) .....</b> | <b>83</b> |
| Charger des sons.....                                                            | 83        |
| Ajouter un son à la liste .....                                                  | 83        |
| Ajouter un morceau à la liste .....                                              | 83        |
| Supprimer une entrée de la liste .....                                           | 83        |
| Supprimer toutes les entrées d'une banque .....                                  | 83        |
| <b>Reproduire un morceau.....</b>                                                | <b>84</b> |
| Charger et reproduire un morceau (Load Play) .....                               | 84        |
| Reproduire des pistes MIDI immédiatement (Quick Play).....                       | 84        |
| Fonctions disponibles durant la reproduction .....                               | 85        |
| <b>Enregistrer un morceau (MIDI Track) .....</b>                                 | <b>87</b> |
| Avant d'enregistrer une nouvelle piste MIDI .....                                | 87        |
| Enregistrer votre exécution (Enregistrement en temps réel) .....                 | 88        |
| Enregistrer les données pas à pas (Step Rec).....                                | 92        |
| <b>Editer un morceau (MIDI Track) .....</b>                                      | <b>94</b> |
| Charger le morceau à éditer.....                                                 | 94        |

|                                                                                |            |
|--------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Editer les données de séquence sur une plage définie (Track Edit).....         | 97         |
| Edition de données de séquence spécifiques (Micro Edit) .....                  | 99         |
| Nommer un morceau (Song Name) .....                                            | 103        |
| <b>Enregistrer un morceau (Audio Track) .....</b>                              | <b>104</b> |
| Avant d'enregistrer des données audio via AUDIO INPUT .....                    | 104        |
| Enregistrer une piste audio (SOLO/RE-SAMPLING) .....                           | 105        |
| Fusionner plusieurs pistes audio sur une piste (AUDIO MERGE).....              | 106        |
| <b>Editer un morceau (Audio Track) .....</b>                                   | <b>108</b> |
| Description de la page 'AUDIO TRACK' .....                                     | 108        |
| Editer les pistes audio (page 'AUDIO TRACK').....                              | 108        |
| Description de la page 'AUDIO MIXER' .....                                     | 111        |
| Régler les pistes audio (page 'AUDIO MIXER') .....                             | 111        |
| <b>Sauvegarder/charger un morceau (Save/Load) .....</b>                        | <b>113</b> |
| Sauvegarder un morceau (Save) .....                                            | 113        |
| Sauvegarder un morceau en format SMF (Save as SMF) .....                       | 114        |
| Charger un morceau (Load).....                                                 | 115        |
| <b>Editer une phrase audio (Sample) .....</b>                                  | <b>117</b> |
| Liste d'échantillons.....                                                      | 117        |
| Editer des échantillons.....                                                   | 119        |
| Sauvegarder un échantillon (Write).....                                        | 124        |
| <b>Ajouter des effets .....</b>                                                | <b>125</b> |
| Activation et coupure des effets .....                                         | 125        |
| Réglages d'effets .....                                                        | 125        |
| Effets en mode Patch.....                                                      | 126        |
| Effets en mode Performance .....                                               | 127        |
| Paramètres des multi-effets (MFX1-3) .....                                     | 129        |
| Réglage des multi-effets (MFX Control) .....                                   | 129        |
| Choisir la structure du multi-effets (MFX Structure).....                      | 130        |
| Paramètres des multi-effets.....                                               | 131        |
| Réglages de chorus.....                                                        | 154        |
| Réglages de réverbération.....                                                 | 155        |
| Effet de mastérisation .....                                                   | 156        |
| <b>Paramètres communs à tous les modes (System) .....</b>                      | <b>157</b> |
| Réglage des paramètres système.....                                            | 157        |
| Sauvegarder les réglages système (System Write) .....                          | 157        |
| Infos concernant le système .....                                              | 157        |
| Fonctions des paramètres système.....                                          | 158        |
| <b>Gestion des données/Initialisation des réglages (Factory Reset).....</b>    | <b>165</b> |
| Archiver des données utilisateur (User Backup) .....                           | 165        |
| Charger des données utilisateur archivées (User Restore).....                  | 165        |
| Factory Reset .....                                                            | 165        |
| Initialiser une carte de mémoire (Card Format) .....                           | 166        |
| <b>Fonctions concernant les fichiers (File Utility) .....</b>                  | <b>167</b> |
| Procédure de base.....                                                         | 167        |
| Copier un fichier (Copy).....                                                  | 168        |
| Supprimer des fichiers (Delete) .....                                          | 168        |
| Déplacer un fichier (Move) .....                                               | 168        |
| Initialiser une carte de mémoire (Card Format) .....                           | 168        |
| <b>Brancher votre ordinateur via USB .....</b>                                 | <b>169</b> |
| A propos des fonctions USB .....                                               | 169        |
| Sélection du mode de fonctionnement USB .....                                  | 169        |
| Transfert de fichiers entre l'ordinateur et l'instrument (mode 'Storage')..... | 169        |
| Echange de commandes MIDI avec l'ordinateur (mode 'MIDI') .....                | 171        |

|                                                                        |            |
|------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>Utilisation de 'JUNO-G Editor/Librarian' .....</b>                  | <b>172</b> |
| Installation de 'JUNO-G Editor/Librarian' sur votre ordinateur .....   | 172        |
| Connexions .....                                                       | 172        |
| A propos du mode 'PC' .....                                            | 172        |
| Configuration requise pour le logiciel 'JUNO-G Editor/Librarian' ..... | 172        |
| <b>A propos du V-LINK .....</b>                                        | <b>174</b> |
| Qu'est-ce que le V-LINK? .....                                         | 174        |
| Exemple de connexion .....                                             | 174        |
| Activer/couper le V-LINK .....                                         | 174        |
| Réglages V-LINK (V-LINK SETUP) .....                                   | 175        |
| <b>Installation d'une extension de formes d'onde .....</b>             | <b>176</b> |
| Précautions lors de l'installation d'une carte d'extension .....       | 176        |
| Installation de la carte d'extension de formes d'onde .....            | 176        |
| Vérifier si la carte d'extension est reconnue .....                    | 177        |
| <b>Etendre la mémoire .....</b>                                        | <b>178</b> |
| Précautions pour l'extension de la mémoire .....                       | 178        |
| Procédure pour étendre la mémoire .....                                | 178        |
| Vérifier si la mémoire est reconnue .....                              | 179        |
| <b>Utiliser une carte de mémoire .....</b>                             | <b>180</b> |
| Avant d'utiliser une carte de mémoire .....                            | 180        |
| Sauvegarder des données sur la carte .....                             | 180        |
| Montage de la protection de la carte PC .....                          | 180        |
| <b>Dépannage .....</b>                                                 | <b>181</b> |
| <b>Messages d'erreur .....</b>                                         | <b>188</b> |
| <b>Liste des Performances .....</b>                                    | <b>189</b> |
| <b>Liste des Patches .....</b>                                         | <b>190</b> |
| <b>Liste des kits de batterie .....</b>                                | <b>195</b> |
| <b>Liste des formes d'onde .....</b>                                   | <b>204</b> |
| <b>Liste des styles d'arpèges .....</b>                                | <b>207</b> |
| <b>Liste des groupes rythmiques (Rhythm Group) .....</b>               | <b>208</b> |
| <b>Liste des motifs rythmiques .....</b>                               | <b>209</b> |
| <b>Qu'est-ce que le MIDI? .....</b>                                    | <b>211</b> |
| <b>Équipement MIDI (en anglais) .....</b>                              | <b>212</b> |
| <b>Tableau d'équipement MIDI .....</b>                                 | <b>243</b> |
| <b>Fiche technique .....</b>                                           | <b>245</b> |
| <b>Index .....</b>                                                     | <b>246</b> |

# Caractéristiques principales

Le JUNO-G est un synthétiseur de qualité offrant des sons et des fonctions de niveau professionnel. Cet instrument doté d'un générateur de sons de dernière génération, d'une vaste palette d'effets et d'un enregistreur de morceau avec pistes audio est pourtant d'une grande simplicité. Les caractéristiques mentionnées ci-dessous font du JUNO-G un instrument de choix pour tout style musical, que ce soit sur scène ou pour la composition et l'arrangement.

## Nouveau générateur de sons avec une polyphonie de 128 voix

Le JUNO-G est polyphonique à 128 voix—indispensable pour la musique de demain. Il permet de superposer des sons complexes et d'enregistrer sur plusieurs pistes avec l'enregistreur de morceau.

## Cartes d'extension de formes d'onde

Pour compléter les nombreux sons exploitant des formes d'onde d'une qualité exceptionnelle du JUNO-G, vous pouvez installer une carte d'extension afin d'élargir encore votre éventail de formes d'onde. Selon vos besoins et vos goûts musicaux, vous pouvez choisir une carte Roland SRX parmi une large gamme de cartes dont la réputation n'est plus à faire.

## Enregistreur de morceau avec pistes audio

L'enregistreur de morceau intégré (Song Recorder) propose quatre pistes audio stéréo en plus des pistes MIDI (16 parties). Cela vous permet de créer des morceaux contenant des données audio (chant ou guitare) en plus de la musique produite par le générateur de sons interne.

La section de pistes MIDI comprend un séquenceur haute résolution à 16 parties (MIDI) doté de fonctions telles que l'enregistrement en boucle vous permettant de laisser libre cours à vos idées.

La section des pistes audio a une mémoire standard de 4Mo (ce qui correspond environ à 23,5 secondes d'enregistrement stéréo). Vous pouvez élargir la mémoire avec des barrettes DIMM (jusqu'à 512Mo) et étendre ainsi la capacité d'enregistrement jusqu'à 51 minutes (stéréo). Outre les enregistrements audio effectués sur le JUNO-G, vous pouvez aussi importer des fichiers audio (de format WAV ou AIFF) de votre PC et les intégrer dans vos pistes audio.

## Fonction 'Live'

La fonction "Live" vous permet de mémoriser des réglages et de les charger successivement au cours du concert afin de vous libérer du côté technique.

## Fonction 'Sample Patch'

Cette fonction permet de charger des phrases issues des pistes audio et de les utiliser comme sons pour jouer sur le clavier au lieu de faire appel à un patch (son) ou un kit de batterie.

## Effets puissants et mastérisation

Le JUNO-G propose trois processeurs multi-effets (78 types) plus des processeurs distincts pour le chorus et la réverbération. Il n'oublie pas l'effet de mastérisation incontournable pour ajouter la touche finale à votre production et lui conférer tout l'impact ainsi que la qualité audio d'un CD.

## Contrôle du son extrêmement flexible

Outre le contrôleur D Beam, le JUNO-G propose un large éventail de contrôleurs comme les commandes de modification du son et une prise compatible avec une pédale de maintien continue. Le JUNO-G vous offre la maîtrise totale de votre son sur scène.

## Interfaces multiples

Le port USB en face arrière peut être réglé pour l'échange de fichiers ou l'interface USB-MIDI. Le connecteur pour carte PC peut accueillir des cartes SmartMedia ou CompactFlash avec un adaptateur disponible dans le commerce. Une carte peut contenir jusqu'à 1Go de données (CompactFlash).

## Logiciel d'édition et d'archivage JUNO-G inclus

Un logiciel dédié d'édition et d'archivage vous permet d'éditer et de gérer les sons du JUNO-G sur le grand écran d'un ordinateur.

## Fonction V-LINK

V-LINK vous permet de synchroniser musique et vidéo, vous ouvrant ainsi des horizons beaucoup plus larges.

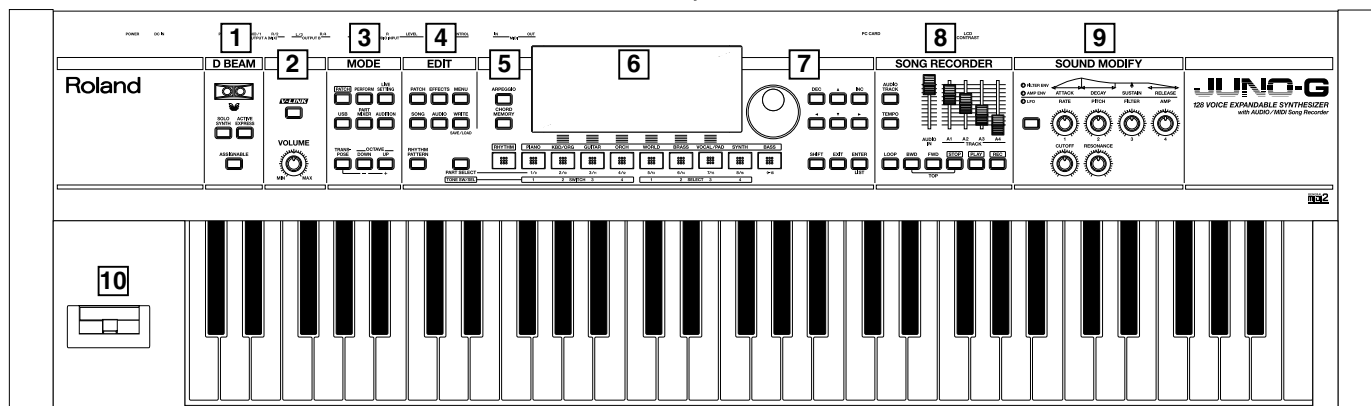
Si vous utilisez le JUNO-G avec un appareil vidéo compatible V-LINK (comme l'Edirol motion dive .tokyo Performance Package, le DV-7PR, PR-50 ou le V-4), vous pouvez contrôler les images comme vous contrôlez le son sur le JUNO-G.

## Compatibilité General MIDI/GM2

Le JUNO-G est compatible avec la norme General MIDI/GM2 et est en mesure de reproduire des données musicales compatibles avec cette norme General MIDI/GM2 (partitions General MIDI).

# Présentation

## Face avant



### 1 D BEAM

Active/coupe la fonction D Beam. Ce contrôleur permet d'appliquer toute une série d'effets au son d'un simple geste de la main p. 69.

#### [SOLO SYNTH]

Permet d'utiliser le JUNO-G comme un synthé monophonique (p. 70).

#### [ACTIVE EXPRESS]

Active la fonction "Active Expression" du JUNO-G (p. 71).

#### [ASSIGNABLE]

Vous pouvez assigner différents paramètres et fonctions au contrôleur D Beam pour modifier le son en temps réel (p. 71).

\* Gardez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur l'un des boutons correspondants pour afficher la page de réglages "D BEAM".

### 2

#### Commande VOLUME

Détermine le volume global du signal envoyé aux sorties OUTPUT A (MIX) en face arrière et PHONES (p. 15).

#### [V-LINK]

Active/coupe la fonction V-LINK (p. 174).

Appuyez sur ce bouton pour afficher la page de paramètres "V-LINK".

### 3 MODE

#### [PATCH]

Active le mode Patch (p. 25)

#### [PERFORM]

Affiche la page "Play" du mode Performance (p. 58).

#### [LIVE SETTING]

Affiche la page "LIVE SETTING" (p. 83).

#### [USB]

Affiche la page de sélection de fonction "USB" (p. 169).

#### [PART MIXER]

Affiche la page "Mixer" du mode Performance (p. 58).

#### [AUDITION]

Maintenez ce bouton enfoncé pour écouter le son sélectionné (p. 28).

#### [TRANPOSE]

En maintenant [TRANPOSE] enfoncé et en appuyant sur [+] [-], vous pouvez transposer la plage du clavier par demi-tons vers le haut ou le bas (p. 29).

#### OCTAVE [UP] [DOWN]

Transpose le clavier par octaves (p. 28).

### 4 EDIT

#### [PATCH]

Donne accès aux paramètres de Patch (p. 30).

#### [EFFECTS]

Donne accès aux paramètres d'effets (p. 125).

#### [MENU]

Ouvre le MENU. Les fonctions du menu varient selon le mode actuellement choisi.

#### [SONG]

Appuyez sur ce bouton pour éditer tout le morceau ou les pistes MIDI. Ce bouton permet aussi d'alternier entre les pages "Song Edit" et "Song List" (p. 84, p. 87, p. 94).

#### [AUDIO]

Affiche la page "Sample Edit". Ce bouton permet aussi d'alternier entre les pages "Sample Edit" et "Sample List" (p. 117).

#### [WRITE]

Permet de sauvegarder les modifications dans la mémoire interne ou sur carte de mémoire (p. 32, p. 51, p. 63, p. 76, p. 78, p. 124).

### 5

#### [ARPEGGIO]

Active/coupe la fonction ARPEGGIO. La page de paramètres de l'arpégiateur apparaît quand vous activez cette fonction (p. 73).

#### [CHORD MEMORY]

Active/coupe la fonction CHORD MEMORY. La page de paramètres "Chord Memory" apparaît quand vous activez cette fonction (p. 77).

### 6

#### Ecran

Cet écran affiche des informations concernant les opérations en cours.

## Présentation

### [RHYTHM PATTERN]

Ce bouton affiche la page de reproduction de motifs rythmiques (p. 79).

### [PART SELECT/TONE SW/SEL]

Quand vous appuyez sur ce bouton pour l'allumer, les boutons de groupe de catégories servent à sélectionner des parties ou des sons.

### [RHYTHM]~[BASS]

Boutons de groupes de catégories (mode Patch uniquement).

### Boutons de fonction

#### ([F1 (KBD/ORG)]~[F6 (VOCAL/PAD)])

La rangée de six boutons sous l'écran servent à effectuer diverses opérations durant l'édition notamment. La fonction de ces boutons varie selon la page affichée (p. 23).

## 7

### Molette VALUE

Permet de modifier des valeurs. Maintenez [SHIFT] enfoncé tout en actionnant la molette VALUE pour changer la valeur par unités plus importantes (p. 24).

### [DEC], [INC]

Permet de modifier des valeurs. Si vous maintenez un bouton enfoncé en appuyant sur l'autre, vous accélérez le changement de valeur. Si vous appuyez sur un de ces boutons en maintenant [SHIFT] enfoncé, la valeur change par unités plus importantes (p. 24).

### [▲], [▼], [◀], [▶]

Déplacent le curseur vers le haut, le bas, la gauche et la droite (p. 24).

### [SHIFT]

Utilisé avec d'autres boutons, ce bouton permet d'exécuter diverses fonctions.

### [EXIT]

Effectue un retour à la page précédente ou ferme la fenêtre actuelle. Pour certaines pages d'écran, une pression sur ce bouton annule la fonction choisie.

### [ENTER]

Ce bouton confirme une opération.

## 8

### SONG RECORDER

#### [AUDIO TRACK]

Affiche la page "Audio Track" (p. 104, p. 108).

#### [TEMPO]

Règle le tempo (BPM) (p. 73, 79, 85, 88).

#### [LOOP]

Active/coupe la reproduction en boucle. La page de paramètres de boucle apparaît quand vous activez cette fonction (p. 86, 95).

#### Curseur AUDIO IN

Règle le niveau AUDIO INPUT. Si vous maintenez [SHIFT] enfoncé en actionnant ce curseur, la page "Input Setting" apparaît (p. 104).

#### Curseurs TRACK A1-A4

Ces curseurs règlent le volume de chaque piste audio (stéréo).

### [BWD], [FWD]

Passe au début de la mesure précédente ou suivante (p. 85).

- \* Quand la reproduction est arrêtée, vous pouvez maintenir [STOP] enfoncé et appuyer sur [BWD] pour retourner au début du morceau. Si vous appuyez sur ce bouton durant la reproduction, celle-ci s'arrête et vous retournez au début du morceau.

### [STOP]

Arrête l'enregistreur de morceau.

### [PLAY]

Lance l'enregistreur de morceau.

- \* Lorsqu'il est arrêté, vous pouvez maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer sur [PLAY] pour effectuer une mise à jour des données MIDI (p. 86).

### [REC]

Affiche la fenêtre "Recording Standby" (p. 88, 92, 105). En appuyant sur ce bouton pendant l'enregistrement d'une piste MIDI, vous activez la fonction d'exercice "Rehearsal" (p. 92).

## 9

### SOUND MODIFY

Tournez ces commandes pour changer le son en temps réel ou pour changer des valeurs de paramètres.

Une pression sur le bouton situé à gauche des commandes 1~4 change l'état des témoins situés au-dessus de ce bouton ainsi que la fonction des commandes 1~4 (p. 30).

- \* En mode Performance, ce bouton ne fonctionne pas.

Les commandes CUTOFF et RESONANCE permettent de régler directement la fréquence du filtre et la résonance (p. 30).

## 10

### Levier Pitch Bend/Modulation

Permet de contrôler le pitch bend ou d'appliquer du vibrato p. 16.

## Face arrière



1

**Commande LCD CONTRAST**

Règle le contraste de l'écran.

**Port USB**

Ce port vous permet d'utiliser un câble USB pour brancher votre ordinateur au JUNO-G (p. 169, p. 172).

2

**Connecteur PC CARD**

Vous pouvez y insérer une carte de mémoire (p. 180).

- \* N'insérez et n'extrayez jamais de carte de mémoire tant que l'instrument est sous tension. Vous risqueriez de corrompre les données de l'appareil ou de la carte de mémoire.
- \* Insérez prudemment la carte de mémoire jusqu'au bout: elle doit être fermement mise en place.

3

**Prises MIDI (OUT, IN)**

Ces prises permettent de brancher d'autres appareils MIDI.

**Prise CONTROL PEDAL**

Vous pouvez brancher une pédale d'expression disponible en option (EV-5, etc.) à cette prise. En assignant une fonction à une pédale, vous pouvez vous en servir pour sélectionner ou modifier un son, voire contrôler divers autres paramètres. Vous pouvez aussi y brancher un commutateur au pied optionnel (série DP, etc.) pour maintenir le son (p. 16).

- \* Utilisez uniquement la pédale d'expression recommandée (EV-5; vendue séparément). En utilisant une autre pédale d'expression, vous risquez de provoquer des dysfonctionnements et/ou d'endommager l'appareil.

**Prise HOLD PEDAL**

Vous pouvez y brancher un commutateur au pied (série DP) disponible en option et l'utiliser comme pédale de maintien (p. 16). Cette prise accepte aussi des pédales de maintien progressives. Moyennant une pédale d'expression (DP-8/10), disponible en option, vous pouvez contrôler le maintien des notes de piano de façon beaucoup plus nuancée.

4

**Commande AUDIO INPUT LEVEL**

Cette commande règle le niveau de l'entrée AUDIO INPUT. Servez-vous de cette commande si le signal sature toujours alors que vous avez abaissé le curseur AUDIO IN ou, inversement, si le volume reste trop bas après avoir réglé ce curseur en position maximum (p. 104).

**Prises AUDIO INPUT (L (MONO)/MIC, R)**

Acceptent des signaux audio stéréo (L/R) venant de sources externes. Si votre source est mono, servez-vous de la prise L. Si vous enregistrez un micro, branchez-le à la prise L.

- \* Si vous utilisez des câbles contenant des résistances, le volume des appareils branchés aux entrées AUDIO INPUT peut être trop faible. Dans ce cas, utilisez des câbles sans résistance, tels que les câbles Roland de la série PCS.

**Prises OUTPUT A (MIX) (L (MONO)/1, R/2)**

Ces sorties envoient le signal audio stéréo à un mélangeur/amplificateur. Pour une sortie mono, utilisez la prise L (p. 14).

- \* Vous pouvez aussi utiliser ces sorties individuellement pour chaque partie.

**Prises OUTPUT B (L/3, R/4)**

Ces sorties envoient le signal audio stéréo à un mélangeur/amplificateur.

- \* Vous pouvez aussi utiliser ces sorties individuellement pour chaque partie.

**Prise PHONES**

Cette prise permet de brancher un casque (vendu séparément) (p. 14).

5

**Crochet pour cordon**

Amarrez-y le cordon de l'adaptateur secteur (p. 14).

**Prise DC IN**

Branchez l'adaptateur secteur ici (p. 14).

Utilisez exclusivement l'adaptateur secteur fourni.

**Sélecteur POWER ON**

Permet de mettre l'instrument sous/hors tension (p. 15).

**Borne de mise à la terre**

Selon votre installation, il peut arriver que vous ayez une sensation désagréable ou l'impression que la surface de ce produit est rugueuse lorsque vous le touchez ou lorsque vous touchez un microphone qui y est branché, voire les parties métalliques d'autres objets tels que des guitares. Ce phénomène s'explique par une charge électrique infinitésimale, absolument inoffensive. Cependant, si ce phénomène vous inquiète, reliez la borne de terre (voyez l'illustration) à une terre externe. En revanche, lorsque vous mettez ce produit à la terre, il arrive que vous entendiez un léger bourdonnement; cela dépend également des caractéristiques de votre installation. Si vous ne savez pas comment effectuer cette connexion, contactez le service de maintenance Roland le plus proche ou un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information").

Endroits à éviter pour la connexion

- Conduites d'eau (risque d'électrocution)
- Conduites de gaz (risque d'incendie ou d'explosion)
- Terre de lignes téléphoniques ou paratonnerre (cela peut être dangereux en cas d'orage).

# Préparations

## Connexions

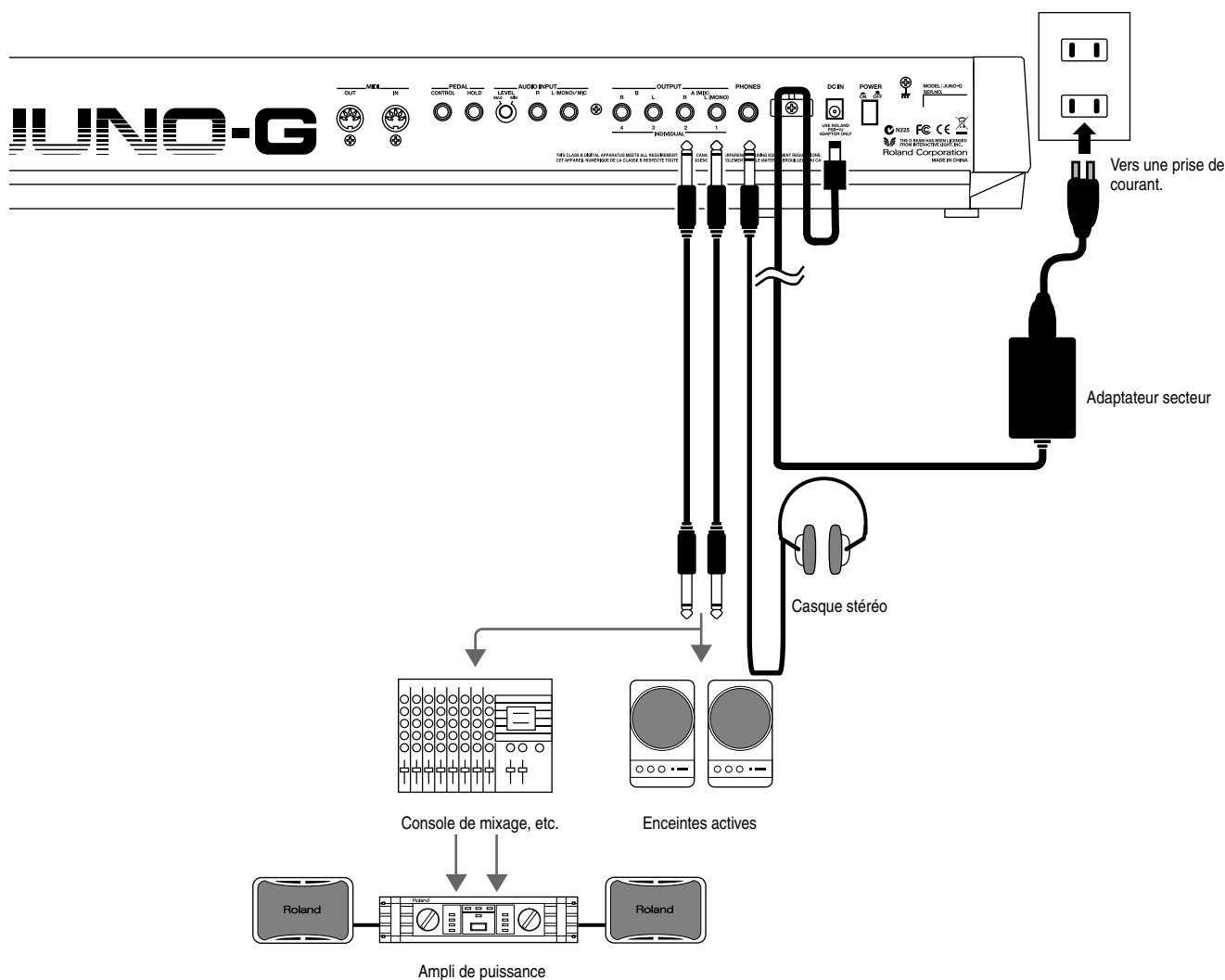
Comme le JUNO-G ne contient ni ampli ni haut-parleurs, branchez-le à un ampli de clavier, des enceintes actives ou une chaîne stéréo; vous pouvez également l'écouter avec un casque.

Pour tirer le meilleur parti de votre JUNO-G nous vous recommandons d'utiliser de préférence un système d'amplification stéréo. Si votre système est mono, branchez-le à la prise OUTPUT A (MIX) L (MONO) du JUNO-G.

\* Les câbles audio et le casque ne sont pas fournis avec le JUNO-G. Nous vous invitons à vous les procurer.

### NOTE

Pour éviter tout dysfonctionnement et pour ne pas endommager les haut-parleurs ou les autres périphériques, diminuez le volume et coupez l'alimentation de tous les appareils avant d'effectuer les connexions.



### NOTE

Pour éviter toute coupure de l'alimentation (par un débranchement accidentel de la fiche) et pour prévenir toute traction sur la prise de l'adaptateur, amarrez le cordon d'alimentation au crochet prévu à cet effet (voyez l'illustration).

## Mise sous/hors tension

\* Une fois les connexions établies (p. 14), mettez vos appareils sous tension en respectant l'ordre spécifié. Si vous ne respectez pas cet ordre, vous risquez de provoquer des dysfonctionnements et/ou d'endommager les enceintes et autres appareils.

### 1. Avant de mettre le JUNO-G sous tension, vérifiez les points suivants:

- Tous les appareils sont-ils connectés convenablement?
- Les commandes de volume du JUNO-G et de tous les appareils branchés sont-elles réglées au minimum?

### 2. Pour mettre le JUNO-G sous tension, appuyez sur le commutateur POWER ON, situé en face arrière.

\* Cet appareil est équipé d'un circuit de protection. Un délai de quelques secondes s'écoule lors de la mise sous tension avant que l'appareil ne fonctionne normalement.

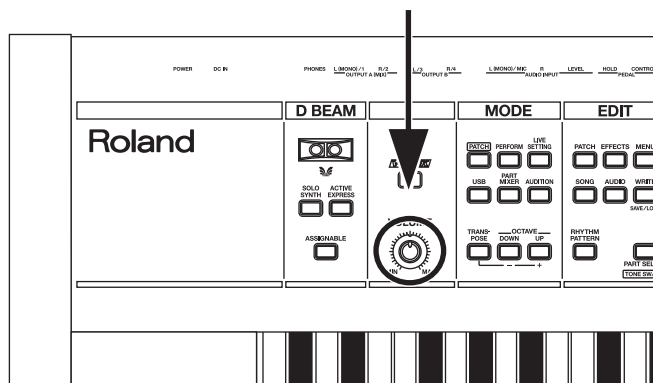
\* Pour garantir le bon fonctionnement du levier Pitch Bend, veillez à ne pas le toucher durant la mise sous tension du JUNO-G.



Ne PAS toucher!

### 3. Mettez le matériel audio branché sous tension.

### 4. Tout en jouant sur le clavier, augmentez progressivement le volume sur le JUNO-G et les périphériques.



## Mise hors tension

### 1. Avant de couper l'alimentation, vérifiez les points suivants:

- Les commandes de volume du JUNO-G et de tous les appareils audio sont-elles réglées au minimum?
- Avez-vous sauvegardé les sons du JUNO-G ou autres données que vous avez créées?

### 2. Mettez les appareils audio périphériques hors tension.

### 3. Mettez le JUNO-G hors tension avec son commutateur POWER ON.

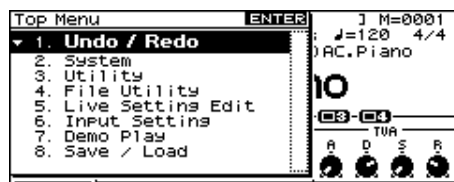
## Régler le contraste de l'écran (LCD Contrast)

Il est possible que vous ayez du mal à lire les informations affichées à l'écran LCD du JUNO-G juste après sa mise sous tension ou après un usage prolongé. Dans ce cas, utilisez la commande LCD CONTRAST en face arrière pour régler le contraste de l'écran.

## Écouter les morceaux de démonstration

Les morceaux de démonstration du JUNO-G exploitent ses sons et ses effets.

### 1. Appuyez sur EDIT [MENU] pour ouvrir la fenêtre "Top Menu".



### 2. Appuyez sur [▲] [▼] pour sélectionner "7. Demo Play".



### 3. Appuyez sur [ENTER].

La page "DEMO MENU" apparaît.

### 4. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour sélectionner un morceau.

### 5. Appuyez sur [ENTER] pour lancer la reproduction.

Le morceau s'arrête automatiquement à la fin.

Si vous appuyez sur [F6 (PLAY ALL)], les morceaux sont reproduits successivement en commençant par le premier.

\* Appuyez sur le bouton [EXIT] ou [STOP] pour arrêter la démo.

### 6. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.

#### MEMO

Pour en savoir plus sur les morceaux de démonstration (titres et droits d'auteur), voyez l'écran du JUNO-G.

\* Tous droits réservés. Tout usage non autorisé de ce matériel à des fins autres que personnelles et privées est interdit par les lois en vigueur.

\* Les données musicales ne sont pas envoyées à la prise MIDI OUT.

#### NOTE

Quand vous lancez la démonstration, les réglages de Patch ou de Performance effectués au préalable sont perdus.

# Fonctions de jeu

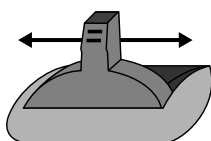
## Toucher

La force exercée sur les touches (toucher, dynamique, “velocity”) peut modifier le volume ou le timbre d’un son.

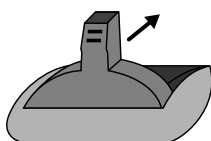
## Levier Pitch Bend/Modulation

Tout en jouant sur le clavier, poussez le levier à gauche pour diminuer (ou à droite pour augmenter) temporairement la hauteur des notes jouées (**pitch bend**). Vous pouvez aussi obtenir un effet de vibrato en éloignant le levier de vous (**modulation**).

Si vous éloignez le levier en le poussant simultanément vers la gauche ou vers la droite, vous pouvez appliquer les deux effets à la fois.



Pitch Bend



Modulation

## Transposition par octave (Octave Shift)

Vous pouvez transposer le clavier par octaves sur une plage de  $\pm 3$  octaves.

- Dans la section MODE, utilisez OCTAVE [DOWN] [UP] pour régler la transposition par octaves.
- Pour retrouver le réglage original, appuyez simultanément sur les deux boutons.

## Transposition

Vous pouvez transposer le clavier par demi-tons, sur une plage de Sol à Fa# (–5~+6 demi-tons).

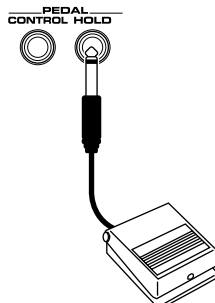
- Maintenez MODE [TRANPOSE] enfoncé et utilisez [–] [+] pour effectuer la transposition.
- Pour retrouver le réglage original, maintenez [TRANPOSE] enfoncé et appuyez simultanément sur les deux boutons.

### MEMO

Les réglages Octave Shift et Transpose sont mémorisés même si vous changez de Patch ou de Performance.

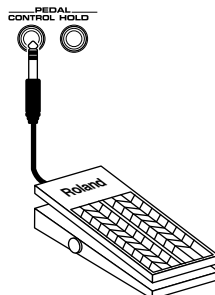
## Pédale de maintien (Hold)

Si vous branchez une pédale optionnelle (de la série DP) au connecteur PEDAL HOLD situé en face arrière, vous pouvez l'actionner pour maintenir (“hold”) les notes après le relâchement des touches.



## Pédale de contrôle

Si vous branchez une pédale d'expression (EV-5, DP) au connecteur PEDAL CONTROL situé en face arrière, vous pouvez vous servir de la pédale pour contrôler le volume ou divers autres paramètres.



cf.

Pour en savoir davantage sur les paramètres, voyez **Paramètres de la pédale de contrôle** (p. 72).

### NOTE

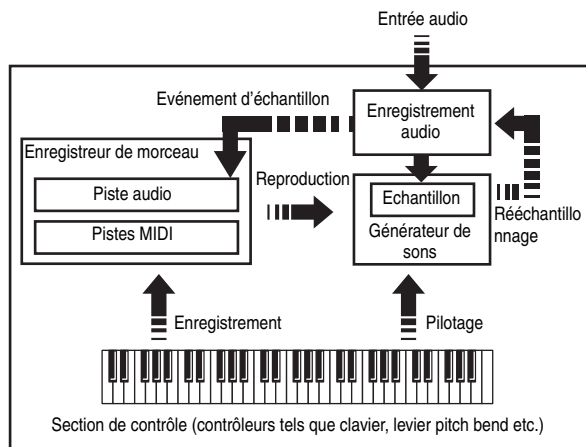
Servez-vous exclusivement de la pédale d'expression ou du commutateur au pied préconisé (EV-5, série DP; disponibles en option). En utilisant une autre pédale d'expression, vous risquez de provoquer des dysfonctionnements et/ou d'endommager l'instrument.

# Survol du JUNO-G

## Structure du JUNO-G

### Structure de base

En gros, le JUNO-G est constitué d'une section de contrôle, d'un générateur de sons et d'un enregistreur de morceau (Song Recorder).



### Section de contrôle

Cette section englobe le clavier, le levier pitch bend / modulation, les commandes, les boutons et le contrôleur D Beam en face avant. Elle inclut également toute pédale branchée en face arrière. Toute opération telle que la pression/le relâchement des touches du clavier, la pression de la pédale de maintien etc. est convertie en messages MIDI envoyés au générateur de sons, à l'enregistreur de morceau et/ou à un appareil MIDI externe.

### Générateur de sons

Le générateur de sons produit le son. Les messages MIDI venant de la section de contrôle, de l'enregistreur de morceau et/ou d'un appareil MIDI externe sont convertis en signaux musicaux envoyés à leur tour aux sorties ou à la prise casque.

### Enregistreur de morceau

Il comprend d'une part des pistes MIDI enregistrant les opérations effectuées sur le clavier et avec les contrôleurs sous forme de messages MIDI et, d'autre part, des pistes audio enregistrant des données de jeu (événements) utilisées pour piloter des phrases audio (échantillons). Les données enregistrées (événements) sont envoyées au générateur de son pour la reproduction. Les messages MIDI enregistrés sur les pistes MIDI peuvent également être transmis à la prise MIDI OUT pour piloter des appareils MIDI externes.

### Enregistrement audio

L'enregistrement audio vous permet de consigner le son venant d'un lecteur CD ou d'un micro branché à l'entrée audio dans le générateur de sons sous forme d'échantillon. Les données de jeu correspondant à cet échantillon sont enregistrées sur la piste audio de l'enregistreur de morceau sous forme d'événement.

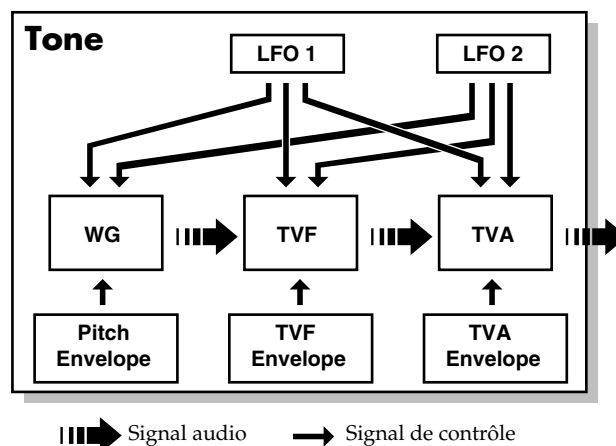
L'échantillon enregistré peut être utilisé par une piste audio ou comme n'importe quelle forme d'onde du générateur de sons. Vous pouvez aussi enregistrer le générateur de sons interne sous forme d'échantillon. Le JUNO-G peut charger des fichiers de formes d'onde de format WAV ou AIFF sous forme d'échantillon via USB.

## Classification des types de sons du JUNO-G

Le JUNO-G dispose de plusieurs catégories de sons. Vous trouverez ci-dessous une description simple de chaque catégorie.

### Tones

Sur le JUNO-G, les Tones sont les plus petites unités de son. Il est cependant impossible de produire un Tone seul. Le Patch est la plus petite unité de son pouvant être reproduite et les Tones constituent les éléments de base d'un Patch.



Un Tone est constitué des cinq éléments suivants.

#### WG (Wave Generator)

Détermine la forme d'onde PCM à la base du son et précise la manière dont la hauteur du son change.

Le JUNO-G dispose de 1267 formes d'onde différentes. Tous les Patches du JUNO-G sont constitués de combinaisons de Tones reposant sur ces formes d'onde.

\* Il y a quatre générateurs de formes d'onde pour chaque Tone rythmique (son de percussion).

#### TVF (Time Variant Filter)

Détermine la façon dont les fréquences du son changent.

#### TVA (Time Variant Amplifier)

Détermine les changements de volume et la position du son dans l'image stéréo.

#### Envelope

Ce paramètre permet de modifier le son dans le temps. Il y a des enveloppes distinctes pour la hauteur (pitch), le filtre (TVF) et le volume ou l'amplitude (TVA). Si, par exemple, vous voulez changer l'attaque ou la chute du son dans le temps, modifiez l'enveloppe TVA.

#### LFO (Low Frequency Oscillator)

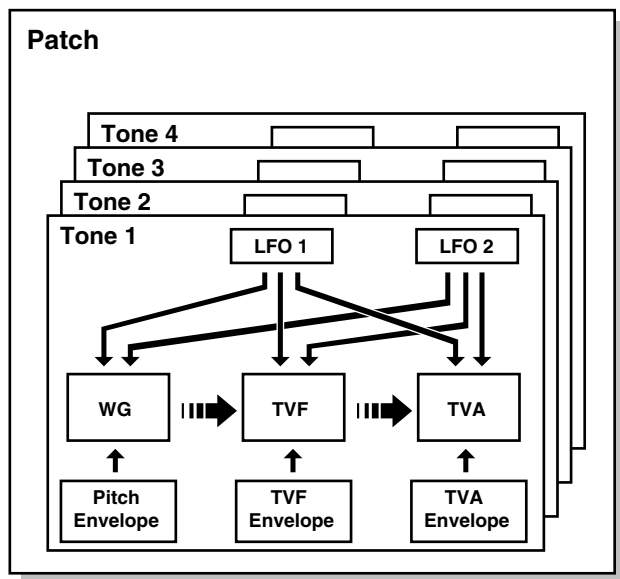
Utilisez le LFO pour introduire des changements cycliques (modulation) dans un son. Le JUNO-G dispose de deux LFO. Vous pouvez en utiliser un, voire les deux, pour modifier la hauteur (WG), le filtre (TVF) et/ou le volume (TVA). Lorsque vous appliquez un LFO à la hauteur (WG), vous obtenez un effet de vibrato. Lorsque vous appliquez un LFO à la fréquence du filtre (TVF), vous obtenez un effet

wah. Lorsque vous appliquez un LFO au volume (TVA), vous obtenez un effet de trémolo.

\* Il n'y a pas de LFO pour les Tones rythmiques (sons de percussion).

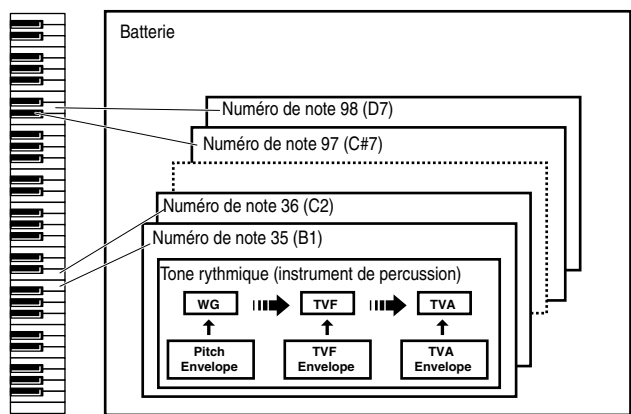
### Patches

Les Patches correspondent aux configurations élémentaires de sons avec lesquelles vous pouvez jouer. Chaque Patch peut contenir jusqu'à quatre Tones. Le mode de combinaison des quatre Tones est défini par le paramètre "Structure Type" (p. 35).



### Kits de batterie

Les kits de batterie sont constitués de groupes de sons d'instruments de percussion. Comme les instruments de percussion ne produisent généralement pas de mélodies, un tel instrument ne doit pas être en mesure de jouer une gamme sur le clavier. Par contre, il est important de disposer d'un maximum de sons de percussion simultanément. C'est pourquoi chaque touche (no. de note) d'un kit de batterie produit un son de percussion différent.



Chaque son de percussion est constitué des quatre éléments suivants. (Pour en savoir plus, voyez les explications données pour les "Tones").

- WG (générateur de formes d'onde): 1~4
- TVF (filtre variant dans le temps)
- TVA (amplificateur variant dans le temps)
- Enveloppe

### Performances

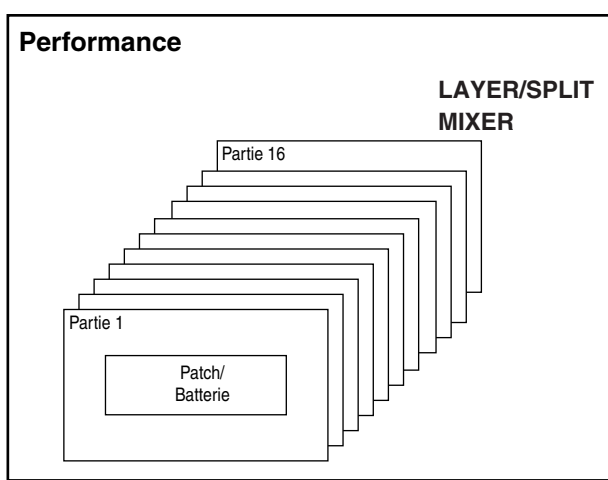
Une Performance est constituée de 16 parties auxquelles vous pouvez assigner un Patch ou un kit de batterie, ce qui permet d'utiliser 16 sons simultanément.

Les Performances du JUNO-G sont déterminées par deux pages de paramètres: les pages "Play" et "Part Mixer" (p. 58).

Affichez la page "PLAY" si vous voulez superposer plusieurs Patches (Layer) ou assigner différents Patches à différentes zones du clavier (Split).

Affichez la page "MIXER" si vous souhaitez "mixer" les 16 parties en ajustant individuellement leurs réglages de panoramique et de volume.

Comme le générateur de sons du JUNO-G peut piloter plusieurs sons, il est appelé générateur de sons multitimbral.



### Partie

Sur le JUNO-G, il faut assigner un Patch ou un kit de batterie à une "partie". En mode Patch, vous pouvez assigner un Patch ou un kit de batterie (Rhythm Set) au clavier. En mode Performance, chaque Performance dispose de 16 parties auxquelles vous pouvez assigner un Patch ou un kit de batterie.

## Polyphonie simultanée

Le JUNO-G peut produire jusqu'à 128 voix simultanément. Les paragraphes suivants expliquent ce que cela signifie et ce qui se passe lorsque vous faites appel à plus de 128 voix du JUNO-G.

### Calcul du nombre de voix utilisées

Le JUNO-G peut produire jusqu'à 128 notes simultanément. La polyphonie ou le nombre de voix ne dépend pas seulement du nombre de Patches (sons) produits mais du nombre de Tones utilisés dans les Patches et du nombre de formes d'onde constituant les Tones. La méthode suivante vous permet de calculer le nombre de voix par Patch.

(Nombre de Patches produits) x (Nombre de Tones utilisés par les Patches produits) x (Nombre de formes d'onde utilisées dans les Tones)

Ainsi, un Patch comprenant 4 Tones utilisant chacun 2 formes d'onde "consomme" 8 voix de la polyphonie. Lorsque vous jouez en mode Performance, il faut additionner le nombre de voix de chaque partie pour obtenir le nombre de voix total.

### Priorité des notes au sein d'un Patch

Lorsque le JUNO-G doit jouer plus de 128 voix simultanément, des notes résonnant actuellement sont coupées pour céder la place aux nouvelles. La note ayant la priorité la plus basse est coupée. L'ordre de priorité est déterminé par le paramètre "Patch Priority" (p. 34). Patch Priority peut être réglé sur "LAST" ou sur "LOUDEST". Avec un réglage "LAST", une nouvelle note excédant la limite des 128 voix entraîne la coupure de la note la plus ancienne (priorité aux dernières notes jouées). Avec un réglage "LOUDEST", la note la plus douce parmi les notes jouées est coupée (priorité aux notes les plus fortes). "LAST" est généralement sélectionné.

### Priorité des notes en mode Performance

Comme le mode Performance sert généralement à jouer avec plusieurs Patches différents, il est important de désigner les parties ayant priorité. La priorité est déterminée par les réglages "Voice Reserve" (p. 66). Lorsqu'il faut couper une note dans un Patch pour en produire une nouvelle, le réglage "Patch Priority" du Patch s'applique (p. 34).

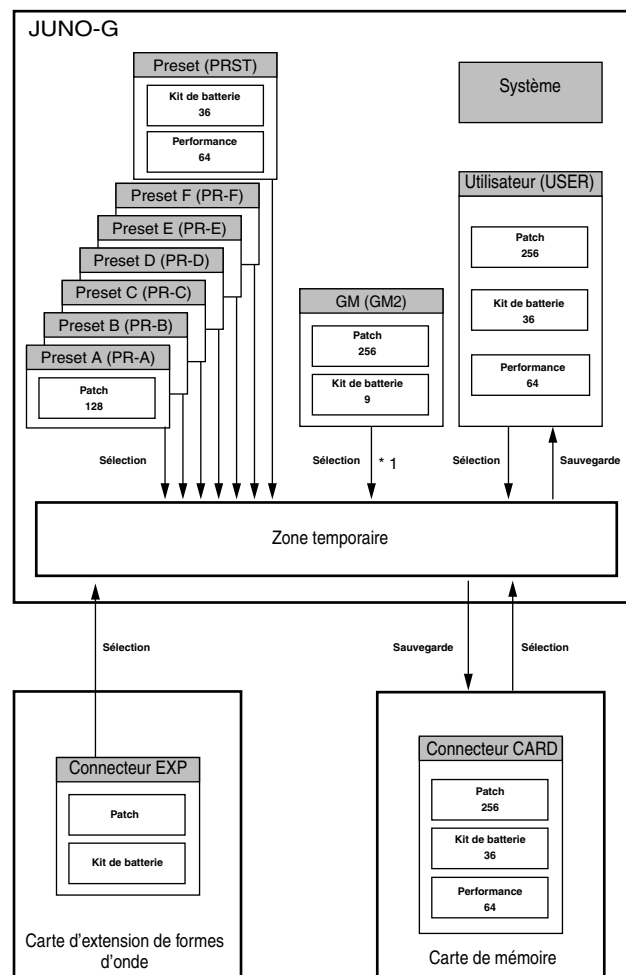
### Voice Reserve

Le JUNO-G a une fonction Voice Reserve qui vous permet de réserver un nombre minimum de notes pour chaque partie. Si, par exemple, vous réglez Voice Reserve sur "10" pour la partie 16, celle-ci dispose de 10 voix en toutes circonstances, même quand le nombre total de voix excède 128 pour l'ensemble des parties. Pour effectuer les réglages Voice Reserve, prenez en compte le nombre de notes devant être produites par chaque partie ainsi que le nombre de Tones utilisés par le Patch sélectionné (p. 66).

Il est impossible de choisir des valeurs Voice Reserve qui entraîneraient un dépassement du nombre total de 128 voix pour l'ensemble des parties.

## Description de la mémoire

Les réglages de Patch et de Performance sont conservés en mémoire. Il y a trois types de mémoire: temporaire, effaçable et non effaçable.



\* 1 Les Patches/kits de batterie sélectionnés ne peuvent pas être changés.

## Mémoire temporaire

### Zone temporaire

C'est la zone qui conserve les données du Patch ou de la Performance sélectionnée avec les boutons en face avant.

Lorsque vous jouez sur le clavier ou reproduisez une séquence, le son produit dépend des données se trouvant dans la zone temporaire. Lorsque vous éditez un Patch ou une Performance, vous ne modifiez pas directement les données de la mémoire. Ces données sont chargées dans la zone temporaire où l'édition a lieu.

Les données de la zone temporaire sont perdues si vous mettez l'instrument hors tension ou si vous sélectionnez un autre Patch ou une autre Performance. Si vous souhaitez conserver vos modifications, sauvegardez-les dans la mémoire effaçable.

### Mémoire effaçable

#### Mémoire système

La mémoire système contient les réglages des paramètres système déterminant le mode de fonctionnement du JUNO-G.

#### Mémoire utilisateur

La mémoire utilisateur est la mémoire interne contenant des Patches, des Performances, des échantillons et des données de jeu.

#### Carte de mémoire

Une carte de mémoire vous permet de sauvegarder des Patches, des Performances, des échantillons et des données de jeu, comme la mémoire utilisateur.

### Mémoire non effaçable

#### Mémoire préprogrammée (Preset)

Les données d'usine (Preset) ne peuvent pas être effacées et remplacées par d'autres. Cependant, vous pouvez charger ces réglages dans la zone temporaire, les modifier et les sauvegarder dans la mémoire effaçable (à l'exception de GM2).

#### Carte d'extension de sons (série SRX)

Le JUNO-G permet d'installer une carte optionnelle d'extension de formes d'onde (série SRX). Les cartes d'extension de formes d'onde contiennent des données de formes d'onde ainsi que des Patches et des kits de batterie utilisant ces formes d'onde; vous pouvez les charger directement dans la zone temporaire pour vous en servir.

### Effets internes

#### Types d'effets

Le JUNO-G dispose de processeurs d'effets internes que vous pouvez régler indépendamment.

#### Multi-effets

Les multi-effets sont des effets à usage multiple qui modifient complètement le type de son en changeant le son lui-même. Vous trouverez 78 types d'effets différents. Choisissez le type qui répond à vos besoins. Outre les types d'effets constitués de simples effets tels que distorsion ou flanger, par exemple, vous disposez d'une vaste gamme d'autres effets et vous pouvez même connecter des effets en série ou en parallèle. De plus, en dépit des effets chorus et réverb proposés par les multi-effets, vous pouvez faire appel aux effets chorus et réverbération suivants qui relèvent d'un autre système. En mode Performance, vous pouvez utiliser trois types de multi-effets simultanément; ils sont appelés MFX1, MFX2 et MFX3. En mode Patch, vous pouvez utiliser MFX1 et MFX2.

#### Chorus

L'effet chorus rend le son plus intense et plus spacieux. Vous pouvez l'utiliser comme effet chorus ou comme delay.

### Réverbération

Cet effet ajoute les caractéristiques de réverbération de différentes salles au son. Vous trouverez cinq types de réverbérations différentes. Choisissez le type qui répond à vos besoins.

### Effet de mastérisation

Il s'agit d'un compresseur (limiteur) stéréo appliqué au signal final de sortie du JUNO-G. Il comporte des réglages indépendants pour l'aigu, le médium et le grave. Cet effet permet de comprimer les signaux dont le niveau dépasse le seuil défini afin de rendre le volume plus régulier.

### Fonctionnement des effets selon les modes

#### Mode Patch

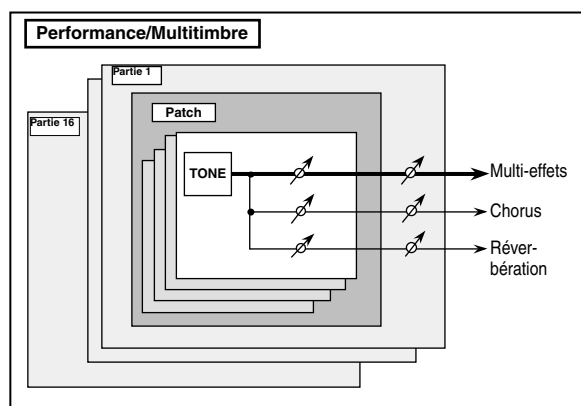
Les multi-effets peuvent être utilisés individuellement par les Patches et les kits de batterie. Le chorus et la réverbération sont partagés par les Patches et les kits de batterie. Le même effet est appliqué à tous les Tones. Le réglage du niveau d'envoi du signal vers chaque processeur d'effet (Send Level) permet de contrôler l'intensité de l'effet appliqué à chaque Tone.

\* Vous pouvez assigner un Patch ou un kit de batterie à chaque partie.

#### En mode Performance

Il est possible de configurer les multi-effets, le chorus et la réverbération individuellement pour chaque Performance. L'intensité de chaque effet est réglable pour chaque partie.

Lorsque vous utilisez des effets en mode Performance, les réglages d'effet des Patches ou kits de batterie assignés aux différentes parties sont ignorés au profit des réglages d'effet de la Performance. Les effets s'appliquant donc à un même Patch ou kit de batterie peuvent varier en mode Patch et en mode Performance. Cependant, rien ne vous empêche d'effectuer des réglages appliquant les paramètres d'effets d'un Patch ou d'un kit de batterie à toute la Performance. De plus, lorsque vous utilisez les réglages de multi-effets d'une Performance, vous pouvez faire appel à trois multi-effets différents simultanément, selon le type d'effet.

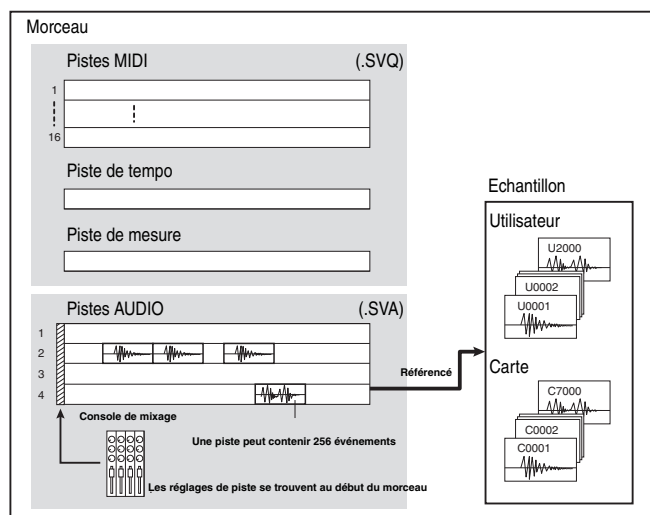


## Enregistreur de morceau (Song Recorder)

L'enregistreur de morceau enregistre des données de jeu venant du clavier et des contrôleurs ainsi que des données de jeu pour les échantillons sur les pistes audio. Il gère toutes ces données (événements) sous forme de "morceau". Lors de la reproduction, l'enregistreur de morceau envoie les données de jeu au générateur de sons qui produit les sons voulus en fonction des données de jeu enregistrées.

### Qu'est-ce qu'un morceau (Song)?

Sur le JUNO-G, un morceau (**Song**) désigne des données de jeu pour un morceau ou une composition. Un morceau combine des données de jeu enregistrées sur les pistes MIDI (canaux MIDI 1~16), une piste de tempo, une piste de métrique et les pistes audio 1~4.



### Qu'est-ce qu'une piste (Track)?

Les **pistes** sont des parties du morceau contenant des données de jeu.

#### Pistes MIDI 1~16

Les pistes MIDI enregistrent vos faits et gestes sur le clavier et les contrôleurs (levier, pédale etc.) sous forme de messages MIDI. Durant la reproduction, les pistes MIDI transmettent ces messages MIDI enregistrés au générateur de sons qui produit du son en fonction de ces messages. Les pistes MIDI prennent la place des musiciens et jouent sur les instruments (fournis par le générateur de sons); comme elles peuvent enregistrer une Performance, elle font office d'enregistreur.

Cependant, les pistes MIDI n'enregistrent pas de sons mais les actions ("événements") qui poussent le générateur de sons à produire du son. Cela a des avantages non négligeables. La qualité sonore est effectivement toujours excellente (comme s'il s'agissait chaque fois d'un enregistrement de première génération); les changements de tempo n'ont aucune incidence sur la hauteur; il est possible de modifier des détails infimes, etc.

Les pistes MIDI peuvent enregistrer des données pour seize canaux MIDI. En mode Performance, les 16 parties du générateur de sons

correspondent aux 16 canaux MIDI. En mode Patch, le jeu sur le clavier est enregistré sur le canal MIDI 1 et les motifs rythmiques sur le canal MIDI 10 (avec les réglages par défaut).

#### Pistes audio 1~4

Les pistes audio pilotent les échantillons saisis par enregistrement audio ainsi que les échantillons importés.

Si vous changez le tempo au cours du morceau, les pistes audio sont étirées pour rester synchronisées avec le morceau. Vous pouvez aussi lancer la reproduction au milieu d'un échantillon.

Les pistes audio n'enregistrent pas l'échantillon même: elles ne contiennent que des instructions disant au générateur de sons de "produire l'échantillon USER (ou CARD) numéro 'x' à tel moment". (Ce type d'information est appelé "événement d'échantillon"). Cela signifie que si vous effacez un événement d'échantillon de la piste audio, l'échantillon, lui, est conservé.

Une piste audio peut contenir 256 événements d'échantillon.

\* Une piste audio ne peut piloter qu'un seul échantillon à la fois. En cas de chevauchement d'événements d'échantillon sur une piste audio, le dernier événement a priorité.

#### Piste de tempo

La piste de tempo contient les changements de tempo d'un morceau. Elle permet de changer le tempo au milieu d'un morceau. Si le morceau conserve le même tempo du début à la fin, la piste de tempo peut être ignorée.

Lors de l'enregistrement d'un morceau sur le JUNO-G, un réglage de tempo est enregistré au début de la piste de tempo. Ainsi, quand le morceau est reproduit à partir du début, il suit son tempo initial.

Le tempo de la reproduction est déterminé par la piste de tempo. Si vous modifiez le tempo durant la reproduction, le tempo global du morceau adopte votre réglage.

#### Piste de mesure

La piste de métrique enregistre la métrique de chaque mesure du morceau. Entrez le type de mesure (métrique) voulu au début d'un nouveau morceau ou lorsque vous voulez changer la métrique en cours de morceau.

### Modes de stockage d'un morceau

#### Zone temporaire

L'enregistreur de morceau dispose d'une zone de mémoire appelée **mémoire temporaire** pouvant conserver momentanément un morceau. Ce morceau est donc appelé **morceau temporaire**.

Le morceau se trouvant dans la mémoire temporaire est effacé lors de la mise hors tension. Pour conserver le morceau, sauvegardez-le dans la mémoire utilisateur ou sur carte de mémoire.

#### Carte de mémoire/Mémoire utilisateur

Pour conserver un morceau enregistré ou édité dans la mémoire temporaire, sauvegardez-le sous forme de fichier de morceau sur carte de mémoire ou dans la mémoire utilisateur. Dans les deux cas, la capacité est de 256 morceaux.

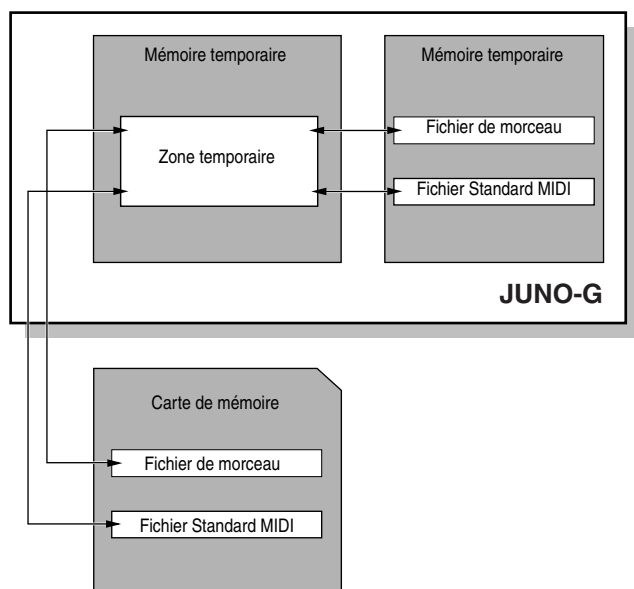
La carte de mémoire et la mémoire utilisateur peuvent contenir deux types de fichiers. L'extension indiquée entre parenthèses ( ) permet de distinguer les différents types de fichiers.

### Fichier de morceau (.SVQ, .SVA)

Chaque morceau créé sur le JUNO-G est sauvegardé dans deux fichiers: un fichier portant le nom du morceau plus l'extension **".SVQ"** (le fichier SVQ) et un morceau portant l'extension **".SVA"** (le fichier SVA). Le fichier SVQ contient principalement les données des pistes MIDI. Le fichier SVA contient principalement les données des pistes audio (événements d'échantillons).

### Fichier Standard MIDI (.MID)

**Standard MIDI File (SMF)** est un format standard de fichier qui permet d'échanger des données de séquence entre la plupart des applications musicales. Les fichiers du JUNO-G peuvent être sauvegardés sous forme de fichiers standard MIDI (SMF). Cela vous permet, entre autres, de reproduire des morceaux compatibles avec le système GM/GM2 disponibles dans le commerce.

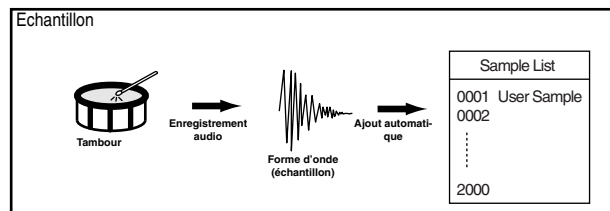


## Enregistrement audio

L'enregistrement audio vous permet d'enregistrer des signaux externes venant d'un appareil audio ou d'un micro sous forme numérique. Un son enregistré peut être produit comme un Patch; il s'agit alors d'un Patch d'échantillon ("Sample Patch"). Vous pouvez aussi l'utiliser comme forme d'onde pour un Patch ou un kit de batterie. Vous pouvez aussi importer des fichiers de format WAV / AIFF et les utiliser de la même façon.

### Echantillons ("Samples")

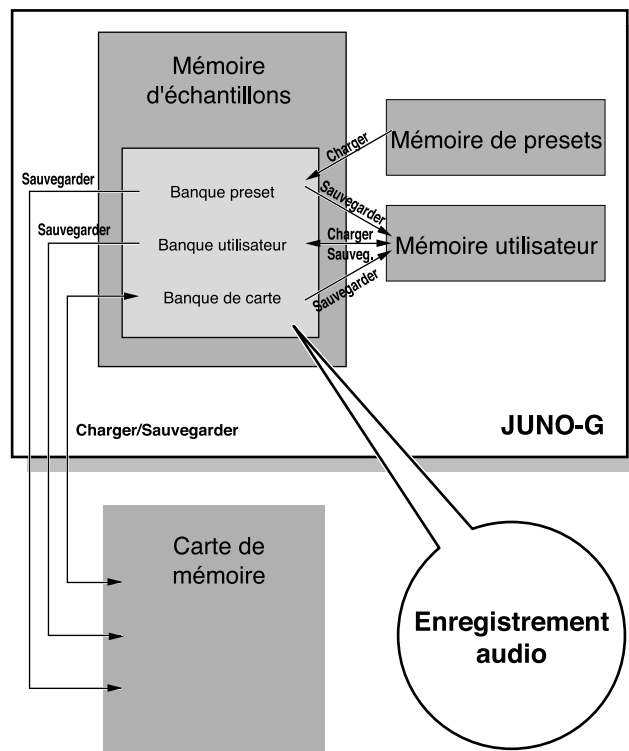
Un **"échantillon"** ("sample") est une forme d'onde (un segment de son) issue d'un enregistrement audio sur le JUNO-G. Outre les données de forme d'onde, un échantillon contient aussi des paramètres tels que les points de début et de début/fin de boucle. Le JUNO-G peut contenir 9000 échantillons (mémoire utilisateur: 2000, carte: 7000).



## Stockage des échantillons

Les échantillons que vous enregistrez ou importez sont sauvegardés dans la mémoire d'échantillons. La mémoire d'échantillons est une mémoire temporaire et ses données sont effacées à la mise hors tension. Pour conserver ces échantillons, sauvegardez-les dans la mémoire utilisateur ou sur carte de mémoire.

\* Il est impossible de sauvegarder des données dans la mémoire d'usine (Preset).



# Opérations élémentaires sur le JUNO-G

## Changer le mode de génération de sons

Le JUNO-G a deux mode de génération de sons: le mode Patch et le mode Performance. Sélectionnez le mode de génération de sons qui vous convient.

La méthode suivante permet de passer d'un mode à l'autre.

### Mode Patch

Ce mode vous permet de jouer sur le clavier avec un seul Patch ou kit de batterie.

Le clavier et le générateur de sons sont reliés par un seul canal MIDI.

#### Sélectionner le mode Patch

1. Appuyez sur **MODE [PATCH]**.



### Mode Performance

Ce mode vous permet de combiner plusieurs sons (Patches ou kits de batterie) ensemble.

#### Page 'PERFORM PLAY'

Cette page permet de jouer plusieurs sons (Patches ou kits de batterie) ensemble.

Vous pouvez soit superposer ces différents sons (Layer), soit les répartir dans des zones distinctes du clavier (Split).

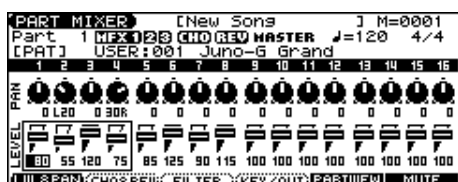
1. Appuyez sur **MODE [PERFORM]**.



#### Page 'MIXER'

Cette page vous permet de mixer les sons en réglant le niveau des 16 parties et leur position dans l'image stéréo.

1. Appuyez sur **MODE [PART MIXER]**.

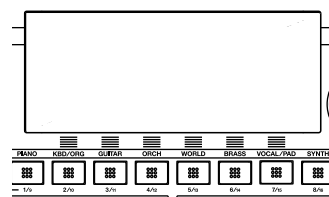


#### MEMO

Les pages "PERFORM PLAY" et "PART MIXER" proposent différents points de vue de la même Performance. La page "PERFORM PLAY" vous permet, par exemple, de programmer un partage du clavier (Split) tandis que la page "PART MIXER" vous permet de régler les effets ou la balance des Patches pour chaque partie.

## Boutons de fonction

Les boutons de fonction [KBD/ORG]-[VOCAL/PAD], situés sous l'écran, permettent d'exécuter différentes fonctions qui varient selon la page affichée. Les fonctions sont affichées dans le bas de l'écran.



#### Fenêtre

Les encadrés plus petits pouvant apparaître momentanément devant les pages normales sont appelés "fenêtres". Elles sont de plusieurs types, en fonction des situations. Certaines affichent des listes, d'autres vous permettent d'effectuer des réglages ou de confirmer une opération.



Appuyez sur [EXIT] pour refermer la fenêtre. Certaines fenêtres se referment automatiquement à la fin d'une opération.

## Opérations élémentaires sur le JUNO-G

### Déplacer le curseur d'écran

Un écran ou une fenêtre affiche plusieurs paramètres ou options. Lorsque l'édition d'un paramètre exige que vous entriez une valeur, amenez le curseur sur le cadre de valeur du paramètre. Pour sélectionner une option, amenez le curseur sur l'option. Le paramètre ou l'option sélectionné(e) par le curseur est contrasté(e).

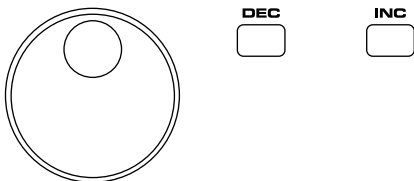


Utilisez les boutons du curseur [▲], [▼], [◀] et [▶] pour le déplacer.

- [▲]: déplace le curseur vers le haut.
- [▼]: déplace le curseur vers le bas.
- [◀]: déplace le curseur vers la gauche.
- [▶]: déplace le curseur vers la droite.
- Pour accélérer le mouvement du curseur, maintenez un bouton de curseur enfoncé puis maintenez le bouton opposé enfoncé: le curseur se déplace rapidement dans la direction du premier bouton actionné.
- Quand vous appuyez sur [ENTER], la valeur du paramètre sélectionné par le curseur peut apparaître dans une liste. Cela vous permet de voir les choix disponibles.

### Changer une valeur

Pour changer une valeur, servez-vous de la molette VALUE ou des boutons [INC] [DEC].



#### Astuce

A chaque page du JUNO-G, vous pouvez utiliser le curseur pour sélectionner un paramètre (en le contrastant) puis modifier son réglage.

### Molette VALUE

Tournez la molette VALUE dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter la valeur et dans le sens inverse pour la diminuer.

- Maintenez [SHIFT] enfoncé en actionnant la molette VALUE pour changer la valeur plus rapidement.

### [INC] et [DEC]

Une pression sur [INC] augmente la valeur et une pression sur [DEC] la diminue.

- Maintenez le bouton enfoncé pour effectuer un changement continu.

- Pour augmenter la valeur plus rapidement, maintenez [INC] enfoncé et appuyez sur [DEC]. Pour diminuer la valeur plus rapidement, maintenez [DEC] enfoncé et appuyez sur [INC].
- Si vous appuyez sur un de ces boutons en maintenant [SHIFT] enfoncé, la valeur change par pas plus importants.

Lorsque le curseur se trouve sur une valeur de paramètre, appuyez sur [ENTER] pour afficher une fenêtre vous permettant de modifier cette valeur. Utilisez [▲] [▼] pour sélectionner une valeur puis appuyez sur [ENTER] pour confirmer votre choix.

### Donner un nom

Le JUNO-G vous permet de nommer chaque Patch, kit de batterie, Performance, morceau et échantillon. La procédure est identique pour tous les types de données.



- Déplacez le curseur avec les boutons [◀] [▶] jusqu'à l'endroit où vous voulez entrer un caractère.
  - Actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour choisir le caractère.
    - [F2 (TYPE)]: Sélectionne le type de caractère. Chaque pression sur ce bouton sélectionne un type de caractère: majuscule (A), minuscule (a) ou chiffres et symboles (0).
    - [F3 (DELETE)]: Efface le caractère à l'emplacement du curseur.
    - [F4 (INSERT)]: Insère un espace à l'emplacement du curseur.
    - [◀] ou [▶]: Déplacent le curseur.
    - [▲], [▼]: Alternent entre majuscules et minuscules.
- \* Pour annuler une entrée, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

### Caractères et symboles disponibles

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

#### Astuce

Aux pages servant à changer un nom, vous pouvez appuyer sur [MENU] et choisir "1. Undo" pour rétablir le nom initial. Dans le [MENU], choisissez "2. To Upper" ou appuyez sur [▲] pour transformer en majuscule le caractère contrasté. Pour transformer le caractère sélectionné en minuscule, appuyez sur [MENU] et choisissez "3. To Lower" ou appuyez sur [▼]. Pour effacer tous les caractères entrés, appuyez sur [MENU] et choisissez "4. Delete All".

#### NOTE

Les noms de fichiers ne peuvent pas contenir de minuscules ni certains symboles (" \* + , . / : ; < = > ? [ \ ] | ).

# Jouer en mode Patch

Ce mode vous permet de jouer sur le clavier avec un seul Patch ou kit de batterie.

## Page 'PATCH PLAY'

Appuyez sur MODE [PATCH]. Vous passez en mode Patch et la page "PATCH PLAY" apparaît.



## Fonctions de la page "PATCH PLAY"



1. Indique le mode actuel du générateur de sons.
2. Indique si les multi-effets (MFX), le chorus (CHO), la réverb (REV) et l'effet de mastérisation (MASTER) sont activés/coupés.
3. Indique le nom du morceau actuellement choisi et le numéro de la mesure.
4. Indique la métrique et le tempo.
5. Indique/sélectionne le groupe, le numéro et le nom du Patch sélectionné.
6. Indique les valeurs d'octave et de transposition.
7. Indique le groupe de catégories du Patch.
8. Position des cinq curseurs SONG RECORDER.
9. Réglages SOUND MODIFY.

## Groupe du Patch/kit de batterie

Le JUNO-G propose plusieurs groupes de Patches comprenant le groupe utilisateur (User) ainsi que les groupes préprogrammés (Preset) A~F et GM; chaque groupe peut contenir 128 Patches (256 pour les groupes GM, USER). De plus, vous pouvez encore élargir vos horizons en installant une carte d'extension de formes d'onde (série SRX, en option) afin de disposer d'une énorme réserve de Patches. A cela s'ajoutent les Patches d'échantillons ("Sample Patches") (USAM, CSAM) utilisant des échantillons comme Patches.

### USER

Ce groupe du JUNO-G peut être effacé. Il accueille les Patches que vous avez créés. Le JUNO-G propose 256 Patches et 32 kits de batterie préprogrammés (Preset).

### PR-A~F (Preset A~F), PRST (Preset)

Vous ne pouvez pas effacer le contenu de ce groupe du JUNO-G. Cependant, vous pouvez modifier les réglages du Patch sélectionné et le sauvegarder ensuite dans la mémoire utilisateur. Les groupes A~F contiennent 128 Patches préprogrammés chacun, soit un total de 768 Patches.

### GM (General MIDI 2)

Ce groupe de Patches internes est compatible avec la norme General MIDI 2, un système de caractéristiques MIDI conçu pour surmonter les différences entre fabricants et types d'appareils; ces Patches ne peuvent pas être remplacés. Il est de plus impossible de changer les réglages de Patches sélectionnés dans ce groupe. Le JUNO-G propose 256 Patches préprogrammés.

### CARD (carte de mémoire)

Ce groupe vous permet de faire appel aux Patches sauvegardés sur une carte de mémoire insérée dans le connecteur en face arrière. Comme les données de ce groupe sont effaçables, vous pouvez vous en servir pour sauvegarder les Patches de votre cru.

### USAM (échantillon utilisateur)

Vous pouvez utiliser un échantillon utilisateur comme Patch (fonction "Sample Patch") et jouer de façon mélodique avec l'échantillon comme avec un Patch conventionnel.

- \* Si la mémoire d'échantillons est vide, "Empty" est affiché.
- \* Comme un échantillon stéréo utilise deux numéros d'échantillon successifs, choisissez le numéro d'échantillon du canal gauche L (le plus bas). Il produit un Patch stéréo. Si vous choisissez le numéro d'échantillon du canal R, "---" est affiché et aucun échantillon n'est produit.

### CSAM (échantillon de carte)

Vous pouvez utiliser un échantillon se trouvant sur carte de mémoire comme Patch (fonction "Sample Patch") et jouer de façon mélodique avec l'échantillon comme avec un Patch conventionnel.

- \* Si la mémoire d'échantillons est vide, "Empty" apparaît.
- \* Comme un échantillon stéréo utilise deux numéros d'échantillon successifs, choisissez le numéro d'échantillon du canal gauche L (le plus bas). Il produit un Patch stéréo. Si vous choisissez le numéro d'échantillon du canal R, "---" est affiché et aucun échantillon n'est produit.

### EXP (carte d'extension de formes d'onde installée le connecteur EXP)

Ces groupes de Patches sont issus d'une carte d'extension insérée dans le connecteur EXP et ne peuvent pas être effacés. Cependant, vous pouvez modifier les réglages du Patch sélectionné et le sauvegarder ensuite dans la mémoire utilisateur ou sur carte de mémoire. Le nombre de Patches disponibles varie en fonction de la carte d'extension utilisée.

- \* Vous ne pouvez pas choisir de Patch EXP si vous n'avez pas inséré de carte d'extension SRX (vendue séparément) dans le connecteur.

## Sélectionner des Patches à la page principale

1. Appuyez sur MODE [PATCH] pour afficher la page "PATCH PLAY".
2. Pour alterner entre Patches et kits de batterie, amenez le curseur à l'endroit indiqué ci-dessous et utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour faire votre choix.



3. Pour sélectionner un groupe de Patches (kits de batterie), amenez le curseur à l'endroit indiqué ci-dessous et utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour faire votre choix.



4. Utilisez [▲] [▼] pour amener le curseur sur le numéro du Patch.
5. Servez-vous de la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour sélectionner un Patch (ou un kit de batterie).

## Sélectionner des Patches par catégorie

Le JUNO-G vous permet de spécifier le type (la catégorie) du Patch voulu afin de le localiser plus rapidement. Vous avez le choix parmi 38 catégories.

1. Appuyez sur MODE [PATCH] pour afficher la page "PATCH PLAY".
2. Amenez le curseur à l'endroit indiqué ci-dessous et utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour choisir une catégorie.



3. Appuyez sur [◀] pour déplacer le curseur d'un cran vers la gauche et actionnez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour verrouiller le cadenas affiché.

\* Si vous ne verrouillez pas (🔒) la catégorie (le cadenas 🔒) ici, vous ne pouvez pas sélectionner de Patch par catégorie.

4. Utilisez [▲] [▼] [◀] [▶] pour amener le curseur sur le groupe/numéro du Patch et utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour sélectionner un Patch.

\* Si vous n'avez pas verrouillé la catégorie à l'étape 3, les numéros de Patches défileront successivement.

Vous avez le choix parmi les catégories suivantes.

| Catégorie | Description  |
|-----------|--------------|
| ---       | No Assign    |
| PNO       | AC.Piano     |
| EP        | EL.Piano     |
| KEY       | Keyboards    |
| BEL       | Bell         |
| MLT       | Mallet       |
| ORG       | Organ        |
| ACD       | Accordion    |
| HRM       | Harmonica    |
| AGT       | AC.Guitar    |
| EGT       | EL.Guitar    |
| DGT       | Dist.Guitar  |
| BS        | Bass         |
| SBS       | Synth Bass   |
| STR       | Strings      |
| ORC       | Orchestra    |
| HIT       | Hit&Stab     |
| WND       | Wind         |
| FLT       | Flute        |
| BRS       | AC.Brass     |
| SBR       | Synth Brass  |
| SAX       | Sax          |
| PLK       | Plucked      |
| ETH       | Ethnic       |
| FRT       | Fretted      |
| BPD       | Bright Pad   |
| SPD       | Soft Pad     |
| VOX       | Vox          |
| HLD       | Hard Lead    |
| SLD       | Soft Lead    |
| TEK       | Techno Synth |
| PLS       | Pulsating    |
| FX        | Synth FX     |
| SYN       | Other Synth  |
| PRC       | Percussion   |
| SFX       | Sound FX     |
| BTS       | Beat&Groove  |
| DRM       | Drums        |
| CMB       | Combination  |

## Sélectionner un Patch par groupe de catégories

Vous pouvez utiliser les boutons de groupes de catégories pour sélectionner rapidement un Patch. Les 38 catégories et kits de batterie sont répartis dans 10 groupes de catégories assignés à ces boutons.

1. Appuyez sur MODE [PATCH] pour afficher la page "PATCH PLAY".
2. [TONE SW/SEL] doit être éteint. Appuyez sur un des boutons [RHYTHM]~[BASS] (groupes de catégories) pour sélectionner le groupe du Patch voulu.



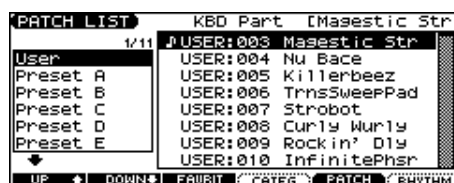
- Utilisez [◀] [▶] pour sélectionner la catégorie.
- Utilisez la molette VALUE, [INC] [DEC] ou [▲] [▼] pour choisir un Patch/kit de batterie.
- Appuyez sur [ENTER] pour confirmer votre choix.

| Groupe    | Catégorie  |                    |
|-----------|------------|--------------------|
| PIANO     | PNO        | AC.Piano           |
|           | EP         | EL.Piano           |
| ORG/KBD   | KEY        | Claviers           |
|           | BEL        | Cloche             |
|           | MLT        | Mailloche          |
|           | ORG        | Orgue              |
|           | ACD        | Accordéon          |
| GUITAR    | HRM        | Harmonica          |
|           | AGT        | Guitare acoustique |
|           | EGT        | Guitare élect.     |
|           | DGT        | Guitare avec dist. |
| BASS      | BS         | Basse              |
|           | SBS        | Basse synthé       |
| ORCH      | STR        | Cordes             |
|           | ORC        | Sons orchestraux   |
|           | HIT        | Hit&Stab           |
| BRASS     | WND        | Vent               |
|           | FLT        | Flûte              |
|           | BRS        | Cuivres acoust.    |
|           | SBR        | Cuivres de synthé  |
|           | SAX        | Saxophone          |
| SYNTH     | HLD        | Synthé solo dur    |
|           | SLD        | Synthé solo doux   |
|           | TEK        | Synthé techno      |
|           | PLS        | Pulsation          |
|           | FX         | Effet de synthé    |
|           | SYN        | Autre synthé       |
| VOCAL/PAD | BPD        | Nappe brillante    |
|           | SPD        | Nappe douce        |
|           | VOX        | Vox                |
| WORLD     | PLK        | Cordes piquées     |
|           | ETH        | Ethnique           |
|           | FRT        | Fretted            |
|           | PRC        | Percussion         |
|           | SFX        | Sound FX           |
|           | BTS        | Beat&Groove        |
|           | DRM        | Drums              |
| RHYTHM    | CMB        | Combinaison        |
|           | RHYTHM SET |                    |

## Sélectionner des Patches dans une liste

Vous pouvez afficher une liste de Patches et y sélectionner un Patch.

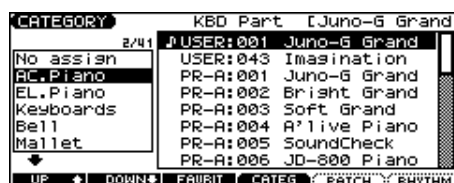
- Appuyez sur MODE [PATCH] pour afficher la page "PATCH PLAY".
- Appuyez sur [ENTER].  
La page "PATCH LIST" apparaît.



- Pour sélectionner un Patch, appuyez sur [F5 (PATCH)].  
Pour sélectionner un kit de batterie, appuyez sur [F6 (RHYTHM)].  
Si vous appuyez sur [F6 (RHYTHM)], la page "RHYTHM LIST" apparaît.
- Appuyez sur [F1 (UP)] [F2 (DOWN)] pour sélectionner un groupe.
- Utilisez la molette VALUE, [INC] [DEC] ou [▲] [▼] pour choisir un Patch/kit de batterie.
- Appuyez sur [ENTER] pour confirmer votre choix.

## Sélection d'un Patch par catégorie

- Appuyez sur MODE [PATCH] pour afficher la page "PATCH PLAY".
- Appuyez sur [ENTER].  
La page "PATCH LIST" apparaît.
- Appuyez sur [F4 (CATEG)].  
La page "CATEGORY" apparaît.



- Appuyez sur [F1 (UP)] [F2 (DOWN)] pour sélectionner une catégorie.
- Actionnez la molette VALUE, [INC] [DEC] ou [▲] [▼] pour sélectionner un Patch.
- Appuyez sur [ENTER] pour confirmer votre choix.

### Sélectionner vos Patches/kits de batterie favoris (Favorite Patch)

Vous pouvez rassembler les Patches (kits de batterie) que vous utilisez le plus souvent en les consignants dans la liste "Favorite Patch". Cette possibilité vous permet de sélectionner rapidement des Patches venant de la mémoire d'usine ou utilisateur, d'une carte de mémoire ou d'une carte d'extension. Vous pouvez consigner jusqu'à 64 Patches (8 Patches x 8 banques) dans la liste des favoris.

### Ajouter un Patch/kit de batterie aux favoris

1. A la page "PATCH PLAY", sélectionnez le Patch (ou kit de batterie) à ajouter aux favoris.
2. Appuyez sur [ENTER] pour afficher la page "PATCH LIST".
3. Appuyez sur [F3 (FAVORIT)].

La page "FAVORITE PATCH" apparaît.



4. Appuyez sur [◀] [▶] pour sélectionner la banque.
5. Utilisez la molette VALUE, [INC] [DEC] ou [▲] [▼] pour choisir une mémoire "favorite".
6. Appuyez sur [F2 (REGIST)] pour y consigner le Patch/kit.
7. Appuyez sur [F3 (LIST)] pour revenir à la page "PATCH LIST".

#### Astuce

Vous pouvez maintenir MODE [AUDITION] ou [F5 (PREVIEW)] enfoncé pour écouter le Patch ou le kit de batterie.

### Annuler la consignation d'un Patch

En appuyant sur [F1 (REMOVE)], vous pouvez retirer de la liste le Patch ou le kit sélectionné à la page "FAVORITE PATCH".

### Sélectionner un Patch/kit de batterie favori

1. Appuyez sur MODE [PATCH] pour afficher la page "PATCH PLAY".
2. Appuyez sur [ENTER] pour afficher la page "PATCH LIST".
3. Appuyez sur [F1 (FAVORIT)].  
La page "FAVORITE PATCH" apparaît.
4. Pour changer de banque, utilisez la molette VALUE ou [◀] [▶].
5. Appuyez sur [INC] [DEC] ou [▲] [▼] pour sélectionner le Patch.
6. Appuyez sur [F6 (SELECT)] ou [ENTER] pour confirmer votre choix.

### Ecouter un Patch ou un kit de batterie (Phrase Preview)

Cette fonction vous permet d'écouter un Patch à travers une phrase adaptée à son type (catégorie).

1. A la page "PATCH PLAY", "PATCH LIST", "RHYTHM LIST", "FAVORITE PATCH" ou "CATEGORY", maintenez MODE [AUDITION] enfoncé.  
Le Patch (kit de batterie) sélectionné à l'écran est audible.
2. La "démonstration" s'arrête dès que vous relâchez le bouton [AUDITION].

#### cf.

Vous pouvez utiliser le paramètre Preview Mode pour changer la façon dont Phrase Preview produit le son (p. 158).

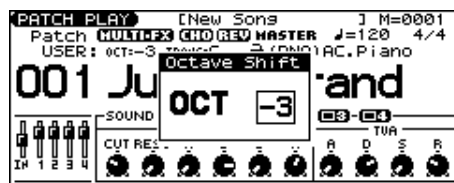
### Transposition du clavier par octaves (Octave Shift)

La fonction Octave Shift transpose la hauteur du clavier par octaves (-3~ +3 octaves).

Pour jouer une partie de basse plus facilement de la main droite, vous pouvez transposer le clavier d'une ou deux octaves vers le bas.

\* La transposition d'octave ne s'applique qu'à la partie Keyboard (clavier).

1. A la page "PATCH PLAY", appuyez sur OCTAVE [-] ou [+] pour régler la transposition (-3~ +3).  
Le bouton s'allume quand ce réglage est effectué.
- Chaque pression sur OCTAVE [+] change la transposition de +1, +2 et +3 octaves. Chaque pression sur OCTAVE [-] change la transposition de -1, -2 et -3 octaves.
- [UP] s'allume pour un réglage +1, +2 ou +3; [DOWN] s'allume pour un réglage +1, +2 ou +3.
- Une pression simultanée sur ces deux boutons ramène le réglage sur "0".



#### MEMO

Il existe un seul réglage de transposition Octave Shift (paramètre Setup) pour tout le JUNO-G. Le nouveau réglage reste d'application lorsque vous changez de Patch ou de Performance.

## Transposer le clavier par demi-tons (Transpose)

“Transpose” change la hauteur du clavier par demi-tons. Cette fonction vient à point pour jouer des instruments à transposition comme la trompette ou la clarinette en suivant une partition imprimée.

1. A la page “PATCH PLAY”, maintenez [TRANPOSE] enfoncé et appuyez sur [-] ou [+] pour régler la transposition (Sol~Fa#: -5~+6 demi-tons).
  - [TRANPOSE] s’allume quand son réglage est différent de “Do”.
  - Maintenez [TRANPOSE] enfoncé et appuyez simultanément sur les deux boutons pour retrouver le réglage “Do”.

### MEMO

Il existe un réglage Transpose (paramètre Setup) pour tout le JUNO-G. Le nouveau réglage reste d’application lorsque vous changez de Patch ou de Performance.

## Sélectionner les Tones audibles (Tone On/Off)

Comme un Patch est une combinaison pouvant compter jusqu’à 4 Tones, vous pouvez couper certains Tones pour n’en garder qu’un seul, par exemple.

1. A la page “PATCH PLAY”, appuyez sur [TONE SW/SEL] pour allumer le bouton.
2. Utilisez SWITCH [1]~[4] pour activer/couper chaque Tone. Quand le bouton est allumé, le Tone est activé.

### Astuce

Si vous souhaitez n’écouter qu’un ou deux Tones d’un Patch, coupez les autres et sauvegardez ce réglage dans un (autre) Patch. Cela vous permet d’économiser des voix et d’augmenter ainsi la polyphonie disponible sur le JUNO-G.

3. Appuyez de nouveau sur [TONE SW/SEL] pour éteindre le bouton.

## Jouer avec des sons de percussion

En mode Patch, vous pouvez jouer avec des sons de percussion sur le clavier en sélectionnant un kit de batterie (Rhythm Set). Comme le Tone rythmique assigné à chaque touche varie en fonction du kit de batterie sélectionné, vous disposez d’un large éventail de sons de percussion.

## Balance entre la partie clavier et le motif rythmique

1. A la page “PATCH PLAY”, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F4 (LEVEL)].

La fenêtre “PART LEVEL” apparaît.



2. Appuyez sur [F4 (KBD)] ou [F5 (PTN)] pour sélectionner une partie.
3. Servez-vous de la molette VALUE ou de [INC] [DEC] pour régler le volume.
4. Appuyez sur [F6 (CLOSE)] pour refermer la fenêtre.

# Créer un Patch

Le JUNO-G vous offre un contrôle total sur une vaste gamme de paramètres. Un **paramètre** est un élément qui peut être réglé. Lorsque vous changez les valeurs des paramètres, vous faites de l'**édition**. Ce chapitre explique comment créer des Patches et décrit les fonctions des paramètres de Patch.

## Quatre trucs pour éditer des Patches

**Sélectionnez un Patch ressemblant au son que vous avez en tête** (p. 26).

Il est difficile de créer le son voulu si vous sélectionnez et éditez un Patch au hasard. C'est pourquoi il vaut mieux partir d'un Patch ressemblant à celui qu'il vous faut.

**Choisissez les Tones qui seront audibles** (p. 29)

Comme un Patch est une combinaison pouvant comprendre jusqu'à 4 Tones, écoutez les Tones individuels avant d'éditer le Patch. Choisissez les Tones que vous voulez utiliser. Il est important de couper les Tones inutilisés pour éviter de perdre des voix et de réduire ainsi inutilement la polyphonie.

**Vérifiez le réglage Structure** (p. 35)

Le paramètre Structure est primordial et détermine le mode de combinaison des quatre Tones. Avant de sélectionner de nouveaux Tones, veillez à bien saisir la façon dont les Tones sélectionnés interagissent.

**Coupez les effets** (p. 125)

Vous n'entendez plus que le son original du Patch, ce qui vous permet de mieux percevoir le résultat de vos modifications. En fait, il suffit parfois de changer les réglages d'effet pour obtenir le son voulu.

## Effectuer les réglages de Patch

### Editer le son avec les commandes

Vous pouvez actionner les six commandes SOUND MODIFY pour modifier le son en temps réel.

1. Appuyez sur **MODE [PATCH]** pour afficher la page "PATCH PLAY".
2. Sélectionnez le Patch à modifier (p. 26).

#### NOTE

Il est impossible d'éditer les Patches du groupe GM2.

### Sélectionner le Tone à éditer

3. A la page "PATCH PLAY", appuyez sur **[TONE SW/SEL]** pour allumer le bouton.
4. Appuyez sur **SELECT[1]~[4]** pour sélectionner le ou les Tones à éditer.

Dans la partie SOUND MODIFY 1~4 dans le bas de l'écran, le numéro du ou des Tones sélectionnés est coché (✓).



- \* Vous pouvez appuyer simultanément sur plusieurs boutons pour sélectionner plusieurs Tones.
- \* En activant/coupant **TONE SWITCH**, vous pouvez éditer le son en n'écoutant que le Tone voulu.

### Modifier le timbre du son et ajouter certaines qualités (CUTOFF/RESONANCE)

Le générateur de sons du JUNO-G contient un filtre atténuant ou accentuant certaines fréquences du son. La commande **CUTOFF** détermine la fréquence à laquelle le filtre commence à avoir un effet sur le son et la commande **RESONANCE** accentue la plage située autour de la fréquence du filtre afin de conférer un caractère distinctif au son.

#### 5. Actionnez la commande CUTOFF ou RESONANCE.

Tournez la commande à droite pour augmenter la valeur.

**FREQ:** Fréquence à partir de laquelle le filtre commence à avoir un effet sur les fréquences de la forme d'onde.

**RESO:** Souligne les alentours de la fréquence du filtre afin de conférer plus de caractère au son.

- \* Des valeurs trop élevées peuvent générer de l'oscillation et entraîner une distorsion du son.

### Changer la façon dont le volume change.

Le volume évolue entre le moment où une touche est enfoncée et celui où elle est relâchée.

#### 6. Appuyez sur le bouton SOUND MODIFY pour allumer AMP ENV.

#### 7. Actionnez les commandes ATTACK, DECAY, SUSTAIN et RELEASE.

Tournez la commande à droite pour augmenter la valeur.

**A:** Durée de l'attaque: temps entre le moment où vous enfoncez une touche et celui où le son atteint son niveau maximum.

**D:** Durée de la chute (Decay): temps nécessaire pour passer du niveau maximum au niveau de maintien (Sustain).

**S:** Niveau de maintien (Sustain): niveau maintenu tant que vous gardez la touche enfoncée.

**R:** Temps de relâchement (Release): temps que le son met à s'estomper quand vous relâchez la touche.

- \* Si vous appuyez sur le bouton **SOUND MODIFY** pour éteindre tous les témoins, ces commandes n'ont plus d'effet.

### Changer la façon dont le timbre change

Le timbre varie entre le moment où vous enfoncez une touche et celui où vous la relâchez.

#### 8. Appuyez sur le bouton SOUND MODIFY pour allumer le témoin FILTER ENV.

#### 9. Actionnez les commandes ATTACK, DECAY, SUSTAIN et RELEASE.

Tournez la commande à droite pour augmenter la valeur.

- \* Si vous appuyez sur le bouton **SOUND MODIFY** pour éteindre tous les témoins, ces commandes n'ont plus d'effet.

### Ajouter un effet vibrato, wah ou trémolo (LFO)

Le LFO, oscillateur basse fréquence ou "low frequency oscillator", change le son de façon périodique. Le vibrato est un effet créé par le LFO en modulant la hauteur. L'effet wah est créé par le LFO en modulant la fréquence du filtre. Le trémolo est un effet créé par le LFO en modulant le volume.

#### 10. Appuyez sur le bouton SOUND MODIFY pour allumer le témoin LFO.

#### 11. Actionnez les commandes ATTACK, DECAY, SUSTAIN et RELEASE.

**RATE:** Vitesse du LFO 1

**PIT:** Intensité de la modulation de hauteur de la forme d'onde (WG) par le LFO 1

**FLT:** Intensité de la modulation de la fréquence du filtre (TVF) par le LFO 1

**AMP:** Intensité de la modulation de volume par le LFO 1

**cf.**

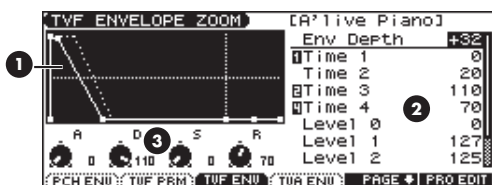
Pour en savoir plus sur ces paramètres, voyez **Modulation des sons/Sortie** (p. 46).

\* Si vous appuyez sur le bouton **SOUND MODIFY** pour éteindre tous les témoins, ces commandes n'ont plus d'effet.

## Editer avec un affichage graphique (Zoom Edit)

Les paramètres les plus importants pour l'édition du son peuvent être édités graphiquement à 8 pages d'écran.

| Paramètre      | Page  | Paramètre  | Page  |
|----------------|-------|------------|-------|
| PITCH ENVELOPE | p. 40 | PATCH EDIT | p. 35 |
| TVF PARAMETER  | p. 40 | LFO 1/2    | p. 46 |
| TVF ENVELOPE   | p. 41 | STEP LFO   | p. 47 |
| TVA ENVELOPE   | p. 43 |            |       |



1. Ecran graphique
2. Déplacez le curseur et utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC].
3. Correspond aux commandes **SOUND MODIFY** 1~4.

1. Appuyez sur **MODE [PATCH]** pour afficher la page "PATCH PLAY".

2. Sélectionnez le Patch à modifier (p. 26).

### NOTE

Il est impossible d'éditer les Patches du groupe GM2.

3. Appuyez sur **EDIT [PATCH]** (le bouton s'allume).
4. Utilisez [F1]~[F4] pour sélectionner la page de paramètres.

\* Une pression sur [F5 (PAGE)] change la page ([F1]~[F4]).

5. Utilisez [▲] [▼] [◀] [▶] pour sélectionner un paramètre.

\* Certains paramètres peuvent être édités indépendamment pour chaque Tone. Pour sélectionner le Tone à éditer, appuyez sur [TONE SW/SEL] pour l'allumer puis appuyez sur un des boutons **SELECT** [1]~[4].

6. Réglez la valeur avec la molette **VALUE** ou les boutons [INC] [DEC].

Les paramètres portant l'indication 1~4 peuvent aussi être édités avec la commande **SOUND MODIFY** 1~4 correspondante.

7. Répétez les étapes 4~6 pour régler chaque paramètre.

8. Appuyez sur **[WRITE]** pour sauvegarder vos réglages (p. 32).

Si vous ne souhaitez pas conserver les changements, appuyez sur **[EXIT]** pour retrouver la page "PATCH PLAY".

Si vous retournez à la page "PATCH PLAY" sans sauvegarder vos changements, un astérisque "\*" apparaît à gauche du groupe de kits de batterie.

### NOTE

Si vous coupez l'alimentation ou sélectionnez un autre kit alors que l'écran affiche un astérisque "\*", vous perdez les changements apportés au kit.

## Afficher et éditer tous les paramètres (PRO EDIT)

**cf.**

Pour en savoir plus sur ces paramètres, voyez p. 34 et suivantes.

1. Appuyez sur **MODE [PATCH]** pour afficher la page "PATCH PLAY".

2. Sélectionnez le Patch à modifier (p. 26).

### NOTE

Il est impossible d'éditer les Patches du groupe GM2.

3. Appuyez sur **EDIT [PATCH]** (le bouton s'allume).

4. Appuyez sur [F6 (PRO EDIT)].

5. Utilisez [F2 (GRP ↑)] [F3 (GRP ↓)] pour changer de groupe de paramètres.

\* Une pression sur [F1 (GRP LIST)] affiche la fenêtre "Patch Pro Edit Menu". Sélectionnez un groupe de paramètres avec la molette **VALUE** ou [INC] [DEC] [▲] [▼] et appuyez sur [ENTER].

6. Utilisez [▲] [▼] pour sélectionner un paramètre.

\* Le numéro de Tone dans le coin supérieur droit de l'écran est coché (✓).

| TVF ENVELOPE    | KBD Part | [A] Active Piano | [B] B3 | [C] C4 |
|-----------------|----------|------------------|--------|--------|
| F-Env Depth     |          | +32              | +32    | +34    |
| F-Env Time KF   |          | +30              | +30    | +30    |
| F-Env Time1 [A] |          | 0                | 0      | 0      |
| F-Env Time2 [B] |          | 20               | 20     | 20     |
| F-Env Time3 [C] |          | 110              | 110    | 110    |
| F-Env Time4 [D] |          | 70               | 70     | 70     |
| F-Env Level0    |          | 0                | 0      | 0      |

7. Réglez la valeur avec la molette **VALUE** ou les boutons [INC] [DEC].

Les paramètres portant l'indication 1~4 peuvent aussi être édités avec la commande **SOUND MODIFY** 1~4 correspondante.

8. Répétez les étapes 5~7 pour régler chaque paramètre.

9. Appuyez sur **[WRITE]** pour sauvegarder vos réglages (p. 32).

Si vous ne souhaitez pas conserver les changements, appuyez sur **[EXIT]** pour retrouver la page "PATCH PLAY".

Si vous retournez à la page "PATCH PLAY" sans sauvegarder vos changements, un astérisque "\*" apparaît à gauche du groupe de kits de batterie.

### NOTE

Si vous coupez l'alimentation ou sélectionnez un autre kit alors que l'écran affiche un astérisque "\*", vous perdez les changements apportés au kit.

## Créer un Patch

### Changer la valeur avec les commandes SOUND MODIFY

Si le nom du paramètre comporte un numéro (1, 2, 3, 4), vous pouvez le régler avec les commandes SOUND MODIFY 1~4.

- \* Appuyez sur le bouton SOUND MODIFY pour éteindre tous les témoins. Si un des témoins est allumé, la fonction des commandes change.

A la page "TVF ENVELOPE ZOOM", par exemple, les commandes correspondent aux paramètres suivants.

|            |              |
|------------|--------------|
| Commande 1 | A (temps 1)  |
| Commande 2 | D (temps 3)  |
| Commande 3 | S (niveau 3) |
| Commande 4 | R (temps 4)  |

### Initialisation des réglages de Patch

"Initialiser" signifie ramener les réglages du Patch actuel à ses valeurs par défaut.

- \* L'initialisation n'affecte que le son sélectionné; les sons de la mémoire utilisateur ne sont pas concernés. Si vous souhaitez ramener tous les paramètres du JUNO-G à leur valeur usine, faites appel à la fonction Factory Reset (p. 165).

1. Avec EDIT [PATCH] allumé, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F5 (INIT)].

Un message vous demande confirmation.

2. Appuyez sur [F6 (EXEC)].

L'initialisation est effectuée.

- \* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

### Copier les réglages de Patch (Tone)

Cette opération copie les réglages de n'importe quel Patch dans le Patch actuellement sélectionné.

1. Avec EDIT [PATCH] allumé, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F6 (TONE COPY)].

La fenêtre "Patch Tone Copy" apparaît.



2. Appuyez sur [▲] [▼] [◀] [▶] pour déplacer le curseur et servez-vous de la molette VALUE ou des boutons [INC] [DEC] pour sélectionner le groupe "Source" ainsi que le numéro et le Tone.

- \* En appuyant sur [F4 (COMPR)], vous cochez (✓) le Patch source et pouvez le vérifier (fonction Compare).

3. Appuyez sur [▲] [▼] [◀] [▶] pour déplacer le curseur et sélectionner le Tone de "Destination".

4. Appuyez sur [F6 (EXEC)].

Un message vous demande confirmation.

5. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour effectuer la copie.

- \* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

### Fonction Compare

Pour les opérations Patch Tone Copy et Patch Save, vous pouvez utiliser la fonction Compare.

Pour écouter le Patch source ou de destination, appuyez sur [F4 (COMPR)] afin de le cocher (✓). Quand vous jouez sur le clavier, vous entendez alors le Patch coché (source ou destination).

- \* Lorsqu'il est écouté avec la fonction Compare, le Patch peut avoir un son légèrement différent.

## Sauvegarder vos Patches (Write)

Si vous mettez l'appareil hors tension ou si vous changez de son sans sauvegarder les changements effectués, ceux-ci sont perdus. Pour conserver le son modifié, sauvegardez-le dans la mémoire utilisateur (USER) interne ou sur carte de mémoire (CARD).

Lorsque vous modifiez les réglages d'un Patch, un astérisque "\*" apparaît à la page "PATCH PLAY".

### NOTE

Lors de la sauvegarde, vous remplacez les anciennes données de la mémoire de destination par les nouvelles.

1. Éditez le Patch.

2. Appuyez sur EDIT [WRITE].

La page "WRITE MENU" apparaît.



3. Appuyez sur [F2 (PAT/RHY)].

- \* Vous pouvez aussi utiliser [▲] [▼] pour choisir "Patch/Rhythm" et appuyer sur [ENTER].

La page "PATCH NAME" apparaît.



4. Donnez un nom au Patch.



Pour en savoir plus sur l'attribution de noms, voyez p. 24.

5. Après avoir entré le nom, appuyez sur [F6 (WRITE)].

L'écran affiche une page où vous pouvez spécifier la mémoire de destination.

6. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] ou [▲] [▼] et [F1 (USER)] [F2 (CARD)] pour sélectionner la destination et le numéro de Patch.

- \* En appuyant sur [F4 (COMPR)], vous cochez (✓) le Patch de destination et pouvez le vérifier (fonction Compare).

7. Appuyez sur [F6 (WRITE)].

Un message vous demande confirmation.

## 8. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour effectuer la sauvegarde.

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

### NOTE

Évitez de mettre le JUNO-G hors tension tant qu'il sauvegarde des données.

## Formes d'onde simples et en boucle

Les formes d'onde internes du JUNO-G sont divisées en deux groupes.

**Simple:** Ces formes d'onde ont un temps de chute (decay) bref. Une forme d'onde simple enregistre l'attaque initiale et la chute du son.

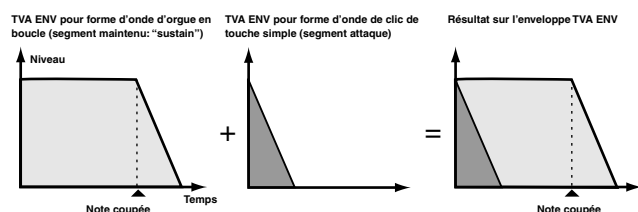
Le JUNO-G contient aussi de nombreuses formes d'onde simples qui sont des éléments tirés d'autres sons. Vous trouverez notamment des composants d'attaque tels que les sons de marteaux de piano et les bruits de frettes de guitare.

\* Il est impossible d'utiliser l'enveloppe pour modifier une forme d'onde simple et en rendre la chute plus longue que celle de l'original ou la transformer en son maintenu.

**Boucle:** Ces formes d'onde comprennent des sons ayant de longs temps de chute ainsi que des sons maintenus. Elles reproduisent en boucle (Loop) la section relativement "stabilisée" du son.

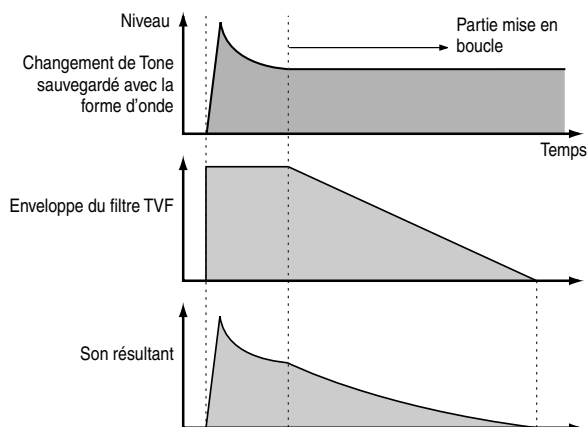
Les formes d'ondes en boucle du JUNO-G proposent aussi des éléments tirés d'autres sons tels que la résonance sympathique des cordes d'un piano ou les harmoniques "creuses" des cuivres.

L'illustration suivante montre un exemple de son (un orgue électrique) combinant des formes d'onde simples et en boucle.



## Utilisation de la forme d'onde d'un instrument acoustique

Pour de nombreux instruments acoustiques tels que le piano ou le saxophone, des changements de timbre extrêmement importants se produisent durant les premiers moments de chaque note. Cette attaque initiale contribue dans une large mesure à définir le caractère de l'instrument. Pour de telles formes d'onde, il vaut mieux utiliser tels quels les changements de timbre complexes de l'attaque et se borner à utiliser l'enveloppe pour modifier la chute uniquement.



## Fonctions des paramètres de Patches

### Réglages communs pour tout le Patch

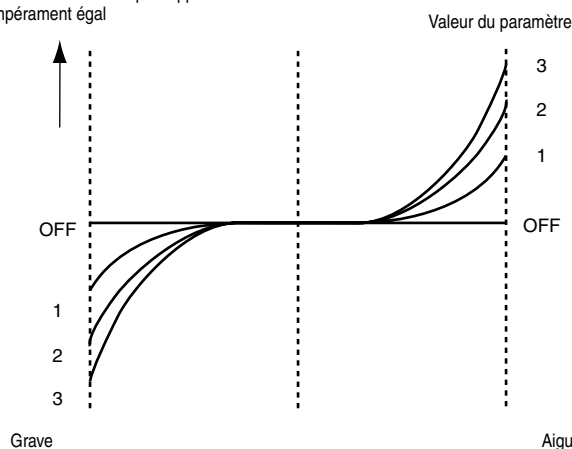
#### GENERAL

Les paramètres indiqués par une étoile "★" peuvent être contrôlés par des messages MIDI spécifiques. (p. 44)

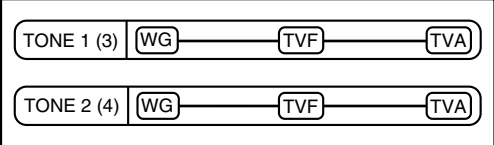
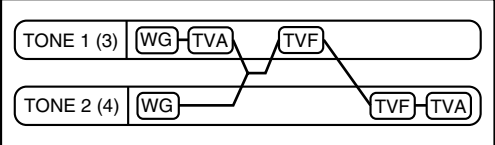
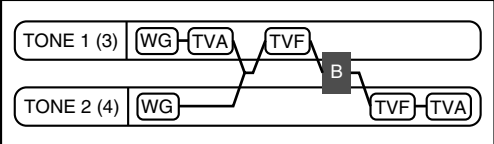
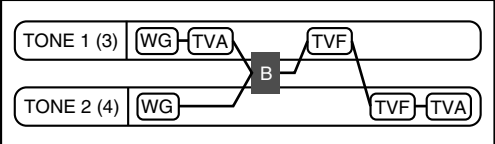
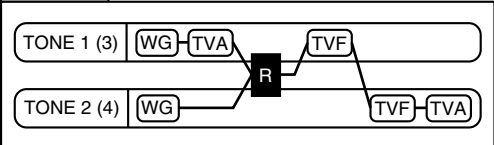
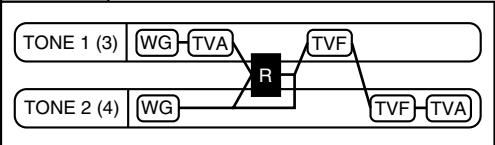
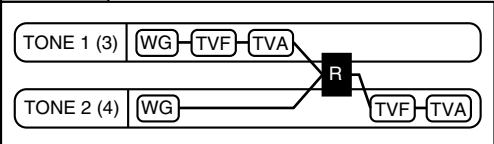
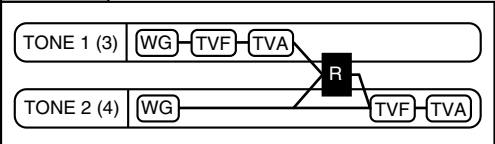
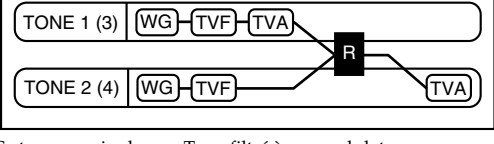
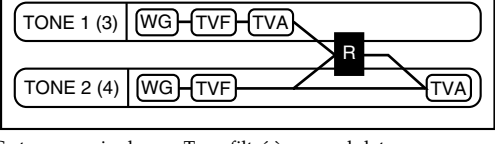
| Paramètre           | Réglage       | Description                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Patch Category      | Voyez p. 26.  | Détermine le type (catégorie) du Patch.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Patch Level         | 0-127         | Volume du Patch                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Patch Pan           | L64-0-63R     | Position gauche/droite du Patch                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Patch Priority      | LAST, LOUDEST | Détermine le mode de gestion des notes lorsque la polyphonie maximale est dépassée (128 voix).<br><b>LAST:</b> Les notes jouées en dernier lieu ont la priorité: les notes sont coupées selon l'ordre chronologique, en commençant par la première note jouée.<br><b>LOUDEST:</b> La priorité va aux notes jouées le plus fort. Les notes sont coupées en commençant par celle dont le volume est le plus faible. |
| Octave Shift        | -3- +3        | Change la hauteur du Patch par octaves.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Patch Coarse Tune ★ | -48- +48      | Change la hauteur du Patch par demi-tons sur +/- 4 octaves.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Patch Fine Tune     | -50- +50      | Change la hauteur du Patch par 1/100èmes de demi-ton ("cents").                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Stretch Tune Depth  | OFF, 1-3      | Stretched tuning (accord étiré): les pianos acoustiques sont généralement accordés de façon "étirée" avec des graves légèrement plus bas et des aigus légèrement plus hauts qu'un accord rigoureusement mathématique.<br><b>OFF:</b> Tempérament égal<br><b>1-3:</b> Une valeur élevée produit une différence plus importante entre le tempérament égal et l'accord étiré au niveau des graves et des aigus.      |
| Analog Feel         | 0-127         | Intensité de la modulation 1/f (un type de modulation agréable et naturelle que l'on retrouve dans le gazouillis d'un ruisseau ou le vent dans les branches).<br>* Cette "modulation 1/f" permet de simuler l'instabilité naturelle caractéristique d'un synthétiseur analogique.                                                                                                                                 |

#### Accord étiré

Différence de hauteur par rapport au tempérament égal



## Changer la façon dont un Tone est produit (Structure)

| Paramètre                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Réglage         | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Struct 1 & 2, 3 & 4<br>(Type de structure)                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | TYPE 01–TYPE 10 | Définit les connexions entre les Tones 1 et 2 ou les Tones 3 et 4. Vous avez le choix entre les 10 types de combinaisons suivantes.                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>TYPE 1</b><br> <p>Avec ce type, les Tones 1 et 2 (ou 3 et 4) sont indépendants. Sélectionnez ce type lorsque vous voulez préserver des sons PCM ou créer et combiner des sons pour chaque Tone.</p>                                                            |                 | <b>TYPE 2</b><br> <p>Ce type cumule les deux filtres afin d'en intensifier les caractéristiques. Le paramètre TVA du Tone 1 (ou 3) établit la balance de volume entre les deux Tones.</p>                                                                                                                                     |
| <b>TYPE 3</b><br> <p>Ce type mélange les Tones 1 (3) et 2 (4), applique un filtre puis un booster pour produire une distorsion de la forme d'onde.</p>                                                                                                            |                 | <b>TYPE 4</b><br> <p>Ce type fait appel à un booster pour produire une distorsion de la forme d'onde et combine ensuite les deux filtres. Le paramètre TVA du Tone 1 (ou 3) établit la balance de volume entre les deux Tones et détermine le niveau du booster.</p>                                                          |
| <b>TYPE 5</b><br> <p>Ce type se sert d'un modulateur en anneau pour créer de nouvelles harmoniques et combine les deux filtres. Le TVA du Tone 1 (3) établit la balance de volume entre les deux Tones et détermine l'intensité de la modulation en anneau.</p> |                 | <b>TYPE 6</b><br> <p>Ce type se sert d'un modulateur en anneau pour créer de nouvelles harmoniques, ajoute le son du Tone 2 (4) et cumule les deux filtres. Comme le son résultant de la modulation en anneau peut être mixé avec le Tone 2 (4), le TVA du Tone 1 (3) peut déterminer le niveau du son modulé.</p>          |
| <b>TYPE 7</b><br> <p>Ce type applique un filtre au Tone 1 (3) et le module en anneau avec le Tone 1 (3) afin de créer de nouvelles harmoniques.</p>                                                                                                             |                 | <b>TYPE 8</b><br> <p>Ce type envoie les Tones filtrés 1 (3) et 2 (4) à un modulateur en anneau puis y ajoute le son du Tone 2 (4) et filtre le résultat.</p>                                                                                                                                                                |
| <b>TYPE 9</b><br> <p>Ce type envoie chaque Tone filtré à un modulateur en anneau afin de créer de nouvelles harmoniques. Le TVA du Tone 1 (3) établit la balance de volume entre les deux Tones et détermine l'intensité de la modulation en anneau.</p>        |                 | <b>TYPE 10</b><br> <p>Ce type envoie chaque Tone filtré à un modulateur en anneau afin de créer de nouvelles harmoniques puis ajoute également le son du Tone 2 (4). Comme le son résultant de la modulation en anneau peut être mixé avec le Tone 2 (4), le TVA du Tone 1 (3) peut déterminer le niveau du son modulé.</p> |

\* Si un des Tones d'une paire est coupé alors que le TYPE 2~10 est sélectionné, l'autre Tone est produit avec le TYPE 1, quel que soit le réglage affiché.

\* Si vous attribuez à un Tone une plage de clavier ("Keyboard Range" p. 37) ou une plage de toucher ("Velocity Range" p. 38) déterminée, ce Tone est considéré coupé pour les plages où il est inaudible. Cela signifie que si un des Tones d'une paire est hors limite sur certaines plages de clavier ou avec certaines valeurs de toucher alors que le TYPE 2~10 est sélectionné, l'autre Tone est produit avec le TYPE 1 pour ces plages ou ces valeurs, quel que soit le réglage affiché.

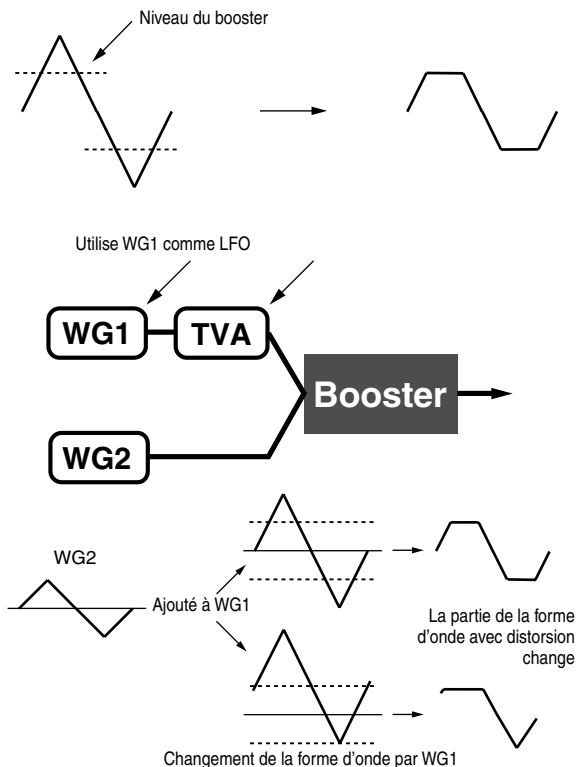
## Créer un Patch

| Paramètre                             | Réglage         | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|---------------------------------------|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Booster 1&2, 3&4<br>(gain du booster) | 0, +6, +12, +18 | Si vous avez sélectionné un type de structure de TYPE 3 ou TYPE 4, vous pouvez régler l'intensité du booster. Le booster augmente le niveau du signal d'entrée afin de produire une distorsion du son. L'effet obtenu ressemble à la distorsion utilisée avec les guitares électriques. Des valeurs plus élevées produisent une distorsion plus forte. |

### Booster

Le Booster entraîne une distorsion du signal d'entrée.

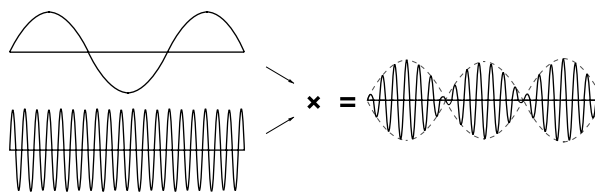
Outre cet effet de distorsion, vous pouvez vous servir de la forme d'onde (WG1) d'un des Tones comme d'un LFO modulant l'autre forme d'onde (WG2) à la façon d'une modulation de la largeur d'impulsion ou PWM ("Pulse Width Modulation"). Ce paramètre fonctionne de manière optimale lorsque vous l'utilisez avec le paramètre Wave Gain (p. 38).



### Modulation en anneau (Ring Modulator)

Un modulateur en anneau multiplie les formes d'onde de deux Tones l'une par l'autre, créant de nombreuses harmoniques absentes des formes d'onde originales. (Les composants fréquentiels à intervalles réguliers ne sont généralement pas produits sauf si une des formes d'onde est une sinusoïde.)

Comme la différence de hauteur entre deux formes d'onde change la structure harmonique, il en résulte un son métallique sans hauteur déterminée. Cette fonction est idéale pour créer des sons métalliques comme des cloches.



## MODIFY

Ces valeurs sont ajoutées aux valeurs de paramètres de chaque Tone.

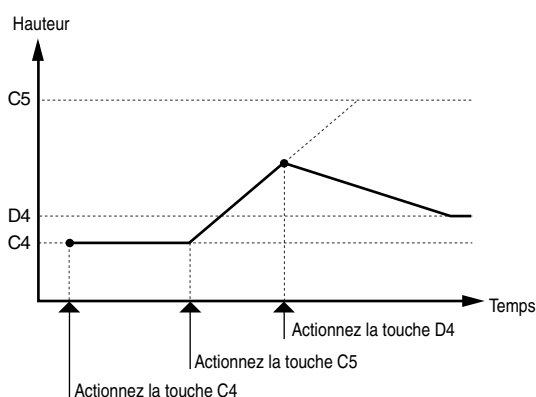
| Paramètre            | Réglage  | Description                                |
|----------------------|----------|--------------------------------------------|
| Cutoff Offset        | -63~ +63 | Cutoff Frequency (p. 40)                   |
| Resonance Offset     | -63~ +63 | Resonance (p. 40)                          |
| Attack Time Offset   | -63~ +63 | F-Env Time 1, A-Env Time 1 (p. 41, p. 43)  |
| Release Time Offset  | -63~+63  | F-Env Time 4, A-Env Time 4 (p. 41, p. 43)  |
| Velocity Sens Offset | -63~+63  | Cutoff V-Sens, Level V-Sens (p. 41, p. 42) |

## PORTAMENTO

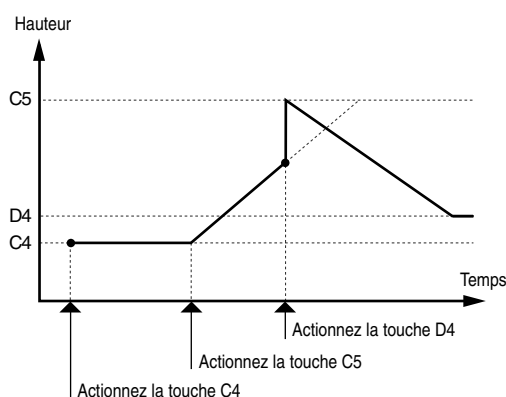
Le Portamento est un effet qui produit un glissement de hauteur progressif d'une note à la suivante.

| Paramètre         | Réglage        | Explication                                                                                                                                                                                                                       |
|-------------------|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Portamento Switch | OFF, ON        | Détermine si l'effet portamento est utilisé (ON) ou non (OFF).                                                                                                                                                                    |
| Portamento Mode   | NORMAL, LEGATO | <b>NORMAL:</b> L'effet portamento est toujours appliqué.<br><b>LEGATO:</b> L'effet portamento n'est appliqué qu'avec un jeu lié (legato).                                                                                         |
| Portamento Type   | RATE, TIME     | <b>RATE:</b> Le temps de glissement varie selon la hauteur séparant les deux notes.<br><b>TIME:</b> La vitesse de transition reste constante, quelle que soit la différence de hauteur entre les notes.                           |
| Portamento Start  | PITCH, NOTE    | <b>PITCH:</b> Lance un nouveau glissement de hauteur (portamento) quand vous enfoncez une touche durant un glissement.<br><b>NOTE:</b> Le portamento recommence à partir de la hauteur que le changement en cours doit atteindre. |
| Portamento Time   | 0-127          | Détermine la durée du changement de hauteur.                                                                                                                                                                                      |

Portamento Start: PITCH



Portamento Start: NOTE

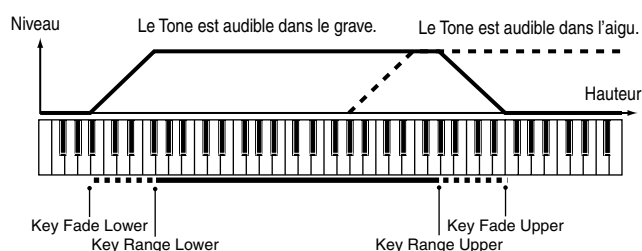


## CONTROL

| Paramètre             | Réglage    | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----------------------|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mono/Poly             | MONO, POLY | <b>MONO:</b> Seule la note jouée en dernier lieu est audible. Ce réglage est efficace lorsque vous jouez un Patch d'instrument solo comme un saxo ou une flûte.<br><b>POLY:</b> Il est possible de jouer plusieurs notes simultanément.                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Legato Switch         | OFF, ON    | <b>ON:</b> Il suffit d'appuyer sur une touche tout en maintenant la touche précédente enfoncée pour amener la hauteur de la note à celle de la suivante, sans interruption du son. Cette fonction peut venir à point pour simuler des techniques de jeu telles que celle d'un guitariste martelant ou piquant des cordes.<br>* Legato Switch est disponible quand le paramètre Mono/Poly est réglé sur "MONO".                                                                                                             |
| Legato Retrigger      | OFF, ON    | <b>OFF:</b> Lorsque vous maintenez une touche enfoncée et enfoncez une autre touche, vous n'obtenez qu'un changement de hauteur: l'attaque de la seconde touche n'est pas produite. Réglez ce paramètre sur "OFF" lorsque vous jouez des phrases avec des sons de vents ou de cordes ou lorsque vous vous servez de la modulation avec un son de synthé mono.<br><b>ON:</b> Normalement, ce paramètre reste sur "ON".<br>* Legato Retrigger est disponible quand Mono/Poly est réglé sur "MONO" et Legato Switch sur "ON". |
| Pitch Bend Range Up   | 0- +48     | Détermine par demi-tons la plage du changement de hauteur produit lorsque le levier pitch bend est fond à droite.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Pitch Bend Range Down | -48-0      | Détermine par demi-tons la plage du changement de hauteur produit lorsque le levier Pitch Bend est à fond à gauche.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

## KEY RANGE

Vous pouvez utiliser le numéro de note pour assigner une plage de clavier à un Tone.

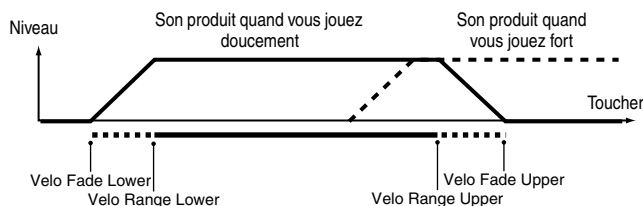


| Paramètre       | Réglage      | Explication                                                                                                                                                                 |
|-----------------|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Key Fade Lower  | 0-127        | Détermine le niveau du Tone lorsque vous jouez une note plus basse que la plage de clavier assignée au Tone. Si le Tone doit rester inaudible, réglez ce paramètre sur "0". |
| Key Range Lower | C - -(Upper) | Définit la note la plus basse avec laquelle le Tone est audible.                                                                                                            |
| Key Range Upper | (Lower)-G9   | Définit la note la plus haute avec laquelle le Tone est audible.                                                                                                            |
| Key Fade Upper  | 0-127        | Détermine le niveau du Tone lorsque vous jouez une note plus haute que la plage de clavier assignée au Tone. Si le Tone doit rester inaudible, réglez ce paramètre sur "0". |

## Créer un Patch

### VELOCITY RANGE

Vous pouvez vous servir de la force exercée sur les touches pour déterminer la façon dont chaque Tone est produit.



| Paramètre             | Réglage                | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----------------------|------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tone Mix Velo Control | OFF, ON, RANDOM, CYCLE | Détermine s'il est fait appel (ON) ou non (OFF) à un autre Tone en fonction de la force exercée sur la touche (toucher).<br><b>RANDOM:</b> Les Tones du Patch résonnent de façon aléatoire, indépendamment de tout message de toucher.<br><b>CYCLE:</b> Les Tones du Patch résonnent successivement, indépendamment de tout message de toucher. |
| Control Switch        | OFF, ON                | Utilisez Matrix Control (p. 44) pour activer (ON) ou couper (OFF) différents Tones.                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Velo Fade Lower       | 0-127                  | Détermine le niveau du Tone lorsque la valeur de toucher est inférieure à la plage assignée au Tone.<br>Si le Tone doit rester inaudible, réglez ce paramètre sur "0".                                                                                                                                                                          |
| Velo Range Lower      | 1-(Upper)              | Détermine la valeur de toucher minimale pour que le Tone soit audible.                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Velo Range Upper      | (Lower)-127            | Détermine la valeur de toucher maximale pour que le Tone soit audible.                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Velo Fade Upper       | 0-127                  | Détermine le niveau du Tone lorsque la valeur de toucher est supérieure à la plage assignée au Tone.<br>Si le Tone doit rester inaudible, réglez ce paramètre sur "0".                                                                                                                                                                          |

#### MEMO

Lorsque vous utilisez la fonction "Matrix Control" pour produire différents Tones, déterminez la valeur minimale (Lower) et maximale (Upper) pour le message MIDI utilisé.

#### NOTE

Au lieu du paramètre "Velocity", vous pouvez aussi utiliser la fonction "Matrix Control" pour substituer les Tones. Vous ne pouvez cependant pas utiliser simultanément le toucher et la fonction "Matrix Control" pour changer de Tone. Lorsque vous faites appel à "Matrix Control" pour changer de Tones, réglez le paramètre "Tone Mix Velo Control" sur "OFF".

## Modifier les formes d'onde, la hauteur, l'enveloppe de hauteur

### WAVE PARAMETER

| Paramètre                       | Réglage          | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---------------------------------|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Wave Group                      | INT, EXP, SAMP   | Groupe de la forme d'onde devant constituer la base du Tone.<br><b>INT:</b> Formes d'onde internes<br><b>EXP:</b> Formes d'onde provenant d'une carte d'extension SRX installée dans le connecteur EXP.<br><b>SAMP:</b> Échantillons                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Wave Bank                       | PRST, USER, CARD | Si Wave Group= SAMP: PRST, USER, CARD<br>Si Wave Group= MSAM: USER, CARD                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Wave No. L (Mono)<br>Wave No. R | ---, 1-1267      | Forme d'onde de base pour un Tone (la limite supérieure dépend du groupe de formes d'onde.)<br>En mono, seul le canal gauche (L) est spécifié. En stéréo, le canal droit (R) est également spécifié.<br>Si vous voulez une paire de formes d'onde gauche/droite, sélectionnez le numéro de la forme d'onde gauche (Wave) (L) puis maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F4 (STEREO)] pour cocher (✓); la forme d'onde droite (R) est chargée.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Wave Gain                       | -6, 0, +6, +12   | Détermine le gain (amplification) de la forme d'onde.<br>La valeur change par pas de 6dB (décibels); une augmentation de 6dB double le volume de la forme d'onde.<br>* Si vous voulez utiliser le booster pour ajouter de la distorsion à la forme d'onde, réglez ce paramètre sur la valeur maximum (p. 36).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Wave Tempo Sync                 | OFF, ON          | Pour synchroniser une boucle de phrase (Phrase Loop) avec le tempo, réglez ce paramètre sur "ON".<br>* Ce paramètre n'est disponible que si vous avez inséré une carte d'extension et choisi une forme d'onde avec données de tempo (BPM) comme échantillon pour un Tone.<br>Si vous avez choisi une forme d'onde provenant d'une carte d'extension pour un Tone, l'activation du paramètre Wave Tempo Sync (ON) rend les réglages de hauteur et FXM caduques.<br>• Si vous avez sélectionné un échantillon pour un Tone, réglez d'abord le tempo (BPM) de l'échantillon.<br>• Si vous avez sélectionné un échantillon pour un Tone, W Wave Tempo Sync nécessite deux fois plus de voix.<br>• Quand ce paramètre est activé ("ON"), réglez Tone Delay Time (p. 45) sur "0". |

### Boucle de phrase

Une boucle de phrase (Phrase Loop) est une phrase tirée d'un morceau et mise en boucle (avec un échantillonneur, par exemple). Une technique exploitant les boucles de phrase consiste notamment à extraire une phrase d'un morceau d'un certain genre (musique Dance, par exemple) et à créer un nouveau morceau en se servant de cette phrase comme motif de base. Cette opération s'appelle aussi "Break Beats".

### Time Stretch en temps réel

Si vous avez choisi le groupe "SAMP" ou "MSAM" et activé le paramètre Wave Tempo Sync (ON), vous pouvez modifier la vitesse de reproduction de la forme d'onde sans en altérer la hauteur.

Les paramètres indiqués par une étoile "★" peuvent être contrôlés par des messages MIDI spécifiques. (p. 44)

| Paramètre   | Réglage | Explication                                                                                                                                                                        |
|-------------|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| FXM Switch  | OFF, ON | Active (ON) ou coupe (OFF) la fonction FXM.                                                                                                                                        |
| FXM Color   | 1~4     | Détermine le mode de modulation de fréquence FXM.<br>Des valeurs plus élevées produisent un son plus "rugueux" tandis que des valeurs plus basses génèrent un son plus métallique. |
| FXM Depth ★ | 0~16    | Intensité de la modulation produite par FXM                                                                                                                                        |

### FXM

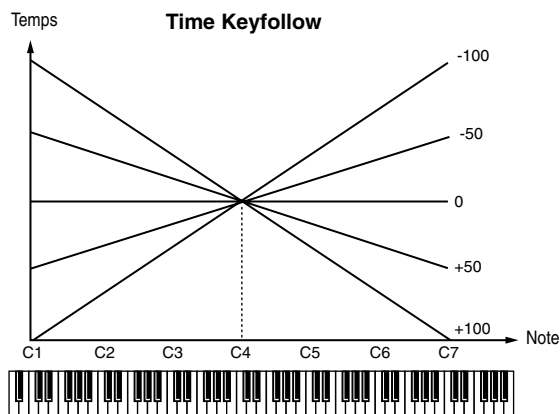
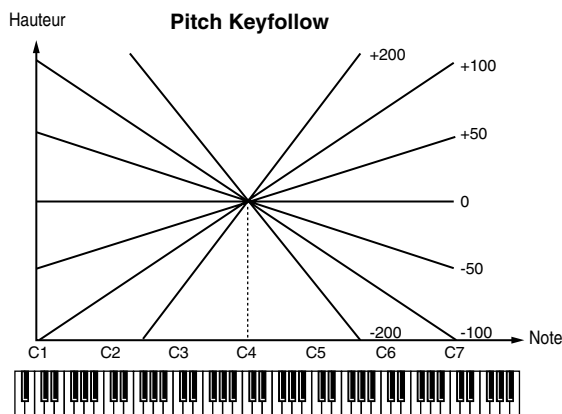
FXM (Frequency Cross Modulation) utilise une forme d'onde spécifique pour moduler la fréquence de la forme d'onde sélectionnée afin de créer des harmoniques complexes. Ce procédé permet de créer des sons dingues ou des effets spéciaux.

## WAVE PITCH

Les paramètres indiqués par une étoile "★" peuvent être contrôlés par des messages MIDI spécifiques. (p. 44)

| Paramètre                      | Réglage    | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|--------------------------------|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tone Coarse Tune ★             | -48~ +48   | Règle la hauteur du Tone par demi-tons sur ±4 octaves                                                                                                                                                                                                                               |
| Tone Fine Tune ★               | -50~ +50   | Change la hauteur du Tone par 1/100èmes de demi-ton ("cents").                                                                                                                                                                                                                      |
| Rand Pitch Depth               | 0~1200     | Détermine l'étendue de la déviation aléatoire de hauteur (en cents) se produisant chaque fois qu'une touche est enfoncée.<br>Si vous ne souhaitez pas que la hauteur change aléatoirement, réglez ce paramètre sur 0.                                                               |
| Pitch Keyfollow                | -200~ +200 | Changement de hauteur effectif lorsque vous jouez une note une octave plus haut<br>Si la hauteur doit monter d'une octave comme sur les claviers traditionnels, réglez ce paramètre sur +100. Si la hauteur doit monter de deux octaves, réglez ce paramètre sur +200.              |
| P-Env V-Sens                   | -63~ +63   | La force exercée sur le clavier peut modifier l'enveloppe de hauteur.<br>Si l'enveloppe de hauteur doit avoir plus d'effet pour des notes jouées avec force, choisissez une valeur positive pour ce paramètre.                                                                      |
| P-Env T1 V-Sens                | -63~ +63   | Ce paramètre permet de faire varier le temps T1 de l'enveloppe de hauteur en fonction du toucher.<br>Si l'attaque (T1) doit être accélérée lorsque vous jouez fort, choisissez une valeur positive pour ce paramètre.                                                               |
| P-Env T4 V-Sens                | -63~ +63   | Ce paramètre permet de faire varier le temps T4 de l'enveloppe de hauteur en fonction de la vitesse de relâchement de la touche.<br>Si le relâchement (T4) doit être accéléré lorsque vous relâchez rapidement les touches, choisissez une valeur positive pour ce paramètre.       |
| P-Env Time KF (Time Keyfollow) | -100~ +100 | Ce paramètre permet de modifier les temps T2~T4 de l'enveloppe de hauteur en fonction des touches actionnées sur le clavier.<br>Par rapport aux temps de l'enveloppe pour la touche C4, des valeurs positives raccourcissent progressivement la durée des notes plus hautes que C4. |

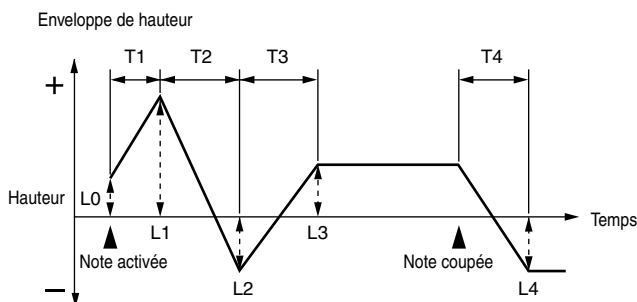
## Créer un Patch



## WAVE PITCH ENV

Les paramètres indiqués par une étoile "★" peuvent être contrôlés par des messages MIDI spécifiques. (p. 44)

| Paramètre        | Réglage  | Explication                                                                                                                                                                     |
|------------------|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| P-Env Depth      | -12- +12 | Intensité de l'enveloppe de hauteur<br>Des valeurs élevées accentuent l'influence de l'enveloppe. Des valeurs négatives inversent la forme de l'enveloppe.                      |
| P-Env Time 1-4 ★ | 0-127    | Temps de l'enveloppe de hauteur (T1~T4)<br>Des valeurs élevées allongent le temps jusqu'à la hauteur suivante.                                                                  |
| P-Env Level 0-4  | -63- +63 | Niveaux de l'enveloppe de hauteur (L0-L4)<br>Ces paramètres déterminent le changement de hauteur par rapport à la hauteur définie avec Coarse Tune et Fine Tune à chaque point. |



## Changer le timbre d'un son avec un filtre (Enveloppe TVF/TVF)

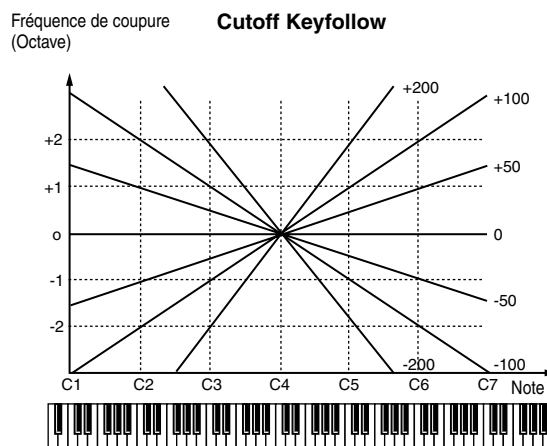
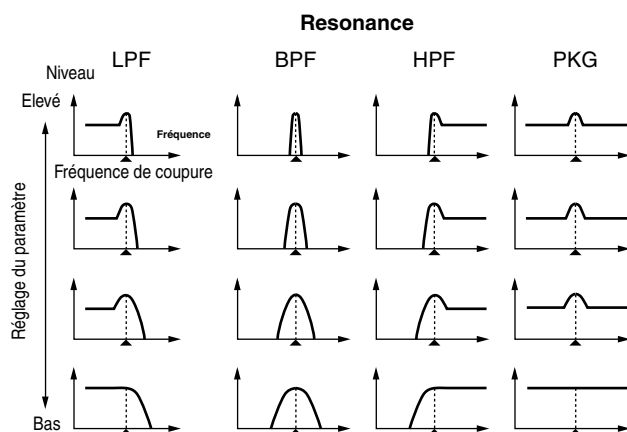
Ce filtre atténue ou accentue une bande de fréquences spécifique et change ainsi le timbre, l'épaisseur et d'autres aspects du son.

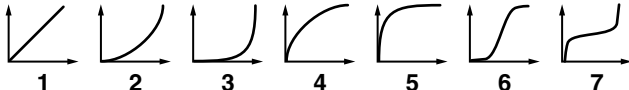
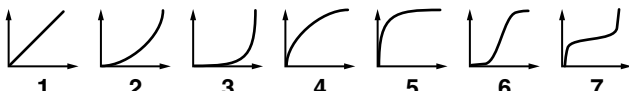
## TVF PARAMETER

Les paramètres indiqués par une étoile "★" peuvent être contrôlés par des messages MIDI spécifiques. (p. 44)

| Paramètre          | Réglage                             | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|--------------------|-------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Filter Type        | OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3 | Type de filtre<br><b>OFF</b> : Aucun filtre n'est utilisé.<br><b>LPF</b> : Filtre passe-bas. Un filtre passe-bas réduit le volume des fréquences situées au-dessus de la fréquence du filtre afin de diminuer la brillance du son.<br><b>BPF</b> : Filtre passe-bande. Conserve uniquement les fréquences entourant la fréquence du filtre et coupe le reste. Ce procédé permet de créer des sons particuliers.<br><b>HPF</b> : Filtre passe-haut. Ce filtre coupe les fréquences situées sous la fréquence du filtre coupe. Il est idéal pour les sons percutants car il souligne les hautes fréquences.<br><b>PKG</b> : Filtre en cloche (Peaking). Ce filtre accentue toutes les fréquences situées autour de la fréquence du filtre. Vous pouvez l'utiliser pour créer des effets wah-wah en vous servant d'un LFO pour changer cycliquement la fréquence du filtre.<br><b>LPF2</b> : Filtre passe-bas 2. Bien qu'il coupe les composants fréquentiels situés au-dessus de la fréquence de coupure, ce filtre est moitié moins sensible que LPF. Il est recommandé pour des simulations d'instruments tels qu'un piano acoustique.<br><b>LPF3</b> : Filtre passe-bas 3. Bien qu'il coupe les composants fréquentiels situés au-dessus de la fréquence de coupure, la sensibilité de ce filtre varie en fonction de la fréquence de coupure. Alors que ce filtre donne également de bons résultats avec des simulations d'instruments acoustiques, les nuances sont différentes de celles produites par LPF2, même avec des réglages TVF Envelope identiques.<br>* Si vous optez pour "LPF2" ou "LPF3", le réglage du paramètre Resonance est ignoré. |
| Cutoff Frequency ★ | 0-127                               | Fréquence à partir de laquelle le filtre commence à avoir un effet sur les fréquences de la forme d'onde.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Resonance ★        | 0-127                               | Souligne les alentours de la fréquence du filtre afin de conférer plus de caractère au son.<br>* Des valeurs trop élevées peuvent générer de l'oscillation et entraîner une distorsion du son.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |

| Paramètre        | Réglage    | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|------------------|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Cutoff Keyfollow | -200- +200 | Utilisez ce paramètre si la fréquence de coupure doit changer en fonction de la touche enfoncée.<br>Par rapport à la fréquence de coupure de C4 (Do central), des valeurs positives élèvent la fréquence de coupure lorsque vous jouez des notes plus hautes que C4 tandis que des valeurs négatives baissent la fréquence de coupure lorsque vous jouez des notes plus basses. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants. |



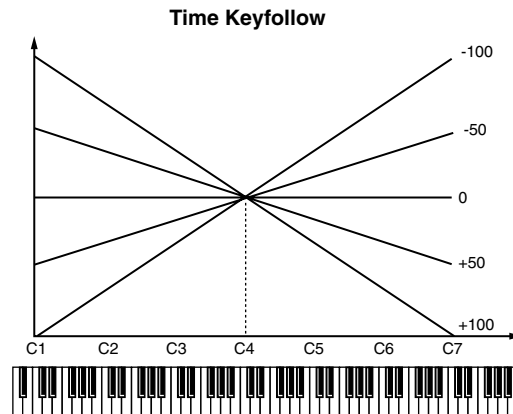
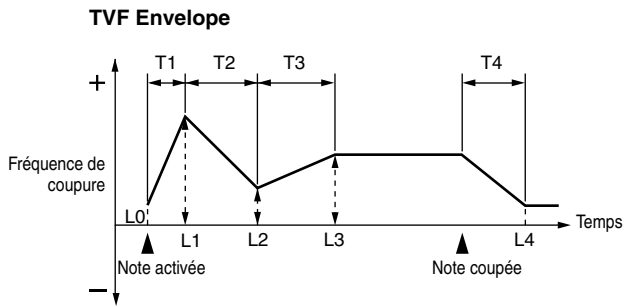
| Paramètre        | Réglage  | Explication                                                                                                                                                                                                                                                               |
|------------------|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Cutoff V-Curve   | FIX, 1-7 | Courbe déterminant la façon dont le toucher (velocity) influence la fréquence de coupure.<br>Choisissez "FIX" si la fréquence de coupure ne doit pas être affectée par le toucher.<br> |
| Cutoff V-Sens    | -63- +63 | Utilisez ce paramètre pour modifier la fréquence de coupure à appliquer en fonction des variations de toucher. Si des notes jouées avec force doivent augmenter la fréquence de coupure, choisissez une valeur positive.                                                  |
| Resonance V-Sens | -63- +63 | Ce paramètre permet de faire varier la résonance en fonction du toucher.<br>Si des notes jouées avec force doivent augmenter l'effet de résonance, choisissez une valeur positive.                                                                                        |
| F-Env V-Curve    | FIX, 1-7 | Courbe déterminant la façon dont le toucher (velocity) influence l'enveloppe TVF.<br>Choisissez "FIX" si l'enveloppe TVF ne doit pas être affectée par le toucher.<br>                |
| F-Env V-Sens     | -63- +63 | Détermine la façon dont le toucher influence l'intensité de l'effet de l'enveloppe TVF.<br>Des valeurs positives augmentent l'influence du filtre TVF lorsque vous jouez avec force tandis que des valeurs négatives la diminuent.                                        |
| F-Env T1 V-Sens  | -63- +63 | Ce paramètre permet de faire varier le temps T1 de l'enveloppe TVF en fonction du toucher.<br>Si l'attaque (T1) doit être accélérée lorsque vous jouez fort, choisissez une valeur positive pour ce paramètre.                                                            |
| F-Env T4 V-Sens  | -63- +63 | Ce paramètre permet de faire varier le temps T4 de l'enveloppe TVF en fonction de la vitesse de relâchement de la touche.<br>Si le relâchement (T4) doit être accéléré lorsque vous relâchez rapidement les touches, choisissez une valeur positive pour ce paramètre.    |

## TVF ENVELOPE

Les paramètres indiqués par une étoile "★" peuvent être contrôlés par des messages MIDI spécifiques. ( p. 44)

| Paramètre                      | Réglage    | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|--------------------------------|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| F-Env Depth                    | -63- +63   | Effet de l'enveloppe du filtre (TVF)<br>Des valeurs élevées accentuent l'influence de l'enveloppe TVF. Des valeurs négatives inversent la forme de l'enveloppe.                                                                                                                               |
| F-Env Time KF (Time Keyfollow) | -100- +100 | Ce paramètre permet de modifier les temps T2-T4 de l'enveloppe TVF en fonction des touches actionnées sur le clavier.<br>Par rapport aux temps de l'enveloppe TVF pour la touche C4 (Do central), des valeurs positives raccourcissent progressivement la durée des notes plus hautes que C4. |
| F-Env Time 1-4 ★               | 0-127      | Temps de l'enveloppe TVF (T1-T4)<br>Des valeurs élevées allongent les temps jusqu'au niveau de fréquence de coupure suivant.                                                                                                                                                                  |
| F-Env Level 0-4                | 0-127      | Niveaux de l'enveloppe TVF (L0-L4)<br>Détermine la vitesse de changement de la fréquence de coupure à chaque point par rapport à la valeur Cutoff Frequency.                                                                                                                                  |

## Créer un Patch

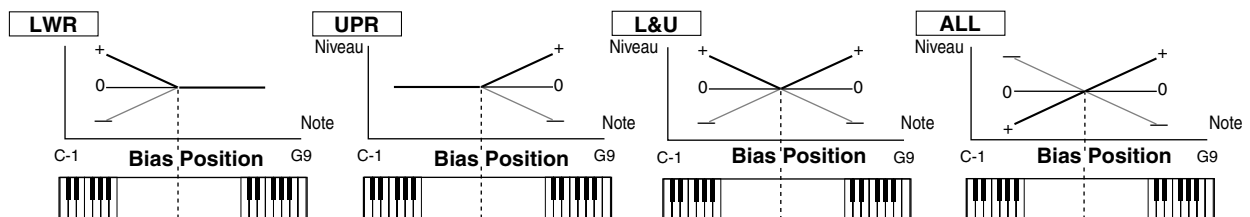


## Régler le volume (Enveloppe TVA/TVA)

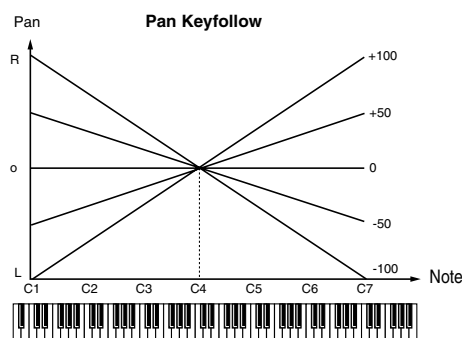
### TVA PARAMETER

Les paramètres indiqués par une étoile "★" peuvent être contrôlés par des messages MIDI spécifiques. (p. 44)

| Paramètre      | Réglage            | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|----------------|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tone Level ★   | 0-127              | Volume du Tone.<br>Ce paramètre sert principalement à régler la balance entre les Tones.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Level V-Curve  | FIX, 1-7           | Courbe déterminant la façon dont le toucher (velocity) influence le volume.<br>Choisissez "FIX" si le volume du Tone ne doit pas être affecté par le toucher.<br>                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Level V-Sens   | -63- +63           | Si vous souhaitez que la force exercée sur les touches (le toucher) détermine le volume du Tone, réglez ce paramètre. Avec une valeur positive, le volume du Tone augmente plus vous appuyez fort sur les touches; pour obtenir un volume dégressif plus vous jouez fort, choisissez des valeurs négatives.                                                                                                                                                 |
| <b>Bias</b>    |                    | Avec le paramètre Bias, le volume varie en fonction de la position sur le clavier. Cela permet de changer le volume selon les touches actionnées sur le clavier (hauteur) lorsque vous jouez des sons d'instruments acoustiques.                                                                                                                                                                                                                            |
| Bias Level     | -100- +100         | Détermine l'ampleur (la pente) du changement de volume occasionné dans la direction Bias sélectionnée. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants. Des valeurs négatives inversent le changement.                                                                                                                                                                                                                                  |
| Bias Position  | C - G9             | Sélectionne la touche par rapport à laquelle le volume est modifié.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Bias Direction | LWR, UPR, L&U, ALL | Spécifie dans quelle direction le changement se produit en partant de la position Bias.<br><b>LWR:</b> Le volume est modifié sur la partie du clavier plus basse que le point Bias.<br><b>UPR:</b> Le volume est modifié sur la partie du clavier plus haute que le point Bias.<br><b>L&amp;U:</b> Le volume est modifié symétriquement à gauche et à droite du point Bias.<br><b>ALL:</b> Le volume change de façon linéaire avec le point Bias au centre. |



| Paramètre     | Réglage    | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---------------|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tone Pan ★    | L64-0-63R  | Position gauche/droite du Tone                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Pan Keyfollow | -100- +100 | Ce paramètre permet de faire varier la position stéréo en fonction de la touche enfoncée.<br>Des valeurs positives placent les notes plus hautes que le Do central (C4) de plus en plus vers la droite tandis que des valeurs négatives placent ces mêmes notes vers la gauche. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants. |

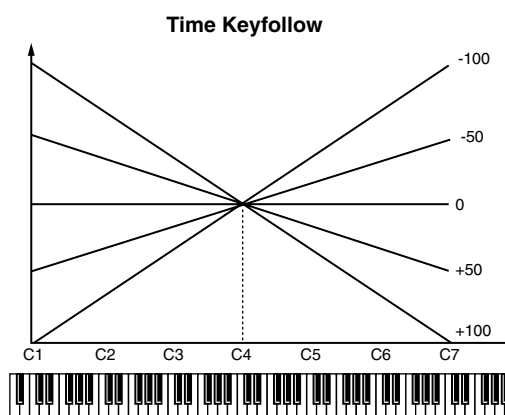
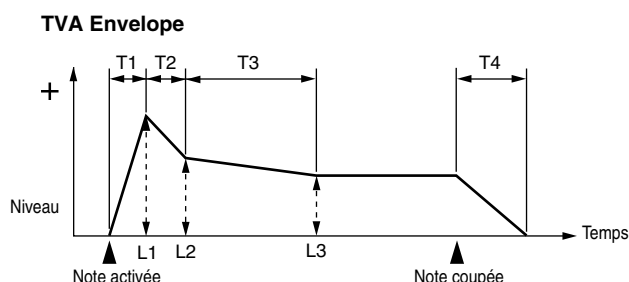


| Paramètre        | Réglage   | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|------------------|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Random Pan Depth | 0-63      | Utilisez ce paramètre pour faire varier la position stéréo de façon aléatoire chaque fois que vous actionnez une touche. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Alter Pan Depth  | L63-0-63R | Ce paramètre alterne la position stéréo entre la gauche et la droite chaque fois qu'une touche est enfoncée. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants. Les réglages "L" ou "R" inversent l'ordre d'alternance de la position stéréo entre la gauche et la droite. Si, par exemple, deux Tones sont réglés respectivement sur "L" et "R", la position stéréo des deux Tones alterne chaque fois qu'ils sont produits.<br>* Si vous sélectionnez Type "2"~"10" pour le paramètre Structure sous Pan KF, Rnd Pan Depth, Alter Pan Depth, le signal de sortie des Tones 1 et 2 est assorti du Tone 2 tandis que la sortie des Tones 3 et 4 est assortie du Tone 4. Le Tone 1 se conforme donc aux réglages du Tone 2 et le Tone 3 à ceux du Tone 4 (p. 35). |

## TVA ENVELOPE

Les paramètres indiqués par une étoile "★" peuvent être contrôlés par des messages MIDI spécifiques.  
(Matrix Control, p. 44)

| Paramètre                      | Réglage    | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|--------------------------------|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A-Env T1 V-Sens                | -63- +63   | Ce paramètre permet de faire varier le temps T1 de l'enveloppe TVA en fonction du toucher.<br>Si le temps 1 doit être accéléré lorsque vous jouez fort, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. S'il doit être ralenti, optez pour une valeur négative.                                                                                                                                            |
| A-Env T4 V-Sens                | -63- +63   | Ce paramètre permet de faire varier le temps T4 de l'enveloppe TVA en fonction de la vitesse de relâchement de la touche.<br>Si le relâchement (T4) doit être accéléré lorsque vous relâchez rapidement les touches, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. S'il doit être ralenti, optez pour une valeur négative.                                                                               |
| A-Env Time KF (Time Keyfollow) | -100- +100 | Ce paramètre permet de modifier les temps T2~T4 de l'enveloppe TVA en fonction des touches actionnées sur le clavier. Par rapport aux temps de l'enveloppe TVA pour la touche C4 (Do central), des valeurs positives raccourcissent progressivement la durée des notes plus hautes que C4 tandis que des valeurs négatives l'allongent. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants. |
| A-Env Time 1-4 ★               | 0-127      | Temps de l'enveloppe TVA (T1~T4)<br>Des valeurs élevées allongent le temps jusqu'au niveau de volume suivant.                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| A-Env Level 1-3                | 0-127      | Niveaux de l'enveloppe TVA (L1~L3)<br>Détermine la vitesse de changement du volume à chaque point par rapport à la valeur Tone Level.                                                                                                                                                                                                                                                                        |



## Paramètres Matrix CTRL/MISC

### MATRIX CTRL1~4

La fonction vous permettant de faire appel à des messages MIDI pour appliquer ces changements en temps réel aux paramètres de Tone est appelée **contrôle matriciel (Matrix Control)**. Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre contrôles matriciels par Patch.

Le contrôle matriciel permet de sélectionner un type de message MIDI (CTRL Source) pour contrôler un paramètre donné (CTRL Destination), d'en déterminer l'intensité (CTRL Sens) et de sélectionner le Tone auquel l'effet s'applique (CTRL Switch).

| Paramètre       | Réglage                                                                                                                        | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| CTRL 1~4 Source | OFF, CC01~31, 33~95, PITCH BEND, AFTERTOUCH, SYS CTRL1~4, VELOCITY, KEY FOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PITCH ENV, TVF ENV, TVA ENV | Sélectionnez le message MIDI qui pilotera le paramètre de Tone par contrôle matriciel.<br><b>OFF:</b> Pas de contrôle matriciel.<br><b>CC01~31, 33~95:</b> Commandes de contrôle 1~31, 33~95<br><b>PITCH BEND:</b> Pitch Bend, <b>AFTERTOUCH:</b> Aftertouch<br><b>SYS CTRL1~4:</b> Messages MIDI utilisés comme contrôles matriciels communs.<br><b>VELOCITY:</b> Toucher (force exercée sur une touche) <b>KEY FOLLOW:</b> Position sur le clavier avec C4= 0<br><b>TEMPO:</b> Tempo spécifié (tempo de l'enregistreur de morceau) ou tempo d'un séquenceur MIDI externe.<br><b>LFO1:</b> LFO 1 <b>LFO2:</b> LFO 2<br><b>PITCH ENV:</b> Enveloppe de hauteur <b>TVF ENV:</b> Enveloppe TVF <b>TVA ENV:</b> Enveloppe TVA |

#### MEMO

Velocity et Key Follow correspondent à des messages de note.

#### Astuce

Bien qu'il n'y ait pas de messages MIDI pour les paramètres LFO 1~TVA Env, ils peuvent servir de contrôle matriciel. Dans ce cas, vous pouvez changer les réglages de son en temps réel en jouant avec des Patches.

- Si vous voulez utiliser des commandes communes pour le JUNO-G entier, choisissez "SYS CTRL1"~"SYS CTRL4". Vous pouvez définir les messages MIDI utilisés pour les commandes System Control 1~4 avec les paramètres System Ctrl 1~4 Source (p. 160).

#### NOTE

Certains paramètres permettent d'activer/couper la réception de commandes de contrôle CC11 (Expression) et CC64 (Hold 1) (p. 45). Lorsque ces paramètres sont réglés sur "ON" et que l'instrument reçoit des messages MIDI, tout changement d'un paramètre modifie simultanément les réglages Pitch Bend, Expression et Hold 1. Pour ne modifier que les réglages ciblés, réglez ces paramètres sur "OFF".

- Certains paramètres permettent d'activer/couper la réception de messages MIDI spécifiques pour chaque canal d'une Performance (p. 67). Lorsqu'un Patch contenant des réglages de contrôle matriciel est assigné à une partie, assurez-vous que tout message MIDI nécessaire pour le contrôle matriciel peut être reçu. Si la réception de messages MIDI est coupée sur le JUNO-G, il n'y a pas de contrôle matriciel possible.

| Paramètre                | Réglage                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| CTRL 1~4 Destination 1~4 | OFF, PITCH, CUTOFF, RESONANCE, LEVEL, PAN, OUTPUT LEVEL, CHORUS SEND, REVERB SEND, LFO1/2 PITCH DEPTH, LFO1/2 TVF DEPTH, LFO1/2 TVA DEPTH, LFO1/2 PAN DEPTH, LFO1/2 RATE, PCH ENV A-TIME, PCH ENV D-TIME, PCH 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 CTRL1~4, TIME | Sélectionne le paramètre de Tone piloté par le contrôle matriciel.<br>Vous pouvez choisir jusqu'à quatre paramètres pour chaque contrôle matriciel et les piloter simultanément.<br>* Dans ce manuel, les paramètres pouvant être pilotés par contrôle matriciel sont indiqués par "★". |

| Paramètre           | Réglage       | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---------------------|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| CTRL 1~4 Sens 1~4   | -63~ +63      | Détermine l'intensité de l'effet piloté par le contrôle matriciel.<br>Si vous souhaitez modifier le paramètre sélectionné en sens "positif" (augmenter la valeur, aller vers la droite ou plus rapidement, etc.), sélectionnez une valeur positive. Si vous souhaitez modifier le paramètre sélectionné dans une direction "négative" (diminuer la valeur, aller vers la gauche ou plus lentement, etc.), sélectionnez une valeur négative. Que la valeur soit négative ou positive, une valeur absolue élevée entraîne un changement important.<br>Réglez ce paramètre sur "0" pour couper l'effet. |
| CTRL 1~4 Switch 1~4 | OFF, ON, REVS | Sélectionne le Tone auquel l'effet est appliqué lorsque vous utilisez le contrôle matriciel.<br><b>OFF:</b> Pas d'effet.<br><b>ON:</b> L'effet est appliqué.<br><b>REVS:</b> L'effet est appliqué de façon inversée.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

## MISC

### Tone Delay

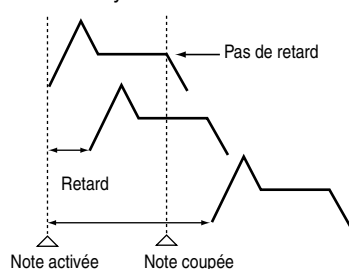
Cette fonction introduit un retard entre le moment où une touche est enfoncée (ou relâchée) et celui où le Tone commence à résonner. Vous pouvez également effectuer des réglages afin de décaler le timing de chaque Tone. Cet effet diffère de l'effet Delay des effets internes car en changeant la qualité sonore des Tones retardés et en modifiant la hauteur de chaque Tone, vous pouvez produire des passages ressemblant à des arpèges d'une simple pression sur une touche.

Vous pouvez également synchroniser le retard du Tone avec le tempo de l'enregistreur de morceau.

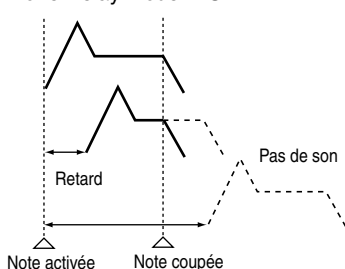
- \* Si vous ne comptez pas utiliser "Tone Delay", réglez le paramètre "Delay Mode" sur "NORM" et "Delay Time" sur "0".
- Si le paramètre "Structure" a un réglage "2"~"10", les sorties des Tones 1 et 2 sont combinées avec le Tone 2 et celles des Tones 3 et 4 avec le Tone 4. Le Tone 1 se conforme donc aux réglages du Tone 2 et le Tone 3 à ceux du Tone 4 (p. 35).

| Paramètre       | Réglage                         | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-----------------|---------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tone Delay Mode | NORM,<br>HOLD,<br>OFFN,<br>OFFD | Détermine le type de delay (retard).<br><b>NORM:</b> Le Tone débute après le retard spécifié par le paramètre "Delay Time".<br><b>HOLD:</b> Le Tone débute après le retard spécifié par le paramètre "Delay Time"; si, toutefois, vous relâchez la touche avant que ce retard ne soit écoulé, le Tone n'est pas produit.<br><b>OFFN:</b> Le Tone n'est pas produit tant que la touche est enfoncée: il débute après le retard spécifié par le paramètre "Delay Time" une fois que vous avez relâché la touche. Cet effet peut venir à point pour simuler des bruits de guitares et d'autres instruments.<br><b>OFFD:</b> Le Tone n'est pas produit tant que la touche est enfoncée: il débute après le retard spécifié par le paramètre Delay Time une fois que vous avez relâché la touche. Dans ce cas, cependant, les changements de l'enveloppe TVA commencent lorsque la touche est enfoncée, ce qui signifie que vous n'entendrez généralement plus que la partie "relâchement" (T4) de l'enveloppe.<br>* Avec une forme d'onde de type Decay (un son qui chute naturellement même si la touche n'est pas relâchée), la sélection de "OFFN" ou "OFFD" peut entraîner un silence. |
| Tone Delay Time | 0-127,<br>Note                  | Détermine le retard entre le moment où la touche est enfoncée (ou, si le paramètre "Delay Mode" est réglé sur "OFFN" ou "OFFD", le moment où la touche est relâchée) et celui où le Tone est audible.<br>"Tone Delay Time" détermine la longueur des temps d'une mesure lorsque le tempo déterminant le retard avant production du son (Patch Tempo) est synchronisé avec le tempo d'un séquenceur.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

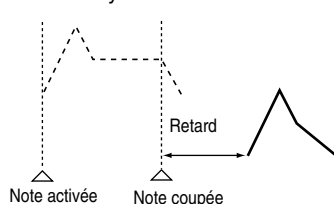
Tone Delay Mode: NORM



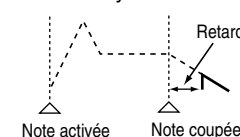
Tone Delay Mode: HOLD



Tone Delay Mode: OFFN



Tone Delay Mode: OFFD



| Paramètre     | Réglage       | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|---------------|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tone Env Mode | NSUS,<br>SUST | Si vous avez opté pour une forme d'onde de type boucle (Loop) (p. 33), elle reste audible tant que la touche est maintenue enfoncée. Si vous souhaitez qu'une note chute naturellement même lorsque la touche reste enfoncée, réglez ce paramètre sur "NSUS".<br>* Si vous utilisez une forme d'onde simple (p. 33), elle ne sera pas maintenue même si ce paramètre est réglé sur "SUST".                                                                                    |
| Rx Bender     | OFF, ON       | Détermine pour chaque Tone si les messages MIDI Pitch Bend sont reçus (ON) ou non (OFF).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Rx Expression | OFF, ON       | Détermine pour chaque Tone si les messages MIDI Expression sont reçus (ON) ou non (OFF).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Rx Hold-1     | OFF, ON       | Détermine pour chaque Tone si les messages MIDI Hold-1 sont reçus (ON) ou non (OFF).<br>* Si vous réglez le paramètre "Env Mode" sur "NSUS", ce réglage n'a aucun effet.                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Rx Pan Mode   | CONT, K-ON    | Détermine pour chaque Tone la façon dont les messages Pan sont reçus.<br><b>CONT:</b> Chaque fois que des messages Pan sont reçus, la position stéréo du Tone change.<br><b>K-ON:</b> La position stéréo du Tone ne change qu'à la note suivante. Si un message Pan arrive tandis qu'une note résonne, sa position stéréo ne change pas jusqu'à la prochaine pression sur une touche.<br>* Il est impossible de régler les canaux pour empêcher la réception de messages Pan. |
| Redamper Sw   | OFF, ON       | Vous pouvez spécifier pour chaque Tone si le son doit être maintenu ou non à la réception d'un message Hold 1 lorsqu'une touche est relâchée mais avant que le son ne se soit estompé.<br>Pour maintenir le son, réglez ce paramètre sur "ON". Si vous utilisez cette fonction, réglez aussi le paramètre "Rx Hold-1" sur "ON". Cette fonction fait de l'effet avec les sons de piano.                                                                                        |

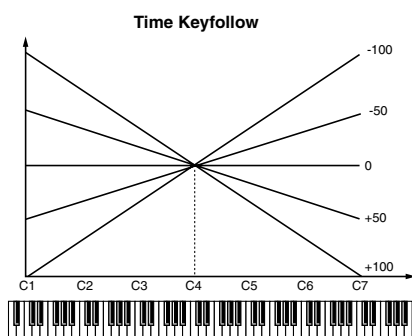
## Modulation des sons/Sortie

Un LFO (oscillateur basse fréquence) entraîne un changement cyclique du son. Chaque Tone dispose de deux LFO (LFO1/LFO2) qui permettent de changer cycliquement la hauteur, la fréquence de coupure et le volume afin de créer des effets de modulation tels que vibrato, wah et trémolo. Comme les deux LFO ont des paramètres identiques, il suffit de les décrire une fois.

### LFO 1~2

Les paramètres indiqués par une étoile "★" peuvent être contrôlés par des messages MIDI spécifiques. ( p. 44)

| Paramètre                      | Réglage                                                                                              | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Wave Form                      | SIN,<br>TRI,<br>SAWU,<br>SAWD,<br>SQR,<br>RND, BD-<br>U, BD-D,<br>TRP, S&H,<br>CHS,<br>VSIN,<br>STEP | Forme d'onde du LFO<br><b>SIN</b> : Onde sinusoïdale<br><b>TRI</b> : Onde triangulaire<br><b>SAWU</b> : Onde en dents de scie<br><b>SAWD</b> : Onde en dents de scie (polarité négative)<br><b>SQR</b> : Onde carrée<br><b>RND</b> : Onde aléatoire (random)<br><b>BD-U</b> : Une fois que l'attaque de la forme d'onde produite par le LFO s'est développée normalement pour atteindre son apogée, la forme d'onde ne change plus.<br><b>BD-D</b> : Une fois que la chute (decay) de la forme d'onde produite par le LFO s'est développée normalement, la forme d'onde ne change plus.<br><b>TRP</b> : Onde trapézoïdale<br><b>S&amp;H</b> : Onde "Sample & Hold" (la valeur du LFO change une fois par cycle)<br><b>CHS</b> : Onde chaotique<br><b>VSIN</b> : Onde sinusoïdale variable. L'amplitude de l'onde sinusoïdale varie de façon aléatoire à chaque cycle.<br><b>STEP</b> : Forme d'onde générée par les données spécifiées par "LFO Step 1~16". Vous obtenez des changements échelonnés avec un motif fixe (comme avec un modulateur multi-pas).<br><i>* Si vous choisissez "BD-U" ou "BD-D", activez le paramètre "Key Trigger" ("ON"). S'il est sur "OFF", il n'a aucun effet.</i> |
| Rate ★                         | 0-127,<br>Note                                                                                       | Vitesse de modulation du LFO<br>"Rate" détermine la longueur des temps d'une mesure lorsque le tempo déterminant le cycle du LFO est synchronisé avec le tempo d'un séquenceur.<br><i>* Ce réglage est ignoré si le paramètre "Waveform" est sur "CHAOS".</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Rate Detune                    | 0-127                                                                                                | Effectue de subtils changements de vitesse du cycle du LFO (paramètre "Rate") chaque fois que vous enfoncez une touche. Des valeurs plus élevées entraînent des changements plus importants. Ce paramètre n'est pas utilisé quand Rate est réglé sur "Note".                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Offset                         | -100- +100                                                                                           | Relève ou abaisse la forme d'onde du LFO par rapport à une valeur centrale (hauteur ou fréquence de coupure). Des valeurs positives décalent la forme d'onde de sorte à ce que la modulation se produise vers le haut à partir de la valeur centrale. Des valeurs négatives décalent la forme d'onde de sorte à ce que la modulation se produise vers le bas à partir de la valeur centrale.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Delay Time                     | 0-127                                                                                                | Ce paramètre spécifie le retard avant l'application de l'effet LFO (l'effet se maintient) lorsqu'une touche est enfoncée (ou relâchée). Lorsque vous utilisez un son de violon ou d'instrument à vent, par exemple, il est préférable que le vibrato n'intervienne pas immédiatement lors de la production de la note mais un peu après.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Delay Time KF (Time Keyfollow) | -100- +100                                                                                           | Détermine la valeur du paramètre "Delay Time" en fonction de la position sur le clavier par rapport au Do central (C4). Pour diminuer le retard plus vous montez dans l'aigu, optez pour une valeur positive; pour augmenter le retard, sélectionnez une valeur négative. Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants. Si vous ne voulez pas que le retard change en fonction de la touche enfoncée, réglez ce paramètre sur "0".                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |



Les paramètres indiqués par une étoile "★" peuvent être contrôlés par des messages MIDI spécifiques. ( p. 44)

| Paramètre     | Réglage                     | Explication                                                                                                         |
|---------------|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Fade Mode     | ON <, ON >,<br>OFF <, OFF > | Mode d'application du LFO.                                                                                          |
| Fade Time     | 0-127                       | Temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son niveau maximum (minimum).                                 |
| Key Trigger   | OFF, ON                     | Détermine si le cycle du LFO doit être synchronisé pour commencer lorsque la touche est enfoncée (ON) ou non (OFF). |
| Pitch Depth ★ | -63- +63                    | Détermine à quel point le LFO influence la hauteur.                                                                 |
| TVF Depth ★   | -63- +63                    | Détermine à quel point le LFO influence la fréquence de coupure.                                                    |
| TVA Depth ★   | -63- +63                    | Détermine à quel point le LFO influence le volume.                                                                  |
| Pan Depth ★   | -63- +63                    | Détermine à quel point le LFO influence la position stéréo.                                                         |

| Paramètre | Réglage | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----------|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|           |         | Des valeurs positives et négatives pour le paramètre "Depth" peuvent entraîner des changements de hauteur et de volume de différente nature. Si, par exemple, vous attribuez une valeur positive au paramètre "Depth" pour un Tone et choisissez la même valeur mais négative pour un autre, la phase de modulation des deux Tones sera opposée. Cela permet des allées et venues entre deux Tones; vous pouvez aussi le combiner avec le paramètre Pan pour changer cycliquement la position stéréo.<br>* Si le paramètre "Structure" a un réglage de "2" à "10", les sorties des Tones 1 et 2 sont combinées avec le Tone 2 et celles des Tones 3 and 4 avec le Tone 4. Cela s'applique aux réglages du paramètre "Pan Depth". Le Tone 1 se conforme donc aux réglages du Tone 2 et le Tone 3 à ceux du Tone 4 (p. 35). |

## Comment appliquer le LFO

| ● Application progressive du LFO une fois la touche enfoncée                                                                                                             |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                                          |  | <b>Fade Mode:</b> ON <<br><b>Delay Time:</b> Retard entre le moment où vous enfoncez une touche et celui où l'application du LFO débute.<br><b>Fade Time:</b> Temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son niveau maximum après le retard (Delay Time).              |
| ● Application immédiate du LFO lorsque la touche est enfoncée avec diminution progressive de l'effet                                                                     |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|                                                                                                                                                                          |  | <b>Fade Mode:</b> ON ><br><b>Delay Time:</b> Persistance de l'effet LFO après le jeu sur le clavier<br><b>Fade Time:</b> Temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son niveau minimum après le retard (Delay Time).                                                   |
| ● Application progressive du LFO une fois la touche relâchée                                                                                                             |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|                                                                                                                                                                          |  | <b>Fade Mode:</b> OFF <<br><b>Delay Time:</b> Détermine le temps entre le moment où vous relâchez une touche et celui où l'application du LFO débute.<br><b>Fade Time:</b> Temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son niveau maximum après le retard (Delay Time). |
| ● Application du LFO entre le moment où la touche est enfoncée et celui où elle est relâchée avec diminution progressive de l'effet à partir du relâchement de la touche |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|                                                                                                                                                                          |  | <b>Fade Mode:</b> OFF ><br><b>Delay Time:</b> Durée de la persistance de l'effet LFO une fois les touches relâchées.<br><b>Fade Time:</b> Temps nécessaire pour que l'amplitude du LFO atteigne son niveau minimum après le retard (Delay Time).                                  |

## STEP

| Paramètre | Réglage    | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-----------|------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Step Type | TYP1, TYP2 | Lors de la génération d'une forme d'onde LFO à partir des données spécifiées avec "LFO Step 1~16", ce paramètre détermine si le niveau change abruptement à chaque pas ou s'il y a une évolution linéaire.<br><b>TYP1:</b> changement en escalier<br><b>TYP2:</b> changement linéaire |
| Step 1~16 | -36+ +36   | Détermine les données pour "Step LFO".<br>Si le paramètre "LFO Pitch Depth" est réglé sur +63, chaque unité (+1) des données Step correspond à une hauteur de +50 cents.                                                                                                              |

### OUTPUT

| Paramètre                               | Réglage              | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-----------------------------------------|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Patch Out Assign                        | MFX, A, B, 1~4, TONE | Détermine la façon dont le signal direct d'un Patch sort.<br><b>MFX</b> : Sortie en stéréo via le processeur multi-effet. Vous pouvez également appliquer du chorus ou de la réverbération au son passant par le multi-effet.<br><b>A, B</b> : Sortie via OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B en stéréo sans passer par le multi-effet.<br><b>1~4</b> : Sortie via INDIVIDUAL 1~4 en mono sans passer par le multi-effet.<br><b>TONE</b> : Sortie conforme aux réglages de chaque Tone.<br><i>* Si vous envoyez les signaux aux sorties INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 alors qu'aucune fiche n'est insérée dans la sortie INDIVIDUAL 2, les sons envoyés à INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 sont mixés et envoyés à la sortie INDIVIDUAL 1.</i><br><i>* Si le paramètre "Mix/Parallel" est réglé sur "MIX", tous les signaux sont acheminés en stéréo aux prises OUTPUT A (MIX) (p. 158).</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Tone Out Assign                         | MFX, A, B, 1~4       | Détermine le mode de sortie du signal direct d'un Tone est envoyé.<br><b>MFX</b> : Sortie en stéréo via le processeur multi-effet. Vous pouvez également appliquer du chorus ou de la réverbération au son passant par le multi-effet.<br><b>A, B</b> : Sortie via OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B en stéréo sans passer par le multi-effet.<br><b>1~4</b> : Sortie via INDIVIDUAL 1~4 en mono sans passer par le multi-effet.<br><i>* Si le paramètre "Patch Out Assign" n'est pas réglé sur "TONE", ces réglages sont ignorés.</i><br><i>* Lorsque le paramètre "Structure Type" est réglé sur Type "2"~"10", les sorties des Tones 1 et 2 sont combinée avec le Tone 2, et celles des Tones 3 et 4 sont combinées avec le Tone 4. Le Tone 1 se conforme donc aux réglages du Tone 2 et le Tone 3 à ceux du Tone 4 (p. 35).</i><br><i>* Si vous envoyez les signaux aux sorties INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 alors qu'aucune fiche n'est insérée dans la sortie INDIVIDUAL 2, les sons envoyés à INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 sont mixés et envoyés à la sortie INDIVIDUAL 1.</i><br><i>* Si le paramètre Mix/Parallel est réglé sur "MIX", tous les signaux sont acheminés en stéréo aux prises OUTPUT A (MIX) (p. 158).</i><br><i>* Si vous avez réglé "Tone Out Assign" sur "MFX", réglez "MFX Output Assign" (p. 127) pour déterminer la destination du signal de sortie du multi-effet.</i><br><i>* Les effets chorus et réverbération ont toujours une sortie mono.</i><br><i>* La destination du signal après son passage par le chorus est déterminée avec les paramètres "Chorus Output Select" et "Chorus Output Assign" (p. 127).</i><br><i>* Définissez la destination de sortie du signal passant par la réverbération avec le paramètre "Reverb Output Assign" (p. 127).</i> |
| Tone Out Level                          | 0~127                | Détermine le niveau du signal envoyé à la sortie choisie avec le paramètre "Tone Output Assign".                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Niveau d'envoi (sortie= MFX)</b>     |                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Tone Chorus Send                        | 0~127                | Détermine le niveau du signal envoyé au chorus pour chaque Tone si le Tone passe par le multi-effet (MFX).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Tone Reverb Send                        | 0~127                | Détermine le niveau du signal envoyé à la réverb pour chaque Tone si le Tone passe par MFX                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Niveau d'envoi (sortie= pas MFX)</b> |                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Tone Chorus Send                        | 0~127                | Détermine le niveau du signal envoyé au chorus pour chaque Tone si le Tone ne passe pas par le multi-effet (MFX).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Tone Reverb Send                        | 0~127                | Détermine le niveau du signal envoyé à la réverb pour chaque Tone si le Tone ne passe pas par MFX                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

### Réglages d'effets pour un Patch (Effets/MFX/MFX Control/Chorus/Reverb)

Pour en savoir davantage sur les réglages d'effets, voyez les pages indiquées ci-dessous.

- **Réglages d'effets** (p. 125)
- **Paramètres des multi-effets (MFX1~3)** (p. 129)
- **Réglages de chorus** (p. 154)
- **Réglages de réverbération** (p. 155)

# Créer un kit de batterie

Le JUNO-G vous offre un contrôle total sur une vaste gamme de paramètres. Un **paramètre** est un élément qui peut être réglé. Lorsque vous changez les valeurs des paramètres, vous faites de l'**édition**. Ce chapitre explique comment créer des kits de batterie (Rhythm Sets) et décrit les fonctions des paramètres de kit de batterie.

## Effectuer les réglages de kit de batterie

### Editer le son avec les commandes

Vous pouvez actionner les six commandes SOUND MODIFY pour modifier le son en temps réel.

#### MEMO

Pour un son très bref, il peut être difficile d'entendre l'effet d'une commande.

1. Appuyez sur **MODE [PATCH]** pour afficher la page "PATCH PLAY".
2. Sélectionnez le kit de batterie à modifier (p. 26).

#### NOTE

Il est impossible d'éditer les Patches du groupe GM2.

3. Actionnez une touche (A0~C8) pour choisir celle qui sera affectée par les commandes SOUND MODIFY.

### Sélectionner le Tone à éditer

4. A la page "PATCH PLAY", appuyez sur **[TONE SW/SEL]** pour allumer le bouton.
5. Appuyez sur **SELECT[1]~[4]** pour sélectionner le ou les Tones à éditer.

Dans la partie SOUND MODIFY 1~4 dans le bas de l'écran, le numéro du ou des Tones sélectionnés est coché (✓).

- \* Vous pouvez appuyer simultanément sur plusieurs boutons pour sélectionner plusieurs Tones.
- \* En activant/coupant **TONE SWITCH**, vous pouvez éditer le son en n'écoutant que le Tone voulu.

### Modifier le timbre du son et ajouter certaines qualités (CUTOFF/RESONANCE)

Le générateur de sons du JUNO-G contient un filtre atténuant ou accentuant certaines fréquences du son. La commande **CUTOFF** détermine la fréquence (cutoff frequency) à laquelle le filtre commence à avoir un effet sur le son et la commande **RESONANCE** accentue la plage située autour de la fréquence du filtre afin de conférer un caractère distinctif au son.

6. Actionnez la commande **CUTOFF** ou **RESONANCE**.

Tournez la commande à droite pour augmenter la valeur.

**FREQ:** Fréquence à partir de laquelle le filtre commence à avoir un effet sur les fréquences de la forme d'onde.

**RESO:** Souligne les alentours de la fréquence du filtre afin de conférer plus de caractère au son.

- \* Des valeurs trop élevées peuvent générer de l'oscillation et entraîner une distorsion du son.

### Changer la façon dont le volume change.

Le volume évolue de façon continue entre le moment où une touche est enfoncée et celui où elle est relâchée.

7. Appuyez sur le bouton **SOUND MODIFY** pour allumer le témoin **AMP ENV**.
8. Actionnez les commandes **ATTACK**, **DECAY**, **SUSTAIN** et **RELEASE**.

Tournez la commande à droite pour augmenter la valeur.

**A:** Attaque: temps entre le moment où vous enfoncez une touche et celui où le son atteint son niveau maximum.

**D:** Decay (chute): temps nécessaire pour passer du niveau maximum au niveau de maintien (Sustain).

**S:** Niveau Sustain (maintien): niveau maintenu tant que vous gardez la touche enfoncée.

**R:** Release (relâchement): temps que le son met à s'estomper quand vous relâchez la touche.

- \* Si vous appuyez sur le bouton **SOUND MODIFY** pour éteindre tous les témoins, ces commandes n'ont plus d'effet.

### Changer la façon dont le timbre change

Le timbre varie entre le moment où vous enfoncez une touche et celui où vous la relâchez.

9. Appuyez sur le bouton **SOUND MODIFY** pour allumer le témoin **FILTER ENV**.
10. Actionnez les commandes **ATTACK**, **DECAY**, **SUSTAIN** et **RELEASE**.

Tournez la commande à droite pour augmenter la valeur.

- \* Si vous appuyez sur le bouton **SOUND MODIFY** pour éteindre tous les témoins, ces commandes n'ont plus d'effet.

## Editer avec un affichage graphique (Zoom Edit)

Les paramètres les plus importants pour l'édition du son peuvent être édités graphiquement à 5 pages d'écran.

| Paramètre           | Page  |
|---------------------|-------|
| PITCH ENVELOPE ZOOM | p. 54 |
| TVF PARAMETER ZOOM  | p. 55 |
| TVF ENVELOPE ZOOM   | p. 56 |
| TVA ENVELOPE ZOOM   | p. 57 |

1. Appuyez sur **MODE [PATCH]** pour afficher la page "PATCH PLAY".
2. Sélectionnez le kit de batterie à modifier (p. 26).

#### NOTE

Il est impossible d'éditer les Patches du groupe GM2.

3. Appuyez sur **EDIT [PATCH]** (le bouton s'allume).
4. Actionnez une touche (A0~C8) pour choisir celle qui sera éditée.
5. Utilisez **[F1]~[F4]** pour sélectionner la page de paramètres.
6. Utilisez **[▲]** **[▼]** **[◀]** **[▶]** pour sélectionner un paramètre.

- \* Certains paramètres peuvent être édités indépendamment pour chaque Tone. Pour sélectionner le Tone à éditer, appuyez sur **[TONE SW/SEL]** pour l'allumer puis appuyez sur un des boutons **SELECT [1]~**

## Créer un kit de batterie

[4].

### 7. Réglez la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC].

Les paramètres portant l'indication 1~4 peuvent aussi être édités avec la commande SOUND MODIFY 1~4 correspondante.

### 8. Répétez les étapes 4~6 pour régler chaque paramètre.

### 9. Appuyez sur [WRITE] pour sauvegarder vos réglages (p. 51).

Si vous ne souhaitez pas conserver les changements, appuyez sur [EXIT] pour retrouver la page "PATCH PLAY".

Si vous retournez à la page "PATCH PLAY" sans sauvegarder vos changements, un astérisque "\*" apparaît à gauche du groupe de kits de batterie.

#### NOTE

Si vous coupez l'alimentation ou sélectionnez un autre kit alors que l'écran affiche un astérisque "\*", vous perdez les changements apportés au kit.

## Afficher et éditer tous les paramètres (PRO EDIT)

cf.

Pour en savoir plus sur ces paramètres, voyez p. 52 et suivantes.

### 1. Appuyez sur MODE [PATCH] pour afficher la page "PATCH PLAY".

### 2. Sélectionnez le kit de batterie à modifier (p. 26).

#### NOTE

Il est impossible d'éditer les Patches du groupe GM2.

### 3. Appuyez sur EDIT [PATCH] (le bouton s'allume).

### 4. Appuyez sur [F6 (PRO EDIT)].

### 5. Actionnez une touche (A0~C8) pour choisir celle qui sera éditée.

### 6. Utilisez [F2 (GRP ↑)][F3 (GRP ↓)] pour change de groupe de paramètres.

\* Une pression sur [F1 (GRP LIST)] affiche la fenêtre "Patch Pro Edit Menu". Sélectionnez un groupe de paramètres avec la molette VALUE ou [INC] [DEC] [▲] [▼] et appuyez sur [ENTER].

### 7. Utilisez [▲] [▼] pour sélectionner un paramètre.

\* Le numéro de Tone dans le coin supérieur droit de l'écran est coché (✓).

### 8. Réglez la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC].

Les paramètres portant l'indication 1~4 peuvent aussi être édités avec la commande SOUND MODIFY 1~4 correspondante.

### 9. Répétez les étapes 5~7 pour régler chaque paramètre.

### 10. Appuyez sur [WRITE] pour sauvegarder vos réglages (p. 51).

Si vous ne souhaitez pas conserver les changements, appuyez sur [EXIT] pour retrouver la page "PATCH PLAY".

Si vous retournez à la page "PATCH PLAY" sans sauvegarder vos changements, un astérisque "\*" apparaît à gauche du

groupe de kits de batterie.

#### NOTE

Si vous coupez l'alimentation ou sélectionnez un autre kit alors que l'écran affiche un astérisque "\*", vous perdez les changements apportés au kit.

## Changer la valeur avec les commandes SOUND MODIFY

Si le nom du paramètre comporte un numéro (1, 2, 3, 4), vous pouvez le régler avec les commandes SOUND MODIFY 1~4.

\* Appuyez sur le bouton SOUND MODIFY pour éteindre tous les témoins. Si un des témoins est allumé, la fonction des commandes change.

A la page "TVF ENVELOPE ZOOM", par exemple, les commandes correspondent aux paramètres suivants.

|            |              |
|------------|--------------|
| Commande 1 | A (temps 1)  |
| Commande 2 | D (temps 3)  |
| Commande 3 | S (niveau 3) |
| Commande 4 | R (temps 4)  |

## Initialiser les réglages du kit de batterie

"Initialiser" signifie ramener les réglages du Patch actuel à ses valeurs par défaut.

\* L'initialisation n'affecte que le son sélectionné; les sons de la mémoire utilisateur ne sont pas concernés. Si vous souhaitez ramener tous les paramètres du JUNO-G à leur valeur usine, faites appel à la fonction "Factory Reset" (p. 165).

### 1. Avec EDIT [PATCH] allumé, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F5 (INIT)].

Un message vous demande confirmation.

### 2. Appuyez sur [F6 (EXEC)].

L'initialisation est effectuée.

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

## Copier les réglages de Tone rythmique

Cette opération copie les réglages de n'importe quel kit de batterie dans le kit actuellement sélectionné.

1. Avec EDIT [PATCH] allumé, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F6 (TONE COPY)].

La fenêtre "Rhythm Tone Copy" apparaît.



2. Appuyez sur [▲] [▼] [◀] [▶] pour déplacer le curseur et servez-vous de la molette VALUE ou des boutons [INC] [DEC] pour sélectionner le groupe "Source" ainsi que le numéro et le Tone.

\* En appuyant sur [F4 (COMPR)], vous cochez (✓) le Patch source et pouvez le vérifier (fonction Compare).

3. Appuyez sur [▲] [▼] [◀] [▶] pour sélectionner le Tone de "Destination".

4. Appuyez sur [F6 (EXEC)].

Un message vous demande confirmation.

5. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour effectuer la copie.

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

### Fonction Compare

Pour les opérations Rhythm Tone Copy et Rhythm Set Save, vous pouvez utiliser la fonction Compare.

Pour écouter le kit de batterie source ou de destination, appuyez sur [F4 (COMPR)] afin de le cocher (✓). Quand vous jouez sur le clavier, vous entendez alors le kit de batterie coché (source ou destination).

\* Lorsqu'il est écouté avec la fonction Compare, le kit de batterie peut avoir un son légèrement différent.

## Sauvegarder vos kits de batterie (Write)

Si vous mettez l'appareil hors tension ou si vous changez de son sans sauvegarder les changements effectués, ceux-ci sont perdus. Pour conserver le son modifié, sauvegardez-le dans la mémoire utilisateur (USER) interne ou sur carte de mémoire (CARD).

Lorsque vous modifiez les réglages d'un Patch, un astérisque "\*" apparaît à la page "PATCH PLAY".

### NOTE

Lors de la sauvegarde, vous remplacez les anciennes données de la mémoire de destination par les nouvelles.

1. Editez le kit de batterie.

2. Appuyez sur EDIT [WRITE].

La page "WRITE MENU" apparaît.

3. Appuyez sur [F2 (PAT/RHY)].

\* Vous pouvez aussi utiliser [▲] [▼] pour choisir "Patch/Rhythm" et

appuyer sur [ENTER].

La page "RHYTHM SET NAME" apparaît.



4. Donnez un nom au kit de batterie.

cf.

Pour en savoir plus sur l'attribution de noms, voyez p. 24.

5. Après avoir entré le nom, appuyez sur [F6 (WRITE)].

L'écran affiche une page où vous pouvez spécifier la mémoire de destination.

6. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] ou [▲] [▼] et [F1 (USER)] [F2 (CARD)] pour sélectionner la destination et le numéro de Patch.

\* En appuyant sur [F4 (COMPR)], vous cochez (✓) le Patch de destination et pouvez l'écouter (fonction Compare).

7. Appuyez sur [F6 (WRITE)].

Un message vous demande confirmation.

8. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour effectuer la sauvegarde.

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

### NOTE

Évitez de mettre le JUNO-G hors tension tant qu'il sauvegarde des données.

## Formes d'onde simples et en boucle

Les formes d'onde internes du JUNO-G sont divisées en deux groupes.

**Simples:** Ces formes d'onde ont un temps de chute (decay) bref.

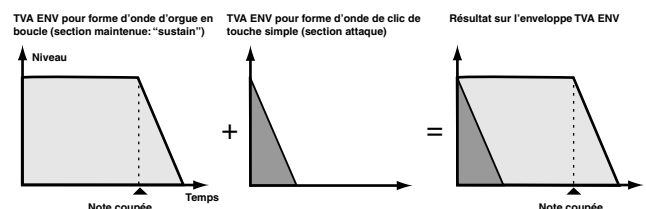
Une forme d'onde simple enregistre l'attaque initiale et la chute du son. Le JUNO-G contient aussi de nombreuses formes d'onde simples qui sont des éléments tirés d'autres sons. Vous trouverez notamment des composants d'attaque tels que les sons de marteaux de piano et les bruits de frettes de guitare.

\* Il est impossible d'utiliser l'enveloppe pour modifier une forme d'onde simple et en rendre la chute plus longue que celle de l'original ou la transformer en son maintenu.

**Boucle:** Ces formes d'onde comprennent des sons ayant de longs temps de chute ainsi que des sons maintenus. Elles reproduisent en boucle (Loop) la section relativement "stabilisée" du son.

Les formes d'ondes en boucle du JUNO-G proposent aussi des éléments tirés d'autres sons tels que la résonance sympathique des cordes d'un piano ou les harmoniques "creuses" des cuivres.

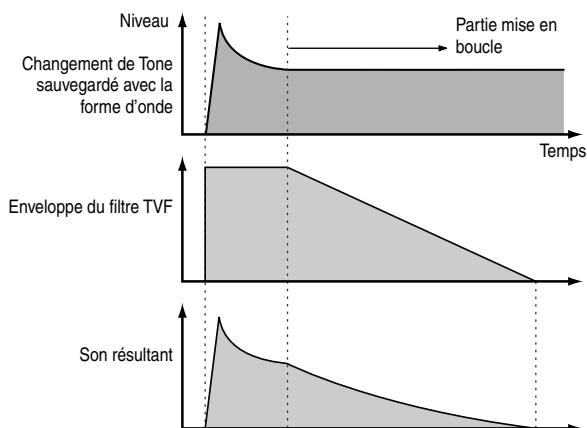
L'illustration suivante montre un exemple de son (un orgue électrique) combinant des formes d'onde simples et en boucle.



## Créer un kit de batterie

### Utilisation de la forme d'onde d'un instrument acoustique

Pour de nombreux instruments acoustiques tels que le piano ou le saxophone, des changements de timbre extrêmement importants se produisent durant les premiers moments de chaque note. Cette attaque initiale contribue dans une large mesure à définir le caractère de l'instrument. Pour de telles formes d'onde, il vaut mieux utiliser tels quels les changements de timbre complexes de l'attaque et se borner à utiliser l'enveloppe pour modifier la chute uniquement.



## Fonctions des paramètres de kit de batterie

### Réglages communs à tout le kit de batterie

#### GENERAL

| Paramètre        | Réglage | Description                                                                                                                                                                                                    |
|------------------|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Rhythm Level     | 0-127   | Volume du kit de batterie                                                                                                                                                                                      |
| Rhythm Tone Name |         | Vous pouvez assigner un nom comprenant jusqu'à 12 caractères au Tone rythmique.<br>Appuyez sur [◀] [▶] pour déplacer le curseur et choisissez les caractères avec la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC]. |

#### CONTROL

| Paramètre                 | Réglage         | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|---------------------------|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Assign Type               | MULTI, SINGLE   | Détermine la façon dont les sons sont produits lorsqu'une même touche est enfoncée un certain nombre de fois.<br><b>MULTI:</b> Superpose les répétitions du son produit par la même touche. Avec des sons relativement longs, tels que des sons de cymbales crash, les sons sont superposés sans coupure des premiers sons joués.<br><b>SINGLE:</b> Ce réglage n'autorise qu'une seule version du son à la fois quand une même touche est actionnée plusieurs fois. Avec des sons assez longs, la première version du son est coupée dès que la suivante est produite. |
| Mute Group                | OFF, 1-31       | Sur une batterie acoustique, il est, par exemple, impossible d'avoir simultanément le son du charleston fermé et du charleston ouvert. Pour reproduire cet état de choses, vous pouvez faire appel à un groupe Mute.<br>La fonction Mute Group vous permet de désigner plusieurs Tones rythmiques qui ne peuvent pas être audibles simultanément. Vous disposez de 31 groupes Mute. Les Tones rythmiques n'appartenant pas à un tel groupe doivent être désactivés ("OFF").                                                                                            |
| Tone Env Mode             | NO-SUS, SUSTAIN | Si vous avez opté pour une forme d'onde en boucle (p. 51), elle reste audible tant que la touche est maintenue enfoncée. Si vous souhaitez qu'une note chute naturellement même lorsque la touche reste enfoncée, réglez ce paramètre sur "NO-SUS".<br>* Si vous utilisez une forme d'onde simple (p. 51), elle ne sera pas maintenue même si ce paramètre est réglé sur "SUSTAIN".                                                                                                                                                                                    |
| Tone Pitch Bend Range     | 0-48            | Détermine le changement de hauteur produit lorsque le levier Pitch Bend est actionné par demi-tons (4 octaves). L'ampleur du changement est identique, que le levier soit actionné vers la droite ou la gauche.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| One Shot Mode             | OFF, ON         | <b>ON:</b> Le son est produit jusqu'à la fin de la forme d'onde (ou de l'enveloppe, si elle arrive en premier lieu). Si vous avez réglé le paramètre Wave Group (p. 53) sur "SAMP", le réglage de boucle est obligatoirement "ONE SHOT" (simple).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Aftertouch Time Ctrl Sens | -63+ +63        | En réglant les paramètres "Wave Group" sur "SAMP" et "Tempo Sync" sur "ON", l'aftertouch pilote l'étirement/le rétrécissement temporel (Time Stretch).<br>Si Time Stretch n'est pas appliqué, rien ne se produit. Avec un réglage positif, le temps d'étirement/de rétrécissement est plus court (il s'allonge avec un réglage négatif).                                                                                                                                                                                                                               |

#### RECEIVE

| Paramètre               | Réglage | Explication                                                                                                                                                                          |
|-------------------------|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tone Receive Expression | OFF, ON | Détermine pour chaque Tone rythmique si les messages MIDI d'expression sont reçus (ON) ou non (OFF).                                                                                 |
| Tone Receive Hold-1     | OFF, ON | Détermine pour chaque Tone rythmique si les messages MIDI Hold-1 sont reçus (ON) ou non (OFF).<br>* Si vous réglez le paramètre "Env Mode" sur "NO-SUS", ce réglage n'a aucun effet. |

| Paramètre             | Réglage            | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-----------------------|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tone Receive Pan Mode | CONTINUOUS, KEY-ON | Détermine pour chaque Tone rythmique la façon dont les messages Pan sont reçus.<br><b>CONTINUOUS:</b> Chaque fois que des messages Pan sont reçus, la position stéréo du Tone change.<br><b>KEY-ON:</b> La position stéréo du Tone ne change qu'à la note suivante. Si un message Pan arrive tandis qu'une note résonne, sa position stéréo ne change pas jusqu'à la prochaine pression sur une touche.<br><i>* Il est impossible de régler les canaux pour empêcher la réception de messages Pan.</i> |

## Modifier les formes d'onde, la hauteur, l'enveloppe de hauteur

### WAVE PARAMETER

| Paramètre                       | Réglage          | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------------------|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Wave Group                      | INT, EXP, SAMP   | Groupe contenant les formes d'onde constituant le Tone rythmique.<br><b>INT:</b> Formes d'onde internes<br><b>EXP:</b> Formes d'onde provenant d'une carte d'extension SRX installée dans le connecteur EXP.<br><b>SAMP:</b> Échantillons                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Wave Bank                       | PRST, USER, CARD | Si Wave Group= SAMP: PRST, USER, CARD<br>Si Wave Group= MSAM: USER, CARD                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Wave No. L (Mono)<br>Wave No. R | ----, 1-1267     | Formes d'onde constituant le Tone rythmique (la limite supérieure dépend du groupe de formes d'onde.)<br>En mono, seul le canal gauche (L) est spécifié. En stéréo, le canal droit (R) est également spécifié.<br>Si vous voulez une paire de formes d'onde gauche/droite, sélectionnez le numéro de la forme d'onde gauche (Wave) (L) puis maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F4 (STEREO)] pour cocher (✓); la forme d'onde droite (R) est chargée.                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Wave Gain                       | -6, 0, +6, +12   | Détermine le gain (amplification) de la forme d'onde.<br>La valeur change par pas de 6dB (décibels); une augmentation de 6dB double le volume de la forme d'onde.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Wave Tempo Sync                 | OFF, ON          | Pour synchroniser une boucle de phrase (Phrase Loop) avec le tempo, réglez ce paramètre sur "ON".<br><i>* Ce paramètre n'est disponible que si vous avez inséré une carte d'extension et choisi une forme d'onde avec données de tempo (BPM) comme échantillon pour un Tone.</i><br>Si vous avez choisi une forme d'onde provenant d'une carte d'extension pour un Tone, l'activation du paramètre "Wave Tempo Sync" (ON) rend les réglages de hauteur et FXM caduques.<br><ul style="list-style-type: none"> <li>Si vous avez sélectionné un échantillon pour un Tone, réglez d'abord le tempo (BPM) de l'échantillon.</li> <li>Si vous avez sélectionné un échantillon pour un Tone, "Wave Tempo Sync" nécessite deux fois plus de voix.</li> </ul> |

#### Boucle de phrase

Une boucle de phrase (Phrase Loop) est une phrase tirée d'un morceau et mise en boucle (avec un échantillonneur, par exemple). Une technique exploitant les boucles de phrase consiste notamment à extraire une phrase d'un morceau d'un certain genre (musique Dance, par exemple) et à créer un nouveau morceau en se servant de cette phrase comme motif de base. Cette opération s'appelle aussi "Break Beats".

#### Time Stretch en temps réel

Si vous avez choisi le groupe "SAMP" ou "MSAM" et activé le paramètre "Wave Tempo Sync" (ON), vous pouvez modifier la vitesse de reproduction de la forme d'onde sans en altérer la hauteur.

| Paramètre  | Réglage | Explication                                                                                                                                                                        |
|------------|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| FXM Switch | OFF, ON | Active (ON) ou coupe (OFF) la fonction FXM.                                                                                                                                        |
| FXM Color  | 1-4     | Détermine le mode de modulation de fréquence FXM.<br>Des valeurs plus élevées produisent un son plus "rugueux" tandis que des valeurs plus basses génèrent un son plus métallique. |
| FXM Depth  | 0-16    | Intensité de la modulation produite par FXM                                                                                                                                        |

#### FXM

FXM (Frequency Cross Modulation) utilise une forme d'onde spécifique pour moduler la fréquence de la forme d'onde sélectionnée afin de créer des harmoniques complexes. Ce procédé permet de créer des sons dingues ou des effets spéciaux.

### WAVE PITCH

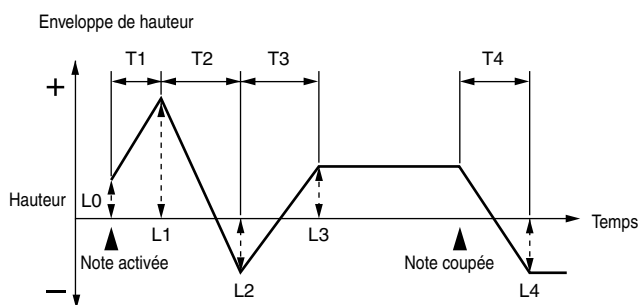
| Paramètre        | Réglage          | Explication                                                                                                                                                                 |
|------------------|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tone Coarse Tune | 0 (C -)–127 (G9) | Détermine la hauteur du Tone rythmique.<br>Régule la hauteur approximative des formes d'onde constituant les Tones rythmiques avec le paramètre "Wave Coarse Tune" (p. 54). |

## Créer un kit de batterie

| Paramètre               | Réglage  | Explication                                                                                                                                                                                                             |
|-------------------------|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tone Fine Tune          | -50– +50 | Change la hauteur du Tone rythmique par 1/100èmes de demi-ton (“cents”).<br>Réglez la hauteur approximative des formes d’onde constituant les Tones rythmiques avec le paramètre “Wave Fine Tune” (p. 54).              |
| Tone Random Pitch Depth | 0–1200   | Détermine l’étendue de la déviation aléatoire de hauteur (en cents) se produisant chaque fois qu’une touche est enfoncée.<br>Si vous ne souhaitez pas que la hauteur change aléatoirement, réglez ce paramètre sur “0”. |

## WAVE PITCH ENV

| Paramètre       | Réglage  | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-----------------|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| P-Env Depth     | -12– +12 | Intensité de l’enveloppe de hauteur<br>Des valeurs élevées accentuent l’influence de l’enveloppe. Des valeurs négatives inversent la forme de l’enveloppe.                                                                                                                    |
| P-Env V-Sens    | -63– +63 | La force exercée sur le clavier peut modifier l’enveloppe de hauteur.<br>Si l’enveloppe de hauteur doit avoir plus d’effet pour des notes jouées avec force, choisissez une valeur positive pour ce paramètre.                                                                |
| P-Env T1 V-Sens | -63– +63 | Ce paramètre permet de faire varier la section T1 de l’enveloppe de hauteur en fonction du toucher.<br>Si l’attaque (T1) doit être accélérée lorsque vous jouez fort, choisissez une valeur positive pour ce paramètre.                                                       |
| P-Env T4 V-Sens | -63– +63 | Ce paramètre permet de faire varier le temps T4 de l’enveloppe de hauteur en fonction de la vitesse de relâchement de la touche.<br>Si le relâchement (T4) doit être accéléré lorsque vous relâchez rapidement les touches, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. |
| P-Env Time 1–4  | 0–127    | Temps de l’enveloppe de hauteur (T1–T4)<br>Des valeurs élevées allongent le temps jusqu’à la hauteur suivante.                                                                                                                                                                |
| P-Env Level 0–4 | -63– +63 | Niveaux de l’enveloppe de hauteur (L0–L4)<br>Ces paramètres déterminent le changement de hauteur par rapport à la hauteur définie avec Coarse Tune et Fine Tune à chaque point.                                                                                               |



## Paramètres WAVE MIX

### WAVE MIX LV/PN

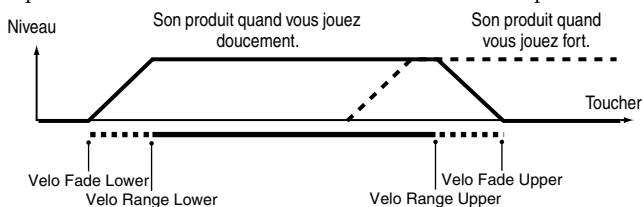
| Paramètre         | Réglage       | Description                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------------|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Wave Level        | 0–127         | Volume de la forme d’onde                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Wave Pan          | L64–0–63R     | Position gauche/droite de la forme d’onde                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Wave Rnd Pan Sw   | OFF, ON       | Ce paramètre permet de changer de façon aléatoire la position stéréo de la forme d’onde chaque fois qu’une touche est enfoncée (ON). Si vous ne le souhaitez pas, coupez ce paramètre (OFF).<br>* L’étendue du changement de position stéréo est déterminée par le paramètre “Random Pan Depth” (p. 56). |
| Wave Alter Pan Sw | OFF, ON, REVS | Ce paramètre alterne la position de la forme d’onde entre la gauche et la droite chaque fois qu’une touche est enfoncée.<br>Activez (“ON”) ce paramètre pour que la forme d’onde suive les réglages “Alternate Pan Depth” (p. 56) ou sur “REVS” pour inverser le positionnement stéréo.                  |

### WAVE MIX TUNE

| Paramètre        | Réglage  | Explication                                                                            |
|------------------|----------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| Wave Coarse Tune | -48– +48 | Règle la hauteur du son de la forme d’onde (par demi-tons sur $\pm 4$ octaves).        |
| Wave Fine Tune   | -50– +50 | Change la hauteur du son de la forme d’onde Patch par 1/100èmes de demi-ton (“cents”). |

## VELOCITY RANGE

Vous pouvez vous servir de la force exercée sur les touches pour déterminer la façon dont chaque forme d’onde est produite.



| Paramètre        | Réglage      | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Velocity Control | OFF, ON, RAN | Détermine s'il est fait appel (ON) ou non (OFF) à une autre forme d'onde selon la force exercée sur la touche (toucher).<br><b>RAN:</b> ("RANDOM", aléatoire): les formes d'onde du Tone rythmique résonnent de façon aléatoire, indépendamment de tout message de toucher. |
| Velo Fade Lower  | 0-127        | Détermine le niveau de la forme d'onde lorsque le Tone rythmique est joué avec un toucher inférieur à la valeur Velo Range Lower.<br>Si la forme d'onde doit rester inaudible, réglez ce paramètre sur "0".                                                                 |
| Velo Range Lower | 1-UPPER      | Détermine la valeur de toucher minimale pour que la forme d'onde soit audible.                                                                                                                                                                                              |
| Velo Range Upper | LOWER-127    | Détermine la valeur de toucher maximale pour que la forme d'onde soit audible.                                                                                                                                                                                              |
| Velo Fade Upper  | 0-127        | Détermine le niveau de la forme d'onde lorsque le Tone rythmique est joué avec un toucher supérieur à la valeur "Velo Range Upper".<br>Si la forme d'onde doit rester inaudible, réglez ce paramètre sur "0".                                                               |

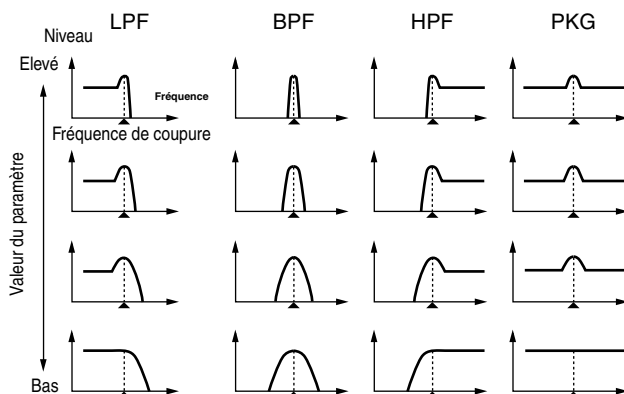
## Changer le timbre d'un son avec un filtre (TVF/TVF Envelope)

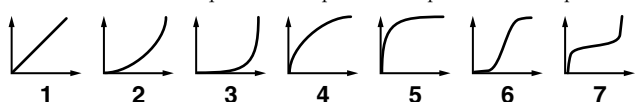
Ce filtre atténue ou accentue une bande de fréquences spécifique et change ainsi le timbre, l'épaisseur et d'autres aspects du son.

### TVF PARAMETER

| Paramètre        | Réglage                             | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|------------------|-------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Filter Type      | OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3 | Type de filtre<br><b>OFF:</b> Aucun filtre n'est utilisé.<br><b>LPF:</b> Filtre passe-bas. Un filtre passe-bas réduit le volume des fréquences situées au-dessus de la fréquence de coupure afin de diminuer la brillance du son.<br><b>BPF:</b> Filtre passe-bande. Conserve uniquement les fréquences entourant la fréquence du filtre et coupe le reste. Ce procédé permet de créer des sons particuliers.<br><b>HPF:</b> Filtre passe-haut. Ce filtre coupe les fréquences situées sous la fréquence du filtre coupeure. Il est idéal pour les sons percutants car il souligne les hautes fréquences.<br><b>PKG:</b> Filtre en cloche (Peaking). Ce filtre accentue toutes les fréquences situées autour de la fréquence de coupure. Vous pouvez l'utiliser pour créer des effets wah-wah en vous servant d'un LFO pour changer cycliquement la fréquence du filtre.<br><b>LPF2:</b> Filtre passe-bas 2. Bien qu'il coupe les composants fréquentiels situés au-dessus de la fréquence de coupure, ce filtre est moitié moins sensible que LPF. Il est recommandé pour des simulations d'instruments tels qu'un piano acoustique.<br><b>LPF3:</b> Filtre passe-bas 3. Bien qu'il coupe les composants fréquentiels situés au-dessus de la fréquence de coupure, la sensibilité de ce filtre varie en fonction de la fréquence de coupure. Alors que ce filtre donne également de bons résultats avec des simulations d'instruments acoustiques, les nuances sont différentes de celles produites par LPF2, même avec des réglages "TVF Envelope" identiques.<br>* Si vous optez pour "LPF2" ou "LPF3", le réglage du paramètre Resonance est ignoré. |
| Cutoff Frequency | 0-127                               | Fréquence à partir de laquelle le filtre commence à avoir un effet sur les fréquences de la forme d'onde.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Resonance        | 0-127                               | Souligne les alentours de la fréquence de coupure afin de conférer plus de caractère au son.<br>* Des valeurs trop élevées peuvent générer de l'oscillation et entraîner une distorsion du son.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

#### Resonance



| Paramètre      | Réglage  | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                |
|----------------|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Cutoff V-Curve | FIX, 1-7 | Courbe déterminant la façon dont le toucher (velocity) influence la fréquence de coupure.<br>Choisissez "FIX" si la fréquence de coupure ne doit pas être affectée par le toucher.<br> |

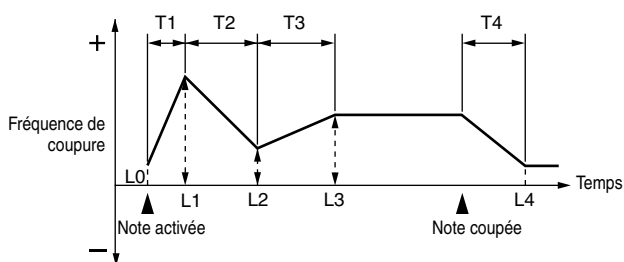
## Créer un kit de batterie

| Paramètre        | Réglage  | Explication                                                                                                                                                                                                              |
|------------------|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Cutoff V-Sens    | -63~ +63 | Utilisez ce paramètre pour modifier la fréquence de coupure à appliquer en fonction des variations de toucher. Si des notes jouées avec force doivent augmenter la fréquence de coupure, choisissez une valeur positive. |
| Resonance V-Sens | -63~ +63 | Ce paramètre permet de faire varier la résonance en fonction du toucher.<br>Si des notes jouées avec force doivent augmenter l'effet de résonance, choisissez une valeur positive.                                       |

## TVF ENVELOPE

| Paramètre       | Réglage  | Explication                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-----------------|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| F-Env Depth     | -63~ +63 | Effet de l'enveloppe du filtre (TVF)<br>Des valeurs élevées accentuent l'influence de l'enveloppe TVF. Des valeurs négatives inversent la forme de l'enveloppe.                                                                                                        |
| F-Env V-Curve   | FIX, 1~7 | Courbe déterminant la façon dont le toucher (velocity) influence l'enveloppe TVF.<br>Choisissez "FIX" si l'enveloppe TVF ne doit pas être affectée par le toucher.<br>               |
| F-Env V-Sens    | -63~ +63 | Détermine la façon dont le toucher influence l'intensité de l'enveloppe TVF.<br>Des valeurs positives augmentent l'influence du filtre TVF lorsque vous jouez avec force tandis que des valeurs négatives la diminuent.                                                |
| F-Env T1 V-Sens | -63~ +63 | Ce paramètre permet de faire varier le temps T1 de l'enveloppe TVF en fonction du toucher.<br>Si l'attaque (T1) doit être accélérée lorsque vous jouez fort, choisissez une valeur positive pour ce paramètre.                                                         |
| F-Env T4 V-Sens | -63~ +63 | Ce paramètre permet de faire varier le temps T4 de l'enveloppe TVF en fonction de la vitesse de relâchement de la touche.<br>Si le relâchement (T4) doit être accéléré lorsque vous relâchez rapidement les touches, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. |
| F-Env Time 1~4  | 0~127    | Temps de l'enveloppe TVF (T1~T4)<br>Des valeurs élevées allongent le temps jusqu'au niveau de fréquence de coupure suivant.                                                                                                                                            |
| F-Env Level 0~4 | 0~127    | Niveaux de l'enveloppe TVF (L0~L4)<br>Détermine la vitesse de changement de la fréquence de coupure à chaque point par rapport à la valeur Cutoff Frequency.                                                                                                           |

TVF Envelope



## Réglage du volume (TVA/TVA Envelope)

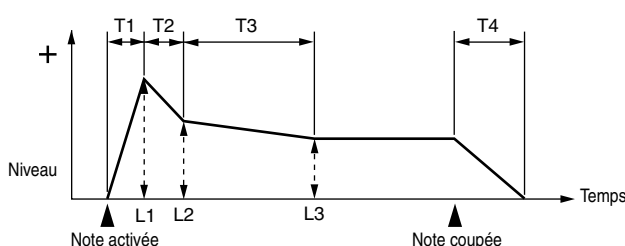
### TVA PARAMETER

| Paramètre           | Réglage   | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|---------------------|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tone Level          | 0~127     | Volume du Tone.<br>Ce paramètre sert principalement à régler la balance entre les Tones.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Level V-Curve       | FIX, 1~7  | Courbe déterminant la façon dont le toucher (velocity) influence le volume.<br>Choisissez "FIX" si le volume du Tone ne doit pas être affecté par le toucher.<br>                                                                                                                                                                                                                    |
| Level V-Sens        | -63~ +63  | Si vous souhaitez que la force exercée sur les touches (le toucher) détermine le volume du Tone, réglez ce paramètre.<br>Avec une valeur positive, le volume du Tone augmente plus vous appuyez fort sur les touches; pour obtenir un volume dégressif plus vous jouez fort, choisissez des valeurs négatives.                                                                                                                                                           |
| Tone Pan            | L64~0~63R | Position gauche/droite du Tone                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Random Pan Depth    | 0~63      | Utilisez ce paramètre pour faire varier la position stéréo de façon aléatoire chaque fois que vous actionnez une touche.<br>Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants.                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Alternate Pan Depth | L63~0~63R | Ce paramètre alterne la position stéréo entre la gauche et la droite chaque fois qu'une touche est enfoncée.<br>Plus les valeurs sont élevées, plus les changements sont importants. Les réglages "L" ou "R" inversent l'ordre d'alternance de la position stéréo entre la gauche et la droite. Si, par exemple, deux Tones rythmiques sont réglés respectivement sur "L" et "R", la position stéréo des deux Tones rythmiques alterne chaque fois qu'ils sont produits. |

## TVA ENVELOPE

| Paramètre       | Réglage  | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A-Env T1 V-Sens | -63~ +63 | Ce paramètre permet de faire varier le temps T1 de l'enveloppe TVA en fonction du toucher.<br>Si l'attaque (temps 1) doit être accélérée lorsque vous jouez fort, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. S'il doit être ralenti, optez pour une valeur négative.                                                    |
| A-Env T4 V-Sens | -63~ +63 | Ce paramètre permet de faire varier le temps T4 de l'enveloppe TVA en fonction de la vitesse de relâchement de la touche.<br>Si le relâchement (T4) doit être accéléré lorsque vous relâchez rapidement les touches, choisissez une valeur positive pour ce paramètre. S'il doit être ralenti, optez pour une valeur négative. |
| A-Env Time 1~4  | 0~127    | Temps de l'enveloppe TVA (T1~T4)<br>Des valeurs élevées allongent le temps jusqu'au niveau de volume suivant.                                                                                                                                                                                                                  |
| A-Env Level 1~3 | 0~127    | Niveaux de l'enveloppe TVA (L1~L3)<br>Détermine la vitesse de changement du volume à chaque point par rapport à la valeur Tone Level.                                                                                                                                                                                          |

TVA Envelope



## Réglages de sortie (OUTPUT)

| Paramètre                               | Réglage              | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------------------------------------|----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Rhythm Out Assign                       | MFx, A, B, 1~4, TONE | Détermine le mode de sortie du signal direct pour chaque kit de batterie.<br><b>MFx</b> : Sortie en stéréo via le processeur multi-effet. Vous pouvez également appliquer du chorus ou de la réverbération au son passant par le multi-effet.<br><b>A, B</b> : Sortie via OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B en stéréo sans passer par le multi-effet.<br><b>1~4</b> : Sortie via INDIVIDUAL 1~4 en mono sans passer par le multi-effet.<br><b>TONE</b> : Sortie conforme aux réglages de chaque Tone rythmique.<br>* Si vous envoyez les signaux aux sorties INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 alors qu'aucune fiche n'est insérée dans la sortie INDIVIDUAL 2, les sons envoyés à INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 sont mixés et envoyés à la sortie INDIVIDUAL 1.<br>* Si le paramètre "Mix/Parallel" est réglé sur "MIX", tous les signaux sont acheminés en stéréo aux prises OUTPUT A (MIX) (p. 158).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Tone Out Assign                         | MFx, A, B, 1~4       | Détermine le mode de sortie du signal direct des Tones rythmiques.<br><b>MFx</b> : Sortie en stéréo via le processeur multi-effet. Vous pouvez également appliquer du chorus ou de la réverbération au son passant par le multi-effet.<br><b>A, B</b> : Sortie via OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B en stéréo sans passer par le multi-effet.<br><b>1~4</b> : Sortie via INDIVIDUAL 1~4 en mono sans passer par le multi-effet.<br>* Si le paramètre "Rhythm Output Assign" n'est pas réglé sur "TONE", ces réglages sont ignorés.<br>* Si vous envoyez les signaux aux sorties INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 alors qu'aucune fiche n'est insérée dans la sortie INDIVIDUAL 2, les sons envoyés à INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 sont mixés et envoyés à la sortie INDIVIDUAL 1.<br>* Si le paramètre "Mix/Parallel" est réglé sur "MIX", tous les signaux sont acheminés en stéréo aux prises OUTPUT A (MIX) (p. 158).<br>* Si vous avez réglé "Tone Out Assign" sur "MFx", réglez MFx Output Assign" (p. 127) pour déterminer la destination du signal de sortie du multi-effet.<br>* Les effets chorus et réverbération ont toujours une sortie mono.<br>* La destination du signal après son passage par le chorus est déterminée avec les paramètres "Chorus Output Select" et "Chorus Output Assign" (p. 127).<br>* Définissez la destination de sortie du signal passant par la réverbération avec le paramètre "Reverb Output Assign" (p. 127). |
| Tone Out Level                          | 0~127                | Détermine le niveau du signal envoyé à la sortie choisie avec le paramètre "Tone Output Assign".                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Niveau d'envoi (sortie= MFx)</b>     |                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Tone Chorus Send                        | 0~127                | Détermine le niveau du signal envoyé au chorus pour chaque Tone rythmique si le Tone passe par le multi-effet (MFx).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Tone Reverb Send                        | 0~127                | Détermine le niveau du signal envoyé à la réverb pour chaque Tone rythmique si le Tone passe par MFx                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Niveau d'envoi (sortie= pas MFx)</b> |                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Tone Chorus Send                        | 0~127                | Détermine le niveau du signal envoyé au chorus pour chaque Tone rythmique si le Tone n'est pas envoyé au multi-effet (MFx).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Tone Reverb Send                        | 0~127                | Détermine le niveau du signal envoyé à la réverb pour chaque Tone rythmique si le Tone n'est pas envoyé au MFx.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

## Réglages d'effets pour un Patch (Effets/MFx/MFx Control/Chorus/Reverb)

Pour en savoir davantage sur les réglages d'effets, voyez les pages indiquées ci-dessous.

- Réglages d'effets (p. 125)
- Paramètres des multi-effets (MFx1~3) (p. 129)
- Réglages de chorus (p. 154)
- Réglages de réverbération (p. 155)

# Jouer en mode Performance

Une Performance contient des réglages (tels que l'assignation de Patch ou de kit de batterie, le volume ou la position stéréo) pour les différentes parties.

En gros, le mode Performance se résume à deux pages d'écran: "PLAY" et "MIXER".

La page "PLAY" permet de combiner des sons (Patches ou kits de batterie) pour créer des ensembles plus complexes. Vous pouvez soit superposer ces différents Patches (Layer), soit leur attribuer des zones distinctes du clavier (Split).

La page "MIXER" vous permet de mixer les sons en réglant le niveau des 16 parties et leur position dans l'image stéréo.

Lorsque vous jouez sur le clavier, vous entendez la partie actuellement sélectionnée ainsi que les parties pour lesquelles "Keyboard Switch" est activé ("ON").

En plus des réglages de chaque partie, vous pouvez également sauvegarder les réglages suivants pour chaque Performance.

- Réglages de contrôleurs comme le contrôleur D Beam
- Réglages d'arpèges ou Chord Memory
- Numéro de groupe rythmique

## NOTE

Si vous mettez l'appareil hors tension ou si vous changez de son sans sauvegarder les changements effectués, ceux-ci sont perdus. Pour conserver le son modifié, sauvegardez-le dans la mémoire utilisateur (USER) interne ou sur carte de mémoire (CARD).

## MEMO

Lorsque vous modifiez les réglages d'une Performance, un astérisque "\*" apparaît à la page "PERFORM PLAY".

## Afficher la page "PERFORM PLAY"

### 1. Appuyez sur MODE [PERFORM].

Vous passez en mode Performance et la page "PERFORM PLAY" s'affiche.



## Afficher la page "PART MIXER"

### 1. Appuyez sur MODE [PART MIXER].

Vous passez en mode Performance et la page "PART MIXER" s'affiche.



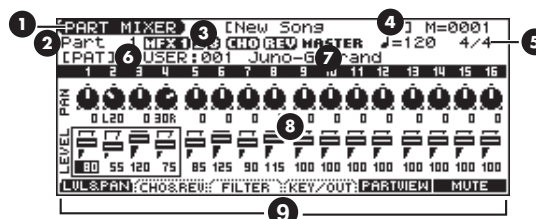
## Fonctions des pages 'PERFORMANCE PLAY/MIXER'

### Page 'PLAY'



1. Indique le mode actuel du générateur de sons.
2. Indique la partie actuelle (changez-la avec [◀] [▶]).
3. Indique si les multi-effets (MFX1, 2, 3), le chorus (CHO), la réverb (REV) et l'effet de mastérisation (MASTER) sont activés/coupés.
4. Indique le nom du morceau actuellement choisi et le numéro de la mesure.
5. Indique la métrique et le tempo.
6. Groupe, numéro et nom de la Performance sélectionnée.
7. Réglages d'octave et de transposition, d'arpège, de maintien d'arpège, mémoire d'accord activée/coupée, motif rythmique activé/coupé.
8. Position des cinq curseurs SONG RECORDER.
9. Plage assignée au clavier ou plage assignée au kit de batterie.
10. Affichage de la page d'édition pour la fonction indiquée.

### Page 'MIXER'



1. Indique le mode actuel du générateur de sons.
2. Indique la partie sélectionnée.
3. Indique si les multi-effets (MFX1, 2, 3), le chorus (CHO), la réverb (REV) et l'effet de mastérisation (MASTER) sont activés/coupés.
4. Indique le nom du morceau actuellement choisi et le numéro de la mesure.
5. Indique la métrique et le tempo.
6. Patch ou motif rythmique
7. Groupe, numéro et nom du Patch ou du motif rythmique
8. Pour toutes les parties: volume (LEVEL), position stéréo (PAN), réverbération (REVERB), chorus (CHORUS), résonance (RESO), fréquence du filtre (FREQ), Pitch Coarse (KEY), Keyboard Switch (KBD), partie du motif rythmique (RHY), partie de l'arpégiateur (ARP) et destination de sortie (OUT).
9. Affichage de la page d'édition pour la fonction indiquée.

\* Utilisez les boutons de fonction pour changer de page d'écran.

9. Affichage de la page d'édition pour la fonction indiquée.

## Sélectionner une Performance

Le JUNO-G a trois groupes de Performances: utilisateur, Preset et sur carte de mémoire.

### USER

Ce groupe du JUNO-G peut être effacé. Ce groupe accueille les Performances que vous avez créées. Le JUNO-G propose 64 Performances préprogrammées.

### PRST (Preset)

Vous ne pouvez pas effacer le contenu de ce groupe du JUNO-G. Cependant, vous pouvez modifier les réglages de la Performance sélectionnée et la sauvegarder ensuite dans la mémoire utilisateur (User). Le JUNO-G propose 64 Performances préprogrammées (presets).

### CARD (carte de mémoire)

Ce groupe vous permet d'utiliser des Patches sauvegardés sur une carte de mémoire insérée dans le connecteur en face arrière. Comme les données de ce groupe sont effaçables, vous pouvez vous en servir pour sauvegarder les Patches de votre cru.

1. Appuyez sur [PERFORM].
2. Utilisez [▲] [▼] pour amener le curseur sur le groupe de Performances.

Performance group  
Performance number



3. Actionnez VALUE ou [INC] [DEC] pour sélectionner éventuellement un autre groupe de Performances.
4. Utilisez [▲] [▼] pour amener le curseur sur le numéro de Performance.
5. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour sélectionner un numéro de Performance.

## Sélectionner des Performances dans la liste

Vous pouvez afficher une liste de Performances et y sélectionner une Performance.

1. Appuyez sur MODE [PERFORM] pour afficher la page "PERFORM PLAY".
2. Amenez le curseur sur le groupe de Performances ou sur le numéro de Performance.
3. Appuyez sur [ENTER].  
La page "PERFORMANCE LIST" apparaît.

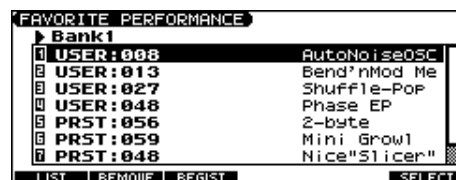


4. Appuyez sur [◀] [▶] pour changer de groupe de Performances.
5. Actionnez la molette VALUE, [INC] [DEC] ou [▲] [▼] pour sélectionner une Performance.
6. Appuyez sur [F6 (SELECT)] ou [ENTER] pour confirmer votre choix.

## Sélectionner vos Performances favorites

Vous pouvez rassembler les Performances que vous utilisez le plus souvent en les sauvegardant sous "Favorite Performance". Cette fonction vous permet d'accéder rapidement à vos Performances favorites.

1. Appuyez sur MODE [PERFORM] pour afficher la page "PERFORM PLAY".
2. Amenez le curseur sur le groupe de Performances ou sur le numéro de Performance.
3. Appuyez sur [ENTER] et ensuite sur [F1 (FAVORIT)].  
La page "FAVORITE PERFORMANCE" apparaît.



4. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] ou [▲] [▼] pour sélectionner un numéro de Performance.  
Pour changer de banque, appuyez sur [◀] [▶].
5. Appuyez sur [F6 (SELECT)] ou [ENTER] pour confirmer votre choix.

## Ajouter une Performance favorite

Vous pouvez consigner jusqu'à 64 Performances (8 sons x 8 banques) dans la liste de vos Performances favorites.

1. Sélectionnez la Performance à consigner.
2. Affichez la page "FAVORITE PERFORMANCE".
3. Appuyez sur [◀] [▶] pour sélectionner la banque devant accueillir la Performance.
4. Utilisez la molette VALUE, [INC] [DEC] ou [▲] [▼] pour sélectionner le numéro sous lequel vous voulez consigner la Performance.
5. Appuyez sur [F3 (REGIST)] pour effectuer l'opération.

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

## Jouer en mode Performance

### MEMO

En appuyant sur [F2 (REMOVE)], vous pouvez annuler la consignation de la Performance sélectionnée à la page "FAVORITE PERFORM" et l'extraire de la liste.

## Utiliser la page "PLAY"

### Sélectionner une partie

La partie sélectionnée est appelée **partie actuelle** ("current").

1. A la page "PERFORM PLAY", utilisez [▲] [▼] pour sélectionner une partie.

### MEMO

Vous pouvez aussi choisir la partie en appuyant sur [PART SELECT] pour l'allumer et en appuyant sur PART SELECT [1]~[8].

\* Pour sélectionner les parties 9~16, appuyez sur [9~16] pour l'allumer puis appuyez sur PART SELECT [9]~[16].

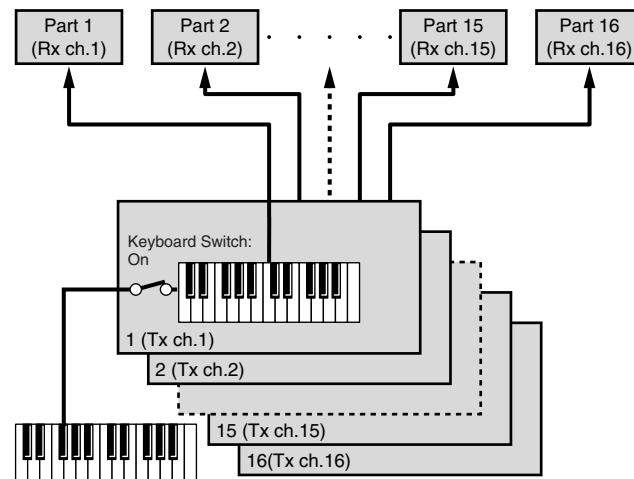
### Sélection d'un son pour une partie

Il est facile de changer le Patch assigné à une partie.

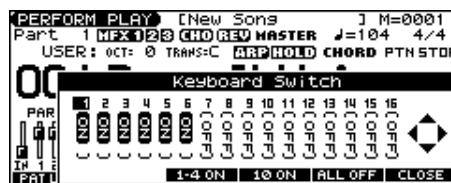
1. Sélectionnez la partie dont vous souhaitez changer le son.
2. Appuyez sur [F1 (PAT LIST)].  
La page "PATCH LIST" apparaît.
  - Si vous appuyez sur [F3 (FAVORIT)], la page "FAVORITE PATCH" (p. 28) apparaît.
  - Si vous appuyez sur [F4 (CATEG)], vous pouvez sélectionner les Patches par catégorie (p. 27).
  - Si vous appuyez sur [F5 (PATCH)], la page "PATCH LIST" (p. 27) apparaît.
  - Si vous appuyez sur [F6 (RHYTHM)], la page "RHYTHM LIST" apparaît.
3. Utilisez [F1 (UP)] [F2 (DOWN)] pour choisir une catégorie ou une banque.
4. Actionnez la molette VALUE, [INC] [DEC] ou [▲] [▼] pour sélectionner un Patch.
5. Appuyez sur [ENTER] pour sélectionner le Patch.

## Superposer des sons (Layer)

En mode Performance, vous pouvez produire les sons de toutes les parties pour lesquelles "Keyboard Switch" est activé et de toutes les parties connectées. La superposition des parties produit des sons plus épais, plus complexes.



1. Appuyez sur MODE [PERFORM] pour afficher la page "PERFORM PLAY".
2. Appuyez sur [F2 (KBD SW)].  
La fenêtre "Keyboard Switch" apparaît.



3. Appuyez sur [◀] [▶] pour sélectionner la partie voulue.
4. Actionnez la molette VALUE, [INC] [DEC] ou [▲] [▼] pour sélectionner "ON".  
Lorsque vous jouez sur le clavier, vous entendez la partie sélectionnée et les parties pour lesquelles Keyboard Switch est activé ("ON").

### MEMO

Appuyez sur [PART SELECT] pour l'allumer puis appuyez sur PART SELECT [1]~[8] pour activer/couper la partie de votre choix.

\* Pour activer/couper les parties 9~16, appuyez sur [9~16] pour l'allumer puis appuyez sur PART SELECT [9]~[16].

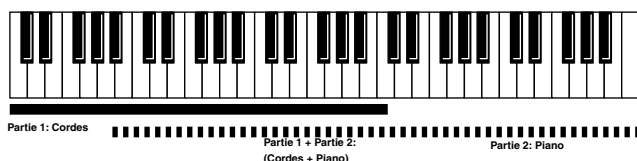
5. Répétez les étapes 3~4 afin d'activer "Keyboard Switch" pour toutes les parties connectées aux parties que vous voulez entendre.
6. Appuyez sur [F6 (CLOSE)] pour revenir à la page "PERFORM PLAY".

### Keyboard Switch (KBD SW)

Utilisez Keyboard Switch si vous voulez superposer plusieurs sons (Layer) ou assigner différents sons à différentes zones du clavier (Split). Inversement, vous pouvez couper Keyboard Switch pour toutes les parties lorsque vous créez des données etc.

## Assigner différents sons à différentes zones du clavier (Split)

En mode Performance, vous pouvez diviser le clavier et assigner un Patch différent à chaque zone (“partage du clavier” ou “Split”). Vous pouvez spécifier individuellement la plage de clavier attribuée à chaque partie; le clavier peut être partagé en 16 sections maximum. Vous pourriez, par exemple, assigner les cordes à la section la plus basse du clavier, le piano à la section la plus haute et une superposition des deux sons à la section intermédiaire.



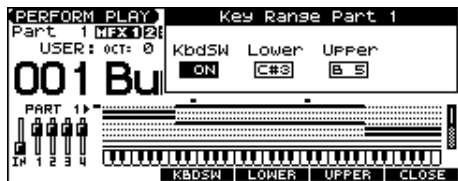
### MEMO

Le partage du clavier constitue un type de superposition de sons (Layer). Il suffit de jouer sur la plage de clavier assignée à chaque partie de la superposition pour obtenir un partage du clavier.

1. Appuyez sur **MODE [PERFORM]** pour afficher la page “**PERFORM PLAY**”.

2. Appuyez sur **[F4 (KEYRANG)]**.

La fenêtre “Key Range” apparaît.



3. Appuyez sur **[▲] [▼]** pour sélectionner la partie voulue.
4. Appuyez sur **[F3 (KBD SW)]**–**[F5 (UPPER)]** ou **[◀] [▶]** pour sélectionner un paramètre.
5. Utilisez la molette **VALUE** ou les boutons **[INC] [DEC]** pour changer le réglage.

| Paramètre | Réglage   | Explication                                |
|-----------|-----------|--------------------------------------------|
| KbdSW     | OFF, ON   | Détermine si la partie est audible ou non. |
| Lower     | C – Upper | Limite inférieure de la plage.             |
| Upper     | Lower–G9  | Limite supérieure de la plage.             |

La barre située au-dessus du clavier indique la plage de notes audibles.

6. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **[F6 (CLOSE)]** pour retrouver la page “**PERFORM PLAY**” et jouez.

### MEMO

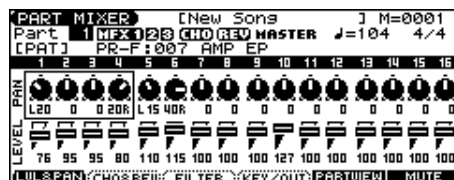
Vous pouvez régler les plages de différentes parties de sorte à ce qu’elles se chevauchent sur certaines sections du clavier.

## Utiliser la page “MIXER”

### Sélectionner une partie

La partie sélectionnée est appelée **partie actuelle**.

1. A la page “**PART MIXER**”, appuyez sur **[▲]** pour amener le curseur sur le numéro de partie.



2. Actionnez la molette **VALUE** ou les boutons **[INC] [DEC]** pour sélectionner la partie.

### MEMO

Vous pouvez aussi choisir la partie en appuyant sur **[PART SELECT]** pour l’allumer et en appuyant sur **PART SELECT [1]~[8]**.

\* Pour sélectionner les parties 9~16, appuyez sur [9~16] pour l’allumer puis appuyez sur **PART SELECT [9]~[16]**.

### Sélection d’un son pour une partie

Si vous n’aimez pas le Patch assigné à une partie, changez-le.

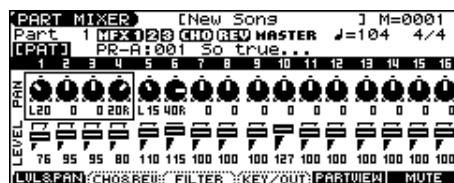
1. Sélectionnez la partie dont vous souhaitez changer le son.
2. Avec **[▲] [▼] [◀] [▶]**, amenez le curseur sur le numéro de Patch ou sur le groupe de Patches.



3. Actionnez la molette **VALUE** ou les boutons **[INC] [DEC]** pour sélectionner un Patch.

### Sélection d’un kit de batterie

1. Sélectionnez une partie.
2. Appuyez sur **[▲] [▼] [◀] [▶]** pour déplacer le curseur à l’emplacement suivant.



3. Utilisez la molette **VALUE** ou les boutons **[INC] [DEC]** pour sélectionner “**RHY**”.

Vous sélectionnez ainsi le kit de batterie.

### Editer les réglages de partie

A la page “PART MIXER”, vous pouvez régler les paramètres suivants pour chaque partie.

1. Appuyez sur **MODE [PART MIXER]** pour afficher la page “PART MIXER”.
2. Appuyez sur **[F1 (LVL&PAN)]~[F4 (KEY/OUT)]** pour sélectionner une fonction.
3. Utilisez **[▲] [▼] [◀] [▶]** pour choisir le paramètre et la partie à éditer.
4. Utilisez la molette **VALUE** ou les boutons **[INC] [DEC]** pour changer le réglage.

| Paramètre (bouton de fonction) |     | Explication                                                                                     |
|--------------------------------|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| [F1 (LVL&PAN)]                 |     | Volume (Level, p. 64) et position stéréo (gauche/droite) (Pan, p. 64) de la partie              |
| [F2 (CHO&REV)]                 |     | Niveau d’envoi de chaque partie au chorus (Chorus, p. 65) et à la réverbération (Reverb, p. 65) |
| [F3 (FILTER)]                  |     | CUTOFF et RESONANCE de la partie.                                                               |
| [F4 (KEY/OUT)]                 | KEY | Hauteur de la partie (par demi-tons, $\pm 4$ octaves) (“Coarse”, p. 65)                         |
|                                | KBD | Keyboard Switch (p. 60)                                                                         |
|                                | RHY | Partie rythmique                                                                                |
|                                | ARP | Partie de l’arpégiateur (p. 74)                                                                 |
|                                | OUT | Assignment de sortie (Asgn, p. 65)                                                              |

### Couper une partie (Mute) (Mute)

Lorsque vous jouez sur un morceau, vous pouvez couper (Mute) les parties que vous ne voulez pas entendre. Cela vous permet de couper la mélodie pour l’utiliser en mode karaoké ou pour vous exercer à jouer la partie coupée.

1. Appuyez sur **MODE [PART MIXER]** pour afficher la page “PART MIXER”.
2. Appuyez sur **[F6 (MUTE)]**.  
La fenêtre “Part Mute” apparaît.
3. Appuyez sur **[◀] [▶]** pour sélectionner la partie voulue.
4. Actionnez la molette **VALUE**, **[INC] [DEC]** ou **[▲] [▼]** pour sélectionner “ON”.

Les parties coupées (Mute “ON”) sont inaudibles.

#### MEMO

Appuyez sur **[PART SELECT]** pour l’allumer puis appuyez sur **PART SELECT [1]~[8]** pour activer/couper la partie de votre choix.

- \* Pour activer/couper les parties 9~16, appuyez sur **[9~16]** pour l’allumer puis appuyez sur **PART SELECT [9]~[16]**.

5. Appuyez sur **[F6 (CLOSE)]** pour revenir à la page précédente.

#### MEMO

Ce réglage peut être sauvegardé dans une mémoire de Performance.

- \* “Part Mute” ne coupe pas la réception de messages MIDI; cette fonction se borne à régler le volume au minimum afin de rendre la partie inaudible. Les messages MIDI continuent donc à être reçus.

# Créer une Performance

Le JUNO-G vous offre un contrôle total sur une vaste gamme de paramètres. Un **paramètre** est un élément qui peut être réglé. Lorsque vous changez les valeurs des paramètres, vous faites de l'**édition**. Ce chapitre explique comment créer des Performances et décrit les fonctions des paramètres de Performance.

## Régler les paramètres de chaque partie

En mode Performance, vous pouvez visualiser les paramètres des parties sous forme de liste à la page **"PART VIEW"**. Cette page affiche une liste reprenant les réglages de huit parties à la fois (assignation de Patch, volume et position stéréo). Vous pouvez éditer ces paramètres à cette page et y effectuer des réglages détaillés, impossible à faire aux pages **"PERFORM PLAY"** ou **"PART MIXER"**.

1. Affichez la page **"PERFORM PLAY"** ou **"PART MIXER"**.

2. Appuyez sur [F5 (PARTVIEW)].

La page **"PART VIEW"** apparaît.

| PART VIEW |       |              |                  |     |
|-----------|-------|--------------|------------------|-----|
|           |       | Patch Number |                  |     |
|           | Type  | Group        | Number           |     |
| 1         | Patch | PR-F         | 004 Funky Line   | KEY |
| 2         | Patch | PR-F         | 018 Intrusive Bs | SB5 |
| 3         | Patch | PR-B         | 005 Power Chord  | DGT |
| 4         | Patch | PR-F         | 033 Poly Brass   | SB8 |
| 5         | Patch | PR-F         | 105 Voco Riff    | PL5 |
| 6         | Patch | PR-B         | 128 Tb Section   | BR5 |
| 7         | Patch | PR-A         | 001 Juno-G Grand | PNO |
| 8         | Patch | PR-A         | 001 Juno-G Grand | PNO |

3. Appuyez sur [▲] [▼] pour sélectionner une partie.

4. Appuyez sur [F1]~[F6] et/ou sur [◀] [▶] pour sélectionner un paramètre.

Le nom du paramètre sur lequel le curseur se trouve est affiché dans la ligne inférieure de la page **"PART VIEW"**.

5. Réglez la valeur avec la molette **VALUE** ou les boutons [INC] [DEC].

6. Lorsque vous avez fini les réglages, appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.

Si vous retournez à la page précédente sans sauvegarder vos changements, un astérisque "\*" apparaît à gauche du groupe de Performances.

### NOTE

Si vous coupez l'alimentation ou sélectionnez un autre son alors que l'écran affiche un astérisque "\*", vous perdez les changements apportés au kit.

## Initialiser les réglages de Performance

"Initialiser" signifie ramener les réglages du Patch actuel à ses valeurs par défaut.

\* L'initialisation n'affecte que le son sélectionné; les sons de la mémoire utilisateur ne sont pas concernés. Si vous souhaitez ramener tous les paramètres du JUNO-G à leur valeur usine, faites appel à la fonction *Factory Reset* (p. 165).

1. Appuyez sur **MODE [PERFORM]** pour afficher la page **"PERFORM PLAY"**.

2. Sélectionnez la Performance à initialiser (p. 59).

3. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F6 (INIT)].

La fenêtre **"Performance Initialize"** apparaît.

4. Appuyez sur [▲] [▼] pour sélectionner le type d'initialisation

**Default:** Ramène la Performance sélectionnée (en mémoire temporaire) aux valeurs standard. Faites appel à cette fonction lorsque vous souhaitez créer un son à partir de zéro.

**Sound Control:** Initialise la valeur des paramètres suivants. Cutoff Offset, Resonance Offset, Attack Time Offset, Release Time Offset, Decay Time Offset, Vibrato Rate, Vibrato Depth, Vibrato Delay

5. Appuyez sur [F6 (SELECT)].

Un message vous demande confirmation.

6. Appuyez sur [F6 (EXEC)].

L'initialisation est effectuée.

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

## Changer les réglages du Patch assigné à une partie

Quand vous utilisez des Patches (ou kits de batterie) en mode Performance, certains paramètres (les paramètres d'effet notamment) sont modifiés par les réglages de la Performance. Pour éditer un Patch (kit de batterie) tout en écoutant le résultat au sein de la Performance, procédez comme suit:

1. Assurez-vous que **MODE [PERFORM]** est allumé.

2. Appuyez sur **EDIT [PATCH]**.

Le Patch (kit de batterie) assigné à la partie actuelle est affiché à la page **"PATCH EDIT"**.

3. Le reste de la procédure est identique à celle du mode Patch (p. 30, p. 49).

### NOTE

Pour sauvegarder le Patch édité, appuyez sur **EDIT [WRITE]**.

## Sauvegarder une Performance personnelle (Write)

Si vous mettez l'appareil hors tension ou si vous changez de son sans sauvegarder les changements effectués, ceux-ci sont perdus. Pour conserver le son modifié, sauvegardez-le dans la mémoire utilisateur (USER) interne ou sur carte de mémoire (CARD).

Lorsque vous modifiez les réglages d'une Performance, un astérisque "\*" apparaît à la page **"PERFORM PLAY"**.

### NOTE

Lors de la sauvegarde, vous remplacez les anciennes données de la mémoire de destination par les nouvelles.

1. Editez la Performance.

2. Appuyez sur [WRITE].

La page **"WRITE MENU"** apparaît.

## Créer une Performance



### 3. Appuyez sur [F1 (PERF)].

\* Vous pouvez aussi utiliser [▲] [▼] pour choisir "Performance" et appuyer sur [ENTER].

La page "PERFORMANCE NAME" apparaît.

### 4. Donnez un nom à la Performance.

**cf.**

Pour en savoir plus sur l'attribution de noms, voyez **Donner un nom** (p. 24).

### 5. Après avoir entré le nom, appuyez sur [F6 (WRITE)].

L'écran affiche une page où vous pouvez spécifier la mémoire de destination pour la Performance.

### 6. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] ou [▲] [▼] et [F1 (USER)] [F2 (CARD)] pour sélectionner la destination et le numéro de mémoire.

### 7. Appuyez sur [F6 (WRITE)].

Un message vous demande confirmation.

### 8. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour effectuer la sauvegarde.

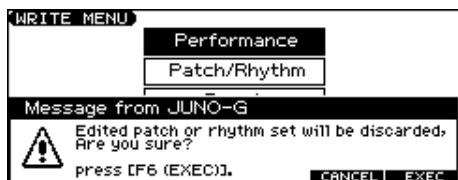
\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

### NOTE

Évitez de mettre le JUNO-G hors tension tant qu'il sauvegarde des données.

## Editer un Patch ou un kit de batterie assigné à une partie d'une Performance

Après avoir édité un Patch ou kit de batterie assigné à une partie d'une Performance, sauvegardez d'abord vos changements avant de sauvegarder la Performance, faute de quoi le message suivant apparaît pour vous avertir que vous allez perdre les modifications apportées au Patch ou au kit de batterie.



Sauvegardez d'abord le Patch/kit de batterie puis la Performance.

## Fonction des paramètres de chaque partie (Paramètres de Performance)

### [F5 (PART VIEW)]

#### [F1 (PATCH)]

| Paramètre | Réglage                                 | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-----------|-----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Type      | Patch, Rhythm                           | Permet d'assigner un Patch (Patch) ou kit de batterie (Rhythm) à chacune des parties.                                                                                                                                                                                                                        |
| Group     | USER, PR-A-F, GM, CARD, USAM, CSAM, EXP | Sélectionne le groupe auquel le Patch voulu appartient. (* Si Type= Patch)<br><b>USER:</b> Utilisateur<br><b>PR-A-F:</b> Presets A~F<br><b>GM:</b> General MIDI (GM2)<br><b>CARD:</b> Carte<br><b>USAM:</b> Échantillons utilisateur<br><b>CSAM:</b> Échantillons sur carte<br><b>EXP:</b> Carte d'extension |
|           | USER, PRST, GM, CARD, EXP               | Sélectionne le groupe auquel le kit de batterie (Rhythm Set) appartient. (* Si Type= Rhythm)<br><b>USER:</b> Utilisateur<br><b>PRST:</b> Presets<br><b>GM:</b> General MIDI (GM2)<br><b>CARD:</b> Carte<br><b>EXP:</b> Carte d'extension                                                                     |
| Number    | 001-****                                | Sélectionne le Patch ou le kit de batterie par son numéro.                                                                                                                                                                                                                                                   |

\* Lorsque le curseur se trouve sur "Type", "Group" ou "Number", vous pouvez appuyer sur [ENTER] pour ouvrir la page "PATCH LIST" et sélectionner un Patch dans la liste (p. 27).

#### [F2 (LVL PAN)]

| Paramètre | Réglage     | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-----------|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Level     | 0-127       | Volume de la partie<br>Ce paramètre sert principalement à régler la balance entre les parties.                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Pan       | L64-0-63R   | Position gauche/droite de la partie                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Kbd       | OFF, ON (✓) | Détermine pour chaque partie si la section clavier est reliée au générateur de sons interne ou non.                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Solo      | OFF, ON (✓) | Cochez ce paramètre "✓" pour écouter la partie seule ("solo").                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Mute      | OFF, ON (✓) | Coupe (✓) et réactive (OFF) la partie. Servez-vous de cette fonction pour couper la mélodie et faire du karaoké ou pour jouer une partie avec un module distinct, par exemple.<br>* Le paramètre "Mute Switch" ne coupe pas la partie mais réduit son volume au minimum afin de la rendre inaudible. Les messages MIDI continuent donc à être reçus. |

## [F3 (PITCH)]

| Paramètre | Réglage   | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-----------|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Octave    | -3+ +3    | Règle la hauteur du son de la partie (par octaves).<br>* Si vous avez assigné un kit de batterie à la partie, ce paramètre n'est pas disponible.                                                                                                                                                                             |
| Coarse    | -48+ +48  | Règle la hauteur du son de la partie (par demi-tons, sur ±4 octaves).                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Fine      | -50+ +50  | Change la hauteur du son de la partie par 1/100èmes de demi-ton ("cents").                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Bend      | 0-24, PAT | Détermine le changement de hauteur produit lorsque le levier Pitch Bend est actionné par demi-tons (2 octaves).<br>L'ampleur du changement est identique, que le levier soit actionné vers la droite ou la gauche.<br>Pour utiliser la plage pitch bend du Patch assigné à la partie (p. 37), réglez ce paramètre sur "PAT". |

### Coarse Tune et Octave Shift

Les paramètres "Coarse Tune", "Fine Tune" et "Octave Shift" semblent tous modifier le son de la même manière: ils changent la hauteur. Si vous jouez C4 (Do central) avec un réglage "Coarse Tune" de "+12", vous obtenez la note C5 (une octave plus haut que C4). Si vous jouez C4 (Do central) avec un réglage "Octave Shift" de "+1", vous obtenez la note C5 (une octave plus haut que C4).

Cependant, ces fonctions sont intrinsèquement différentes. Lorsque le paramètre "Coarse Tune" est réglé sur "+12", la hauteur elle-même augmente d'une octave. Par contre, quand le paramètre "Octave Shift" est réglé sur "+1", c'est comme si vous jouiez avec des touches situées une octave plus haut. En d'autres termes, le paramètre "Coarse Tune" permet de modifier la hauteur et le paramètre "Octave Shift" de décaler tout le clavier (lorsqu'il manque des touches à une extrémité, par exemple).

## [F4 (OUTPUT)]

| Paramètre | Réglage                     | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|-----------|-----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Asgn      | MFx 1-3, A, B, 1-4, PAT 1-3 | Définit l'acheminement du son direct aux sorties pour chaque partie.<br><b>MFx 1-3:</b> Sortie en stéréo via le processeur multi-effet. Vous pouvez également appliquer du chorus ou de la réverbération au son passant par le multi-effet. Permet de choisir un multi-effet (1-3).<br><b>A, B:</b> Sortie via les prises OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B en stéréo sans passer par le multi-effet.<br><b>1-4:</b> Sortie via les prises INDIVIDUAL 1-4 en mono sans passer par le multi-effet.<br><b>PAT 1-3:</b> La sortie de la partie est déterminée par les réglages du Patch ou du kit de batterie assigné à la partie. Permet de choisir un multi-effet (1-3).<br>* Si vous envoyez les signaux aux sorties INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 alors qu'aucune fiche n'est insérée dans la sortie INDIVIDUAL 2, les sons envoyés à INDIVIDUAL 1 et INDIVIDUAL 2 sont mixés et envoyés à la sortie INDIVIDUAL 1.<br>* Si le paramètre Mix/Parallel est réglé sur "MIX", tous les signaux sont acheminés en stéréo aux prises OUTPUT A (MIX) (p. 158).<br>* Si vous avez réglé "Tone Out Assign" sur "MFx", réglez "MFx Output Assign" pour déterminer la destination du signal de sortie du multi-effet.<br>• Les effets chorus et réverbération ont toujours une sortie mono.<br>• La destination du signal après son passage par le chorus est déterminée avec les paramètres "Chorus Output Select" et "Chorus Output Assign" (p. 127).<br>• Déterminez la destination de sortie du signal passant par la réverbération avec le paramètre "Reverb Output Assign" (p. 127). |
| Output    | 0-127                       | Détermine le niveau du signal envoyé à la sortie choisie avec le paramètre "Part Output Assign".                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Chorus    | 0-127                       | Règle le niveau du signal envoyé au chorus pour chaque partie.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Reverb    | 0-127                       | Règle le niveau du signal envoyé à la réverbération pour chaque partie.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |

## [F5 (FX SRC)]

| Paramètre | Réglage     | Explication                                                                                                                                                                                                                                      |
|-----------|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| MFx1-3    | OFF, ON (✓) | Vous pouvez utiliser les réglages d'un Patch donné pour MFx1-MFx3, Chorus et Reverb. Ce paramètre spécifie la partie à laquelle ce Patch est assigné.<br>Si aucune partie n'est sélectionnée, les réglages de la Performance entrent en vigueur. |
| Chorus    |             |                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Reverb    |             |                                                                                                                                                                                                                                                  |

## [PAGE ↓] - [F1 (OFFSET)]

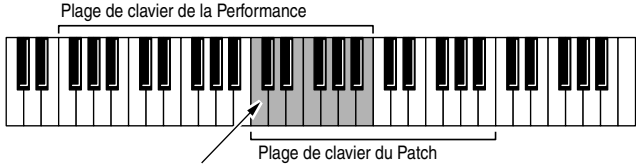
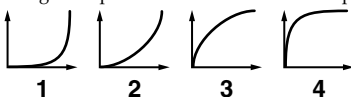
| Paramètre | Réglage  | Explication                                                                                                            |
|-----------|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Cutoff    | -64+ +63 | Détermine la fréquence de coupure du Patch ou du kit de batterie assigné à la partie.                                  |
| Reso      | -64+ +63 | Détermine la résonance du Patch ou du kit de batterie assigné à la partie.                                             |
| Attack    | -64+ +63 | Détermine l'attaque de l'enveloppe TVA/TVF du Patch ou du kit de batterie assigné à la partie.                         |
| Release   | -64+ +63 | Détermine la durée du relâchement (Release) de l'enveloppe TVA/TVF du Patch ou du kit de batterie assigné à la partie. |
| Decay     | -64+ +63 | Détermine la chute (Decay) de l'enveloppe TVA/TVF du Patch ou du kit de batterie assigné à la partie.                  |

## [PAGE ↓] - [F2 (VIBRATO)]

| Paramètre | Réglage  | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Vib Rate  | -64+ +63 | Détermine pour chaque partie la vitesse du vibrato.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Depth     | -64+ +63 | Détermine pour chaque partie l'intensité du vibrato.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Delay     | -64+ +63 | Détermine pour chaque partie le retard avant le début du vibrato.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Phase     | OFF, ON  | Réglez ce paramètre sur "ON" (activé) pour supprimer tout décalage de timing entre des parties utilisant le même canal MIDI.<br>* Lorsque ce paramètre est activé ("ON"), les parties utilisant le même canal MIDI ont leur timing en phase et peuvent être reproduites simultanément. Cette mise en phase explique qu'un laps de temps puisse s'écouler entre la réception des messages de note et la production de son. Réglez ce paramètre sur "ON" si vous en avez besoin. |

## Créer une Performance

### [PAGE ↓] – [F3 (KEYBORD)]

| Paramètre | Réglage     | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-----------|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kbd       | OFF, ON (✓) | Détermine pour chaque partie si la section clavier est reliée au générateur de sons interne ou non.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| K.L       | C – (Upper) | Définit la note la plus basse avec laquelle le Tone est audible pour chaque partie.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| K.U       | (Lower)–G9  | Définit la note la plus haute avec laquelle le Tone est audible pour chaque partie.<br>Si vous avez attribué une plage de clavier à chaque Tone d'un Patch avec le paramètre Key Range (p. 37), les sons ne seront audibles que sur la plage de clavier commune à la plage définie pour chaque Tone avec Key Range et à celle définie pour la partie.<br>                           |
| Velo      | -63– +63    | Ce paramètre change le volume et la fréquence de coupure de chaque partie en fonction du toucher.<br>Si des notes jouées avec force doivent augmenter le volume/la fréquence de coupure, choisissez une valeur positive. Si des notes jouées avec force doivent diminuer le volume/la fréquence de coupure, choisissez une valeur négative. Réglez ce paramètre sur "0" si vous ne souhaitez pas que le volume/la fréquence de coupure change en fonction du toucher. |
| Curve     | OFF, 1–4    | Pour chaque canal MIDI, ce paramètre sélectionne la courbe de toucher (parmi quatre) qui correspond le mieux à la dynamique du clavier MIDI utilisé.<br>Réglez ce paramètre sur "OFF" si vous préférez vous servir de la courbe de toucher du clavier MIDI.<br>                                                                                                                      |
| Voice     | 0–63, FUL   | Détermine le nombre de voix réservées pour chaque partie (Part) lorsque la polyphonie dépasse les 128 voix.<br>* Le nombre total de voix réservées pour toutes les parties ne peut pas dépasser 64. Le nombre de voix disponibles est affiché ainsi: (rest=).<br>Soyez attentif à ces données lorsque vous réglez le paramètre "Voice Reserve".                                                                                                                       |
| Ch        | 1–16        | Détermine le canal de réception MIDI pour chaque partie.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

### Calcul du nombre de voix utilisées

Le JUNO-G peut produire jusqu'à 128 notes simultanément. La polyphonie ou le nombre de voix ne dépend pas seulement du nombre de sons produits mais du nombre de Tones utilisés dans les Patches et du nombre de formes d'onde constituant les Tones. La méthode suivante vous per-

met de calculer le nombre de voix par Patch.

(Nombre de sons produits) x (Nombre de Tones utilisés par les Patches produits) x (Nombre de formes d'onde utilisées dans les Tones)

La fonction "Realtime Stretch" double la polyphonie requise.

### [PAGE ↓] – [F4 (KEY MOD)]

| Paramètre | Réglage         | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-----------|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mono/Poly | MONO, POLY, PAT | Réglez ce paramètre sur "MONO" lorsque la partie doit être reproduite en mono et sur "POLY" pour une reproduction polyphonique. Pour utiliser le réglage du Patch assigné à la partie (p. 37), réglez ce paramètre sur "PAT".<br>* Ce réglage est ignoré pour les parties auxquelles vous avez assigné un kit de batterie.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Legato    | OFF, ON, PAT    | Vous pouvez jouer legato si vous avez opté pour le mode monophonique. Le terme "legato" désigne un jeu lié où les notes sont jouées de façon fluide. Cette fonction réalise des transitions régulières d'une note à l'autre et peut venir à point pour simuler des techniques de jeu telles que celle d'un guitariste martelant ou piquant des cordes.<br>Activez ("ON") ce paramètre si vous souhaitez utiliser la fonction Legato et coupez-le ("OFF") si vous n'en avez pas besoin.<br>Pour utiliser le réglage Legato du Patch assigné à la partie (p. 37), réglez ce paramètre sur "PAT".<br>* Ce réglage est ignoré pour les parties auxquelles vous avez assigné un kit de batterie. |
| Portament | OFF, ON, PAT    | Détermine si l'effet portamento est appliqué.<br>Activez ("ON") ce paramètre si vous voulez du Portamento et coupez-le ("OFF") si vous n'en voulez pas. Pour utiliser le réglage Portamento du Patch assigné à la partie (p. 37), réglez ce paramètre sur "PAT".                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Time      | 0–127, PAT      | Ce paramètre détermine la durée du portamento (glissement d'une note à la suivante).<br>Des valeurs élevées allongent le temps qu'il faut pour atteindre la hauteur de la note suivante. Pour utiliser le réglage "Portamento Time" du Patch assigné à la partie (p. 37), réglez ce paramètre sur "PAT".                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

### [PAGE ↓] – [F5 (S.TUNE)]

| Paramètre               | Réglage  | Explication                                                                                                                           |
|-------------------------|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Part Scale Tune for C–B | -64– +63 | Permet d'accorder chaque partie.<br>Vous pouvez activer/couper la fonction "Scale Tune" avec le paramètre Scale Tune Switch (p. 159). |

### Gamme tempérée

Cette gamme divise une octave en 12 parties égales; elle est la gamme la plus utilisée par la musique occidentale. Le JUNO-G utilise la gamme tempérée lorsque le commutateur Scale Tune est sur "OFF".

### Gamme juste (tonique Do)

Avec cette gamme, les accords parfaits principaux ont un son plus pur qu'avec la gamme tempérée. Cependant, cet effet n'est obtenu que pour une seule tonalité: en cas de transposition, les accords deviendront ambigus.

### Gamme arabe

Avec cette gamme, Mi et Si sont un quart de ton plus bas tandis que Do#, Fa# et Sol# sont un quart de ton plus haut que dans la gamme tempérée. Les intervalles entre Sol et Si, Do et Mi, Fa et Sol#, Sib et Do# ainsi que Mib et Fa# représentent des tierces naturelles et sont à mi-chemin entre une tierce majeure et une tierce mineure. Avec le JUNO-G, vous pouvez vous servir de la gamme arabe avec trois tonalités: en Sol, Do et Fa.

#### <Exemple>

| Nom de la note | Gamme tempérée | Gamme juste (tonique 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 MIDI

1. Affichez la page "PERFORM PLAY" et sélectionnez la Performance à modifier (p. 59).

2. Appuyez sur [F6 (MIDI)].

La page "MIDI FILTER" apparaît.

| Paramètre                    | Réglage     | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|------------------------------|-------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Rx                           | OFF, ON (✓) | Détermine pour chaque partie si les messages MIDI sont reçus (ON) ou non (OFF).<br>Si vous optez pour "OFF", la partie ne réagit pas aux messages. En général, ce paramètre est activé ("ON") mais vous pouvez le couper ("OFF") si vous souhaitez qu'une partie donnée reste silencieuse durant la reproduction. |
| PC (Program Change)          | OFF, ON (✓) | Détermine pour chaque canal MIDI si les messages MIDI sont reçus (ON) ou non (OFF).                                                                                                                                                                                                                               |
| BS (Bank Select)             |             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| PB (Pitch Bend)              |             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| PA (Polyphonic Key Pressure) |             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| CA (Channel Pressure)        |             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Md (Modulation)              |             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Vo (Volume)                  |             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Pn (Pan)                     |             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Ex (Expression)              |             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Hd (Hold-1)                  |             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

### Paramètres du contrôleur D Beam

Le JUNO-G vous permet d'assigner le paramètre affecté par le contrôleur D Beam.

1. Affichez la page "PERFORM PLAY" et sélectionnez la Performance à modifier (p. 59).
2. Appuyez sur [F3 (CONTROL)].  
La page "CTRL SETTING" apparaît.
3. Appuyez sur [F2]~[F5] et/ou sur [▲] [▼] pour sélectionner un paramètre.
4. Réglez la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC].
5. Répétez les étapes 3~5 pour régler chaque paramètre.
6. Appuyez sur [WRITE] pour sauvegarder vos réglages. Si vous ne souhaitez pas conserver les changements, appuyez sur [EXIT] pour retrouver la page "PERFORM PLAY".

\* Les réglages "Active Expression" et "Solo Synth" sont sauvegardés sous forme de réglages système. Appuyez sur [F6 (WRITE)] pour effectuer la sauvegarde.

Si vous retournez à la page "PERFORM PLAY" sans sauvegarder vos changements, un astérisque "\*" apparaît à gauche du groupe de Performances.

#### NOTE

Si vous coupez l'alimentation ou sélectionnez un autre son alors que l'écran affiche un astérisque "\*", les changements apportés à la Performance sont perdus.

### [F2 (TEMPO)]

#### Tempo préconisé

Si le tempo de l'enregistreur de morceau doit changer quand vous changez de Performance, précisez le tempo qui suit ce changement. Ce réglage est valide quand le paramètre "Seq Tempo Override" est activé ("ON"). Pour bénéficier de cette fonction, activez le paramètre "Tempo Override".

VALUE: 20~250

- \* Cette valeur est réglée indépendamment pour chaque Performance. Cela signifie que lorsque vous changez de Performance, le réglage de tempo du JUNO-G change.
- \* Détermine si le tempo de l'enregistreur de morceau change (ON) ou non (OFF) quand vous changez de Performance.

### [F3 (DB ASGN)]

Pour en savoir plus, voyez ASSIGNABLE (p. 71).

### [F4 (DB EXP)]

Pour en savoir plus, voyez ACTIVE EXPRESSION (p. 71).

### [F5 (DB SYN)]

Pour en savoir plus, voyez SOLO SYNTH (p. 70).

### Paramètre du commutateur [F1 (CTRL SW)]

Vous pouvez activer/couper les réglages de contrôleur pour chaque Patch de la Performance.

1. A la page CONTROL SETTING(PERF), appuyez sur [F1 (CTRL SW)]. La page "CONTROL SW(PERF)" apparaît.
2. Utilisez les boutons [▲] [▼] [◀] [▶] pour sélectionner un paramètre.
3. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour changer le réglage.
4. Répétez les étapes 2~3 pour régler chaque paramètre.
5. Appuyez sur [F6 (EXIT)] pour revenir à la page précédente.

#### [F1 (CTRLSW)]

| Paramètre | Réglage     | Explication                                                                                                     |
|-----------|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| P.B       | OFF, ON (✓) | Détermine pour chaque partie si les messages MIDI Pitch Bend sont transmis ou non.                              |
| Mod       |             | Détermine pour chaque partie si les messages MIDI de modulation sont transmis ou non.                           |
| Hold      |             | Détermine pour chaque partie si les messages MIDI d'une pédale branchée à la prise HOLD PEDAL sont transmis.    |
| Ctrl      |             | Détermine pour chaque partie si les messages MIDI d'une pédale branchée à la prise CONTROL PEDAL sont transmis. |
| D Beam    |             | Détermine si la partie est pilotée par le contrôleur D Beam.                                                    |
| Knob C/R  |             | Active/coupe le contrôle de chaque partie par la commande CUTOFF/RESONANCE de la section SOUND MODIFY.          |

#### [F2 (EXT)]

| Paramètre      | Réglage        | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|----------------|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Bank Sel (MSB) | 0~127, OFF     | Si vous souhaitez transmettre une commande de sélection de banque (MSB -octet de statut supérieur-, commande de contrôle CC00) lorsque vous changez de Performance, entrez la valeur à transmettre (0~127) pour chaque partie. Réglez ce paramètre sur "OFF" si vous ne voulez pas transmettre ce message.<br>* Les données des parties dont le commutateur de clavier (Keyboard Switch) est coupé ne sont pas transmises. |
| Bank Sel (LSB) | 0~127          | Si vous souhaitez transmettre une commande de sélection de banque (LSB -octet de statut inférieur-, commande de contrôle CC32) lorsque vous changez de Performance, entrez la valeur à transmettre (0~127) pour chaque partie.<br>* Les données des parties dont le commutateur de clavier (Keyboard Switch) est coupé ne sont pas transmises.                                                                             |
| Prog           | 1~128, OFF     | Si vous souhaitez transmettre une commande de changement de programme lorsque vous changez de Performance, entrez la valeur à transmettre (0~128) pour chaque partie. Réglez ce paramètre sur "OFF" si vous ne voulez pas transmettre ce message.<br>* Les données des parties dont le commutateur de clavier (Keyboard Switch) est coupé ne sont pas transmises.                                                          |
| Level          | 0~127, OFF     | Si vous souhaitez transmettre une commande de volume lorsque vous sélectionnez une Performance, entrez la valeur à transmettre (0~127) pour la partie. Réglez ce paramètre sur "OFF" si vous ne voulez pas transmettre ce message.<br>* Les données des parties dont le commutateur de clavier (Keyboard Switch) est coupé ne sont pas transmises.                                                                         |
| Pan            | L64~0~63R, OFF | Si vous souhaitez transmettre des données de position stéréo (Pan) lorsque vous sélectionnez une Performance, entrez la valeur à transmettre (L64~0~63R) pour la partie. Réglez ce paramètre sur "OFF" si vous ne voulez pas transmettre ce message.<br>* Ces messages ne sont pas transmis pour les parties dont le commutateur de clavier ("Keyboard Switch") est coupé.                                                 |

# Modifier le son en temps réel

Vous pouvez utiliser le contrôleur D Beam ou une pédale pour modifier le son durant l'exécution.

Cette section explique comment bénéficier de ces fonctions en mode Patch. Les opérations sont identiques en mode Performance.

## Contrôleur D Beam

Pour actionner les **contrôleurs D Beam**, il suffit de déplacer la main au-dessus des contrôleurs. Vous pouvez les utiliser pour piloter divers effets, en fonction de leur assignation. Vous pouvez aussi créer des effets spéciaux entraînant un changement instantané de son, impossible à réaliser avec une commande rotative ou le levier pitch bend. Sur le JUNO-G, le contrôleur D Beam permet non seulement de modifier les sons mais aussi de piloter la hauteur d'un son de synthé monophonique (solo).

1. Appuyez sur un des boutons D BEAM [SOLO SYNTH], [ACTIVE EXPRESS] ou [ASSIGNABLE] pour activer le contrôleur D Beam.

**[SOLO SYNTH]:** Permet d'utiliser le contrôleur D Beam comme un synthé monophonique.

**[ACTIVE EXPRESS]:** Le contrôleur D Beam ajoute un type d'expression idéal pour chaque son.

**[ASSIGNABLE]:** Pilote la fonction assignée au contrôleur D Beam.

2. Tout en jouant sur le clavier pour produire des sons, faites des mouvements lents et verticaux de la main au-dessus du contrôleur D Beam.

Le son est modifié selon la fonction assignée au contrôleur D Beam.

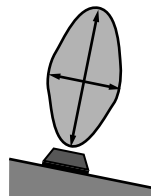
3. Pour couper le contrôleur D Beam, appuyez une fois de plus sur le bouton actionné à l'étape 1 afin d'éteindre son témoin.

### MEMO

En mode Performance, le statut activé/coupé du contrôleur D Beam est sauvegardé indépendamment pour chaque Performance avec les autres données de la Performance.

### Plage utile du contrôleur D Beam

Le schéma suivant indique la zone dans laquelle le contrôleur D Beam réagissent aux mouvements. Les mouvements de la main hors de cette zone ne produisent aucun effet.



### NOTE

La zone de réaction du contrôleur D Beam est considérablement réduite lorsque vous utilisez l'appareil en plein soleil. Ne l'oubliez pas lorsque vous vous servez du contrôleur D Beam à l'extérieur.

### NOTE

La sensibilité du contrôleur D Beam varie en fonction de la luminosité ambiante. S'il ne fonctionne pas comme vous l'escomptez, ajustez la sensibilité ("D Beam Sens") en fonction de la luminosité environnante. Plus cette valeur augmente, plus la sensibilité croît (p. 163).

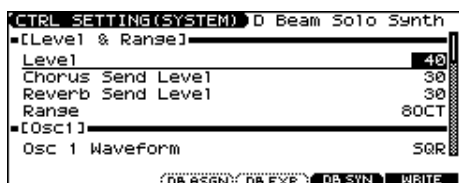
## Modifier le son en temps réel

### SOLO SYNTH

Le JUNO-G vous permet de simuler un synthétiseur monophonique dont la hauteur est pilotée par le contrôleur D Beam.

#### 1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur D BEAM [SOLO SYNTH].

Vous obtenez un affichage similaire à celui-ci.



#### 2. Appuyez sur [▲] [▼] pour sélectionner un paramètre.

#### 3. Actionnez la molette VALUE ou les boutons[INC] [DEC] pour effectuer les réglages.

#### 4. Pour conserver les réglages, appuyez sur [F6 (WRITE)].

#### Astuce

Appuyez sur [F3 (DB ASGN)] pour afficher la page d'assignation du contrôleur D Beam ou sur [F4 (DB EXP)] pour afficher la page "Active Expression" du D Beam.

#### 5. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.

#### MEMO

Les réglages "Solo Synth" sont sauvegardés sous forme de réglages système.

| Paramètre                   | Réglage                          | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----------------------------|----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Niveau et plage</b>      |                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Level                       | 0-127                            | Règle le volume.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Chorus Send Level           | 0-127                            | Niveau d'envoi du signal au chorus.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Reverb Send Level           | 0-127                            | Niveau d'envoi du signal à la réverbération.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Range                       | 2OCT,<br>4OCT,<br>8OCT           | Détermine la plage de variation de hauteur du synthé solo.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Osc1</b>                 |                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Osc 1 Waveform              | SAW,<br>SQR                      | Forme d'onde<br><b>SAW:</b> Onde en dents de scie<br><b>SQR:</b> Onde carrée                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Osc 1 Pulse Width           | 0-127                            | Largeur de pulsation de la forme d'onde.<br>En modifiant cycliquement la largeur de pulsation, vous pouvez créer des changements subtils dans le son.<br>* Le paramètre "Pulse Width" est activé lorsque OSC1/2 est sur "SQR".                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Osc 1 Coarse Tune           | -48- +48                         | Règle la hauteur du Tone par demi-tons sur ±4 octaves                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Osc 1 Fine Tune             | -50- +50                         | Règle la hauteur du Tone par cents sur 1 octaves                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Osc2 &amp; Sync</b>      |                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Osc 2 Waveform              | (comme L'OSC 1)                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Osc 2 Pulse Width           |                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Osc 2 Coarse Tune           |                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Osc 2 Fine Tune             |                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Osc 2 Level                 | 0-127                            | Règle le niveau.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Osc Sync Switch             | OFF, ON                          | Si vous activez ce commutateur, vous obtenez un son complexe doté de nombreuses harmoniques.<br>L'effet est efficace lorsque la hauteur (Pitch) de l'OSC1 est plus élevée que celle de l'OSC2.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| <b>Filtre</b>               |                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Filter Type                 | OFF, LPF,<br>BPF,<br>HPF,<br>PKG | Type de filtre<br><b>OFF:</b> Aucun filtre n'est utilisé.<br><b>LPF:</b> Filtre passe-bas. Un filtre passe-bas réduit le volume des fréquences situées au-dessus de la fréquence de coupure (Cutoff) afin de diminuer la brillance du son.<br><b>BPF:</b> Filtre passe-bande. Conserve uniquement les fréquences entourant la fréquence du filtre et coupe le reste.<br><b>HPF:</b> Filtre passe-haut. Ce filtre coupe les fréquences situées sous la fréquence de coupure.<br><b>PKG:</b> Filtre en cloche (Peaking). Ce filtre accentue toutes les fréquences situées autour de la fréquence de coupure. |
| Cutoff                      | 0-127                            | Fréquence à partir de laquelle le filtre commence à avoir un effet sur les fréquences de la forme d'onde.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Resonance                   | 0-127                            | Souligne les alentours de la fréquence de coupure afin de conférer plus de caractère au son.<br>* Des valeurs trop élevées peuvent générer de l'oscillation et entraîner une distorsion du son.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>LFO</b>                  |                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| LFO Rate                    | 0-127                            | Vitesse de modulation du LFO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| LFO Osc 1 Pitch Depth       | -63- +63                         | Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la hauteur de L'OSC 1.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| LFO Osc 2 Pitch Depth       | -63- +63                         | Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la hauteur de L'OSC 2.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| LFO Osc 1 Pulse Width Depth | -63- +63                         | Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la largeur de pulsation de la forme d'onde de l'OSC 1.<br>* Le paramètre "Pulse Width" est activé lorsque OSC 1 est sur "SQR".                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| LFO Osc 2 Pulse Width Depth | -63- +63                         | Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la largeur de pulsation de la forme d'onde de l'OSC 2.<br>* Le paramètre Pulse Width est activé lorsque OSC 2 est sur "SQR".                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

## ACTIVE EXPRESSION

Le contrôleur D Beam ajoute un type d'expression idéal pour chaque son.

\* L'application de l'expression est différent pour tous les sons. Avec certains sons, l'effet peut être difficilement décelable.

### 1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur D BEAM [ACTIVE EXPRESS].

Vous obtenez un affichage similaire à celui-ci.



### 2. Appuyez sur [▲] [▼] pour sélectionner un paramètre.

### 3. Actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour effectuer les réglages.

#### Astuce

Appuyez sur [F3 (DB ASGN)] pour afficher la page d'assignation du contrôleur D Beam ou sur [F5 (DB SYN)] pour afficher la page "Solo Synth" du D Beam.

### 4. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.

#### MEMO

Les réglages "Active Expression" sont sauvegardés sous forme de réglages système.

| Paramètre | Réglage | Explication                                                                                                                                                                            |
|-----------|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Range Min | 0-127   | Limite inférieure de la plage du contrôleur D Beam                                                                                                                                     |
| Range Max | 0-127   | Limite supérieure de la plage du contrôleur D Beam<br>En choisissant une valeur "Range Max" inférieure à la valeur "Range Min", vous pouvez inverser l'effet (la plage de changement). |

## ASSIGNABLE

En assignant diverses fonctions au contrôleur D Beam, vous pouvez modifier le son de façon extrêmement diverse en temps réel.

### 1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur D BEAM [ASSIGNABLE].

Vous obtenez un affichage similaire à celui-ci.



#### Astuce

Appuyez sur [F4 (DB EXP)] pour afficher la page "Active Expression" du contrôleur D Beam ou sur [F5 (DB SYN)] pour afficher la page "Solo Synth" du D Beam.

### 4. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.

#### MEMO

Les réglages "ASSIGNABLE" sont sauvegardés indépendamment pour chaque Performance avec les autres données de la Performance. Cela vous permet de créer des Performances faisant appel aux commandes en temps réel.

#### MEMO

En mode Patch, ces réglages sont sauvegardés en tant que paramètres système. Pour conserver les réglages, appuyez sur [F6 (WRITE)].

### 2. Appuyez sur [▲] [▼] pour sélectionner un paramètre.

### 3. Actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour effectuer les réglages.

| Paramètre | Réglage                                                                                                                                           | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Type      | CC01-31, 33-95, BEND UP, BEND DOWN, START/STOP, TAP TEMPO, ARP GRID, ARP DURATION, ARP MOTIF, ARP OCTAVE UP, ARP OCTAVE DOWN, ARP STEP, AFTERTOUC | Sélectionne la fonction pilotée par le contrôleur D Beam.<br><b>CC01-31, 33-95:</b> Commandes de contrôle 1-31, 33-95<br><b>BEND UP:</b> Pilote la hauteur selon le réglage "Pitch Bend Range Up" (p. 37).<br><b>BEND DOWN:</b> Pilote la hauteur selon le réglage "Pitch Bend Range Down" (p. 37).<br><b>START/STOP:</b> Lance/arrête l'enregistreur de morceau.<br><b>TAP TEMPO:</b> Tempo spécifié par le rythme avec lequel vous déplacez la main au-dessus du contrôleur D Beam.<br><b>ARP GRID:</b> Grille d'arpège<br><b>ARP DURATION:</b> Durée de chaque note de l'arpège.<br><b>ARP MOTIF:</b> Motif de l'arpège<br><b>ARP OCTAVE UP:</b> Ces boutons transposent la plage des arpèges vers le haut par octaves (maximum 3 octaves).<br><b>ARP OCTAVE DOWN:</b> Ces boutons transposent la plage des arpèges vers le bas par octaves (maximum 3 octaves).<br><b>ARP STEP:</b> Détermine la position du motif d'arpège.<br><b>AFTERTOUC:</b> Aftersustain |
| Range Min | 0-127                                                                                                                                             | Limite inférieure de la plage du contrôleur D Beam                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Range Max | 0-127                                                                                                                                             | Limite supérieure de la plage du contrôleur D Beam<br>En choisissant une valeur "Range Max" inférieure à la valeur "Range Min", vous pouvez inverser la plage de changement.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

## Pédale de contrôle

En connectant une pédale à la prise HOLD PEDAL ou CONTROL PEDAL en face arrière, vous pouvez modifier les sons avec le pied. Vous pouvez brancher une pédale d'expression (EV-5, disponible en option), une pédale de maintien (série DP, disponible en option) ou un commutateur au pied (de la série BOSS FS-5U, en option) au JUNO-G.

## Paramètres de la pédale de contrôle

- Appuyez sur EDIT [MENU].
- Appuyez sur [▲] [▼] pour sélectionner "2. System" puis sur [ENTER].

La fenêtre "System Menu" apparaît.



- Affichez la page "Patch Play" (p. 25).
- Tout en jouant sur le clavier, actionnez la pédale.  
Le son change selon la fonction assignée à la pédale de contrôle.

- Appuyez sur [F2 (KBD/CTRL)] et ensuite sur [F2 (PDL BND)].

Vous obtenez un affichage similaire à celui-ci.



- Appuyez sur [▲] [▼] pour sélectionner un paramètre.
- Actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour effectuer les réglages.

| Paramètre              | Réglage                                                                                                                                                                                                                   | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Control Pedal Assign   | CC01~31, 33~95, BEND UP, BEND DOWN, AFTERTOUCH, OCT UP, OCT DOWN, START/STOP, PUNCH IN/OUT, TAP TEMPO, PROG UP, PROG DOWN, FAVORITE UP, FAVORITE DOWN, ARP SW, RHY START/STOP, CHORD SW, LIVE SET UP, LIVE SET DOWN, LOOP | Fonction de la pédale branchée à la prise CONTROL PEDAL<br><b>CC01~31, 33~95:</b> Commandes de contrôle 1~31, 33~95<br><b>BEND UP:</b> Pilote la hauteur selon le réglage "Pitch Bend Range Up" (p. 37).<br><b>BEND DOWN:</b> Pilote la hauteur selon le réglage "Pitch Bend Range Down" (p. 37).<br><b>AFTERTOUCH:</b> Aftertouch<br><b>OCT UP:</b> Chaque fois que vous actionnez la pédale, la plage de clavier augmente d'une octave (+ 3 octaves maximum).<br><b>OCT DOWN:</b> Chaque fois que vous actionnez la pédale, la plage de clavier diminue d'une octave (- 3 octaves maximum).<br><b>START/STOP:</b> Démarre/arrête l'enregistreur de morceau.<br><b>PUNCH IN/OUT:</b> Démarre/arrête l'enregistrement Punch In/Out manuel.<br><b>TAP TEMPO:</b> Fonction Tap tempo (règle le tempo selon les intervalles entre chaque pression sur la pédale).<br><b>PROG UP:</b> Choisit le son suivant.<br><b>PROG DOWN:</b> Choisit le son précédent.<br><b>FAVORITE UP:</b> Choisit le Patch/la Performance favori(te) portant le numéro suivant ou de la banque suivante.<br><b>FAVORITE DOWN:</b> Choisit le son favori précédent ou de la banque précédente.<br><b>ARP SW:</b> Active/coupe la fonction d'arpèges/rythmique.<br><b>RHY START/STOP:</b> Active/coupe la reproduction de motif rythmique<br><b>CHORD SW:</b> Active/coupe la fonction "Chord Memory".<br><b>LIVE SET UP:</b> Passe à l'étape suivante d'une liste "Live Setting".<br><b>LIVE SET DOWN:</b> Passe à l'étape précédente d'une liste "Live Setting".<br><b>LOOP:</b> Active/coupe la mise en boucle. |
| Control Pedal Polarity | STANDARD, REVERSE                                                                                                                                                                                                         | Polarité de la pédale<br>Le signal électrique produit par certaines pédales lorsqu'elles sont enfoncées ou relâchées est inversé par rapport à celui d'autres pédales. Si votre pédale a un effet opposé à ce que vous attendiez, réglez ce paramètre sur "REVERSE". Si vous utilisez une pédale Roland (qui ne dispose pas de commutateur de polarité), réglez ce paramètre sur "STANDARD".                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Hold Pedal Polarity    |                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Continuous Hold Pedal  | OFF, ON                                                                                                                                                                                                                   | Détermine si la prise HOLD PEDAL reconnaît (ON) ou non (OFF) la fonction de pédale forte continue.<br>En activant ("ON") cette fonction et en branchant une pédale (DP-10, etc.) disponible en option, vous pouvez contrôler le maintien des notes de piano de façon encore plus nuancée.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |

- Pour conserver les réglages, appuyez sur [F6 (WRITE)].
- Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.

# Jouer des arpèges

## Arpégiateur (fonction "Arpeggio")

L'arpégiateur du JUNO-G produit des arpèges automatiquement: maintenez simplement quelques touches enfoncées et un arpège correspondant est joué.

Vous pouvez non seulement faire appel aux **styles d'arpège** usine déterminant la façon dont l'arpège est joué mais vous pouvez aussi réécrire les styles et jouer vos propres arpèges.

Un style d'arpège (Arpeggio Style) est indépendant d'un Patch ou d'une Performance; vous pouvez sauvegarder jusqu'à 128 styles d'arpège. Cela vous permet d'utiliser un même style d'arpège dans plusieurs Patches et Performances simultanément. Les réglages d'arpège peuvent être sauvegardés indépendamment pour chaque Performance. Ils ne peuvent toutefois pas être sauvegardés avec les réglages de Patch.

Vous pouvez jouer plusieurs parties simultanément en faisant appel à ces arpèges et motifs rythmiques (p. 79).

## Jouer des arpèges

### Activer/couper l'arpégiateur

1. Appuyez sur [ARPEGGIO] pour activer l'arpégiateur.

Le bouton s'allume.

\* Vous pouvez effectuer des réglages d'arpèges à cette page.

\* Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.

2. Jouez un accord sur le clavier.

Le JUNO-G produit un arpège en fonction des notes de l'accord que vous venez de jouer.

3. Pour couper l'arpégiateur, appuyez une fois de plus sur [ARPEGGIO] pour éteindre le témoin.

#### MEMO

Parmi les paramètres d'arpège, le **Style (Arpeggio Style)** (p. 74) est particulièrement important. Le motif de reproduction de l'arpège est principalement déterminé par ce choix.

### Combinaison des fonctions Arpeggio et Chord Memory

Lorsque vous jouez avec l'arpégiateur, vous pouvez aussi faire appel à la fonction Chord Memory (p. 77). Après avoir mémorisé des formes d'accords complexes, vous pouvez les rappeler lorsque l'arpégiateur est activé afin de créer des arpèges complexes d'une pression sur une seule touche.

## Tempo des arpèges

Vous pouvez régler le tempo des arpèges.

1. Appuyez sur SONG RECORDER [TEMPO].

La valeur de tempo actuelle s'affiche.



2. Actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour régler le tempo (5-3005-300) ou entrez le tempo en tapant plusieurs fois sur le bouton [F4 (TAP)] selon le rythme voulu (Tap Tempo).

\* Appuyez sur [F5 (CLICK)] pour ajouter une coche (✓) et entendre le clic du métronome.

3. Une fois le réglage effectué, appuyez sur [F6 (CLOSE)].

## Maintenir un arpège

Avec la technique suivante, vous pouvez produire des arpèges même en relâchant les touches.

1. Appuyez sur [ARPEGGIO] pour activer l'arpégiateur.  
La page "ARPEGGIO STYLE" apparaît.
2. Appuyez sur [F1 (HOLD)] pour cocher l'option (✓).
3. Jouez un accord sur le clavier.
4. Si vous jouez un autre accord ou d'autres notes alors que l'arpège est maintenu, l'arpège change en fonction des touches enfoncées.
5. Pour annuler le maintien d'arpège (Arpeggio Hold), appuyez une fois de plus sur [F1 (HOLD)].

## Avec une pédale Hold

Si vous jouez un arpège en enfonçant la pédale Hold, l'arpège continue à être produit même quand vous relâchez les touches du clavier.

1. Vous pouvez brancher un commutateur au pied (série DP) disponible en option à la prise HOLD PEDAL.
2. Appuyez sur [ARPEGGIO] pour activer l'arpégiateur.
3. Jouez un accord en appuyant sur la pédale Hold.
4. Si vous jouez un autre accord ou d'autres notes alors que l'arpège est maintenu, l'arpège change en fonction des touches enfoncées.

## Jouer en accompagnant l'enregistreur de morceau

Vous pouvez synchroniser l'arpégiateur avec l'enregistreur de morceau (Song Recorder) afin de produire des arpèges durant la reproduction du morceau ou pour enregistrer des arpèges en temps réel avec l'enregistreur de morceau.

Pour en savoir plus, voyez **Arp/Rhythm Sync Switch** (p. 163).

## Paramètres d'arpèges

### 1. Appuyez sur [ARPEGGIO] (le bouton s'allume). Vous pouvez aussi maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer sur [ARPEGGIO].

La page "ARPEGGIO STYLE" apparaît.

\* Lorsque vous maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [ARPEGGIO], la page "ARPEGGIO STYLE" apparaît, que l'arpégiateur soit activé ou non.

### 2. Appuyez sur [▲] [▼] pour sélectionner un paramètre.

### 3. Actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour effectuer les réglages.

| Paramètre                          | Réglage                                                       | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|------------------------------------|---------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| (Arpeggio Style)                   | U001-128 (User),<br>P001-128 (Preset)                         | Vous pouvez choisir le style de base de l'arpège.<br>Les styles d'arpège sont conservés en mémoire interne (Preset et User).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Grid                               | 1/4, 1/8, 1/8L,<br>1/8H, 1/12,<br>1/16, 1/16L,<br>1/16H, 1/24 | Détermine la résolution de la grille (Grid) utilisée pour créer un arpège au sein d'un style (Arpeggio Style) ainsi que l'importance de la syncope pour créer un shuffle (aucune, faible ou forte).<br><b>1/4:</b> Noire (1 pas de la grille = 1 temps)<br><b>1/8:</b> Croche (2 pas de la grille = 1 temps)<br><b>1/8L:</b> Shuffle léger ("light") de croche (2 pas de la grille = 1 temps avec un léger shuffle)<br><b>1/8H:</b> Shuffle prononcé ("heavy") de croche (2 pas de la grille = 1 temps avec un shuffle prononcé)<br><b>1/12:</b> Triplet de croches (3 pas de la grille = 1 temps)<br><b>1/16:</b> Double croche (4 pas de la grille = 1 temps)<br><b>1/16L:</b> Shuffle léger ("light") de double croche (2 pas de la grille = 1 temps avec un léger shuffle)<br><b>1/16H:</b> Shuffle prononcé ("heavy") de double croche (2 pas de la grille = 1 temps avec un shuffle prononcé)<br><b>1/24:</b> Triplet de doubles croches (6 pas de la grille = 1 temps)<br><i>* Les réglages de la grille sont identiques pour le motif rythmique.</i> |
| Duration                           | 30-120%, Full                                                 | Détermine si les sons sont produits de façon staccato (notes détachées) ou tenuto (notes soutenues).<br><b>30-120:</b> Par exemple, avec une valeur "30", la durée de la note dans la grille (ou, lorsqu'une série de notes sont reliées par des liaisons, la dernière note) correspond à 30% de la durée de la note choisie pour la grille.<br><b>Full:</b> Même si elle n'est pas dotée d'une liaison, la note continue à résonner jusqu'au début de la suivante.<br><i>* Les réglages de durée sont identiques pour le motif rythmique.</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Motif                              | (Voyez p. 75.)                                                | Voyez <b>Sélection de variations ascendantes/descendantes (Motif)</b> (p. 75).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Velocity                           | REAL, 1-127                                                   | Détermine le volume des notes que vous jouez.<br><b>REAL:</b> Si la valeur de toucher de chaque note doit varier en fonction de la force exercée sur les touches, réglez ce paramètre sur "REAL".<br><b>1-127:</b> Si la valeur de toucher de chaque note doit être fixe, quelle que soit la force exercée sur les touches, réglez ce paramètre sur la valeur souhaitée.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| OctRange                           | -3~ +3                                                        | Cette fonction ajoute un effet qui transpose les arpèges d'une octave à chaque cycle.<br>Vous pouvez déterminer la plage de transposition vers le haut ou vers le bas (jusqu'à trois octaves vers le haut ou vers le bas).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Accent                             | 0-100                                                         | Lorsque vous jouez des arpèges, le toucher de chaque note arpégée est déterminé par le toucher des notes programmées dans le style d'arpège. Vous pouvez ajuster l'intensité ("l'étalement") de cette variation dynamique.<br>Avec un réglage de "100", les notes arpégées ont les valeurs de toucher programmées par le style. Avec un réglage de "0", les notes arpégées ont une valeur de toucher fixe.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Part (Affiché en mode Performance) | Part1-16                                                      | Voici comment choisir la partie jouant les arpèges en mode Performance. Vous ne pouvez choisir qu'une seule partie pour jouer des arpèges.<br>Si un kit de batterie a été assigné à une partie en mode Performance, vous pouvez produire un motif rythmique avec les arpèges.<br><i>* La partie sélectionnée ici l'est pour l'arpégiateur et la fonction Chord Memory.</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

### 4. Une fois le réglage effectué, appuyez sur [EXIT].

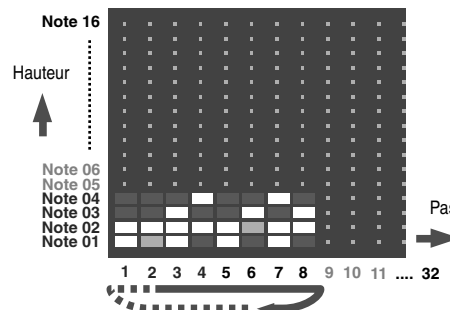
### Styles d'arpège

Un style d'arpège est une série de données de motifs d'arpèges de base et de styles d'accords enregistrée sous forme de grille constituée de 32 pas x 16 hauteurs maximum.

Chaque grille contient un des types de données suivants.

- **ON:** Note enclenchée (avec données de toucher)
- **TIE:** Liaison (maintien de la note précédente)
- **REST:** Silence (pas de production de son)

Les touches actionnées ainsi que leur séquence dépendent de la "note la plus grave durant l'entrée". Cela vous permet d'utiliser un même style d'arpège dans plusieurs Patches et Performances simultanément. Un style d'arpège est indépendant du Patch ou de la Performance.



## Sélection de variations ascendantes/descendantes (Motif)

Détermine le mode de reproduction des sons (motif) lorsque le nombre de notes excède celui programmé pour le style d'arpège.

\* Lorsque vous jouez moins de notes que le nombre prévu dans le style, les notes les plus hautes sont jouées par défaut.

### Réglage:

- Up (L):** Seule la note la plus grave est audible chaque fois et les notes sont reproduites en commençant par les plus graves.
- Up (L&H):** La note la plus grave et la note la plus haute sont audibles chaque fois et les notes sont reproduites en commençant par les plus graves.
- Up ( ):** Les notes sont reproduites dans l'ordre en commençant par les plus graves. Aucune note n'est reproduite chaque fois.
- Down (L):** Seule la note la plus grave est audible chaque fois et les notes sont reproduites dans l'ordre en commençant par les plus hautes.
- Down (L&H):** La note la plus grave et la note la plus haute sont audibles chaque fois et les notes sont reproduites en commençant par les plus graves.
- Down ( ):** Les notes sont reproduites dans l'ordre en commençant par les plus hautes. Aucune note n'est produite chaque fois.
- U/D (L):** Les notes sont produites de la plus grave à la plus haute puis de la plus haute à la plus grave; seule la note la plus grave est reproduite chaque fois.
- U/D (L&H):** La note la plus grave et la note la plus haute sont produites chaque fois et les notes sont reproduites dans l'ordre en commençant par les plus graves puis dans l'ordre inverse.
- U/D ( ):** Les notes sont reproduites dans l'ordre en commençant par les plus graves puis dans l'ordre inverse. Aucune note n'est produite chaque fois.
- Rand (L):** Les notes sont produites de façon aléatoire en fonction des touches enfoncées; seule la note la plus grave est reproduite chaque fois.
- Rand ( ):** Seule la note la plus grave est audible chaque fois et les notes sont reproduites de façon aléatoire. Aucune note n'est reproduite chaque fois.
- Phrase:** Une pression sur une seule touche produit une phrase basée sur la hauteur de la note jouée. Si vous jouez plusieurs notes, seule la dernière est prise en considération.

### <Exemple>

Développement d'un style commençant par la note la plus grave, "1~2~3~2", lorsque vous jouez les notes "C-D-E-F-G".

- Avec le motif "UP (L)":  
C-D-E-D -> C-E-F-E -> C-F-G-F (-> répété)
- Avec le motif "UP ( )":  
C-D-E-D -> D-E-F-E -> E-F-G-F (-> répété)
- Avec le motif "UP&DOWN (L&H)":  
C-D-G-D -> C-E-G-E -> C-F-G-F -> C-E-G-E (-> répété)

## Créer un style d'arpège (Arpeggio Style Edit)

En plus des styles d'arpèges d'usine, vous pouvez aussi créer vos propres styles d'arpège. Après avoir créé un style d'arpège original, vous pouvez le sauvegarder dans la mémoire utilisateur interne.

Il y a en gros deux manières de créer un style d'arpège.

### Enregistrement pas à pas

Avec cette méthode, vous utilisez le clavier pour enregistrer l'arpège pas à pas. Chaque fois que vous entrez une note, vous passez à l'étape suivante. Cette méthode est pratique pour créer un arpège en partant de zéro, dans une mémoire vide.

#### MEMO

Pour cela, il faut initialiser (vider) le style. A la page "ARPEGGIO STYLE EDIT", maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F4 (INIT)]. Un message demande confirmation. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour effectuer l'initialisation.

1. Appuyez sur [ARPEGGIO] (le bouton s'allume). Vous pouvez aussi maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer sur [ARPEGGIO].

\* Lorsque vous maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [ARPEGGIO], la page "ARPEGGIO STYLE" apparaît, que l'arpégiateur soit activé ou non.

2. Appuyez sur [F5 (EDIT)].  
La page "ARPEGGIO STYLE EDIT" apparaît.
3. Appuyez sur [F1 (SETUP)].  
La fenêtre "Arpeggio Setup" apparaît.
4. Appuyez sur [▲] pour amener le curseur sur "End Step".
5. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour préciser le nombre de pas du style d'arpège.
6. Appuyez sur [▼] pour amener le curseur sur "Input Velocity".
7. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour choisir la dynamique des données entrées.
8. Appuyez sur [F6 (CLOSE)] pour refermer la fenêtre "Arpeggio Setup".
9. Appuyez sur [F6 (STP REC)] pour cocher la case (✓).  
Vous êtes prêt pour l'enregistrement pas à pas.
  - Pour passer à la position voulue, appuyez sur [▲] [▼] [◀] [▶].
  - Pour entrer des notes, jouez sur le clavier.
  - Pour entrer une liaison, appuyez sur [F2 (TIE)].
  - Appuyez sur [F3 (REST)] pour entrer un silence.
  - Pour effacer une note, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F6 (CLR NOTE)].
  - Pour effacer toutes les notes du pas, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F5 (CLR STEP)].
  - En appuyant sur [F4 (PREVU)] pour ajouter une coche (✓), vous pouvez écouter le style que vous entrez.

## Jouer des arpèges

### MEMO

Vous pouvez entrer seize numéros de notes (hauteurs) maximum par style.

10. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur [F5 (EXIT)].

## Entrer des valeurs avec la molette VALUE ou [INC] [DEC]

Avec cette méthode, vous utilisez le curseur pour spécifier le pas ou la hauteur voulue et vous entrez une valeur avec la molette ou [INC] [DEC].

Cette méthode vous permet de modifier des données entrées au préalable.

1. Appuyez sur [ARPEGGIO] (le bouton s'allume). Vous pouvez aussi maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer sur [ARPEGGIO].

\* Lorsque vous maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [ARPEGGIO], la page "ARPEGGIO STYLE" apparaît, que l'arpégiateur soit activé ou non.

2. Appuyez sur [F5 (EDIT)].

La page "ARPEGGIO STYLE EDIT" apparaît.

3. Appuyez sur [F1 (SETUP)].

La fenêtre "Arpeggio Setup" apparaît.

4. Appuyez sur [▲] pour amener le curseur sur "End Step".

5. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour préciser le nombre de pas du style d'arpège.

6. Appuyez sur [F6 (CLOSE)] pour refermer la fenêtre Arpeggio Setup.

7. Appuyez sur [▲] [▼] [◀] [▶] pour spécifier le pas ou la hauteur à enregistrer.

\* Cette méthode permet d'utiliser le clavier pour spécifier la hauteur d'une note. (A la différence de l'enregistrement pas à pas, une pression sur une touche du clavier n'entre pas la note.)

8. Choisissez une valeur de toucher (velocity) avec la molette VALUE ou [INC] [DEC]. Vous pouvez entrer une liaison en tournant la molette VALUE à fond à droite (ou en utilisant [INC] pour choisir la valeur maximum).

- Vous pouvez aussi entrer une liaison en appuyant sur [F2 (TIE)].
- Appuyez sur [F3 (REST)] pour entrer un silence.
- En appuyant sur [F4 (PREVU)] pour ajouter une coche (✓), vous pouvez écouter le style que vous entrez.

### MEMO

Vous pouvez entrer seize numéros de notes (hauteurs) maximum par style.

9. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur [F5 (EXIT)].

## Sauvegarder les styles que vous avez créés (Write)

Les styles que vous avez créés sont effacés si vous mettez l'instrument hors tension ou si vous choisissez un autre style. Vous pouvez sauvegarder 128 styles d'arpège de votre cru en mémoire utilisateur.

**Les styles d'arpège sont sauvegardés indépendamment des données de chaque Patch.** En mode Patch, il est impossible de sauvegarder des paramètres d'arpège (tels que Arpeggio Style, Grid, Motif, Duration).

**Il peut être sauvegardé individuellement en mode Performance.** Pour conserver les réglages, appuyez sur [WRITE] et sauvegardez la Performance.

1. Créez un style d'arpège.

2. Appuyez sur [F6 (WRITE)].

La page "ARPEGGIO STYLE NAME" apparaît.

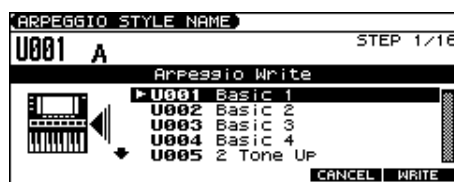
3. Nommez le style.

cf.

Pour en savoir plus sur l'attribution de noms, voyez p. 24.

4. Après avoir entré le nom, appuyez sur [F6 (WRITE)].

L'écran affiche une page permettant de choisir la mémoire de destination du style.



5. Tournez la molette VALUE ou servez-vous de [INC] [DEC], [▲] [▼] pour sélectionner la destination.

6. Appuyez sur [F6 (WRITE)].

Un message vous demande confirmation.

7. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour sauvegarder les données.

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

### NOTE

Ne mettez jamais le JUNO-G hors tension tant qu'il sauvegarde des données.

# Utiliser la fonction 'Chord Memory'

## Fonction 'Chord Memory'

La fonction "Chord Memory" permet, en appuyant sur une seule touche, de produire des accords basés sur des **formes d'accord** pré-programmées. Le JUNO-G peut conserver 64 formes d'accord pré-programmées et 64 formes d'accord utilisateur. Vous pouvez remplacer les 64 formes d'accord utilisateur (programmées en usine) par vos propres créations.

La fonction "Chord Memory" concerne la partie utilisant l'arpégiateur en mode Performance. Si un kit de batterie est assigné à cette partie, vous pouvez vous servir de cette fonction pour produire des motifs rythmiques.

### NOTE

Si vous utilisez la fonction "Chord Memory" avec un Tone dont le paramètre "Mono/Poly" est réglé sur "Mono" (p. 37), vous n'entendrez qu'une seule note de l'accord. Quand vous utilisez la fonction "Chord Memory", réglez le paramètre "Mono/Poly" sur "Poly".

### Combinaison des fonctions 'Arpeggio' et 'Chord Form'

Lorsque vous jouez avec la fonction "Chord Form", vous pouvez aussi faire appel à l'arpégiateur ("Arpeggio") (p. 73). Après avoir mémorisé des formes d'accord complexes, vous pouvez les rappeler lorsque l'arpégiateur est activé afin de créer des arpèges complexes en appuyant sur une seule touche.

## Jouer avec la fonction 'Chord Memory'

### Activer/couper la fonction 'Chord Memory'

- 1. Appuyez sur [CHORD MEMORY] pour activer l'arpégiateur.**  
Le bouton s'allume. La page "CHORD MEMORY" apparaît.
  - \* Cette page permet de sélectionner une forme d'accord et d'effectuer des réglages pour la fonction "Rolled Chord".
  - \* Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.
- 2. Jouez sur le clavier.**  
Un accord est produit en fonction de la forme d'accord actuellement sélectionnée.  
Lorsque vous appuyez sur la touche C4 (Do central), l'accord est produit selon la structure d'accord exacte enregistrée dans la forme d'accord. La touche C4 constitue la référence; pour produire des accords parallèles, appuyez sur d'autres touches.
- 3. Pour couper l'arpégiateur, appuyez une fois de plus sur [CHORD MEMORY] (le témoin s'éteint).**

## Sélectionner des formes d'accord

Quand vous changez de forme d'accord, vous changez les notes de l'accord.

- 1. Appuyez sur [CHORD MEMORY] (le bouton s'allume). Vous pouvez aussi maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer sur [CHORD MEMORY].**  
La page "CHORD MEMORY" apparaît.
  - \* Lorsque vous maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [CHORD MEMORY], la page "CHORD MEMORY" apparaît, que l'arpégiateur soit activé ou non.
- 2. Tournez la molette VALUE ou servez-vous des boutons [INC] [DEC] pour sélectionner un numéro de forme d'accord.**  
**U01~64:** Utilisateur  
**P01~64:** Presets  
Les notes de l'accord sont affichées.
- 3. Quand vous avez sélectionné une forme d'accord, appuyez sur [EXIT].**

## Produire un accord par notes successives (Rolled Chord)

Les notes de l'accord sont produites successivement et non simultanément. Comme la vitesse de reproduction change selon la force exercée sur le clavier, vous pouvez varier votre toucher pour créer une simulation de guitare très réaliste.

- 1. Appuyez sur [CHORD MEMORY] (le bouton s'allume). Vous pouvez aussi maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer sur [CHORD MEMORY].**  
La page "CHORD MEMORY" apparaît.
  - \* Lorsque vous maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [CHORD MEMORY], la page "CHORD MEMORY" apparaît, que l'arpégiateur soit activé ou non.
- 2. Appuyez sur [F1 (ROLL)] pour cocher la case (✓).**  
Avec ce réglage, les notes de l'accord sont produites successivement lorsque vous jouez sur le clavier.

## Changer l'ordre dans lequel les notes sont produites

Vous pouvez changer l'ordre dans lequel les notes de l'accord sont produites.

- 1. A la page "CHORD MEMORY", utilisez [▲] [▼] pour amener le curseur sur la ligne "Rolled Chord Type".**
- 2. Réglez la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC].**  
**UP:** Les notes sont produites successivement de bas en haut.  
**DOWN:** Les notes sont produites successivement de haut en bas.  
**ALTERNATE:** L'ordre des notes de l'accord change chaque fois que vous jouez sur le clavier.

## Utiliser la fonction 'Chord Memory'

### Créer vos propres formes d'accord

Vous pouvez non seulement utiliser les formes d'accord internes pour déterminer la façon dont les notes des accords sont produites avec la fonction "Chord Memory" mais vous pouvez aussi créer vos propres formes d'accord.

1. Appuyez sur [CHORD MEMORY] (le bouton s'allume). Vous pouvez aussi maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer sur [CHORD MEMORY].

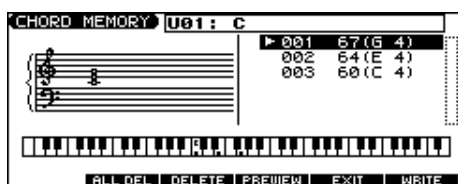
La page "CHORD MEMORY" apparaît.

\* Lorsque vous maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [CHORD MEMORY], la page "CHORD MEMORY" apparaît, que l'arpégiateur soit activé ou non.

2. Tournez la molette VALUE ou servez-vous des boutons [INC] [DEC] pour sélectionner une forme d'accord.

3. Appuyez sur [F5 (EDIT)].

Vous obtenez un affichage similaire à celui-ci.



4. Utilisez le clavier pour entrer l'accord voulu.

Lorsque vous enfoncez une touche, la note s'ajoute à l'écran.

- Si vous vous trompez de note, appuyez sur [F3 (DELETE)]. Vous pouvez aussi effacer une note entrée en appuyant une fois de plus sur la même touche.
- Pour effacer toutes les notes, appuyez sur [F2 (ALL DEL)].
- Pour écouter l'accord entré, appuyez sur [F4 (PREVIEW)].

5. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur [F5 (EXIT)].

### Sauvegarder une forme d'accord que vous avez créée (Write)

Les formes d'accord que vous avez créées sont effacées si vous mettez l'instrument hors tension ou si vous choisissez une autre forme d'accord. Pour conserver une forme d'accord, sauvegardez-la dans la mémoire utilisateur (User) du JUNO-G.

**Une forme d'accord est indépendante du Patch ou de la Performance.** Cela vous permet d'utiliser une même forme d'accord dans plusieurs Patches et Performances.

**En mode Performance, vous pouvez sauvegarder ces réglages individuellement pour chaque Performance.** Ces réglages ne peuvent pas être sauvegardés dans un Patch. Pour conserver les réglages, appuyez sur [WRITE] et sauvegardez la Performance.

1. Créez une forme d'accord.

2. Appuyez sur [F6 (WRITE)].

La page "CHORD NAME" apparaît.

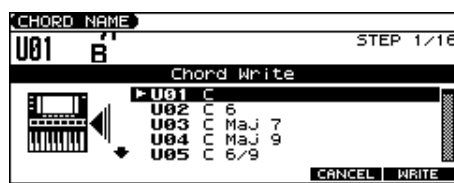
3. Donnez un nom à la forme d'accord.

**cf.**

Pour en savoir plus sur l'attribution de noms, voyez p. 24.

4. Après avoir entré le nom, appuyez sur [F6 (WRITE)].

L'écran affiche une page permettant de sélectionner la mémoire de destination de la forme d'accord.



5. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] ou [▲] [▼] pour sélectionner la destination.

6. Appuyez sur [F6 (WRITE)].

Un message vous demande confirmation.

7. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour effectuer la sauvegarde.

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

#### NOTE

Ne mettez jamais le JUNO-G hors tension tant qu'il sauvegarde des données.

# Partie rythmiques

## Motifs rythmiques

Le JUNO-G propose 256 motifs rythmiques préprogrammés. Vous pouvez produire différents motifs rythmiques en appuyant sur les boutons de fonction ([F1]~[F6]). En plus des motifs usine, vous pouvez aussi créer et utiliser vos propres motifs rythmiques.

Les 256 motifs rythmiques sont des données indépendantes des données des Performances. Cela signifie que n'importe quel motif rythmique peut être partagé par divers kits de batterie ou Performances. En mode Performance, vous pouvez sauvegarder un numéro rappelant un motif rythmique avec les données de la Performance. Un tel numéro ne peut pas être sauvegardé en mode Patch.

## Utiliser des groupes rythmiques

Un "groupe" représente les assignations de motifs rythmiques aux six boutons de fonction. Le kit de batterie utilisé par le groupe est aussi sauvegardé avec les réglages.

\* Vous pouvez changer les assignations de numéros de motifs rythmiques et de Tones rythmiques.

Les données des 32 groupes rythmiques sont sauvegardées indépendamment des données de kit de batterie ou de Performance. Cela signifie que n'importe quel groupe rythmique peut être partagé par divers Patches ou Performances. En plus des groupes rythmiques usine, vous pouvez aussi créer et utiliser vos propres groupes rythmiques.

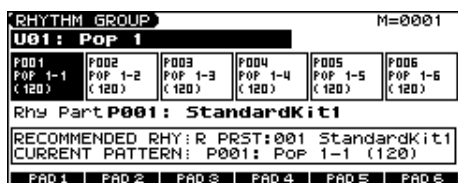
Les réglages de groupe rythmique peuvent être sauvegardés

## Produire un rythme

### Utiliser des motifs rythmiques

#### 1. Appuyez sur [RHYTHM PATTERN].

La page "RHYTHM GROUP" apparaît.



#### 2. Appuyez sur un bouton de fonction ([F1 (PAD 1)]~[F6 (PAD 6)]).

La reproduction du motif rythmique assigné au bouton actionné commence. Le bouton actionné clignote.

#### MEMO

Vous pouvez assigner le motif ou Tone rythmique de votre choix aux différents boutons avec "Rhythm Group Edit" (p. 82).

#### 3. Si vous appuyez sur un bouton clignotant, le motif s'arrête.

#### 4. Appuyez sur [EXIT] pour refermer la page "RHYTHM GROUP".

Vous pouvez aussi appuyer sur [EXIT] pour fermer la page "RHYTHM GROUP". Dans ce cas, il suffit d'appuyer une nouvelle fois sur [RHYTHM PATTERN] pour rouvrir la page "RHYTHM GROUP" et d'appuyer sur le bouton clignotant pour arrêter la reproduction du motif.

\* Vous pouvez aussi arrêter la reproduction en appuyant sur le bouton SONG RECORDER [STOP].

## Tempo des motifs rythmiques

Vous pouvez régler le tempo des motifs rythmiques.

#### 1. Appuyez sur SONG RECORDER [TEMPO].

La valeur de tempo actuelle s'affiche.



#### 2. Actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour régler le tempo (5~3005~300) ou entrez le tempo en tapant plusieurs fois sur le bouton [F4 (TAP)] selon le rythme voulu (Tap Tempo).

\* Appuyez sur [F5 (CLICK)] pour cocher l'option (✓) et entendre le métronome.

#### 3. Une fois le réglage effectué, appuyez sur [F6 (CLOSE)].

## Sélectionner un groupe rythmique

#### 1. Appuyez sur [RHYTHM PATTERN].

La page "RHYTHM GROUP" apparaît.

#### 2. Actionnez VALUE ou [INC] [DEC] pour sélectionner un numéro de groupe rythmique.

Vous pouvez choisir le style de base du groupe rythmique.

U01~32: Utilisateur

P01~32: Presets

\* Lorsque vous sélectionnez un groupe rythmique, le kit de batterie le plus approprié est assigné à la partie rythmique. A l'écran, c'est indiqué par "RECOMMENDED RHY PATTERN".

#### 3. Quand vous avez sélectionné un groupe rythmique, appuyez sur [EXIT].

### Enregistrer la reproduction du motif rythmique

La page "RHYTHM GROUP" permet d'enregistrer le motif rythmique avec l'enregistreur de morceau.

En mode d'attente d'enregistrement, appuyez sur [PLAY] (ou [F6 (START)]) pour lancer le motif rythmique et l'enregistrer.

#### Astuce

Pour que l'enregistrement démarre en même temps que la reproduction du motif, réglez Count In (décompte) sur Off à la page d'attente d'enregistrement.

# Paramètres de motif rythmique

1. Appuyez sur [RHYTHM PATTERN].
2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F2 (RHY PTN)].  
La page "RHYTHM PATTERN" apparaît.
3. Appuyez sur [▲] [▼] pour sélectionner un paramètre.
4. Actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour effectuer les réglages.  
\* En appuyant sur [F4 (PREVU)] pour cocher l'option (✓), vous pouvez écouter le motif rythmique.

| Paramètre        | Réglage                                              | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|------------------|------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| (Rhythm Pattern) | U001–256 (User),<br>P001–256 (Preset)                | Vous pouvez choisir le motif de base du rythme.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Grid             | 1/4, 1/8, 1/8L, 1/8H, 1/12, 1/16, 1/16L, 1/16H, 1/24 | <p>Vous pouvez déterminer la résolution (valeur de note) de la grille (Grid) utilisée pour créer un motif rythmique ainsi que l'importance de la syncope (aucune, faible ou forte) pour créer un shuffle (Grid Type).</p> <p><b>1/4:</b> Noire (1 pas de la grille = 1 temps)</p> <p><b>1/8:</b> Croche (2 pas de la grille = 1 temps)</p> <p><b>1/8L:</b> Shuffle léger ("light") de croche (2 pas de la grille = 1 temps avec un léger shuffle)</p> <p><b>1/8H:</b> Shuffle prononcé ("heavy") de croche (2 pas de la grille = 1 temps avec un shuffle prononcé)</p> <p><b>1/12:</b> Triplet de croches (3 pas de la grille = 1 temps)</p> <p><b>1/16:</b> Double croche (4 pas de la grille = 1 temps)</p> <p><b>1/16L:</b> Shuffle léger ("light") de double croche (2 pas de la grille = 1 temps avec un léger shuffle)</p> <p><b>1/16H:</b> Shuffle prononcé ("heavy") de double croche (2 pas de la grille = 1 temps avec un shuffle prononcé)</p> <p><b>1/24:</b> Triplet de doubles croches (6 pas de la grille = 1 temps)</p> <p>* Les réglages de la grille sont identiques pour l'arpège.</p> |
| Duration         | 30–120%, Full                                        | <p>Détermine si les sons sont produits de façon staccato (notes détachées) ou tenuto (notes soutenues).</p> <p><b>30~120:</b> Par exemple, avec une valeur "30", la durée de la note dans la grille (ou, lorsqu'une série de notes sont reliées par des liaisons, la dernière note) correspond à 30% de la durée de note choisie pour la grille.</p> <p><b>Full:</b> Même s'il n'y a pas de liaison, la note continue à résonner jusqu'au début de la suivante.</p> <p>* Les réglages "Duration" sont identiques pour l'arpège.</p> <p>* Ce réglage n'a pas d'effet lorsque le paramètre "Tone Env Mode" (p. 52) est réglé sur "NO-SUS".</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Velocity         | 1~127                                                | Détermine le volume du motif rythmique.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Accent           | 0~100                                                | <p>Lorsque vous jouez des motifs rythmiques, la dynamique de chaque note est déterminée par le toucher des notes programmées dans le motif rythmique. Vous pouvez ajuster l'intensité (la "plage") de cette variation dynamique.</p> <p>Avec un réglage de "100", les notes ont les valeurs de toucher (Velocity) programmées par le motif rythmique. Avec un réglage de "0", les notes ont une valeur de toucher fixe.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

## Créer un motif rythmique (Rhythm Pattern Edit)

En plus des motifs d'usine, vous pouvez aussi créer vos propres motifs rythmiques. Après avoir créé un motif rythmique original, vous pouvez le sauvegarder dans la mémoire utilisateur interne. Il y a en gros deux manières de créer un motif rythmique.

### Enregistrement pas à pas

Avec cette méthode, vous utilisez le clavier pour enregistrer le motif rythmique pas à pas. Chaque fois que vous entrez une note, vous passez à l'étape suivante. Cette méthode est pratique pour créer un motif rythmique en partant de zéro, dans une mémoire vide.

#### MEMO

Pour cela, il faut initialiser (vider) la mémoire Pattern. A la page "RHYTHM PATTERN EDIT", maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F4 (INIT)]. Un message demande confirmation. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour effectuer l'initialisation.

1. Appuyez sur [RHYTHM PATTERN].
2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F2 (RHY PTN)].
3. Appuyez sur [F5 (PTN EDIT)].  
La page "RHYTHM PATTERN EDIT" apparaît.
4. Appuyez sur [F1 (SETUP)].  
La fenêtre "Rhythm Setup" apparaît.
5. Appuyez sur [▲] pour amener le curseur sur "End Step".
6. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour choisir le nombre de pas du motif rythmique.
7. Appuyez sur [▼] pour amener le curseur sur "Input Velocity".
8. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour choisir la dynamique des données entrées.  
Les données sont entrées avec la dynamique choisie.
9. Appuyez sur [F6 (CLOSE)] pour refermer la fenêtre "Rhythm Setup".
10. Appuyez sur [F6 (STP REC)] pour cocher l'option (✓).  
Vous êtes prêt pour l'enregistrement pas à pas.
  - Pour passer à la position voulue, appuyez sur [▲] [▼] [◀] [▶].
  - Pour entrer des notes, jouez sur le clavier.
  - Pour entrer une liaison, appuyez sur [F2 (TIE)].
  - Appuyez sur [F3 (REST)] pour entrer un silence.
  - Pour effacer une note, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F6 (CLR NOTE)].
  - Pour effacer toutes les notes du pas, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F5 (CLR STEP)].
  - En appuyant sur [F4 (PREVU)] pour cocher l'option (✓), vous pouvez écouter le motif que vous avez entré.

#### MEMO

Vous pouvez entrer seize numéros de notes (hauteurs) maximum par motif.

11. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur [F5 (EXIT)].

## Entrer des valeurs avec la molette VALUE ou [INC] [DEC]

Avec cette méthode, vous utilisez le curseur pour spécifier le pas ou la hauteur voulue et vous entrez une valeur avec la molette ou [INC] [DEC].

Cette méthode vous permet de modifier des données entrées au préalable.

1. Appuyez sur [RHYTHM PATTERN].
2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F2 (RHY PTN)].
3. Appuyez sur [F5 (PTN EDIT)].  
La page "RHYTHM PATTERN EDIT" apparaît.
4. Appuyez sur [F1 (SETUP)].  
La fenêtre "Rhythm Setup" apparaît.
5. Appuyez sur [▲] pour amener le curseur sur "End Step".
6. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour choisir le nombre de pas du motif rythmique.
7. Appuyez sur [F6 (CLOSE)] pour refermer la fenêtre "Rhythm Setup".
8. Appuyez sur [▲] [▼] [◀] [▶] pour spécifier le pas ou la hauteur à enregistrer.
  - \* Cette méthode permet d'utiliser le clavier pour spécifier la hauteur d'une note. (A la différence de l'enregistrement pas à pas, une pression sur une touche du clavier n'entre pas la note.)
9. Choisissez une valeur de toucher (velocity) avec la molette VALUE ou [INC] [DEC]. Vous pouvez entrer une liaison en tournant la molette VALUE à fond à droite (ou en utilisant [INC] pour choisir la valeur maximum).
  - Vous pouvez aussi entrer une liaison en appuyant sur [F2 (TIE)].
  - Appuyez sur [F3 (REST)] pour entrer un silence.
  - En appuyant sur [F4 (PREVU)] pour cocher l'option (✓), vous pouvez écouter le motif que vous avez entré.

#### MEMO

Vous pouvez entrer seize numéros de notes (hauteurs) maximum par motif.

10. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur [F5 (EXIT)].

## Sauvegarder le motif rythmique créé (Write)

Les motifs rythmiques que vous avez créés sont effacés si vous mettez l'instrument hors tension ou si vous choisissez un autre motif. Vous pouvez sauvegarder 32 groupes rythmiques de votre cru en mémoire interne.

**Les motifs rythmiques sont sauvegardés indépendamment des données de Patch.** En mode Patch, il est impossible de sauvegarder les réglages du motif rythmique (tels que Rhythm Pattern, Grid, Duration).

**Il peut être sauvegardé individuellement en mode Performance.** Pour conserver les réglages, appuyez sur [WRITE] et sauvegardez la Performance.

## Partie rythmiques

### 1. Créez un motif rythmique.

### 2. Appuyez sur [F6 (WRITE)].

La page "RHYTHM PATTERN NAME" apparaît.

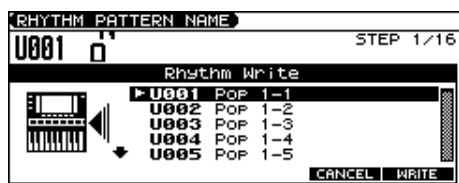
### 3. Donnez un nom au motif rythmique.

**cf.**

Pour en savoir plus sur l'attribution de noms, voyez p. 24.

### 4. Après avoir entré le nom, appuyez sur [F6 (WRITE)].

L'écran affiche une page permettant de choisir la mémoire de destination.



### 5. Tournez la molette VALUE ou servez-vous de [INC] [DEC], [▲] [▼] pour sélectionner la destination.

### 6. Appuyez sur [F6 (WRITE)].

Un message vous demande confirmation.

### 7. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour sauvegarder le motif.

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

#### NOTE

Ne mettez jamais le JUNO-G hors tension tant qu'il sauvegarde des données.

## Créer un groupe rythmique (Rhythm Group Edit)

Vous pouvez non seulement utiliser les groupes rythmiques préprogrammés mais vous pouvez aussi créer vos propres groupes afin de déterminer la façon dont ils sont produits. Vous disposez ainsi de groupes rythmiques originaux, bien à vous.

### 1. Appuyez sur [RHYTHM PATTERN].

La page "RHYTHM GROUP" apparaît.

### 2. Actionnez VALUE ou [INC] [DEC] pour sélectionner le groupe rythmique à éditer.

### 3. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F5 (GRP EDIT)].

La page "RHY GRP EDIT" apparaît.

### 4. Appuyez sur [▲] [▼] pour sélectionner un paramètre.

### 5. Réglez la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC].

| Paramètre          | Réglage            | Explication                                                                                                               |
|--------------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Current Pad Number | 1~6                | Sélection du bouton de fonction à régler. Vous pouvez aussi sélectionner le bouton à régler d'une pression sur ce bouton. |
| Ptn                | U001~256, P001~256 | Détermine le motif assigné au bouton de fonction.                                                                         |

| Paramètre | Réglage                                                                                    | Explication                           |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|
| Rhy       | USER:<br>001~032<br>PRST:<br>001~036<br>GM:<br>001~009<br>CARD:<br>001~032<br>EXP:<br>001~ | Détermine le kit de batterie utilisé. |

### 6. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur [F5 (EXIT)].

## Sauvegarder le groupe rythmique créé (Write)

Le groupe rythmique que vous avez créé est effacé si vous mettez l'instrument hors tension ou si vous choisissez un autre groupe. Vous pouvez sauvegarder 32 groupes rythmiques de votre cru en mémoire utilisateur.

**Les réglages de groupes rythmiques sont sauvegardés indépendamment des données de Patch.** En mode Patch, il est impossible de sauvegarder des paramètres de groupe rythmique.

**Il peut être sauvegardé individuellement en mode Performance.** Pour conserver les réglages, appuyez sur [WRITE] et sauvegardez la Performance.

### 1. Créez un groupe rythmique.

### 2. Appuyez sur [F6 (WRITE)].

La page "RHYTHM GROUP NAME" apparaît.

### 3. Donnez un nom au groupe rythmique.

**cf.**

Pour en savoir plus sur l'attribution de noms, voyez p. 24.

### 4. Après avoir entré le nom, appuyez sur [F6 (WRITE)].

L'écran affiche une page permettant de choisir la mémoire de destination.



### 5. Tournez la molette VALUE ou servez-vous de [INC] [DEC], [▲] [▼] pour sélectionner la destination.

### 6. Appuyez sur [F6 (WRITE)].

Un message vous demande confirmation.

### 7. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour sauvegarder le groupe.

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

# Créer une liste de Patches, performances ou morceaux (Live Setting)

Vous pouvez créer une liste de sons fréquemment utilisés afin de les charger instantanément. Comme vous pouvez ajouter des Patches, des kits de batterie, des Performances ou des morceaux à la liste, le son dont vous avez besoin est chargé immédiatement, quel que soit le mode en cours.

Chaque liste (banque) peut contenir jusqu'à 12 Patches, kits de batterie, Performances et morceaux. Vous pouvez créer 20 banques.

Vous pourriez, par exemple, utiliser la banque 1 pour réunir jusqu'à 12 sons utilisés dans le premier morceau de votre programmation "live".

## Charger des sons

### 1. Appuyez sur **MODE [LIVE SETTING]**.

La page "LIVE SETTING" apparaît.



### 2. Utilisez **[▲] [▼]** pour changer de banque (1-20).

### 3. Appuyez sur **[F1 (1)]~[F6 (6)]** pour sélectionner le son à charger.

Pour choisir les sons 7-12, maintenez **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur **[F1 (7)]~[F6 (12)]**.

\* Le nom du son ou du fichier de morceau est affiché au-dessus du bouton de fonction assigné.

#### Astuce

Vous pouvez aussi utiliser **[INC] [DEC]** pour charger successivement les numéros de la banque.

#### Astuce

Vous pouvez aussi sélectionner les numéros d'une banque avec **[◀] [▶]**. Dans ce cas, le son ne change que quand vous appuyez sur **[ENTER]**.

## Ajouter un son à la liste

### 1. Affichez la page du Patch, kit de batterie ou Performance à ajouter.

### 2. Maintenez **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur **MODE [LIVE SETTING]**.

La page "LIVE SET EDIT" apparaît.



\* Vous pouvez aussi afficher cette page en appuyant sur **EDIT [MENU]** et en sélectionnant "5. Live Setting Edit" dans la fenêtre "Top Menu".

### 3. Utilisez **[F1 (BANK UP)] [F2 (BANK DOWN)] ([▲] [▼])** pour sélectionner la banque de destination du son.

### 4. Appuyez sur **[◀] [▶]** pour sélectionner le numéro de la mémoire de destination.

Vous avez le choix parmi 12 numéros. Agencez les sons selon l'ordre nécessaire pour votre morceau ou programmation live.

### 5. Appuyez sur **[F6 (REGIST)]** pour ajouter le son.

Si, par exemple, vous sauvegardez le son dans la banque 1, mémoire 02, l'écran affiche "Regist to 1~02".

\* Appuyez sur **[EXIT]** pour annuler l'opération.

## Ajouter un morceau à la liste

### 1. Maintenez **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur **MODE [LIVE SETTING]**.

La page "LIVE SET EDIT" apparaît.

\* Vous pouvez aussi afficher cette page en appuyant sur **EDIT [MENU]** et en sélectionnant "5. Live Setting Edit" dans la fenêtre "Top Menu".

### 2. Utilisez **[F1 (BANK UP)] [F2 (BANK DOWN)] ([▲] [▼])** pour sélectionner la banque de destination du son.

### 3. Appuyez sur **[◀] [▶]** pour sélectionner le numéro de la mémoire de destination du son.

Vous avez le choix parmi 12 numéros. Agencez les sons selon l'ordre nécessaire pour votre morceau ou programmation live.

### 4. Appuyez sur **[F3 (SET SONG)]**.

### 5. Appuyez sur **[F1 (USER)]** (mémoire utilisateur) ou **[F2 (CARD)]** (carte de mémoire) pour choisir la destination.

### 6. Utilisez la molette **VALUE** ou **[INC] [DEC]** pour amener le curseur sur le morceau à ajouter à la liste et appuyez sur **[F6 (SELECT)]**.

\* Appuyez sur **[EXIT]** pour annuler l'opération.

## Supprimer une entrée de la liste

### 1. A la page "LIVE SET EDIT", amenez le curseur sur le numéro de l'entrée à supprimer avec **[◀] [▶]**.

### 2. Appuyez sur **[F4 (REMOVE NUMBER)]**.

Si, par exemple, vous supprimez l'entrée 02 dans la banque 1, l'écran affiche "Remove 1~02" et vide cette mémoire.

## Supprimer toutes les entrées d'une banque

### 1. A la page "LIVE SET EDIT", utilisez **[F1 (BANK UP)] [F2 (BANK DOWN)] ([▲] [▼])** pour amener le curseur sur la banque dont vous voulez supprimer les entrées.

### 2. Appuyez sur **[F5 (REMOVE BANK)]**.

Si vous effacez tout le contenu de la banque 1, l'écran affiche "Remove Bank 1" et vide cette banque.

# Reproduire un morceau

Ce chapitre explique comment reproduire un morceau avec l'enregistreur de morceau (Song Recorder) du JUNO-G.

## MEMO

Nous vous conseillons d'utiliser le générateur de sons en **mode Performance** pour reproduire un morceau. Le mode Performance permet de reproduire jusqu'à seize sons différents via seize parties indépendantes. Il convient donc parfaitement pour jouer des morceaux mettant en scène des ensembles composés de batterie, basse, piano, etc.

Avec les réglages d'usine, le morceau de démonstration est automatiquement chargé dans la mémoire temporaire à la mise sous tension du JUNO-G. Vous pouvez changer ce réglage pour éviter ce chargement automatique et garder la mémoire de morceau vide.

1. Appuyez sur [MENU].
2. Appuyez sur [▲] [▼] pour sélectionner "2. System" puis sur [ENTER].
3. Appuyez sur [F1 (GENERAL)] puis sur [F2 (AUTO LD)] pour sélectionner "Startup".
4. Appuyez sur [▲] [▼] pour sélectionner "Load Demo Song at Startup".
5. Utilisez VALUE ou [INC] [DEC] pour le régler sur "OFF".

## Charger et reproduire un morceau (Load Play)

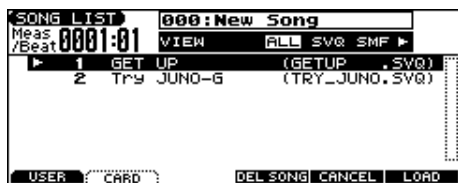
Le JUNO-G peut charger un morceau de la mémoire utilisateur ou d'une carte de mémoire dans la mémoire temporaire et le reproduire.

## NOTE

Le morceau se trouvant en mémoire temporaire est perdu à la mise hors tension ou si vous chargez un autre morceau dans cette mémoire. Si la mémoire temporaire contient des données que vous voulez conserver, sauvegardez-les dans la mémoire utilisateur ou sur une carte de mémoire (p. 113).

1. Appuyez sur EDIT [SONG] pour afficher la page "SONG LIST".

\* Une pression sur [SONG] alterne entre les pages "SONG LIST" et "MIDI TRACK".



\* Appuyez sur [◀] [▶] à la page ci-dessus pour choisir le type de morceaux affichés. Si plusieurs morceaux de types différents sont sauvegardés ensemble, il est plus simple de trouver le morceau voulu en n'affichant qu'un type de fichier.

**ALL:** Tous les morceaux sont affichés.  
**SVQ:** Seuls les fichiers de morceaux SVQ sont affichés.  
**SMF:** Seuls les fichiers standard MIDI (SMF) sont affichés.

2. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour sélectionner un morceau.

- [F1 (USER)]: Morceaux en mémoire utilisateur
- [F2 (CARD)]: Morceaux sur carte de mémoire

3. Appuyez sur [F6 (LOAD)].

Un message vous demande confirmation.

4. Appuyez sur [F6 (EXEC)].

Quand le chargement du morceau est terminé, les données de Performance du morceau apparaissent à la page "MIDI TRACK".

\* Vous pouvez aussi charger un morceau en maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [WRITE] (p. 115).

5. Appuyez sur SONG RECORDER [PLAY] pour lancer la reproduction.

La reproduction s'arrête automatiquement à la fin du morceau. Pour arrêter la reproduction du morceau avant la fin, appuyez sur [STOP].

## MEMO

Si vous reproduisez le morceau quand la page "MIDI TRACK" est affichée, l'écran défile pour suivre la reproduction.

## NOTE

Aucun son n'est produit si vous n'avez pas chargé les échantillons pour les Patches utilisés dans le morceau. Vous devez d'abord charger les échantillons requis (p. 115).

## Reproduire des pistes MIDI immédiatement (Quick Play)

Le JUNO-G peut reproduire immédiatement les pistes MIDI d'un fichier SMF sans charger le morceau dans la mémoire temporaire au préalable (**Quick Play**). Cela vous permet de vérifier le contenu d'un morceau avant de le charger en mémoire temporaire.

## NOTE

La fonction "Quick Play" ne reproduit pas les pistes audio. Pour écouter les pistes audio, chargez le morceau en mémoire temporaire.

1. Appuyez sur EDIT [SONG] pour afficher la page "SONG LIST".

\* Ce bouton permet aussi d'alterner entre les pages "SONG LIST" et "MIDI TRACK".

\* Appuyez sur [◀] [▶] à la page ci-dessus pour choisir le type de morceaux affichés. Si plusieurs morceaux de types différents sont sauvegardés ensemble, il est plus simple de trouver le morceau voulu en n'affichant qu'un type de fichier.

**ALL:** Tous les morceaux sont affichés.

**SVQ:** Seuls les fichiers de morceaux SVQ sont affichés.

**SMF:** Seuls les fichiers standard MIDI (SMF) sont affichés.

2. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour sélectionner un morceau.

- [F1 (USER)]: Morceaux en mémoire utilisateur
- [F2 (CARD)]: Morceaux sur carte de mémoire

3. Appuyez sur SONG RECORDER [PLAY] pour lancer la reproduction.

La reproduction s'arrête automatiquement à la fin du morceau. Pour arrêter la reproduction du morceau avant la fin, appuyez sur [STOP].

\* Pour retourner au début du morceau en mémoire temporaire, appuyez sur EDIT [SONG] pour afficher la page "MIDI TRACK" puis appuyez sur [F5 (TMP SONG)].

### NOTE

Aucun son n'est produit si vous n'avez pas chargé les échantillons pour les Patches utilisés dans le morceau. Vous devez d'abord charger les échantillons requis (p. 115).

## Fonctions disponibles durant la reproduction

### Avance et recul pendant la reproduction

Pendant la reproduction comme à l'arrêt, vous pouvez avancer, reculer et sauter à l'emplacement voulu. Voici comment effectuer chacune de ces opérations:

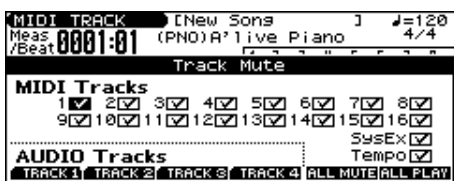
- Avancer:** Appuyez sur [FWD].
- Avance continue:** Maintenez [FWD] enfoncé.
- Avance rapide:** Maintenez [FWD] enfoncé et appuyez sur [BWD].
- Recul:** Appuyez sur [BWD].
- Recul continu:** Maintenez [BWD] enfoncé.
- Recul rapide:** Maintenez [BWD] enfoncé et appuyez sur [FWD].
- Sauter au repère précédent:** Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [BWD].
- Sauter au repère suivant.** Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [FWD].
- Sauter au début du morceau:** Maintenez [STOP] enfoncé et appuyez sur [BWD].

- \* Si vous sautez au début ou à la fin du morceau pendant la reproduction, celle-ci s'arrête.
- \* Les opérations de recul ou d'avance rapide et de saut pendant la reproduction avec "Quick Play" peuvent prendre un certain temps.
- \* Il est impossible de sauter à un repère avec "Quick Play".

## Reproduction moins un instrument (MIDI Track Mute)

Pour couper le son d'un instrument spécifique, coupez la partie contenant les données de séquence de l'instrument en question.

1. Appuyez sur EDIT [SONG] pour afficher la page "MIDI TRACK".
2. Appuyez sur [F4 (MUTE)].



3. Utilisez [▲] [▼] [◀] [▶] pour amener le curseur sur la partie (piste MIDI) à couper.
4. Actionnez la molette VALUE ou [DEC] pour supprimer la coche (✓).

- Vous pouvez appuyer sur [F5 (ALL MUTE)] pour couper toutes les pistes MIDI.
- Vous pouvez appuyer sur [F6 (ALL PLAY)] pour réactiver toutes les pistes MIDI.

### MEMO

Vous pouvez appuyer sur [PART SELECT] pour l'allumer puis appuyer sur PART SELECT [1]~[8] pour couper la partie correspondante à la piste MIDI sélectionnée.

- \* Pour couper une piste MIDI 9~16, appuyez sur [9~16] pour l'allumer puis appuyez sur PART SELECT [9]~[16].

### NOTE

Si vous sauvegardez un morceau avec une piste MIDI coupée (Mute) sous forme de fichier standard MIDI, les données de la piste coupée ne sont pas sauvegardées dans le fichier. Si vous sauvegardez le morceau sous forme de fichier de morceau (fichier SVQ ou SVA), l'état activé/coupé des pistes est conservé dans le fichier.

### Astuce

Si vous supprimez la coche (✓) pour les messages SysEx, ces messages sont ignorés.

### Astuce

Si vous supprimez la coche (✓) de la piste Tempo, celle-ci est coupée. Vous pouvez couper la piste de tempo pour ignorer les changements de tempo programmés et reproduire le morceau à un tempo fixe.

5. Quand vous avez fini vos réglages, appuyez sur [EXIT].

## Reproduction moins une piste audio (Audio Track Mute)

Pour reproduire un morceau sans entendre une piste audio spécifique, coupez-la.

1. Appuyez sur SONG RECORDER [AUDIO TRACK] pour afficher la page "AUDIO TRACK".
2. Appuyez sur [F4 (MUTE)].
3. Appuyez sur [F1 (TRACK 1)]~[F4 (TRACK 4)].  
La piste audio en question est coupée et la couleur de l'affichage de fonction est inversée. L'affichage de fonction des pistes actives reste noir.
4. Quand vous avez fini vos réglages, appuyez sur [EXIT].

## Reproduire un morceau à un tempo fixe (couper la piste de tempo)

Si le tempo change pendant la reproduction d'un morceau, vous avez enregistré des changements de tempo dans la piste de tempo de ce morceau. Vous pouvez couper la piste de tempo pour ignorer ces changements et reproduire le morceau à un tempo fixe.

## Reproduire un morceau

### Changer le tempo de reproduction d'un morceau

Le tempo de reproduction d'un morceau est enregistré dans sa piste de tempo. Vous pouvez toutefois changer le tempo du morceau entier en cours de reproduction. Le **tempo de reproduction** désigne le tempo avec lequel le morceau est reproduit.

\* Le tempo de reproduction est un réglage temporaire. Il est perdu si vous choisissez un autre morceau ou si vous mettez l'instrument hors tension. Si vous souhaitez que le morceau conserve ce tempo, sauvegardez à nouveau le morceau (p. 113).

#### MEMO

Si vous changez le tempo, les pistes audio sont étirées (la longueur des échantillon et le tempo changent) pour rester synchronisées avec les pistes MIDI.

#### 1. Appuyez sur SONG RECORDER [TEMPO].

La fenêtre "Tempo" apparaît.

#### 2. Réglez le tempo de reproduction avec la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC].

- Si vous appuyez sur [F5 (CLICK)] pour cocher (✓) cette option, le métronome bat selon ce tempo.
- Vous pouvez utiliser [F4 (TAP)] pour régler le tempo en appuyant sur le bouton (Tap Tempo). Appuyez au moins trois fois sur le bouton selon le rythme voulu; les intervalles représentent les noires du tempo souhaité.

#### 3. Quand vous avez fini vos réglages, appuyez sur [F6 (CLOSE)].

#### NOTE

La qualité audio peut se dégrader quand les pistes audio sont étirées suite à un changement de tempo. Dans ce cas, limitez l'ampleur du changement de tempo.

### Reproduire un morceau en boucle (Loop Play)

La fonction Loop permet de reproduire un passage donné d'un morceau ou un morceau entier en boucle.

#### 1. Appuyez sur SONG RECORDER [LOOP] afin d'allumer ce bouton.

La fenêtre "Loop Play" apparaît. La reproduction se fait en boucle sur la plage et selon le nombre de répétitions de votre choix dans la fenêtre "Loop Play".

\* Appuyez une fois de plus sur [LOOP] pour couper la mise en boucle.

#### cf.

Pour en savoir plus sur les réglages dans la fenêtre "Loop", voyez **Choisir un passage à reproduire en boucle** (p. 95).

#### 2. Quand vous avez fini vos réglages, appuyez sur [F6 (CLOSE)].

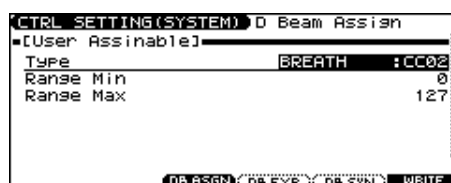
### Lancer/arrêter la reproduction de morceau avec le contrôleur D Beam

Vous pouvez lancer/arrêter la reproduction du morceau en passant la main au-dessus du contrôleur D Beam.

#### 1. Sélectionnez le morceau à reproduire.

#### 2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur D BEAM [ASSIGNABLE].

Vous obtenez un affichage similaire à celui-ci.



#### 3. Utilisez [▲] [▼] pour sélectionner "Type".

#### 4. Utilisez VALUE ou [INC] [DEC] pour le régler sur "START/STOP".

#### 5. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.

#### 6. Appuyez sur D BEAM [ASSIGNABLE] pour activer le contrôleur D Beam.

#### 7. Vous pouvez à présent démarrer la reproduction du morceau en passant la main au-dessus du contrôleur D Beam. Passez à nouveau la main au-dessus du contrôleur pour arrêter la reproduction.

\* Vous pouvez aussi lancer/arrêter la reproduction du morceau en actionnant une pédale branchée à la prise PEDAL CONTROL (p. 72).

#### NOTE

Les réglages du contrôleur D Beam sont sauvegardés avec le morceau. Pour conserver ces réglages, sauvegardez le morceau.

### Reproduction correcte lancée au milieu du morceau (MIDI Update)

Quand vous lancez la reproduction en cours de morceau (après une avance ou un recul rapide, par exemple), il se peut que le Patch ou la hauteur en vigueur ne soit pas correct(e). C'est dû au fait que les messages MIDI dans le passage sauté n'ont pas été transmis au générateur de sons. Dans ce cas, utilisez la fonction "MIDI Update". Avec la fonction "MIDI Update", les messages MIDI (autres que ceux de note) situés entre le début du morceau et la position à laquelle vous avez sauté sont transmis au générateur de sons. Le générateur de sons est alors mis à jour et peut reprendre correctement la reproduction.

#### 1. Assurez-vous que la reproduction du morceau est à l'arrêt.

\* Vous ne pouvez pas exécuter la fonction "MIDI Update" pendant la reproduction du morceau.

#### 2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur SONG RECORDER [PLAY].

L'écran affiche "MIDI Update..." pendant l'exécution de l'opération et "MIDI Update Completed!" quand celle-ci est terminée.

# Enregistrer un morceau (MIDI Track)

Ce chapitre vous explique comment enregistrer un morceau avec l'enregistreur du JUNO-G.

## Astuce

Avant tout, faites passer le générateur de sons en mode **Performance**. En règle générale, pour reproduire ou enregistrer un morceau, réglez le générateur de sons en mode Performance. Pourquoi? Parce que dans ce mode, seul le son du canal MIDI spécifié est audible quand vous enregistrez en jouant sur le clavier du JUNO-G. En outre, quand vous reproduisez le morceau, les parties peuvent produire indépendamment jusqu'à 16 sons différents. Le mode Performance est donc idéal pour enregistrer ou reproduire un morceau faisant appel à un ensemble de plusieurs instruments (sons) tels que batterie, basse et piano. En mode Performance, nous vous conseillons de laisser les "Keyboard Switches" (p. 60) coupés (non cochés). Si certains d'entre eux sont activés (cochés), d'autres parties que la partie sélectionnée résonneront quand vous jouez sur le clavier. Ce n'est pas idéal pour créer un morceau.

## Deux méthodes d'enregistrement

Vous avez le choix entre deux méthodes d'enregistrement: **en temps réel** ou **pas à pas**. Choisissez la méthode qui convient le mieux pour l'enregistrement à effectuer.

### Enregistrement en temps réel (p. 88)

Cette méthode enregistre en temps réel tout ce que vous jouez sur le clavier ainsi que les manipulations des contrôleurs.

### Enregistrement pas à pas (p. 92)

Cette méthode d'enregistrement permet d'entrer des notes et des silences un par un. Elle permet d'enregistrer des parties de batterie ou de basse avec un timing précis.

## Avant d'enregistrer une nouvelle piste MIDI

### Survol de la procédure d'enregistrement

Voici comment enregistrer un nouveau morceau (pistes MIDI).

1. Sélectionner un son pour l'enregistrement
2. Effacer le morceau en mémoire temporaire
3. Choisir la métrique du morceau (p. 88)
4. Régler le tempo (p. 88)
5. Choisir l'enregistrement en temps réel (p. 88) ou pas à pas (p. 92)
6. Editer le morceau avec les opérations "Track Edit" (p. 97) ou "Micro Edit" (p. 99)
7. Sauvegarder le morceau dans la mémoire utilisateur ou sur carte de mémoire (p. 113)

Avec les réglages d'usine, les données de démonstration sont automatiquement chargées dans la zone temporaire à la mise sous tension du JUNO-G. Vous pouvez changer ce réglage pour éviter ce chargement automatique et garder la mémoire de morceau vide.

1. Appuyez sur **MODE [PERFORM]** pour afficher la page "PERFORM PLAY".
2. Appuyez sur **[MENU]**.
3. Appuyez sur **[▲] [▼]** pour sélectionner "2. System" puis sur **[ENTER]**.
4. Appuyez sur **[F1 (GENERAL)]** puis sur **[F2 (AUTO LD)]** pour sélectionner "Startup".
5. Appuyez sur **[▲] [▼]** pour sélectionner "Load Demo Song at Startup".
6. Utilisez **VALUE** ou **[INC] [DEC]** pour le régler sur "OFF".

## Choisir un son pour l'enregistrement

Avant d'enregistrer un morceau (pistes MIDI), choisissez le son voulu pour l'enregistrement. Choisissez la méthode appropriée pour l'enregistrement à effectuer.

### Performance

Pour enregistrer une exécution à plusieurs instruments, sélectionnez une Performance. Nous vous conseillons, en règle générale, de choisir une Performance pour enregistrer un morceau.

### Patch/kit de batterie

Si vous voulez enregistrer une exécution avec un Patch ou un kit de batterie unique, choisissez-le.

## Effacer le morceau de la zone temporaire (Song Clear)

Lors de l'enregistrement d'un morceau (pistes MIDI), les données de séquence sont momentanément conservées dans la zone temporaire. Pour enregistrer un nouveau morceau, il faut préalablement effacer les données de séquence de la mémoire temporaire.

### NOTE

Si la mémoire temporaire contient des données que vous souhaitez conserver, sauvegardez ce morceau en mémoire utilisateur ou sur carte de mémoire (p. 113).

1. Appuyez sur **EDIT [SONG]** pour afficher la page "MIDI TRACK".
2. Maintenez **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur **[F6 (UTILITY)]**. Le "Song Utility Menu" apparaît.
3. Appuyez sur **[F2 (SONG CLEAR)]**.  
Un message vous demande confirmation.
4. Appuyez sur **[F6 (EXEC)]** pour exécuter l'opération.  
\* Pour annuler l'opération, appuyez sur **[F5 (CANCEL)]**.  
Une fois l'opération terminée, l'écran affiche brièvement le message "Completed!".

## Enregistrer un morceau (MIDI Track)

### Réglage de la métrique

Avant d'enregistrer un nouveau morceau, définissez la métrique. Toutefois, 4/4 est automatiquement sélectionné quand vous effectuez l'opération "Song Initialize" ou à la mise sous tension. N'effectuez donc ce réglage que si vous comptez enregistrer un nouveau morceau avec une métrique différente.

1. Appuyez sur **EDIT [SONG]** pour afficher la page "MIDI TRACK".
2. Appuyez sur **[F3 (MICRO)]**.  
La page "MICROSCOPE" apparaît.
3. Appuyez sur **[F5 (CH/PART)]**.  
La fenêtre "Ch/Part Select" apparaît.
4. Appuyez sur **[F5 (BEAT)]** (piste de métrique).
5. Appuyez sur **[F6 (CLOSE)]**.  
La page "MICROSCOPE" de la piste BEAT (métrique) s'affiche.
6. Utilisez **[◀] [▶]** pour amener le curseur sur "Beat Change Numerator" ou "Beat Change Denominator".
7. Utilisez la molette **VALUE** ou **[INC] [DEC]** pour choisir la métrique.

cf.

Si vous souhaitez changer la métrique au milieu du morceau, voyez **Changer la métrique en cours de morceau** (p. 103).

8. Appuyez sur **[EXIT]** pour revenir à la page précédente.

### Réglage du tempo

Réglez le tempo d'enregistrement du morceau.

1. Appuyez sur **[TEMPO]**.  
La fenêtre "Tempo" apparaît.
2. Réglez le tempo de reproduction avec la molette **VALUE** ou les boutons **[INC] [DEC]**.
  - Si vous appuyez sur **[F5 (CLICK)]** pour cocher (✓) cette option, le métronome bat selon ce tempo. Chaque pression sur le bouton active et coupe alternativement ce réglage.
  - Vous pouvez utiliser **[F4 (TAP)]** pour régler le tempo en appuyant sur le bouton (Tap Tempo) selon le rythme voulu. Appuyez au moins trois fois sur le bouton selon le rythme voulu; les intervalles représentent les noires du tempo souhaité.
3. Quand vous avez fini vos réglages, appuyez sur **[F6 (CLOSE)]**.

cf.

Si vous souhaitez changer le tempo au milieu du morceau, voyez **Changer le tempo en cours de morceau** (p. 102).

## Enregistrer votre exécution (Enregistrement en temps réel)

Cette méthode enregistre en temps réel tout ce que vous jouez sur le clavier ainsi que les manipulations des contrôleurs. Utilisez cette méthode pour enregistrer les nuances de votre exécution.

### Réglages de base pour l'enregistrement en temps réel

1. Vérifiez que tous les préparatifs ont été correctement effectués comme décrit dans la section "Avant d'enregistrer une nouvelle piste MIDI" (p. 87).

#### MEMO

Pour enregistrer des données dans un morceau existant, chargez le morceau en question dans la mémoire temporaire (p. 115). Choisissez ensuite la mesure initiale pour l'enregistrement avec **SONG RECORDER [BWD]** et **[FWD]**. La mesure de départ d'enregistrement est indiquée par le "M=" affiché en haut de chaque page "PLAY".

2. Appuyez sur **SONG RECORDER [REC]**.

Le témoin **[REC]** clignote et la fenêtre "MIDI Rec Standby (Real Time)" apparaît.



3. Réglez d'abord les deux paramètres de base suivants. Utilisez les boutons **[▲] [▼] [◀] [▶]** pour amener le curseur sur chaque paramètre et réglez-le avec la molette **VALUE** ou les boutons **[INC] [DEC]**.

| Paramètre | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Rec Mode  | <p>Spécifie la manière dont se déroule l'enregistrement.</p> <p><b>MIX:</b><br/>L'enregistrement ajoute les données aux données existantes. C'est le mode d'enregistrement utilisé en temps normal. Si vous avez déjà enregistré une exécution sur la piste d'arrivée, les données que vous venez d'enregistrer sont ajoutées aux données antérieures de la piste sans les effacer. Vous pouvez combiner ce mode d'enregistrement à l'enregistrement en boucle (Loop) afin d'enregistrer un extrait donné en boucle sans effacer les données antérieures. Cela permet d'enregistrer facilement un motif de batterie en jouant un instrument à la fois: grosse caisse -&gt; caisse claire -&gt; cymbale, etc.</p> <p><b>REPLACE:</b><br/>L'enregistrement remplace les données existantes. Si vous avez déjà enregistré une exécution sur la piste d'arrivée, les nouvelles données remplacent les anciennes. Choisissez ce mode pour refaire un enregistrement.</p> <p>* Comme les messages SysEx ne sont pas effacés, il faut les effacer au préalable (p. 100).</p> |

| Paramètre | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Count In  | Spécifie la manière dont l'enregistrement démarre.<br><b>OFF:</b><br>L'enregistrement débute dès que vous appuyez sur [PLAY].<br><b>1 MEAS:</b><br>Quand vous appuyez sur [PLAY], l'instrument effectue un décompte d'une mesure avant le début de l'enregistrement. L'enregistrement démarre après cette mesure de décompte.<br><b>2 MEAS:</b><br>Quand vous appuyez sur [PLAY], l'instrument effectue un décompte de deux mesures avant le début de l'enregistrement. L'enregistrement démarre après ces deux mesures de décompte.<br><b>WAIT NOTE:</b><br>L'enregistrement démarre quand vous appuyez sur [PLAY], quand vous jouez une note ou quand vous actionnez la pédale. |

La fenêtre "MIDI Rec Standby (Real Time)" permet d'effectuer les opérations suivantes:

- Spécifier les points Punch In/Out
  - Spécifier les points de la boucle
  - Quantifier (p. 90)
  - Choisir les données de séquence à enregistrer (p. 91)
- Pour en savoir plus sur ces opérations, voyez la page indiquée.

## 4. Quand vous avez terminé les réglages dans la fenêtre "MIDI Rec Standby (Real Time)", appuyez sur [PLAY] ou [F6 (START)].

La fenêtre "MIDI Rec Standby (Real Time)" se ferme, le témoin [REC] cesse de clignoter et reste allumé; l'enregistrement débute.

La fenêtre "Realtime Rec Control" apparaît dès que l'enregistrement démarre.



La fenêtre "Realtime Rec Control" permet d'effectuer les opérations suivantes:

- Spécifier les points Punch In/Out
  - Effacer en temps réel (p. 91)
  - Exercices (Rehearsal, p. 92)
- Pour en savoir plus sur ces opérations, voyez la page indiquée.
- \* Pour fermer la fenêtre "Realtime Rec Control", appuyez sur [F6 (CLOSE)] ou [PLAY]. Pour l'ouvrir de nouveau, appuyez sur [PLAY].

## 5. Quand l'enregistrement est terminé, appuyez sur [STOP].

Le témoin [REC] s'éteint.

### Astuce

Si votre enregistrement ne vous satisfait pas, appuyez sur [F1 (UNDO)] à la fenêtre "MIDI TRACK" pour retrouver l'état antérieur à l'enregistrement (annulation). Après avoir exécuté Undo, vous pouvez annuler l'annulation avec la fonction Redo. Pour cela, répétez les étapes décrites ci-dessus après avoir exécuté l'opération Undo.

## Enregistrer le motif rythmique sur piste MIDI

A la page "RHYTHM GROUP", enregistrez le motif rythmique sur piste MIDI.

En mode d'attente d'enregistrement, appuyez sur [PLAY] (ou [F6 (START)]) pour lancer le motif rythmique et l'enregistrer.

### Astuce

Pour que l'enregistrement démarre en même temps que la reproduction du motif, réglez "Count In" (décompte) sur "Off" à la page d'attente d'enregistrement.

## Enregistrer des changements de tempo dans un morceau

Pour varier le tempo de votre morceau, vous pouvez enregistrer des changements de tempo sur la piste de tempo. S'il y a déjà des changements de tempo sur la piste de tempo, ils sont remplacés par les nouveaux.

Réglez les paramètres d'enregistrement suivants en plus de ceux décrits à l'étape 3 de la section **Réglages de base pour l'enregistrement en temps réel** (p. 88).

| Paramètre    | Réglage | Explication                                                           |
|--------------|---------|-----------------------------------------------------------------------|
| Tempo Rec Sw | OFF, ON | Active (ON) ou coupe (OFF) l'enregistrement des changements de tempo. |

## Enregistrement en boucle (Loop) et enregistrement Punch In

Vous pouvez enregistrer un passage déterminé en boucle (Loop) ou simplement corriger un passage (Punch In).

Réglez les paramètres d'enregistrement suivants en plus de ceux décrits à l'étape 3 de la section **Réglages de base pour l'enregistrement en temps réel** (p. 88).

| Paramètre   | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Loop/Punch  | Définit le mode d'enregistrement en boucle (Loop) ou d'enregistrement de correction (Punch In).<br><b>OFF:</b><br>Enregistrement en boucle ou enregistrement Punch In désactivé.<br><b>LOOP (POINT):</b><br>Enregistrement en boucle effectué conformément aux points de boucle définis.<br><b>LOOP (1~16 MEAS):</b><br>Enregistrement en boucle d'un extrait de 1~16 mesures à partir de la mesure de début d'enregistrement.<br><b>LOOP SONG ALL:</b><br>Enregistrement en boucle du morceau entier.<br><b>AUTO PUNCH:</b><br>Enregistrement Punch In automatique.<br><b>MANUAL PUNCH:</b><br>Enregistrement Punch In manuel. |
| Start Point | Définit la mesure et le temps de départ pour l'enregistrement en boucle ou l'enregistrement Punch In automatique.<br>* Vous ne pouvez pas définir cette position en clocks.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| End Point   | Définit la mesure et le temps d'arrêt de l'enregistrement en boucle ou de l'enregistrement Punch In automatique.<br>* Vous ne pouvez pas définir cette position en clocks.<br>* La longueur minimum de la boucle est de quatre notes.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |

\* Après l'enregistrement en boucle, les points de boucle (p. 95) sont automatiquement réglés sur la plage enregistrée.

## Enregistrer un morceau (MIDI Track)

\* Vous pouvez aussi effectuer des réglages de boucle en appuyant sur SONG RECORDER [LOOP].

### Enregistrement Auto Punch

Il faut au préalable définir l'extrait (points Punch In/Out) à réenregistrer. Ce mode permet de ne réenregistrer que les passages contenant des erreurs. Le morceau est reproduit jusqu'au moment où vous commencez l'enregistrement. Au point Punch In (début de correction), la reproduction s'arrête et l'enregistrement démarre.

**1. A la page "MIDI Rec Standby (Real Time)", réglez le paramètre "Loop/Punch" sur "AUTO PUNCH".**

**2. Réglez les "Start Point/End Point" selon le début et la fin voulus pour la correction automatique.**

**3. Retournez une mesure avant le début (Start Point) défini et appuyez sur [PLAY] ou [F6 (START)].**

La reproduction du morceau commence. L'enregistrement démarre à l'endroit défini par le paramètre "Start Point". La reproduction recommence à l'endroit défini par le paramètre "End Point".

**4. Appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction.**

### Enregistrement Punch In/Out manuel

L'enregistrement remplace les données existantes dans l'extrait que vous spécifiez en appuyant sur une pédale ou un bouton. Ce mode permet de recommencer l'enregistrement de plusieurs passages contenant des erreurs. Le morceau est reproduit jusqu'au moment où vous commencez l'enregistrement. Dès que vous enfoncez la pédale ou le bouton, la reproduction s'arrête et l'enregistrement démarre. Quand vous enfoncez à nouveau la pédale ou le bouton, l'enregistrement s'arrête et la reproduction recommence. Vous pouvez ainsi alterner entre le mode de reproduction et d'enregistrement en appuyant sur la pédale ou le bouton.

#### Astuce

Pour définir l'extrait à réenregistrer avec une pédale branchée à la prise PEDAL CONTROL, il faut d'abord régler le paramètre "Control Pedal Assign" sur "PUNCH IN/OUT" (p. 72).

**1. A la page "MIDI Rec Standby (Real Time)", réglez le paramètre "Loop/Punch" sur "MANUAL PUNCH".**

**2. Appuyez sur [PLAY] ou [F6 (START)].**

La reproduction du morceau commence et la fenêtre "Realtime Rec Control" apparaît.

**3. Au point de départ voulu pour l'enregistrement, appuyez sur [F3 (PUNCH IN)] ou enfoncez la pédale.**

La reproduction s'arrête et l'enregistrement démarre.

**4. Pour clôturer l'enregistrement, appuyez à nouveau sur [F3 (PUNCH OUT)] ou enfoncez la pédale au point voulu.**

Vous repassez en mode de reproduction.

**5. Appuyez sur [STOP] pour arrêter la reproduction.**

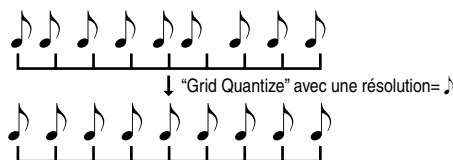
## Corriger le timing de votre jeu pendant l'enregistrement (Quantize)

La fonction "Quantize" corrige automatiquement les imprécisions dans le timing de votre jeu sur le clavier en alignant les notes selon des intervalles précis. Cette quantification peut avoir lieu durant l'enregistrement en temps réel.

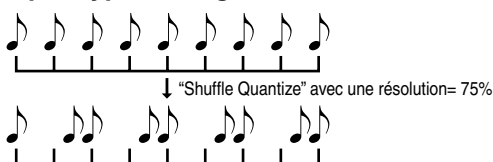
Réglez les paramètres d'enregistrement suivants en plus de ceux décrits à l'étape **3** de la section **Réglages de base pour l'enregistrement en temps réel** (p. 88).

| Paramètre                          | Réglage                                                                               | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Input Quantize                     | OFF, GRID, SHUFFLE                                                                    | <b>OFF:</b> La quantification n'est pas appliquée pendant l'enregistrement.<br><b>GRID:</b> Pendant l'enregistrement, les données sont corrigées par rapport à une grille de quantification ("Grid Quantize"). Utilisez cette fonction pour obtenir un timing précis lors de l'enregistrement de parties de batterie ou de basse.<br><b>SHUFFLE:</b> Pendant l'enregistrement, les données sont corrigées avec "Shuffle Quantize". Utilisez cette fonction pour produire un rythme syncopé et un effet plein de swing. |
| Quand "Input Quantize" = "GRID"    |                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Grid Resolution                    |   | Intervalle de quantification<br>Choisissez la plus petite valeur de note des données quantifiées avec "Grid Quantize".                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Grid Quantize Strength             | 0~100%                                                                                | Il détermine le degré de correction des notes par rapport à la grille définie avec le paramètre "Grid Resolution".<br>Le réglage "100%" corrige les notes exactement en fonction du timing défini par le paramètre "Grid Resolution". Avec un réglage "0%", le timing ne change pas.                                                                                                                                                                                                                                   |
| Quand "Input Quantize" = "SHUFFLE" |                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Shuffle Resolution                 |  | Intervalle de quantification                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Shuffle Quantize                   | 0~100%                                                                                | Il définit le degré de décalage du temps faible par rapport au temps fort en fonction de la résolution Shuffle.<br>Avec un réglage de "50%", le temps faible se situe exactement à mi-chemin entre deux temps forts adjacents. Le réglage de "0%" ramène le temps faible jusqu'au temps fort précédent. Le réglage "100%" déplace le temps faible jusqu'au temps fort suivant.                                                                                                                                         |

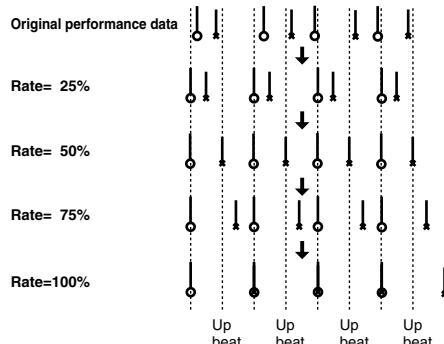
### Lorsque Type est réglé sur "GRID"



### Lorsque Type est réglé sur "SHUFFLE"



## Taux:



## Choisir les données de séquence à enregistrer (Recording Select)

Quand vous enregistrez en temps réel, toutes les données de séquence sont normalement enregistrées. Vous pouvez désactiver l'enregistrement d'un type de données en réglant son paramètre "Recording Select" sur "OFF".

### 1. Appuyez sur [REC].

### 2. Appuyez sur [F5 (REC SELECT)].

La fenêtre "Recording Select" apparaît.



### 3. Servez-vous des boutons [▲] [▼] [◀] [▶] pour choisir les données de séquence (messages MIDI) à enregistrer.

| Messages MIDI  | Explication                                                                      |
|----------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| Note           | Représentent des notes.                                                          |
| Control Change | Ces messages appliquent divers effets comme la modulation ou l'expression.       |
| Program Change | Sélectionnent des sons.                                                          |
| System Ex      | Servent à régler des paramètres propres au JUNO-G, comme les paramètres de sons. |
| Channel After  | Appliquent l'aftertouch à un canal MIDI entier.                                  |
| Poly After     | Appliquent l'aftertouch aux touches individuelles.                               |
| Pitch Bend     | Changent la hauteur.                                                             |

### 4. Actionnez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour cocher les messages à enregistrer (✓).

Seuls les messages cochés (✓) sont enregistrés.

- [F4 (ALL ON)]: Toutes les données de séquence sont enregistrées.
- [F5 (ALL OFF)]: Les données de séquence ne sont pas enregistrées.

### 5. Appuyez sur [F6 (CLOSE)] pour refermer la fenêtre "Recording Select".

## Effacer des données superflues pendant l'enregistrement (Realtime Erase)

La fonction "Realtime Erase" permet d'effacer des données indésirables en cours d'enregistrement. Cette fonction est très utile durant l'enregistrement en boucle car elle permet d'effacer des données sans arrêter l'enregistrement.

- \* "Realtime Erase" n'est disponible que si le mode d'enregistrement est "Realtime Erase".

### 1. Lancez l'enregistrement en temps réel (p. 88).

La fenêtre "Realtime Rec Control" apparaît.

### 2. Appuyez sur [F4 (ERASE)].

La fenêtre "Realtime Erase" apparaît.



### 3. Effacez les données indésirables.

- Appuyez sur [F5 (ALL NOTE)] pour effacer toutes les données. Les données sont effacées tant que vous maintenez ce bouton enfoncé.
- Pour effacer les notes d'une touche spécifique, maintenez cette touche enfoncée. Les données de cette note sont effacées tant que vous maintenez cette touche enfoncée.
- Pour effacer les notes sur une plage définie du clavier, enfoncez la touche inférieure et la touche supérieure de cette plage. Les données de cette plage sont effacées tant que vous maintenez ces touches enfoncées.

### 4. Appuyez sur [F6 (CLOSE)] pour refermer la fenêtre "Realtime Erase".

Vous retournez en mode normal d'enregistrement.

## Enregistrer des arpèges synchronisés avec l'enregistreur

Vous pouvez synchroniser l'arpégiateur avec le timing start/stop de l'enregistreur de morceau pour enregistrer des arpèges en temps réel.

Pour en savoir plus, voyez **Arp/Rhythm Sync Switch** (p. 163).

### Simulation d'enregistrement ("Rehearsal")

La fonction "Rehearsal" permet de suspendre momentanément l'enregistrement en temps réel. Cela vous permet de tester le son que vous comptez utiliser ou de vous exercer à jouer la phrase à enregistrer.

#### 1. Lancez l'enregistrement en temps réel (p. 88).

La fenêtre "Realtime Rec Control" apparaît.

#### 2. Appuyez sur [F5 (REHEARSAL)] ou [REC].

Le témoin [REC] clignote, indiquant que la fonction Rehearsal est active. Dans ce mode, rien de ce que vous jouez sur le clavier n'est enregistré.



#### 3. Pour retourner en mode d'enregistrement, appuyez à nouveau sur [F5 (REHEARSAL)] ou sur [REC].

## Enregistrer les données pas à pas (Step Rec)

Le mode "Step Rec" permet d'entrer les notes et les silences individuels, comme si vous les écriviez sur une partition.

### Entrer des notes et des silences

#### 1. Vérifiez que tous les préparatifs pour l'enregistrement ont été correctement effectués, comme décrit dans la section "Avant d'enregistrer une nouvelle piste MIDI" (p. 87).

##### Astuce

Pour enregistrer des données dans un morceau existant, chargez le morceau en question dans la mémoire temporaire (p. 115). Choisissez ensuite la mesure initiale pour l'enregistrement avec SONG RECORDER [BWD] et [FWD]. La mesure de départ d'enregistrement est indiquée par le "M=" affiché en haut de chaque page "PLAY".

#### 2. Appuyez deux fois sur [REC] ou maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [REC].

Le témoin [REC] clignote et la fenêtre "MIDI Rec Standby (Step Rec)" apparaît.

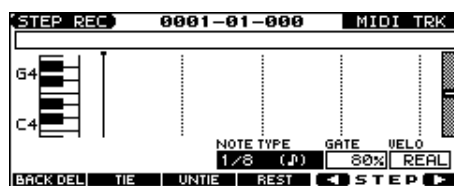


#### 3. Effectuez les réglages d'enregistrement pas à pas. Amenez le curseur sur le paramètre voulu avec les boutons [▲] [▼] [◀] [▶] et réglez sa valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC].

| Paramètre   | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Rec Mode    | Spécifie la manière dont se déroule l'enregistrement.<br><b>MIX:</b><br>L'enregistrement ajoute les données aux données existantes. Si vous avez déjà enregistré une exécution sur la piste d'arrivée, les données que vous venez d'enregistrer sont ajoutées aux données antérieures de la piste sans les effacer. C'est le mode d'enregistrement utilisé en temps normal.<br><b>REPLACE:</b><br>L'enregistrement remplace les données existantes. Si vous avez déjà enregistré une exécution sur la piste d'arrivée, les nouvelles données remplacent les anciennes. Choisissez ce mode pour refaire un enregistrement. |
| Start Point | Détermine l'endroit (mesure, temps, clock) où commence l'enregistrement.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |

#### 4. Appuyez sur [F6 (NOTE)] ou [PLAY].

Le bouton [REC] s'allume et la page "STEP REC" apparaît.



## 5. Choisissez la note à enregistrer. Utilisez [◀] [▶] pour sélectionner une fonction.

| Paramètre  | Réglage      | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|------------|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Note Type  | Note (p. 93) | Définit la longueur des notes à entrer sous forme d'une valeur de note.<br>Cette valeur de note indique la durée séparant le déclenchement de deux notes successives.                                                                                                                                                                                                             |
| Gate Time  | 1~100%       | Définit le temps de maintien (Gate Time) par rapport à la valeur choisie avec Note Type.<br>Le temps de maintien correspond à la durée entre l'activation et la coupure de note. Pour jouer des notes staccato, choisissez une valeur basse. Si vous voulez jouer des notes tenuto ou liées, choisissez une valeur élevée. En général, ce paramètre a un réglage d'environ "80%". |
| Input Velo | REAL, 1-127  | Définit la dynamique de la note jouée.<br>Pour obtenir le volume correspondant exactement à la force exercée sur la touche, choisissez "REAL". Sinon, utilisez les réglages p (piano)= 60, mf (mezzo forte)= 90 ou f (forte)= 120 comme référence.                                                                                                                                |

## 6. Actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour effectuer les réglages.

## 7. Appuyez sur [F5] ou [F6] pour passer à la position d'entrée voulue et jouez une note sur le clavier.

Quand vous jouez une note, la position d'entrée avance en fonction de la valeur choisie sous "Note Type". Les valeurs de toucher sont affichées sous forme d'un indicateur à segments.

Les boutons de fonction permettent d'effectuer les opérations suivantes:

| Bouton                | Explication                                                                                                          |
|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| F1 (BAK DEL)          | Annule la dernière note entrée.                                                                                      |
| F2 (TIE)              | Allonge la durée de la dernière note entrée par la valeur actuelle.                                                  |
| F3 (UNTIE)            | Annule la dernière liaison (TIE) entrée.                                                                             |
| F4 (REST)             | Entre un silence. Réglez le paramètre "Note Type" sur la longueur voulue pour le silence et appuyez sur [F4 (REST)]. |
| [SHIFT] + [F6 (VIEW)] | Alterne entre deux affichages STEP REC: affichage graphique ↔ liste d'événements                                     |

## 8. Répétez les étapes précédentes pour poursuivre l'entrée de données.

### Astuce

La valeur précédente de chaque paramètre est mémorisée. Si vous comptez utiliser les réglages de la note précédente, vous ne devez donc pas changer les paramètres. Une fois que les paramètres "Gate Time" et "Input Velocity" sont réglés, vous ne devez en principe plus les modifier; il suffit de régler le paramètre "Step Time" et de définir la hauteur de chaque note.

### MEMO

La note n'est pas finalisée tant que vous maintenez la touche enfoncée. Vous pouvez donc régler les divers paramètres de la note (Note Type, Gate Time, Input Velo).

## 9. Quand l'enregistrement pas à pas est terminé, appuyez sur [STOP].

Le témoin [REC] s'éteint.

## Entrer un accord

Jouez l'accord. Le curseur se déplace jusqu'au pas suivant quand vous relâchez toutes les touches.

## Déplacer la position d'entrée

Une pression sur [F6 (▶)] avance la position d'entrée d'une unité définie par la valeur "Note Type".

Une pression sur [F5 (◀)] recule la position d'entrée d'une unité définie par la valeur "Note Type".

## Déplacer la plage affichée

Une pression sur [▲] [▼] déplace la plage de notes affichées vers le haut ou vers le bas.

## Rapport entre la valeur de note et le temps de maintien (Gate Time)

Le tableau ci-dessous montre le rapport entre la valeur de note et le temps de maintien. Le séquenceur du JUNO- a une résolution de 480 pas par note. Le temps de maintien (la durée) d'une note équivaut donc à 480 clocks.

| Note | Durée |
|------|-------|
|      | 30    |
|      | 40    |
|      | 45    |
|      | 60    |
|      | 80    |
|      | 90    |
|      | 120   |
|      | 160   |
|      | 180   |
|      | 240   |
|      | 320   |
|      | 360   |
|      | 480   |
|      | 640   |
|      | 720   |
|      | 960   |
|      | 1920  |
|      | 3840  |

### MEMO

Le temps de maintien enregistré durant l'enregistrement pas à pas correspond donc à la valeur de maintien originale multipliée par celle du paramètre "Gate Time". Si, par exemple, "Gate Time" est réglé sur "80%" et que vous entrez une note, le temps de maintien est de  $480 \times 0,8 = 384$ .

# Editer un morceau (MIDI Track)

Ce chapitre explique comment éditer un morceau (piste MIDI).

## Charger le morceau à éditer

Pour pouvoir éditer un morceau, il faut d'abord le charger dans la mémoire temporaire.

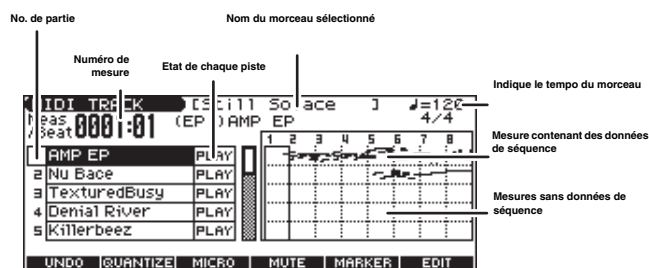
Le morceau se trouvant en zone temporaire est perdu à la mise hors tension ou si vous chargez un autre morceau dans cette mémoire. Si la mémoire temporaire contient un morceau que vous voulez conserver, sauvegardez-le dans la mémoire utilisateur ou sur une carte de mémoire.

cf. ➔

Pour en savoir plus sur la façon de charger le morceau à éditer, voyez **Charger et reproduire un morceau (Load Play)** (p. 84).

## Page 'MIDI TRACK'

Le JUNO-G peut enregistrer des données sur plusieurs canaux MIDI. Cette page affiche graphiquement les données de note de chaque canal. La hauteur de la barre indique la hauteur de la note et la longueur indique la durée.



## Reproduction moins un instrument (MIDI Track Mute)

cf. ➔

Pour en savoir plus sur la façon de charger le morceau à éditer, voyez **Reproduction moins un instrument (MIDI Track Mute)** (p. 85).

## Assigner des repères dans un morceau (Marker)

Vous pouvez ajouter des repères aux mesures au sein du morceau. C'est pratique pour retrouver les sections d'un morceau et faciliter l'édition.

### Insérer un repère

Vous pouvez programmer jusqu'à 16 repères ("marker") par morceau.

1. Appuyez sur **EDIT [SONG]** pour afficher la page "MIDI TRACK".
2. Appuyez sur **[F5 (MARKER)]**.  
La fenêtre "Edit Marker List" apparaît.

3. Appuyez sur **[F3 (SET)]** pour ajouter un repère au début de la mesure actuelle.

Vous pouvez assigner un repère de cette manière au cours de la reproduction.

\* Quand le morceau est arrêté, les boutons **SONG RECORDER [BWD]** **[FWD]** permettent de déplacer le curseur d'une mesure à la fois.

4. Appuyez sur **[F6 (CLOSE)]** pour refermer la fenêtre.

### Sauter à un repère

Pour sauter à un repère, procédez comme suit.

1. A la page "MIDI TRACK", appuyez sur **[F5 (MARKER)]**.  
La fenêtre "Edit Marker List" apparaît.
2. Utilisez la molette **VALUE** ou **[INC] [DEC] [▲] [▼]** pour sélectionner le repère voulu.  
Vous sautez à la position du repère choisi.

**Astuce**

Vous pouvez maintenir **[SHIFT]** enfoncé et appuyer sur **[BWD]** ou **[FWD]** pour passer au repère suivant.

3. Appuyez sur **[F6 (CLOSE)]** pour refermer la fenêtre.

### Supprimer un repère

Vous pouvez supprimer un repère.

1. A la page "MIDI TRACK", appuyez sur **[F5 (MARKER)]**.  
La fenêtre "Edit Marker List" apparaît.
2. Utilisez la molette **VALUE** ou **[INC] [DEC] [▲] [▼]** pour sélectionner le repère voulu.
3. Appuyez sur **[F4 (CLEAR)]**.  
Le repère spécifié est supprimé.

4. Appuyez sur **[F6 (CLOSE)]** pour refermer la fenêtre.

### Nommer un repère

Vous pouvez nommer un repère.

1. A la page "MIDI TRACK", appuyez sur **[F5 (MARKER)]**.  
La fenêtre "Edit Marker List" apparaît.
2. Utilisez **VALUE** ou **[INC] [DEC] [▲] [▼]** pour choisir le repère à supprimer.
3. Appuyez sur **[F5 (NAME)]** ou **[▶]**.  
Le curseur se déplace vers la droite.
4. Actionnez **VALUE** ou la molette **[INC] [DEC]** pour sélectionner le paramètre.  
\* Faites votre choix dans la liste proposée.
5. Appuyez sur **[F5 (NAME)]**, **[EXIT]** ou **[◀]** pour clôturer l'attribution du nom.
6. Appuyez sur **[F6 (CLOSE)]** pour refermer la fenêtre.

## Choisir un passage à reproduire en boucle

Pour pouvoir reproduire ou enregistrer un passage en boucle (Loop), vous pouvez définir des "points de boucle" (Loop Points) au lieu du nombre de mesures à répéter.

1. Appuyez sur EDIT [SONG] pour afficher la page "MIDI TRACK".
2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur SONG RECORDER [LOOP].

La fenêtre "Loop Play" apparaît; la fonction "Loop" est toujours coupée.



- \* Si vous appuyez sur [LOOP] sans maintenir [SHIFT] enfoncé, vous activez la fonction "Loop" et ouvrez la fenêtre "Loop Play".

3. Amenez le curseur sur le paramètre voulu puis utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour effectuer le réglage.

| Paramètre       | Explication                                                                                                                                                                                                   |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Repeat Times    | Nombre de répétitions<br><b>Réglage:</b> INF, 1~99<br>Pour répéter la boucle jusqu'à ce que vous appuyiez sur [STOP], réglez ce paramètre sur "INF".                                                          |
| Start Point (S) | Définit le début de la boucle<br>Appuyez sur [F3 (START)] pour définir la position actuelle dans le morceau comme point de départ.                                                                            |
| End Point (E)   | Définit la fin de la boucle.<br>Appuyez sur [F4 (END)] pour définir la position actuelle dans le morceau comme fin de boucle.<br>* La position définie ici se trouve juste derrière le passage mis en boucle. |

4. Pour activer la boucle, appuyez sur [LOOP] pour l'allumer ou appuyez sur [F5 (LOOP)] pour cocher l'option (✓).
5. Appuyez sur [F6 (CLOSE)] pour refermer la fenêtre.

## Correction du timing (Quantize)

La fonction **Quantize** décrite dans le chapitre "Enregistrer un morceau (MIDI Track)" (p. 87) permet de quantifier les données pendant l'enregistrement en temps réel. Vous pouvez cependant aussi quantifier un morceau après l'avoir enregistré.

La fonction **Preview** du JUNO-G permet d'écouter l'effet de la quantification durant les réglages (avant d'exécuter l'opération). Cette fonction permet de trouver facilement une quantification optimale.

### Fonction 'Preview'

La fonction "Preview" permet d'écouter l'effet de la quantification durant les réglages (avant d'exécuter l'opération). Si vous modifiez des réglages de quantification durant l'écoute "Preview", ces réglages seront audibles à la prochaine écoute. Vous pouvez donc essayer plusieurs réglages jusqu'à ce que vous trouviez celui qui vous plaît.

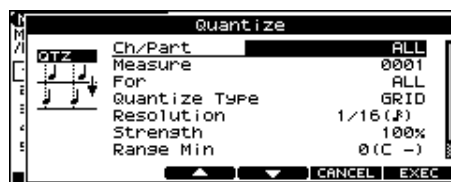
- \* Il est impossible d'écouter avec "Preview" une piste MIDI coupée (Mute).
- \* Vous ne pouvez pas changer le "Quantize Type" tant que vous utilisez la fonction "Preview".

Pour activer la fonction "Preview", appuyez sur [PLAY] quand la fenêtre "Quantize" est affichée. Les deux mesures suivant la position actuelle sont alors reproduites en boucle. Vous pouvez aussi définir l'emplacement de départ voulu pour la fonction Preview avec le bouton [FWD] ou [BWD]. Pour quitter le mode "Preview", appuyez sur [STOP].

### NOTE

"Quantize" corrige uniquement le timing des commandes de notes (activation= Note On et coupure= Note Off). Les autres données de séquence ne changent pas. Par conséquent, si vous avez aussi enregistré des messages pitch bend ou de modulation, la fonction "Quantize" risque de décaler les notes par rapport à ces messages MIDI ("fioritures"). Pour éviter ces problèmes, nous vous conseillons d'enregistrer les données ayant trait à l'expressivité après avoir enregistré les notes (pour ce faire, choisissez le mode Mix, etc.).

1. Affichez la page "SONG LIST" et chargez le morceau à éditer (p. 84).
2. Appuyez sur EDIT [SONG] pour afficher la page "MIDI TRACK".
3. Appuyez sur [F2 (QUANTIZE)].  
La fenêtre "Quantize" apparaît.



4. Sélectionnez le paramètre voulu avec [F3 (▲)] [F4 (▼)] ou [▲] [▼] et modifiez-en la valeur avec la molette VALUE ou [INC] [DEC].

| Paramètre | Réglage         | Explication                                                                                                                                                  |
|-----------|-----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ch/Part   | ALL,<br>Ch 1~16 | Définit le ou les canaux MIDI des notes à quantifier.<br><b>ALL:</b> Quantifie toutes les notes.<br><b>Ch 1~16</b> Quantifie les notes du canal MIDI choisi. |

## Editer un morceau (MIDI Track)

| Paramètre                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Réglage                                                                                                                                                                                                                                                   | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Measure                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 0001-                                                                                                                                                                                                                                                     | Plage de mesures à quantifier.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| For                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 1-ALL                                                                                                                                                                                                                                                     | Réglez "For" sur "ALL" pour sélectionner toutes les mesures.                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Quantize Type                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | GRID, SHUFFLE, TEMPLATE                                                                                                                                                                                                                                   | (Voyez plus loin).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Quand "Quantize Type" = "GRID"</b><br>La quantification des notes se fait selon la valeur de note définie, ce qui permet de peaufiner le rythme de la partie de batterie ou de basse.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Resolution                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |  ,  ,  | Intervalle de quantification<br>Réglez Resolution sur la plus petite valeur de note des données à quantifier.                                                                                                                                                                                                                                   |
| Strength                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 0~100%                                                                                                                                                                                                                                                    | Ce pourcentage détermine l'ampleur du décalage des notes par rapport à l'intervalle temporel défini avec "Resolution".                                                                                                                                                                                                                          |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                           | Le réglage "100%" décale les notes jusqu'à la division temporelle la plus proche définie avec "Resolution". Le réglage "0%" ne produit aucun changement.                                                                                                                                                                                        |
| <b>Quand "Quantize Type" = "SHUFFLE"</b><br>Permet de produire un rythme syncopé et d'ajouter du swing.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Resolution                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |  ,                                                                                      | Intervalle de quantification                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Rate                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 0~100%                                                                                                                                                                                                                                                    | Il règle la distance entre le temps fort défini avec le paramètre "Resolution" et le temps faible qui suit immédiatement.                                                                                                                                                                                                                       |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                           | Le décalage de timing du temps faible permet de produire un effet de "swing". Avec un réglage de "50%", le temps faible se situe exactement à mi-chemin entre le temps fort précédent et le temps fort suivant. Le réglage "0%" ramène le temps faible jusqu'au temps fort précédent. Le réglage "100%" le déplace jusqu'au temps fort suivant. |
| <b>Quand "Quantize Type" = "TEMPLATE"</b><br>Le JUNO-G propose 71 modèles de quantification préprogrammés. Ces modèles proposent divers réglages de quantification et permettent de recréer le "feeling" rythmique d'une grande variété de styles musicaux. Choisissez le modèle de quantification adapté au rythme visé.<br>* Si les notes de votre séquence sont trop décalées par rapport au timing correct, la fonction "Template Quantize" risque de ne pas produire les résultats escomptés. Dans ce cas, corrigez d'abord les décalages des données de séquence en réglant "Quantize Type" sur "GRID". |                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Template                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 001~071                                                                                                                                                                                                                                                   | Modèle voulu                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Timing                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 0~100%                                                                                                                                                                                                                                                    | Définit la manière dont le timing d'une note s'aligne sur celui du modèle de quantification choisi. Avec la valeur 100%, la note est parfaitement alignée sur le timing du modèle. 0% ne produit aucun changement.                                                                                                                              |
| Range Min                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 0 (C -)                                                                                                                                                                                                                                                   | Plage de notes à quantifier.<br>Vous pouvez aussi régler cette plage de notes en actionnant des touches du clavier.                                                                                                                                                                                                                             |
| Range Max                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 127 (G9)                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

### 5. Appuyez sur [F6 (EXEC)].

Un message vous demande confirmation.

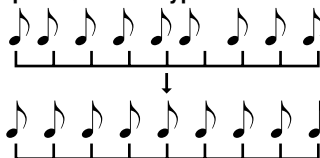
### 6. Appuyez sur [F6 (EXEC)].

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

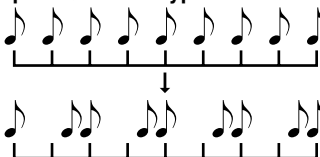
#### MEMO

Si votre enregistrement ne vous satisfait pas, appuyez sur [F1 (UNDO)] à la fenêtre "MIDI TRACK" pour retrouver l'état antérieur à l'enregistrement (annulation). Après avoir exécuté Undo, vous pouvez annuler l'annulation avec la fonction Redo. Pour cela, répétez les étapes décrites ci-dessus après avoir exécuté l'opération Undo.

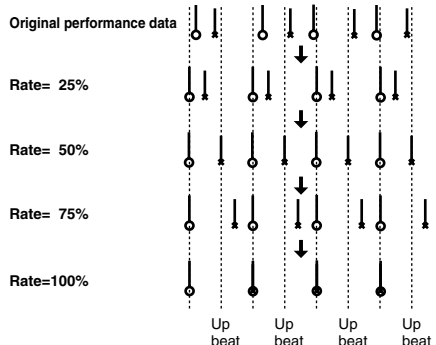
### Lorsque "Quantize Type" = "GRID"



### Lorsque "Quantize Type" = "SHUFFLE"



#### Taux:



### Lorsque "Quantize Type" = "TEMPLATE"

Voici la liste des modèles de quantification.

| No. | Explication                                             |
|-----|---------------------------------------------------------|
| 001 | Dance (variation faible de dynamique)                   |
| 002 | Dance (variation élevée de dynamique)                   |
| 003 | Dance (léger swing)                                     |
| 004 | Dance (swing important)                                 |
| 005 | Dance (timing traînant, variation faible de dynamique)  |
| 006 | Dance (timing traînant, variation élevée de dynamique)  |
| 007 | Dance (timing traînant, léger swing)                    |
| 008 | Dance (timing traînant, swing important)                |
| 009 | Dance (timing accéléré, variation faible de dynamique)  |
| 010 | Dance (timing accéléré, variation élevée de dynamique)  |
| 011 | Dance (timing accéléré, léger swing)                    |
| 012 | Dance (timing accéléré, swing important)                |
| 013 | Fusion (variation faible de dynamique)                  |
| 014 | Fusion (variation élevée de dynamique)                  |
| 015 | Fusion (léger swing)                                    |
| 016 | Fusion (swing important)                                |
| 017 | Fusion (timing traînant, variation faible de dynamique) |
| 018 | Fusion (timing traînant, variation élevée de dynamique) |
| 019 | Fusion (timing traînant, léger swing)                   |
| 020 | Fusion (timing traînant, swing important)               |
| 021 | Fusion (timing accéléré, variation faible de dynamique) |
| 022 | Fusion (timing accéléré, variation élevée de dynamique) |
| 023 | Fusion (timing accéléré, léger swing)                   |
| 024 | Fusion (timing accéléré, swing important)               |
| 025 | Reggae (variation faible de dynamique)                  |
| 026 | Reggae (variation élevée de dynamique)                  |
| 027 | Reggae (léger swing)                                    |
| 028 | Reggae (swing important)                                |
| 029 | Reggae (timing traînant, variation faible de dynamique) |
| 030 | Reggae (timing traînant, variation élevée de dynamique) |
| 031 | Reggae (timing traînant, léger swing)                   |
| 032 | Reggae (timing traînant, swing important)               |
| 033 | Reggae (timing accéléré, variation faible de dynamique) |

| No. | Explication                                             |
|-----|---------------------------------------------------------|
| 034 | Reggae (timing accéléré, variation élevée de dynamique) |
| 035 | Reggae (timing accéléré, léger swing)                   |
| 036 | Reggae (timing accéléré, swing important)               |
| 037 | Pops (variation faible de dynamique)                    |
| 038 | Pops (variation élevée de dynamique)                    |
| 039 | Pops (léger swing)                                      |
| 040 | Pops (swing important)                                  |
| 041 | Pops (timing traînant, variation faible de dynamique)   |
| 042 | Pops (timing traînant, variation élevée de dynamique)   |
| 043 | Pops (timing traînant, léger swing)                     |
| 044 | Pops (timing traînant, swing important)                 |
| 045 | Pops (timing accéléré, variation faible de dynamique)   |
| 046 | Pops (timing accéléré, variation élevée de dynamique)   |
| 047 | Pops (timing accéléré, léger swing)                     |
| 048 | Pops (timing accéléré, swing important)                 |
| 049 | Rhumba (variation faible de dynamique)                  |
| 050 | Rhumba (variation élevée de dynamique)                  |
| 051 | Rhumba (léger swing)                                    |
| 052 | Rhumba (swing important)                                |
| 053 | Rhumba (timing traînant, variation faible de dynamique) |
| 054 | Rhumba (timing traînant, variation élevée de dynamique) |
| 055 | Rhumba (timing traînant, léger swing)                   |
| 056 | Rhumba (timing traînant, swing important)               |
| 057 | Rhumba (timing accéléré, variation faible de dynamique) |
| 058 | Rhumba (timing accéléré, variation élevée de dynamique) |
| 059 | Rhumba (timing accéléré, léger swing)                   |
| 060 | Rhumba (timing accéléré, swing important)               |
| 061 | Samba (pour Pandeiro, etc.)                             |
| 062 | Samba (pour Surdo, Timbale)                             |
| 063 | Axe (pour Caixa)                                        |
| 064 | Axe (pour Surdo)                                        |
| 065 | Salsa (pour Cascala)                                    |
| 066 | Salsa (pour Conga)                                      |
| 067 | Triolets                                                |
| 068 | Quintolets                                              |
| 069 | Sextolets                                               |
| 070 | Sextolets sur deux temps                                |
| 071 | Triolets retardés                                       |

\* Les modèles sont conçus pour une métrique 4/4. Si vous les utilisez avec une autre métrique, le résultat risque de vous surprendre.

\* Les noms de styles sont donnés ici à titre purement indicatif: cela ne signifie pas que les modèles sont limités aux styles indiqués. Vous pouvez les essayer avec d'autres styles de musique.

## Editer les données de séquence sur une plage définie (Track Edit)

Les opérations "Track Edit" permettent d'éditer les données de séquence dans la zone définie.

### Opérations élémentaires pour l'édition de piste

1. Affichez la page "SONG LIST" et chargez le morceau à éditer (p. 94).

2. Appuyez sur EDIT [SONG] pour afficher la page "MIDI TRACK".

3. Appuyez sur [F6 (EDIT)].

La fenêtre "Track Edit" apparaît.



4. Utilisez [F3 (▲)] [F4 (▼)] ou [▲] [▼] pour choisir la fonction voulue et appuyez sur [F6 (SELECT)].

|                |                   |                |
|----------------|-------------------|----------------|
| Copy           | Erase (p. 98)     | Delete (p. 98) |
| Insert (p. 99) | Transpose (p. 99) |                |

**cf.**

Voyez les descriptions des différentes fonctions d'édition pour en savoir plus sur les fenêtres affichées.

5. Réglez les paramètres de chaque fonction. Amenez le curseur sur le paramètre voulu avec les boutons [▲] [▼] [◀] [▶] et réglez sa valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC]. Ecoutez d'abord l'extrait choisi pour l'édition avant de le modifier.

6. Appuyez sur [F6 (EXEC)].

Un message vous demande confirmation.

7. Appuyez sur [F6 (EXEC)].

Une fois l'opération terminée, l'écran affiche brièvement le message "Completed!".

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

### MEMO

Si votre enregistrement ne vous satisfait pas, appuyez sur [F1 (UNDO)] à la fenêtre "MIDI TRACK" pour retrouver l'état antérieur à l'enregistrement (annulation). Après avoir exécuté Undo, vous pouvez annuler l'annulation avec la fonction Redo. Pour cela, répétez les étapes décrites ci-dessus après avoir exécuté l'opération Undo.

### Copier des phrases (Copy)

Cette fonction copie les données de séquence d'une plage définie. Vous pouvez vous en servir pour répéter une même phrase.

**cf.**

Pour en savoir davantage sur les paramètres, voyez **Opérations élémentaires pour l'édition de piste** (p. 97).

| Paramètre                                                       | Réglage                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | Explication                                                                                                                        |
|-----------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Src Ch/Part                                                     | ALL, Ch 1-16                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Canal MIDI des données à copier                                                                                                    |
|                                                                 | <b>ALL:</b> Copie toutes les données de séquence.<br><b>Ch 1-16:</b> Copie les données de séquence du canal MIDI choisi.<br><i>* Non disponible si "Status" = "System Exclusive".</i>                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                    |
| Src Measure                                                     | 0001-                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Définit (en mesures) la plage à copier.<br>Réglez "For" sur "ALL" pour sélectionner toutes les mesures.                            |
| For                                                             | 1-ALL                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                    |
| Dst Ch/Part                                                     | ALL, Ch 1-16                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Canal MIDI de destination                                                                                                          |
|                                                                 | <b>ALL:</b> Copie les données dans tous les canaux MIDI.<br><b>Ch 1-16:</b> Copie les données dans le canal MIDI choisi.<br><i>* Non disponible si "Status" = "System Exclusive".</i>                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                    |
| Dst Measure                                                     | 0001-END                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | Mesure de destination.<br><i>* Pour insérer la copie juste après la mesure finale d'un morceau, réglez ce paramètre sur "END".</i> |
| Copy Mode                                                       | MIX, REPLACE                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | Détermine si les données présentes à l'emplacement de destination sont ou non conservées lors de la copie.                         |
|                                                                 | <b>MIX:</b> Les données source de la copie sont combinées à celles présentes à l'emplacement de destination.<br><b>REPLACE:</b> Les données musicales présentes à l'emplacement de destination sont supprimées (écrasées) lors de la copie. Les données de séquence ne sont supprimées que des canaux MIDI définis avec "Channel"; les autres canaux MIDI conservent leurs données. |                                                                                                                                    |
| Copy Times                                                      | 1-999                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Définit le nombre de fois que les données source sont copiées à l'emplacement d'arrivée.                                           |
| Status                                                          | ALL, Note, Poly Aftertouch, Control Change, Program Change, Channel Aftertouch, Pitch Bend, System Exclusive                                                                                                                                                                                                                                                                        | Type de données à copier.                                                                                                          |
| <b>Quand "Status" est réglé sur "Note" ou "Poly Aftertouch"</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                    |
| Range Min                                                       | 0 (C -)-127 (G9)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Plage de notes à copier.<br>Vous pouvez aussi régler cette plage de notes en enfonçant des touches du clavier.                     |
| Range Max                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                    |
| <b>Quand "Status" est réglé sur "Control Change"</b>            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                    |
| Range Min                                                       | 0-127                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Plage de commandes de contrôle à copier.                                                                                           |
| Range Max                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                    |
| <b>Quand "Status" est réglé sur "Program Change"</b>            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                    |
| Range Min                                                       | 1-128                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | Plage de numéros de programme à copier.                                                                                            |
| Range Max                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                    |

\* Si vous avez sélectionné "ALL" pour "Src Ch/Part" et "Dst Ch/Part", la piste de tempo, de métrique et les pistes audio sont copiées en même temps.

### Effacer des données de jeu (Erase)

Cette fonction efface toutes les données de séquence d'une plage définie. Les données effacées sont remplacées par des silences et les mesures originales sont conservées.

**cf.**

Pour en savoir davantage sur les paramètres, voyez **Opérations élémentaires pour l'édition de piste** (p. 97).

| Paramètre                                                       | Réglage                                                                                                                                                                                    | Explication                                                                                                                |
|-----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ch/Part                                                         | ALL, Ch 1–16                                                                                                                                                                               | Sélectionne le canal MIDI des données à effacer.                                                                           |
|                                                                 | <b>ALL</b> : Efface toutes les données de séquence.<br><b>Ch 1–16</b> : Efface les données de séquence d'un canal MIDI donné.<br><i>* Non disponible si "Status" = "System Exclusive".</i> |                                                                                                                            |
| Measure                                                         | 0001–                                                                                                                                                                                      | Nombre de mesures à effacer.<br>Réglez "For" sur "ALL" pour sélectionner toutes les mesures.                               |
| For                                                             | 1–ALL                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                            |
| Status                                                          | ALL, Note, Poly Aftertouch, Control Change, Program Change, Channel Aftertouch, Pitch Bend, System Exclusive                                                                               | Type de données pouvant être effacées                                                                                      |
| <b>Quand "Status" est réglé sur "Note" ou "Poly Aftertouch"</b> |                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                            |
| Range Min                                                       | 0 (C -)-127 (G9)                                                                                                                                                                           | Plage de numéros de notes à effacer.<br>Vous pouvez aussi régler cette plage de notes en enfonçant des touches du clavier. |
| Range Max                                                       |                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                            |
| <b>Quand "Status" est réglé sur "Control Change"</b>            |                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                            |
| Range Min                                                       | 0~127                                                                                                                                                                                      | Plage de commandes de contrôle à effacer.                                                                                  |
| Range Max                                                       |                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                            |
| <b>Quand "Status" est réglé sur "Program Change"</b>            |                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                            |
| Range Min                                                       | 1~128                                                                                                                                                                                      | Plage de numéros de programme à effacer.                                                                                   |
| Range Max                                                       |                                                                                                                                                                                            |                                                                                                                            |

\* Si vous avez sélectionné "ALL" pour "Ch/Part", la piste de tempo, de métrique et les pistes audio sont effacées en même temps.

### Supprimer des mesures indésirables (Delete)

Cette fonction supprime les données de séquence sur une plage définie et déplace les données suivantes pour combler le vide. Cette opération raccourcit donc l'extrait du nombre de mesures supprimées.

**cf.**

Pour en savoir davantage sur les paramètres, voyez **Opérations élémentaires pour l'édition de piste** (p. 97).

| Paramètre | Réglage | Explication                                                                                 |
|-----------|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| Measure   | 0001-   | Nombre de mesures à supprimer. Réglez "For" sur "ALL" pour sélectionner toutes les mesures. |
| For       | 1-ALL   |                                                                                             |

\* La piste de tempo, de métrique et les pistes audio sont supprimées en même temps.

## Insérer une mesure vide (Insert)

Cette fonction permet d'insérer des mesures vides à un emplacement défini d'un morceau. Comme vous pouvez définir la métrique des mesures insérées, vous pouvez utiliser cette fonction pour changer la mesure en cours de morceau.

**cf.**

Pour en savoir davantage sur les paramètres, voyez **Opérations élémentaires pour l'édition de piste** (p. 97).

| Paramètre | Réglage                                       | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------|-----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Measure   | 0001-END                                      | Emplacement où les mesures vides sont insérées.                                                                                                                                                                                                                                |
| For       | 1-                                            | Nombre de mesures vides à insérer.                                                                                                                                                                                                                                             |
| Beat      | Numérateur: 1~32<br>Dénominateur: 2, 4, 8, 16 | En général, les mesures vides insérées adoptent la métrique de la mesure juste avant le point d'insertion. Ce paramètre vous permet de changer la métrique des mesures vides à insérer.<br><i>* Le paramètre Beat n'est disponible que si "Track" est réglé sur "TRK ALL".</i> |

\* Des mesures vides sont aussi insérées dans la piste de tempo, de métrique et les pistes audio en même temps.

## Transposition (Transpose)

Ce paramètre permet de transposer les notes d'un passage déterminé sur une plage de ±127 demi-tons. Utilisez ce paramètre pour changer de tonalité pendant le morceau ou pour transposer le morceau entier.

**cf.**

Pour en savoir davantage sur les paramètres, voyez **Opérations élémentaires pour l'édition de piste** (p. 97).

| Paramètre | Réglage                                                                                           | Explication                                                                                                                                                  |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ch/Part   | ALL, Ch 1-16                                                                                      | Définit le ou les canaux MIDI des notes à transposer.                                                                                                        |
|           | ALL: Transpose toutes les notes.<br>Ch 1-16: Transpose uniquement les notes du canal MIDI choisi. |                                                                                                                                                              |
| Measure   | 0001-                                                                                             | Nombre de mesures à transposer.                                                                                                                              |
| For       | 1-ALL                                                                                             | Réglez "For" sur "ALL" pour sélectionner toutes les mesures.                                                                                                 |
| Range Min | 0 (C-) -127 (G9)                                                                                  | Plage de numéros de notes à transposer. Vous pouvez aussi régler cette plage de notes en enfonçant des touches du clavier.                                   |
| Range Max |                                                                                                   |                                                                                                                                                              |
| Bias      | -127~ +127                                                                                        | Règle la transposition par demi-tons. Réglez ce paramètre sur une valeur positive "+" pour augmenter la hauteur ou sur valeur négative "-" pour la diminuer. |

## Diminuer le son de basse d'une octave

Si le son de la basse est une octave plus haut que sur la partition, transposez-le d'une octave vers le bas avec la fonction Transpose.

Pour cela, réglez le paramètre "Range" sur "Lowest-Highest" pour la partie de basse et réglez "Bias" sur "-12".

## Changer de son de percussion

Vous pouvez aussi utiliser la fonction Transpose pour changer de son de percussion.

Imaginons par exemple que vous souhaitiez un son de tom au lieu d'un son de conga. Dans ce cas, si le son de conga est assigné à la touche D4 et le son de tom à la touche C3, réglez le paramètre "Range" sur "D4-D4" et le paramètre "Bias" sur "-14".

## Edition de données de séquence spécifiques (Micro Edit)

"Micro Edit" permet d'éditer des événements individuels enregistrés dans un morceau, comme les messages MIDI et les données de tempo.

\* Pour pouvoir éditer un morceau, il faut d'abord le charger dans la mémoire temporaire (p. 94).

## Editer des données de séquence (procédure de base en mode Microscope)

Affichez la page "Microscope" pour vérifier les données de séquence d'un morceau. Chaque ligne indique la position (mesure-temps-clock) des données de séquence enregistrées et de quelles données il s'agit.

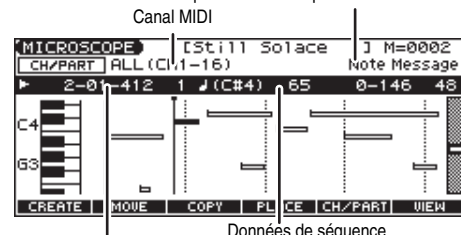
**1. Chargez le morceau contenant les données de séquence à afficher/éditer (p. 115).**

**2. Appuyez sur [F3 (MICRO)].**

La page "MICROSCOPE" apparaît.

Appuyez sur [▲] [▼] pour afficher les données de séquence.

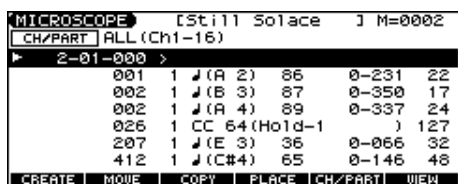
Affiche les données de paramètre à l'emplacement du curseur.



Données de séquence  
Position des données de séquence (mesure-temps-clock)

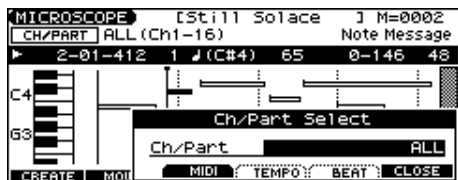
\* Chaque pression sur [F6 (VIEW)] permet d'alterner entre les deux pages. (Affichage graphique ↔ liste d'événements)

## Editer un morceau (MIDI Track)



### 3. Appuyez sur [F5 (CH/PART)].

La fenêtre "Ch/Part Select" apparaît.



### 4. Sélectionne la piste dont vous voulez jouer ou éditer les données de jeu.

#### • [F3 (MIDI)]: Piste MIDI

Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour faire votre choix.

**ALL:** Pistes et canaux MIDI

**Ch1-Ch16:** Piste du canal MIDI spécifié.

#### • [F4 (TEMPO)]: Piste de tempo

#### • [F5 (BEAT)]: Piste de métrique



Vous trouverez une description de chaque type de données de séquence plus loin.

### 5. Appuyez sur [F6 (CLOSE)] pour refermer la fenêtre.

### 6. Utilisez [▲] [▼] ou la molette VALUE pour sélectionner les données de jeu à éditer.

### 7. Appuyez sur [◀] [▶] pour sélectionner le paramètre à éditer.

### 8. Réglez la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC].



Vous pouvez vous servir des touches du clavier pour changer le numéro de note pour les données de note ou d'aftertouch polyphonique, ou pour modifier le réglage "On Velocity" ou "Off Velocity" d'une note.

- Quand vous appuyez sur [ENTER], les données de séquence actuellement affichées à côté de "▶" sont transmises via la prise MIDI OUT. Dans le cas d'un message de note, la note est jouée quand vous appuyez sur [ENTER].



Pour savoir comment éditer un message SysEx, voyez "Edition d'un message SysEx" ci-dessous.

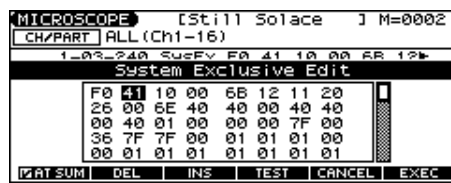
### 9. Appuyez sur [EXIT] pour refermer la page "MICROSCOPE".

## Edition d'un message SysEx

### 1. Choisissez le message SysEx à éditer avec [▲] [▼] ou la molette VALUE.

### 2. Appuyez sur [▶].

La page "System Exclusive Edit" apparaît.



## Commande de contrôle

Ce message MIDI applique divers effets comme la modulation ou l'expression. La commande de contrôle (CC#) définit la fonction et "Value" l'intensité de l'effet.

## Pitch Bend

Ce message MIDI sert à changer la hauteur. La valeur définit l'intensité du changement de hauteur.

## Aftertouch polyphonique

Ce message MIDI applique l'aftertouch à une note individuelle. Voici les paramètres de gauche à droite: "Note Number" définit la note et "Value" spécifie l'intensité de l'aftertouch.

## Aftertouch de canal

Ce message MIDI applique l'aftertouch à un canal MIDI entier. Value définit l'intensité de l'aftertouch.

## Messages SysEx

Il s'agit de messages MIDI servant à régler des paramètres propres au JUNO-G (comme les paramètres de sons). Entrez les données entre "F0" et "F7".

## Données gérées par la piste de tempo

La piste de tempo enregistre les données de tempo du morceau.

## Tempo Change

Ces données définissent le tempo. La reproduction du morceau se fait conformément à "Value" de "Tempo Change".

La valeur affichée avec "♩=\*\*" correspond au tempo de reproduction du morceau. Vous pouvez uniquement changer cette valeur à la page "PLAY" de chaque mode.

\* Si la valeur "Tempo Change" diffère du tempo de reproduction, cela signifie que ce dernier a été modifié temporairement. Comme la valeur "Tempo Change" n'a pas été sauvegardée, ce réglage est perdu si vous choisissez un autre morceau ou si vous mettez l'instrument hors tension. Si vous voulez jouer le morceau au même tempo à la prochaine reproduction, sauvegardez le morceau avec ce tempo. La valeur "Tempo Change" est alors identique au tempo de reproduction.

## Données gérées par la piste de métrique

La piste de métrique enregistre les changements de métrique.

## Changement de métrique

Définit la métrique (Beat).

## Visualiser les données de séquence (View Select)

Comme une piste MIDI contient de grandes quantités de données de séquence, l'écran peut être encombré et difficile à lire. Le JUNO-G vous permet donc de choisir le(s) type(s) de données de séquence à afficher. Cette fonction permet de vérifier ou d'éditer un type particulier de données de séquence.

### 1. Affichez la page "MICROSCOPE".

### 2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F5 (VIEW SEL)].

La fenêtre "View Select" apparaît.



### 3. Servez-vous des boutons [▲] [▼] [◀] [▶] et pour choisir les données de séquence à afficher.

| Note                                                     | Messages SysEx | Aftertouch polyphonique |
|----------------------------------------------------------|----------------|-------------------------|
| Changement de programme                                  | Pitch Bend     | Aftertouch de canal     |
| Commande de contrôle                                     |                |                         |
| CC Select<br>Détermine la commande de contrôle affichée. |                |                         |

### 4. Appuyez sur [INC] ou [DEC] pour changer le réglage.

Le message en question est affiché si l'option est cochée (✓) et n'apparaît pas si elle n'est pas cochée.

- [F1 (NOTE)]: Note
- [F2 (CC)]: Commande de contrôle
- [F3 (BEND)]: Pitch Bend
- [F4 (ALL ON)]: Toutes les données de séquence sont affichées.
- [F5 (ALL OFF)]: Aucune donnée de séquence n'est affichée.

### 5. Appuyez sur [F6 (CLOSE)] pour refermer la fenêtre "View Select".

## Insérer des données de séquence (Create)

Vous pouvez insérer de nouvelles données de séquence à l'emplacement voulu d'une piste MIDI.



Pour en savoir plus sur les données de séquence que vous pouvez insérer, voyez **Données de séquence gérées par une piste MIDI** (p. 100).

### 1. Affichez la page "MICROSCOPE" pour la piste où vous souhaitez insérer des données.

### 2. Appuyez sur [F1 (CREATE)].

La fenêtre "Create Event" apparaît.

### 3. Appuyez sur [▲] [▼] pour sélectionner les données à insérer.

### 4. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour insérer les données.

Les données insérées ont les réglages par défaut des paramètres: éditez-les si nécessaire.



Si vous n'êtes pas satisfait des résultats de cette opération, appuyez sur [EXIT] pour fermer la fenêtre "MICROSCOPE" puis appuyez sur [F1 (UNDO)] à la page "MIDI TRACK". Vous retrouvez alors les réglages en vigueur avant l'opération (fonction Undo). Après avoir utilisé "Undo", vous pouvez utiliser "Redo" pour annuler l'annulation en suivant la même procédure que ci-dessus.

### Effacer des données de séquence (Erase)

Si nécessaire, vous pouvez effacer un événement individuel des données de séquence. Cette opération permet aussi d'effacer des données individuelles de la piste de tempo ou de la piste de mesure.

\* Vous ne pouvez pas effacer la valeur "Tempo Change" située au début de la piste de tempo ni les données "Beat Change" au début de la piste de métrique.

1. Affichez la page "MICROSCOPE" pour la piste où vous souhaitez effacer des données.
2. Appuyez sur [▲] [▼] pour sélectionner les données à effacer.
3. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F6 (ERASE)] pour effacer les données de séquence.

#### Astuce

Si vous n'êtes pas satisfait des résultats de cette opération, appuyez sur [EXIT] pour fermer la fenêtre "MICROSCOPE" puis appuyez sur [F1 (UNDO)] à la page "MIDI TRACK". Vous retrouvez alors les réglages en vigueur avant l'opération (fonction Undo). Après avoir utilisé "Undo", vous pouvez utiliser "Redo" pour annuler l'annulation en suivant la même procédure que ci-dessus.

### Déplacer les données de séquence (Move)

Vous pouvez déplacer un événement individuel des données de séquence. Cette opération permet aussi de déplacer des données enregistrées dans la piste de tempo ou la piste de métrique.

\* Vous ne pouvez pas déplacer la valeur "Tempo Change" située au début de la piste de tempo ni les données "Beat Change" au début de la piste de métrique.

1. Affichez la page "MICROSCOPE" pour la piste contenant les données à déplacer.
2. Appuyez sur [▲] [▼] pour sélectionner les données à déplacer.
3. Appuyez sur [F2 (MOVE)].  
La fenêtre "Move Event" apparaît.
4. Appuyez sur [◀] [▶] pour amener le curseur sur "Meas (measure)", "Bt (beat)" et "Tick".
5. Choisissez la destination des données déplacées avec la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC].
6. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour déplacer les données.

#### Astuce

Si vous n'êtes pas satisfait des résultats de cette opération, appuyez sur [EXIT] pour fermer la fenêtre "MICROSCOPE" puis appuyez sur [F1 (UNDO)] à la page "MIDI TRACK". Vous retrouvez alors les réglages en vigueur avant l'opération (fonction Undo). Après avoir utilisé "Undo", vous pouvez utiliser "Redo" pour annuler l'annulation en suivant la même procédure que ci-dessus.

### Copier les données de séquence (Copy)

Vous pouvez copier des données de séquence à l'endroit voulu. Cette fonction est utile pour utiliser des données de séquence identiques à plusieurs endroits. Cette opération permet aussi de copier des données enregistrées dans la piste de tempo ou la piste de métrique.

1. Affichez la page "MICROSCOPE" pour la piste contenant les données à copier.
2. Appuyez sur [▲] [▼] pour sélectionner les données à copier.
3. Appuyez sur [F3 (COPY)].
4. Appuyez sur [F4 (PLACE)].  
La fenêtre "Place Event" apparaît.
5. Appuyez sur [◀] [▶] pour amener le curseur sur "Meas (measure)", "Bt (beat)" et "Tick".
6. Choisissez la destination des données copiées avec la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC].
7. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour "coller" les données.

#### Astuce

Si vous n'êtes pas satisfait des résultats de cette opération, appuyez sur [EXIT] pour fermer la fenêtre "MICROSCOPE" puis appuyez sur [F1 (UNDO)] à la page "MIDI TRACK". Vous retrouvez alors les réglages en vigueur avant l'opération (fonction Undo). Après avoir utilisé "Undo", vous pouvez utiliser "Redo" pour annuler l'annulation en suivant la même procédure que ci-dessus.

### Changer le tempo en cours de morceau

Pour changer de tempo au milieu du morceau, insérez un nouveau changement de tempo (Tempo Change) dans la piste de tempo. Une fois cet emplacement atteint, la reproduction du morceau suit la "valeur" Tempo Change insérée.

- \* Toutefois, pour produire des changements progressifs de tempo (ritardando ou accelerando), nous vous conseillons d'utiliser la fonction d'enregistrement de tempo (p. 89).
- \* Pour accélérer ou ralentir le morceau entier, changez le tempo de reproduction à l'une des pages "PLAY".

1. A la page "MICROSCOPE" appuyez sur [F5 (CH/PART)].  
La fenêtre "Ch/Part Select" apparaît.
2. Appuyez sur [F4 (TEMPO)] et ensuite sur [F6 (CLOSE)].
3. Appuyez sur [F1 (CREATE)].  
La fenêtre "Create Event" apparaît.
4. Appuyez sur [F6 (EXEC)].  
La fenêtre "Create Position" apparaît.

5. Appuyez sur [◀] [▶] pour amener le curseur sur “Meas (measure)”, “Bt (beat)” et “Tick”.
6. Choisissez la destination des données à insérer avec la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC].
7. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour insérer les données de changement de tempo.
8. Le changement de tempo inséré a sa valeur par défaut. Pour la changer, appuyez sur [▶] et utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour changer la valeur.

## Astuce

Si vous n'êtes pas satisfait des résultats de cette opération, appuyez sur [EXIT] pour fermer la fenêtre “MICROSCOPE” puis appuyez sur [F1 (UNDO)] à la page “MIDI TRACK”. Vous retrouvez alors les réglages en vigueur avant l'opération (fonction Undo). Après avoir utilisé “Undo”, vous pouvez utiliser “Redo” pour annuler l'annulation en suivant la même procédure que ci-dessus.

## Changer la métrique en cours de morceau

Pour changer la métrique au milieu du morceau, insérez un changement de métrique (Beat Change). Les mesures au-delà de la valeur Beat Change insérée sont reproduites avec la nouvelle métrique.

1. A la page “MICROSCOPE” appuyez sur [F5 (CH/PART)].  
La fenêtre “Ch/Part Select” apparaît.
2. Appuyez sur [F5 (BEAT)] et ensuite sur [F6 (CLOSE)].
3. Appuyez sur [F1 (CREATE)].  
La fenêtre “Create Event” apparaît.
4. Appuyez sur [F6 (EXEC)].  
La fenêtre “Create Position” apparaît.
5. Choisissez la destination des données à insérer avec la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC].
6. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour insérer les données de changement de métrique.
7. La métrique insérée a une valeur par défaut. Pour la changer, appuyez sur [▶] et utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC].

## Astuce

Si vous n'êtes pas satisfait des résultats de cette opération, appuyez sur [EXIT] pour fermer la fenêtre “MICROSCOPE” puis appuyez sur [F1 (UNDO)] à la page “MIDI TRACK”. Vous retrouvez alors les réglages en vigueur avant l'opération (fonction Undo). Après avoir utilisé “Undo”, vous pouvez utiliser “Redo” pour annuler l'annulation en suivant la même procédure que ci-dessus.

## NOTE

Il est impossible de changer la métrique au milieu d'une mesure. Changez la métrique en début de mesure.

## Astuce

Si vous voulez changer la métrique en vous servant d'une mesure située après la fin du morceau ou s'il est possible de changer la longueur du morceau, utilisez de préférence la fonction “Track Edit Insert” (p. 99).

## Nommer un morceau (Song Name)

Vous pouvez donner un nom à un morceau ou en changer le nom actuel. Ce nom de morceau est indépendant du nom de fichier assigné quand vous sauvegardez un morceau dans la mémoire utilisateur ou sur une carte de mémoire. Rien ne vous oblige à attribuer un nom au morceau. Toutefois, vous pouvez en choisir un contenant jusqu'à 15 caractères et reflétant le contenu du morceau. Cela simplifie la gestion de vos morceaux.

\* Certains fichiers Standard MIDI disponibles dans le commerce contiennent des données protégées par un droit d'auteur. Vous ne pouvez pas assigner de nom ni modifier le nom de ces morceaux.

1. Affichez la page “MIDI TRACK” et chargez le morceau auquel vous voulez assigner un nom (p. 84).
2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F6 (UTILITY)].  
La fenêtre “Song Utility Menu” apparaît.
3. Appuyez sur [F1 (SONG NAME)].  
La page “SONG NAME” apparaît.
4. Assignez le nom voulu au morceau (15 caractères maximum).

## cf.

Pour en savoir plus sur l'attribution de noms, voyez p. 24.

5. Après avoir entré le nom, appuyez sur [F6 (WRITE)].

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

# Enregistrer un morceau (Audio Track)

## Avant d'enregistrer des données audio via AUDIO INPUT

Le JUNO-G permet d'échantillonner des signaux audio de diverses sources, dont un microphone ou un CD.

Avant d'enregistrer des données audio d'un lecteur CD, d'un micro ou d'une autre source audio externe branchée aux prises AUDIO INPUT, veuillez suivre la procédure ci-dessous.

## Effectuer les réglages AUDIO INPUT (Audio Input Setting)

1. Branchez votre lecteur CD, micro ou autre source audio aux prises AUDIO INPUT situées en face arrière du JUNO-G.

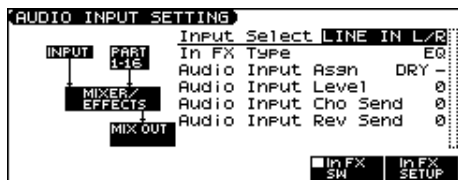
### Précautions lors de l'utilisation d'un microphone

Notez qu'en fonction de la position des micros par rapport aux enceintes, vous pourriez obtenir un effet Larsen. Voici comment remédier à ce problème:

1. Changez l'orientation du ou des microphones.
2. Eloignez le ou les microphones des enceintes.
3. Diminuez le volume.

2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et actionnez le curseur AUDIO IN de l'enregistreur (SONG RECORDER).

La page "AUDIO INPUT SETTING" apparaît.



\* Vous pouvez aussi afficher cette page en appuyant sur EDIT [MENU] et en sélectionnant "6. Input Setting" dans la fenêtre "Top Menu".

3. Appuyez sur [▲] [▼] selon les paramètres que vous voulez régler.

4. Réglez la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC].

#### • Input Select

Permet de choisir le signal à échantillonner.

#### Réglage

**LINE IN L/R:** Prises INPUT L/R (stéréo)

**LINE IN L:** Prise INPUT L (mono)

**MICROPHONE:** Prise INPUT L (mono, niveau micro)

#### • Type d'effet (FX) d'entrée

Ici, vous pouvez choisir le type d'effet utilisé pour traiter le signal d'entrée.

**Réglage:** EQ, ENHANCER, COMPRESSOR, LIMITER, NOISE SUP, C CANCELLER

Appuyez sur [F6 (In FX Setup)] pour afficher la page de réglage de l'effet d'entrée choisi "Input Effect Setup Settings".

#### • Audio Input Asgn

Sortie à laquelle le signal externe mixé est envoyé.

#### Réglage

**DRY:** Sortie via OUTPUT (A) sans passer par les effets (signal sec).

**MFX:** Sortie via un processeur multi-effet.

Quand vous sélectionnez "MFX", ce paramètre détermine le multi-effet (1~3) utilisé.

#### • Audio Input Level

Volume du signal d'entrée.

**Réglage:** 0~127

\* Vous pouvez aussi utiliser le curseur AUDIO IN de l'enregistreur (SONG RECORDER) pour ce réglage.

#### • Audio Input Cho Send

Permet de spécifier l'intensité de l'effet chorus qui est ajouté au signal externe. Choisissez la valeur "0" si vous ne voulez pas de chorus.

**Réglage:** 0~127

#### • Audio Input Rev Send

Intensité de la réverbération appliquée au signal d'entrée. Choisissez "0" si vous ne voulez pas de réverb.

**Réglage:** 0~127

5. Appuyez sur [F5 (In FX SW)] (commutateur d'effet d'entrée) pour cocher l'option. Le signal d'entrée audio est envoyé à l'effet d'entrée.

Si vous appuyez sur [F5 (In FX SW)] pour supprimer la coche, le signal d'entrée audio n'est pas envoyé à l'effet d'entrée.

6. Lancez la reproduction de la source externe.

7. Tournez la commande AUDIO INPUT LEVEL pour régler le niveau d'entrée de la source externe.

8. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.

## Réglages de l'effet d'entrée

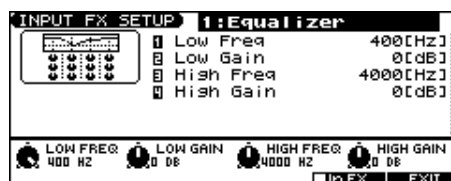
1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et actionnez le curseur AUDIO IN de l'enregistreur (SONG RECORDER).

La page "AUDIO INPUT SETTING" apparaît.

\* Vous pouvez aussi afficher cette page en appuyant sur EDIT [MENU] et en sélectionnant "6. Input Setting" dans la fenêtre "Top Menu".

2. Appuyez sur [F6 (In FX SETUP)].

La page "INPUT FX SETUP" apparaît.



3. Appuyez sur [▲] [▼] pour déplacer le curseur.

4. Réglez la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC].

Cette page permet d'éditer les paramètres de l'effet d'entrée sélectionné.

\* Les commandes SOUND MODIFY 1~4 peuvent servir à changer directement la valeur des paramètres correspondants.

## 01: EQUALIZER

Permet d'influencer la tonalité des graves et des aigus.

| Paramètre | Plage               | Explication                                     |
|-----------|---------------------|-------------------------------------------------|
| Low Freq  | 200, 400 Hz         | Fréquence centrale du grave.                    |
| Low Gain  | -15~+15 dB          | Niveau d'accentuation/d'atténuation des graves. |
| High Freq | 2000, 4000, 8000 Hz | Fréquence centrale de l'aigu.                   |
| High Gain | -15~+15 dB          | Niveau d'accentuation/d'atténuation des aigus.  |

## 02: ENHANCER

Modifie la structure des harmoniques aiguës pour rendre le son plus brillant.

| Paramètre | Plage | Explication                      |
|-----------|-------|----------------------------------|
| Sens      | 0~127 | Intensité de l'effet Enhancer.   |
| Mix       | 0~127 | Volume des harmoniques générées. |

## 03: COMPRESSOR

Réduit les niveaux élevés et augmente les niveaux faibles pour obtenir un signal plus uniforme.

| Paramètre | Plage   | Explication                                                                                                  |
|-----------|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Attack    | 0~127   | Détermine le retard entre le moment où le volume atteint le niveau seuil et le déclenchement du compresseur. |
| Threshold | 0~127   | Détermine le seuil (niveau) où la compression commence.                                                      |
| Post Gain | 0~+18dB | Niveau du signal de sortie.                                                                                  |

## 04: LIMITER

Réduit le niveau au-delà du seuil spécifié afin d'éviter la distorsion.

| Paramètre | Plage   | Explication                                                                                                 |
|-----------|---------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Release   | 0~127   | Détermine le retard entre le moment où le volume descend sous le niveau seuil et la coupure du compresseur. |
| Threshold | 0~127   | Détermine le seuil (niveau) où la compression commence.                                                     |
| Post Gain | 0~+18dB | Niveau du signal de sortie.                                                                                 |

## 05: NOISE SUPPRESSOR

Permet d'étouffer des bruits de fond tant qu'il n'y a pas de signal utile.

| Paramètre | Plage | Explication                                                                                             |
|-----------|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Threshold | 0~127 | Détermine le niveau que le signal doit avoir pour être audible.                                         |
| Release   | 0~127 | Règle l'intervalle entre le déclenchement du suppressor de bruit et le moment où le volume atteint "0". |

## 06: CENTER CANCELER

Permet de masquer des signaux se trouvant au milieu de l'image stéréo. Cela permet d'ôter le chant d'une chanson.

| Paramètre  | Plage      | Explication                                                                                        |
|------------|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ch Balance | -50~ +50   | Balance entre les canaux gauche (L) et droit (R) lors de la suppression du signal situé au centre. |
| Range Low  | 16~15000Hz | Limite de fréquence inférieure de la bande à éliminer.                                             |
| Range High | 16~15000Hz | Limite de fréquence supérieure de la bande à éliminer.                                             |

### MEMO

Lorsque vous affichez la page "INPUT FX SETUP", le témoin situé à gauche des commandes SOUND MODIFY 1~4 s'éteint. Vous pouvez alors utiliser les commandes 1~4 pour éditer les paramètres de l'effet d'entrée. Si vous appuyez sur le bouton, les commandes reprennent leurs fonctions originales. Dès que vous quittez la page "Input Effect Setup", le témoin s'allume à nouveau.

## 5. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.

# Enregistrer une piste audio (SOLO/RE-SAMPLING)

Voici comment enregistrer le signal de l'entrée AUDIO INPUT ou d'un générateur de sons externe.

## 1. Appuyez sur SONG RECORDER [AUDIO TRACK].

La page "AUDIO TRACK" apparaît.

## 2. Appuyez sur [REC].

Le témoin [REC] clignote et la fenêtre "Audio Rec Standby" apparaît.



## 3. Vous pouvez déterminer la méthode d'enregistrement avec le paramètre "Audio Rec Mode".

Utilisez [▲] [▼] pour amener le curseur sur "Audio Rec Mode" et actionnez la molette VALUE ou [INC][DEC] pour sélectionner le mode d'enregistrement.

### • SOLO

Vous pouvez jouer avec le générateur de sons interne durant l'enregistrement du signal externe (seul ce dernier est enregistré).

\* Vous ne pouvez pas ajouter des effets au signal d'entrée.

### • RE-SAMPLING

Les sons du générateur interne (y compris les pistes audio) sont enregistrés. Le signal d'entrée audio est inaudible.

\* Le volume d'une phrase rééchantillonnée ("resample") peut être inférieur à celui de la phrase originale. Utilisez éventuellement "Normalize" (p. 121) pour augmenter le volume.

\* Les pistes audio dont le paramètre "Audio Track Output Assign" (p. 111) est réglé sur "MON" (Monitor) ne sont pas enregistrées.

### • AUDIO MERGE

Plusieurs pistes audio sont fusionnées pour n'en former qu'une seule. Pour en savoir plus, voyez **Fusionner plusieurs pistes audio sur une piste (AUDIO MERGE)** (p. 106).

## 4. Le paramètre "Audio Rec Count In" (décompte avant l'enregistrement audio) permet de déterminer la façon dont l'enregistrement commence.

Utilisez [▲] [▼] pour amener le curseur sur "Audio Rec Count In" et actionnez la molette VALUE ou [INC][DEC] pour sélectionner un réglage.

### • OFF

Une pression sur [PLAY] lance l'enregistrement.

### • 1 MEAS

Quand vous appuyez sur [PLAY], il y a un décompte d'une mesure avant le début de l'enregistrement. L'enregistrement démarre quand vous atteignez le point de départ.

### • 2 MEAS

Quand vous appuyez sur [PLAY], il y a décompte de deux mesures avant le début de l'enregistrement. L'enregistrement

## Enregistrer un morceau (Audio Track)

démarre quand vous atteignez le point de départ.

### 5. Utilisez le paramètre "Audio Rec Channel" (canal d'enregistrement audio) pour déterminer si le signal d'entrée est enregistré en mono ou en stéréo.

Utilisez [▲] [▼] pour amener le curseur sur "Audio Rec Channel" et actionnez la molette VALUE ou [INC][DEC] pour sélectionner un réglage.

#### • MONO

Enregistrement mono.

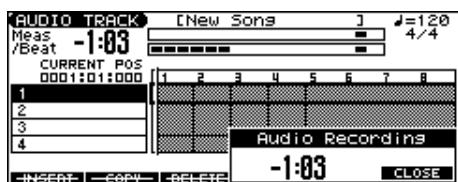
#### • STEREO

Enregistrement stéréo.

### 6. Quand vous avez effectué le réglage dans la fenêtre "Audio Rec Standby", appuyez sur [PLAY] ou [F6 (START)].

La fenêtre "Audio Rec Standby" se ferme, le témoin [REC] cesse de clignoter et reste allumé; l'enregistrement débute.

La fenêtre "Audio Recording" apparaît dès que l'enregistrement démarre.

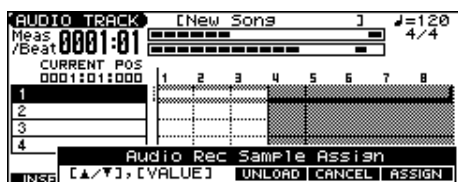


Pour fermer la fenêtre "Audio Recording", appuyez sur [F6 (Close)] ou [PLAY]. Pour l'ouvrir de nouveau, appuyez sur [PLAY].

### 7. Quand l'enregistrement est terminé, appuyez sur [STOP].

Le témoin [REC] s'éteint.

### 8. La fenêtre "Audio Rec Sample Assign" apparaît.



Utilisez [BWD]+[STOP] (TOP), [BWD] [FWD], la molette VALUE ou [▲] [▼] [◀] [▶] pour choisir l'emplacement où vous voulez placer l'événement d'échantillon.

### 9. Appuyez sur [F6 (ASSIGN)].

Un événement d'échantillon ("sample event") produisant l'échantillon enregistré est assigné à la piste audio et la page précédente réapparaît.

- Si vous appuyez sur [F4 (UNLOAD)], les échantillons que vous venez d'enregistrer sont effacés. Une demande de confirmation apparaît: appuyez sur [F6 (EXEC)] pour confirmer.
- Si vous ne voulez ni assigner ni effacer l'échantillon, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

\* Les données de l'échantillon enregistré restent dans la liste d'échantillons.

#### MEMO

Si l'événement d'échantillon assigné dépasse la longueur du morceau, un message vous demande si vous voulez allonger le morceau. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour allonger automatiquement la longueur du morceau afin d'y inclure l'événement d'échantillon.

#### MEMO

Si la mémoire d'échantillons est pleine, le message "Sample Memory Full" apparaît. Dans ce cas, effacez des échantillons dont vous n'avez plus besoin (p. 118) ou installez plus de mémoire (p. 178).

### Enregistrer le motif rythmique sur piste audio

A la page "RHYTHM GROUP", vous pouvez enregistrer le motif rythmique sur piste audio.

En mode d'attente d'enregistrement, appuyez sur [PLAY] (ou [F6 (START)]) pour lancer le motif rythmique et l'enregistrer.

#### Astuce

Pour que l'enregistrement démarre en même temps que la reproduction du motif, réglez Count In (décompte) sur Off à la page d'attente d'enregistrement.

## Fusionner plusieurs pistes audio sur une piste (AUDIO MERGE)

Vous disposez de quatre pistes audio. Vous pouvez toutefois les libérer en fusionnant plusieurs pistes sur une seule.

Quand vous enregistrez avec la fonction "Audio Merge", toutes les pistes MIDI sont coupées automatiquement. Les pistes audio sont enregistrées en fonction du réglage "Mute" en vigueur.

### 1. Appuyez sur SONG RECORDER [AUDIO TRACK].

La page "AUDIO TRACK" apparaît.

### 2. Coupez ("Mute") les pistes que vous ne voulez pas fusionner (p. 85).

### 3. Appuyez sur [REC].

Le témoin [REC] clignote et la fenêtre "Audio Rec Standby" apparaît.

### 4. Sous "Audio Rec Mode" (mode d'enregistrement audio), choisissez "AUDIO MERGE".

Utilisez [▲] [▼] pour déplacer le curseur et effectuez le réglage avec la molette VALUE ou [INC][DEC].

### 5. Le paramètre "Audio Rec Count In" (décompte avant l'enregistrement audio) permet de déterminer la façon dont l'enregistrement commence.

Voyez l'étape 4 de la section "Enregistrer une piste audio (SOLO/RE-SAMPLING)".

### 6. Utilisez le paramètre "Audio Rec Channel" (canal d'enregistrement audio) pour déterminer si le signal d'entrée est enregistré en mono ou en stéréo.

Voyez l'étape 5 de la section "Enregistrer une piste audio (SOLO/RE-SAMPLING)".

### 7. Quand vous avez terminé les réglages dans la fenêtre "Audio Rec Standby", appuyez sur [PLAY] ou [F6 (START)].

La fenêtre "Audio Rec Standby" se ferme, le témoin [REC] cesse de clignoter et reste allumé; l'enregistrement débute.

La fenêtre "Audio Recording" apparaît dès que l'enregistrement démarre.

Pour fermer la fenêtre "Audio Recording", appuyez sur [F6 (CLOSE)] ou [PLAY]. Pour l'ouvrir de nouveau, appuyez sur [PLAY].

**8. Quand l'enregistrement est terminé, appuyez sur [STOP].**

Le témoin [REC] s'éteint.

**9. La fenêtre "Audio Rec Sample Assign" apparaît.**

L'emplacement où l'événement d'échantillon sera assigné cli-gnote.

Utilisez [BWD]+[STOP] (TOP), [BWD] [FWD], la molette VALUE ou [▲] [▼] [◀] [▶] pour choisir l'emplacement où vous voulez placer l'événement d'échantillon.

**10. Appuyez sur [F6 (ASSIGN)].**

Un événement d'échantillon ("sample event") produisant l'échantillon enregistré est assigné à la piste audio et la page précédente réapparaît.

- Si vous appuyez sur [F4 (UNLOAD)], les échantillons que vous venez d'enregistrer sont effacés. Une demande de confirmation apparaît: appuyez sur [F6 (EXEC)] pour confirmer.
- Si vous ne voulez ni assigner ni effacer l'échantillon, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

\* Les données de l'échantillon enregistré restent dans la liste d'échantillons.

**MEMO**

Si l'événement d'échantillon assigné dépasse la longueur du morceau, un message vous demande si vous voulez allonger le morceau. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour allonger automatiquement la longueur du morceau afin de pouvoir y inclure l'événement d'échantillon.

**MEMO**

Si la mémoire d'échantillons est pleine, le message "Sample Memory Full" apparaît. Dans ce cas, effacez des échantillons dont vous n'avez plus besoin (p. 118) ou installez plus de mémoire (p. 178).

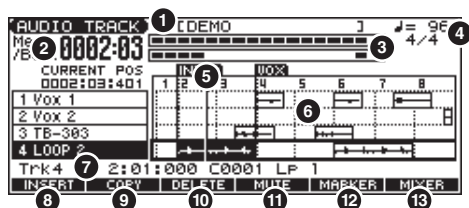
# Editer un morceau (Audio Track)

L'édition des pistes audio se fait aux deux pages suivantes.

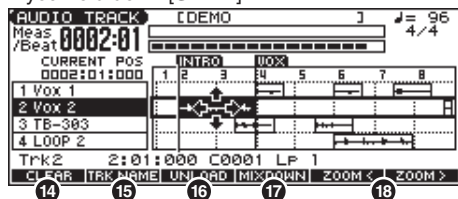
- **Page 'AUDIO TRACK'**  
Cette page permet d'éditer chaque piste audio.
- **Page 'AUDIO MIXER'** (p. 111)  
Cette page permet de mixer les pistes audio (en réglant notamment leur niveau et position stéréo).

## Description de la page 'AUDIO TRACK'

1. Appuyez sur **SONG RECORDER [AUDIO TRACK]**.  
La page "AUDIO TRACK" apparaît.



If you hold down [SHIFT]



1. Nom du morceau sélectionné.
2. Indique la position actuelle.
3. Indicateur de niveau audio.
4. Indique la métrique et le tempo du morceau.
5. Indique la position actuelle.
6. Indique le nom, le contenu et les repères des pistes audio.  
Si le fichier audio auquel renvoie l'événement d'échantillon sélectionné n'est pas chargé, le numéro de l'échantillon est affiché pour l'événement d'échantillon.
7. Affiche des infos sur l'événement sélectionné.  
Si "unload" y apparaît, le fichier audio référencé par l'événement d'échantillon n'a pas été chargé.
8. Insère un événement d'échantillon à l'endroit spécifié.
9. Copie l'événement d'échantillon (p. 109).
10. Supprime l'événement d'échantillon (p. 109).
11. Coupe les pistes audio (p. 109).
12. Affiche la liste de repères (p. 109).
13. Affiche la page "AUDIO MIXER" (p. 111).
14. Efface des pistes audio (p. 109).
15. Nomme une piste audio (p. 110).
16. Supprime ("décharge") l'échantillon (p. 110).
17. Fusionne les pistes audio en une seule (p. 110).
18. Agrandit/rétrécit l'affichage (p. 110).

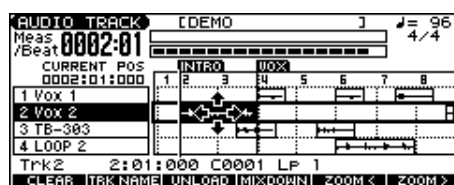
## Editer les pistes audio (page 'AUDIO TRACK')

### Déplacer un événement d'échantillon (Move)

Vous pouvez déplacer l'événement d'échantillon sélectionné à un autre endroit (dans une autre piste).

1. Choisissez l'événement d'échantillon à déplacer avec [▲] [▼] [◀] [▶].  
Le nom de l'événement sélectionné est affiché en orange.

2. Appuyez sur [SHIFT].  
Le curseur change de forme.



3. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [▲] [▼].  
Déplacez l'événement d'échantillon sur la piste voulue.
4. Tout en continuant à maintenir [SHIFT] enfoncé, utilisez les boutons suivants pour amener l'événement d'échantillon à l'endroit voulu.
  - [INC][DEC]  
Déplacent l'événement d'échantillon par clocks.
  - [◀] [▶]  
Déplacent l'événement d'échantillon par mesures.
  - Molette VALUE  
Déplace l'événement d'échantillon par croches (120 clocks).

### Sélectionner et écouter un événement d'échantillon (Preview)

1. Sélectionnez une piste.
2. Appuyez sur [ENTER].  
L'échantillon de la piste sélectionnée à l'étape 1 le plus proche de la position actuelle est sélectionné.  
Tant que la reproduction est arrêtée, vous pouvez écouter l'échantillon en maintenant [ENTER] enfoncé.

### Insérer un événement d'échantillon à un endroit spécifié (Insert)

1. Sélectionnez la piste audio dans laquelle vous voulez insérer un événement d'échantillon avec [▲] [▼].
2. Précisez la position où vous souhaitez insérer l'événement d'échantillon.  
Les boutons ont les fonctions suivantes.

- [STOP] + [BWD] (TOP)  
Retourne au début du morceau.
- [INC] [DEC]  
Permettent d'avancer par clocks.
- [BWD] [FWD]  
Permettent d'avancer par mesures.
- Molette VALUE  
Permettent d'avancer par pas de 120 clocks.

### 3. Appuyez sur [F1 (INSERT)].

La page "SAMPLE SEL" apparaît.

### 4. Choisissez l'événement d'échantillon à insérer avec [F6 (SELECT)].

L'événement d'échantillon est inséré à l'endroit spécifié.

#### MEMO

Si l'événement d'échantillon assigné dépasse la longueur du morceau, une message vous demande si vous voulez allonger le morceau. Si vous appuyez sur [F6 (EXEC)], le morceau est automatiquement allongé pour accueillir l'événement d'échantillon inséré.

## Copier un événement d'échantillon (Copy)

Voici comment copier l'événement d'échantillon sélectionné.

### 1. Choisissez l'événement d'échantillon à copier avec [▲] [▼] [◀] [▶].

### 2. Appuyez sur [F2 (COPY)].

L'événement d'échantillon sélectionné est copié immédiatement après sa propre position.

#### MEMO

Si l'événement d'échantillon copié dépasse la longueur du morceau, une message vous demande si vous voulez allonger le morceau. Si vous appuyez sur [F6 (EXEC)], le morceau est automatiquement allongé pour accueillir l'événement d'échantillon copié.

## Supprimer un événement d'échantillon d'une piste audio (Delete)

### 1. Choisissez l'événement d'échantillon à supprimer de la piste audio avec [▲] [▼] [◀] [▶].

### 2. Appuyez sur [F3 (DELETE)].

L'événement d'échantillon est supprimé de la piste.

\* Seul l'événement est supprimé. Les données de l'échantillon restent dans la liste d'échantillons.

## Couper les pistes audio (Mute)

#### cf.

Voyez **Reproduction moins une piste audio (Audio Track Mute)** (p. 85).

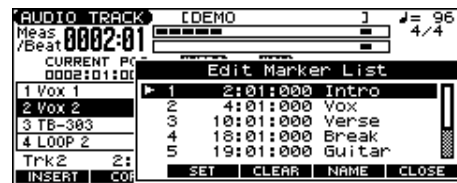
## Afficher une liste de repères (Marker List)

Vous pouvez assigner des repères à certaines mesures du morceau. Cela vous donne des indications visuelles sur la structure du morceau et se révèle très pratique durant l'édition car vous pouvez sauter directement au repère voulu.

Voici comment afficher la liste des repères dans le morceau et comment éditer les repères.

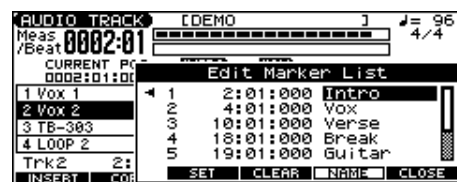
### 1. Appuyez sur [F5 (MARKER)].

La fenêtre "Edit Marker List" apparaît.



Les boutons ont les fonctions suivantes.

- Molette VALUE, [INC] [DEC], [▲] [▼]  
Sélectionne un repère dans la liste et saute à ce repère.
- [F3 (SET)]  
Ajoute un repère au début de la mesure actuelle.
- [F4 (CLEAR)]  
Supprime le repère sélectionné.
- [F5 (NAME)], [▶]  
Assigne un nom au repère sélectionné. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour sélectionner un nom et appuyez sur [F5 (NAME)] ou [▶] pour confirmer votre choix.



### 2. Appuyez sur [F6 (CLOSE)] pour refermer la fenêtre.

## Effacer des pistes audio (Clear)

### 1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F1 (CLEAR)].

La fenêtre "Audio Track Clear Menu" apparaît.



### 2. Actionnez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] ou [▲] [▼] pour sélectionner le menu.

- 1 Clear All  
Toutes les pistes audio sont effacées. (Le nom et les données de configuration des pistes retrouvent leur réglage par défaut.)
- 2 Clear Track

## Editer un morceau (Audio Track)

La piste audio sélectionnée est effacée. (Le nom de la piste et les données de configuration retrouvent leur réglage par défaut.)

### 3. Appuyez sur [F6 (SELECT)].

Un message vous demande confirmation.

### 4. Appuyez sur [F6 (EXEC)].

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

\* Cette opération ne change pas la longueur du morceau.

## Nommer une piste audio (Track Name)

Vous pouvez assigner un nom allant jusqu'à 12 caractères à une piste audio.

### 1. Sélectionnez la piste audio à nommer.

### 2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F2 (TRK NAME)].

La page "AUDIO TRACK NAME" apparaît.

### 3. Entrez le nom.

\* Pour en savoir plus sur l'entrée d'un nom, voyez p. 24.

### 4. Appuyez sur [F6 (WRITE)] pour confirmer le nom.

## Supprimer un échantillon (Unload Sample)

Cette opération supprime l'événement d'échantillon sélectionné et supprime l'échantillon de la liste d'échantillons.

### 1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F3 (UNLOAD)].

Un message vous demande confirmation.

### 2. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour confirmer.

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

## Mixer les pistes audio sur une piste (Mixdown)

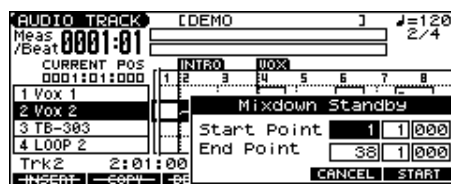
Cette opération vous permet de sélectionner une plage puis de mixer les données de toutes les pistes audio et MIDI de la plage sur une seule piste. Après avoir créé un échantillon de cette manière, vous pouvez le sauvegarder sur ordinateur sous forme de données audio pour un morceau.

### 1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F4 (MIXDOWN)].

Le témoin [REC] clignote et la fenêtre "Mixdown Standby" apparaît.

### 2. La fenêtre "Mixdown Standby" permet de spécifier la longueur de la plage à mixer.

Sélectionnez chaque paramètre avec les boutons [▲] [▼] et modifiez-en la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC][DEC].



#### • Start Point

Sélectionnez la mesure à laquelle le mixage doit commencer.

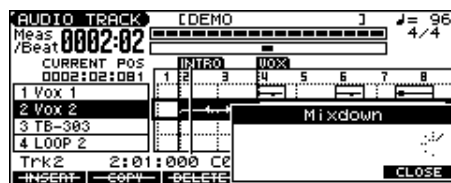
#### • End Point

Sélectionnez la mesure à laquelle le mixage doit se terminer.

### 3. Appuyez sur [PLAY] ou [F6 (START)].

La fenêtre "Mixdown Standby" se ferme, le témoin [REC] cesse de clignoter et reste allumé; le mixage débute.

Dès que le mixage commence, la fenêtre "Mixdown" apparaît.



Pour fermer la fenêtre "Mixdown", appuyez sur [F6 (CLOSE)] ou [PLAY]. Pour l'ouvrir de nouveau, appuyez sur [PLAY].

### 4. Le mixage se termine automatiquement.

Le témoin [REC] s'éteint.

\* Vous pouvez aussi appuyer sur [STOP] avant d'arriver au bout.

### 5. La fenêtre "Mixdown Sample Assign" apparaît.

Utilisez [STOP] + [BWD] (TOP), [BWD][FWD] ou [▲] [▼] [◀] [▶] pour choisir l'emplacement auquel l'événement d'échantillon est assigné.

### 6. Appuyez sur [F6 (ASSIGN)].

Un événement d'échantillon produisant l'échantillon mixé est assigné à la piste audio puis la page précédente réapparaît.

• Si vous appuyez sur [F4 (UNLOAD)], l'échantillon mixé est effacé. Une demande de confirmation apparaît: appuyez sur [F6 (EXEC)] pour confirmer.

• Si vous ne voulez ni assigner ni effacer l'échantillon, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

\* En cas d'annulation, les données de l'échantillon mixé restent dans la liste d'échantillons.

### MEMO

Si la mémoire d'échantillons est pleine, le message "Sample Memory Full" apparaît. Dans ce cas, effacez des échantillons dont vous n'avez plus besoin ou installez plus de mémoire (p. 178).

## Agrandir/rétrécir l'affichage

### 1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F5 (Zoom <)] (rétrécir)/[F6 (Zoom >)] (agrandir).

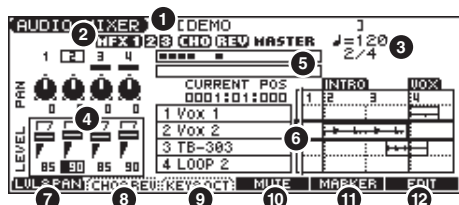
Vous pouvez agrandir/rétrécir l'affichage et passer de 2 à 32 mesures visibles à l'écran.

## Description de la page 'AUDIO MIXER'

1. A la page "AUDIO TRACK", appuyez sur [F6 (MIXER)].

La page "AUDIO MIXER" apparaît.

\* Appuyez sur [F6 (EDIT)] pour repasser à la page "AUDIO TRACK".



1. Nom du morceau sélectionné.
2. Indique l'état activé/coupé des multi-effets (MFX 1~3), du chorus (CHO), de la réverb (REV) et de l'effet de mastérisation (MASTER).
3. Indique la métrique et le tempo du morceau.
4. Affiche les paramètres disponibles pour chaque piste audio.
5. Indicateur de niveau audio.
6. Affiche une vue simplifiée de la page "AUDIO TRACK".
7. La zone 4 affiche le volume et la position stéré.
8. La zone 4 affiche le chorus et la réverb.
9. La zone 4 affiche la transposition et l'assignation de sortie de la piste audio.
10. Coupe les pistes audio.
11. Affiche la liste de repères.
12. Affiche la page "AUDIO TRACK" (p. 108).

## Régler les pistes audio (page 'AUDIO MIXER')

La page "AUDIO MIXER" vous permet de régler les paramètres de mixage comme le niveau et la position stéré des quatre pistes audio.

### Régler les paramètres des pistes audio

#### Régler le volume et la position stéré

1. Appuyez sur [F1 (LVL&PAN)].
2. Appuyez sur [◀] [▶] pour amener le curseur sur la piste audio à éditer.
3. Amenez le curseur sur le paramètre à éditer avec [▲] [▼].
  - **LEVEL:** Niveau de la piste  
Règle le niveau de chaque piste audio. Ce paramètre sert principalement à régler la balance entre pistes audio.  
Réglage: 0~127
  - **PAN:** Position stéré de la piste.  
Règle la position stéré de chaque piste audio. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.  
Réglage: L64~0~63R

4. Tournez la molette VALUE ou servez-vous des boutons [INC] [DEC] pour régler la valeur.

#### Régler le chorus et la réverb

1. Appuyez sur [F2 (CHO&REV)].
2. Appuyez sur [◀] [▶] pour amener le curseur sur la piste audio à éditer.
3. Amenez le curseur sur le paramètre à éditer avec [▲] [▼].
  - **CHO:** Niveau d'envoi de la piste au chorus  
Détermine le niveau du signal de la piste audio envoyé au chorus.  
Réglage: 0~127
  - **REV:** Niveau d'envoi de la piste à la réverbération  
Détermine le niveau du signal de la piste audio envoyé à la réverbération.  
Réglage: 0~127
4. Tournez la molette VALUE ou servez-vous des boutons [INC] [DEC] pour régler la valeur.

#### Transposition et assignation de sortie de la piste audio

1. Appuyez sur [F3 (KEY&OCT)].
2. Appuyez sur [◀] [▶] pour amener le curseur sur la piste audio à éditer.
3. Amenez le curseur sur le paramètre à éditer avec [▲] [▼].
  - **KEY:** Transposition de piste audio  
Règle la hauteur de la piste audio par demi-tons (±2 octaves).  
Réglage: -24~+24
  - **OUT:** Assignation de sortie  
Détermine la sortie à laquelle le signal direct d'une piste audio est envoyé.  
Réglage:  
**MFX 1~3:** Le signal est envoyé au multi-effet et sort en stéré. Vous pouvez également appliquer du chorus ou de la réverbération au signal de sortie du multi-effet.  
**A, B:** Le signal sort en stéré via les prises OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B sans passer par un multi-effet.  
**MON:** Le signal sort en stéré via les prises OUTPUT A (MIX) sans passer par un multi-effet. Utilisez ce réglage si vous voulez seulement entendre le son sans le rééchantillonner ou l'enregistrer.
4. Tournez la molette VALUE ou servez-vous des boutons [INC] [DEC] pour régler la valeur.

#### Couper les pistes audio (Mute)

cf.

Voyez **Reproduction moins une piste audio (Audio Track Mute)** (p. 85).

### Afficher une liste de repères (Marker List)

**cf.** 

Voyez p. 109.

### Utiliser les curseurs pour le mixage

Vous pouvez utiliser le curseurs SONG RECORDER TRACK A1–A4 pour régler le volume (niveau) des différentes pistes audio.

# Sauvegarder/charger un morceau (Save/Load)

Les morceaux enregistrés se trouvent initialement dans la mémoire temporaire. Un morceau en mémoire temporaire est toutefois effacé quand vous coupez l'alimentation ou choisissez un autre morceau. Pour conserver le morceau, il faut donc le sauvegarder dans la mémoire utilisateur ou sur carte de mémoire.

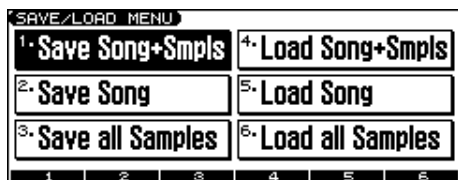
Inversement, pour pouvoir éditer un morceau (p. 94, p. 108), il faut le charger au préalable dans la mémoire temporaire.

## Sauvegarder un morceau (Save)

### Procédure de base

#### 1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur EDIT [WRITE].

La page "SAVE/LOAD MENU" apparaît.



\* Quand la page "MIDI TRACK", "AUDIO TRACK" ou "AUDIO MIXER" est affichée, vous pouvez afficher la page "SAVE/LOAD MENU" d'une simple pression sur EDIT [WRITE].

#### 2. Appuyez sur [F1 (1)]-[F3 (3)] pour choisir le format dans lequel le morceau doit être sauvegardé.

##### 1. Save Song+Smpls:

Le morceau en mémoire temporaire est sauvegardé sous forme de fichier de morceau (SVQ, SVA). Sauvegarde aussi tous les échantillons de la mémoire d'échantillons. Le morceau sauvegardé inclut les données de la zone temporaire.

##### 2. Save Song: Le morceau en mémoire temporaire est sauvegardé sous forme de fichier de morceau (SVQ, SVA). Le morceau sauvegardé inclut les données de la zone temporaire.

##### 3. Save all Samples: Sauvegarde tous les échantillons de la mémoire d'échantillons.

| Réglage          | Bouton | Morceau | Tous les échantillons |
|------------------|--------|---------|-----------------------|
| Save Song+Smpls  | [F1]   | ✓       | ✓                     |
| Save Song        | [F2]   | ✓       | -                     |
| Save all Samples | [F3]   | -       | ✓                     |

✓: Sauvegarde possible

### Données sauvegardées avec un morceau

Les Performances, Patches et données système en cours d'utilisation sont sauvegardés avec les données de l'enregistreur de morceau.

Les Performances et Patches sauvegardés avec le morceau sont des données spéciales pour la reproduction du morceau: elles sont distinctes des Performances et Patches utilisateur.

\* Si vous voulez utiliser ces Performances ou Patches dans d'autres morceaux ou sans référence à un morceau, sauvegardez-les en mémoire utilisateur.

\* Les réglages de l'effet de mastérisation ne sont pas inclus dans les données sauvegardées avec un morceau. Pour retrouver ultérieurement le morceau tel qu'il a été sauvegardé, cochez aussi les réglages de mastérisation.

### Paramètres de configuration du système (System Setup)

- Mode du générateur de sons (Patch/Performance) et numéros de Patches/Performances
- Commutateur MFX 1-3/Chorus/Reverb
- Valeurs "Transpose" et "Octave Shift"
- Sélectionne la fonction pilotée par le contrôleur D Beam.
- Tous les réglages de la page "Arpeggio" et le réglage "Arpeggio on/off".
- Tous les réglages de la page "Rhythm Group" et le réglage "Rhythm Pattern on/off".
- Tous les réglages de la page "Chord Memory" et le réglage "Chord Memory on/off".

### Sauvegarder un morceau avec les échantillons (Save Song+Smpls)

Voici comment sauvegarder le morceau en mémoire temporaire avec tout le contenu de la mémoire d'échantillons et les réglages actuels du générateur de sons.

#### 1. A la page "SAVE/LOAD MENU" appuyez sur [F1 (1)].

La page "SONG FILE NAME" apparaît.

#### 2. Entrez un nom de fichier pour le morceau (8 caractères maximum). L'extension ".SVQ" est automatiquement ajoutée au nom de fichier du morceau.



Pour en savoir plus sur l'attribution de noms, voyez p. 24.

#### NOTE

Les noms de fichiers ne peuvent pas contenir de minuscules ni certains symboles (espace, " \* + , . / : ; < = > ? [ \ ] | ).

#### 3. Après avoir entré le nom, appuyez sur [F6 (WRITE)].

La page "SAVE SONG" apparaît.

#### 4. Appuyez sur [F1 (USER)] (mémoire utilisateur) ou [F2 (CARD)] (carte de mémoire) pour choisir la destination de sauvegarde du morceau.

#### 5. Appuyez sur [F6 (SAVE)].

Un message vous demande confirmation.

#### 6. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour confirmer.

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

#### MEMO

Un fichier de morceau ayant le même nom mais avec une extension ".SVA" est sauvegardé simultanément.

Quand vous sauvegardez les échantillons, ils écrasent automatiquement les échantillons de même numéro (dans la banque correspondante) de la liste d'échantillons. Le nom de fichier "smpl\*\*\*\*.wav (aif)" est assigné aux échantillons sauvegardés. La sauvegarde s'effectue dans le dossier "ROLAND/SMPL" de la mémoire utilisateur ou de la carte de mémoire. Le numéro du nom de fichier correspond au numéro de l'échantillon dans la liste.

## Sauvegarder/charger un morceau (Save/Load)

### Nom de fichier et nom de morceau

Les fichiers de morceaux et standard MIDI ont un nom de fichier (File Name) et un nom de morceau (Song Name). Assignez le nom voulu aux morceaux lors de leur sauvegarde. Choisissez des noms facilitant la gestion des fichiers. Pour vous simplifier la tâche, vous pouvez définir le type de morceau avec le nom de fichier et spécifier le titre du morceau avec le nom de morceau. Assignez le nom voulu au morceau à la page "SONG NAME" (p. 103).

Si vous choisissez un nom de fichier déjà défini pour un morceau de la mémoire utilisateur ou de la carte de mémoire et que vous tentez de sauvegarder, le message "File \*\*\*\*\* Already Exists! Overwrite Sure?" s'affiche, vous demandant de confirmer l'écrasement du fichier. Pour écraser le fichier existant, appuyez sur [F6 (EXEC)]. Pour annuler la sauvegarde, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Si vous tentez de sauvegarder des données sur une carte de mémoire non formatée par le JUNO-G, le message "Unformatted!" s'affiche (indiquant que la carte de mémoire n'est pas formatée). Formatez la carte de mémoire sur le JUNO-G (p. 166).

### Sauvegarder un morceau (Save Song)

Voici comment sauvegarder le morceau en mémoire temporaire avec les réglages actuels du générateur de sons.

1. **A la page "SAVE/LOAD MENU" appuyez sur [F2 (2)].**  
La page "SONG FILE NAME" apparaît.
2. **Entrez un nom de fichier pour le morceau (8 caractères maximum). L'extension ".SVQ" est automatiquement ajoutée au nom de fichier du morceau.**

**cf.**

Pour en savoir plus sur l'attribution de noms, voyez p. 24.

#### NOTE

Les noms de fichiers ne peuvent pas contenir de minuscules ni certains symboles (espace, " \* + , . / : ; < = > ? [ \ ] | ).

3. **Après avoir entré le nom, appuyez sur [F6 (WRITE)].**  
La page "SAVE SONG" apparaît.
4. **Appuyez sur [F1 (USER)] (mémoire utilisateur) ou [F2 (CARD)] (carte de mémoire) pour choisir la destination de sauvegarde du morceau.**
5. **Appuyez sur [F6 (SAVE)].**  
Un message vous demande confirmation.
6. **Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour confirmer.**

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

#### MEMO

Un fichier de morceau ayant le même nom mais avec une extension ".SVA" est sauvegardé simultanément.

La sauvegarde de votre morceau avec "Save" ne permet pas de le reproduire sur un séquenceur autre que l'enregistreur de morceau (Song Recorder) du JUNO-G.

Pour pouvoir reproduire les données MIDI du morceau sur un autre séquenceur, sauvegardez le morceau en question en format SMF. En outre, n'oubliez pas de définir les messages de sélection de banque et les numéros de programme adéquats pour obtenir les sons corrects. Les réglages de Performance sont mémorisés tels quels au moment de la sauvegarde. Cela veut dire que si vous changez la Performance en cours de morceau et que vous sauvegardez ensuite le morceau à la fin de l'enregistrement, les réglages de Performance seront différents de ceux au début du morceau. En d'autres termes, quand vous reproduisez le morceau depuis le début, les sons de la Performance reflètent les réglages en vigueur au moment de la sauvegarde. Si vous changez la Performance au cours du morceau, veillez à insérer un message de sélection de banque et un numéro de programme approprié (avec la page "Microscope", etc.) au début du morceau pour définir la Performance active au début de l'enregistrement.

### Sauvegarder des échantillons (Save all Samples)

Cette fonction permet de sauvegarder tous les échantillons de la mémoire d'échantillons dans la mémoire utilisateur ou sur carte de mémoire.

1. **A la page "SAVE/LOAD MENU" appuyez sur [F3 (3)].**  
Un message vous demande confirmation.
2. **Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour confirmer.**

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Quand vous sauvegardez les échantillons, ils écrasent automatiquement les échantillons de même numéro (dans la banque correspondante) de la liste d'échantillons.

### Sauvegarder un morceau en format SMF (Save as SMF)

Voici comment convertir les données de piste MIDI du morceau temporaire en fichier SMF et le sauvegarder.

1. **A la page "MIDI TRACK", maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [F6 (UTILITY)].**
2. **Appuyez sur [F5 (SAVE AS SMF)].**  
La page "SAVE AS SMF" apparaît.
3. **Attribuez un nom de fichier au morceau.**

**cf.**

Pour en savoir plus sur l'attribution de noms, voyez p. 24.

#### NOTE

Les noms de fichiers ne peuvent pas contenir de minuscules ni certains symboles (espace, " \* + , . / : ; < = > ? [ \ ] | ).

4. **Après avoir entré le nom, appuyez sur [F6 (WRITE)].**
5. **Appuyez sur [F1 (USER)] (mémoire utilisateur) ou [F2 (CARD)] (carte de mémoire) pour choisir la destination de sauvegarde.**

## 6. Appuyez sur [F3 (FMT 0)] ou [F4 (FMT 1)] pour choisir le format de sauvegarde du morceau.

### • FMT 0 (Format 0):

Convertit le morceau en fichier de format SMF 0 (toutes les données de Performance sont sauvegardées sur une piste de phrase) puis le sauvegarde. L'extension ".MID" est automatiquement ajoutée au nom de fichier.

### • FMT 1 (Format 1):

Convertit le morceau en fichier de format SMF 1 (les données de Performance sont sauvegardées sur plusieurs pistes de phrase) puis le sauvegarde. L'extension ".MID" est automatiquement ajoutée au nom de fichier.

## 7. Appuyez sur [F6 (SAVE)].

Un message vous demande confirmation.

## 8. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour confirmer.

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

L'extension du nom de fichier est ".MID" que vous choisissiez "Save SMF (Format 0)" ou "Save SMF (Format 1)". L'extension n'indique donc pas le type de format SMF.

### NOTE

La sauvegarde de données en format SMF n'inclut pas les données des réglages de sons. Pour être sûr d'obtenir les sons corrects, il faut enregistrer les messages de sélection de banque et les numéros de programme.

### NOTE

Les données de pistes audio ne sont pas incluses quand vous sauvegardez le morceau en format SMF.

Si vous choisissez un nom de fichier déjà défini pour un morceau de la mémoire utilisateur ou de la carte de mémoire et que vous tentez de sauvegarder, le message "File \*\*\*\*\* Already Exists! Overwrite Sure?" s'affiche, vous demandant de confirmer l'écrasement du fichier. Pour écraser le fichier existant, appuyez sur [F6 (EXEC)]. Pour annuler la sauvegarde, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

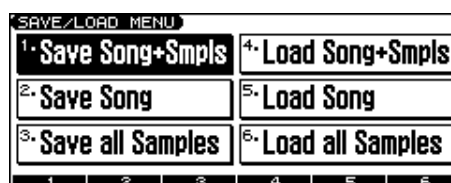
Si vous tentez de sauvegarder des données sur une carte de mémoire non formatée par le JUNO-G, le message "Unformatted!" s'affiche (indiquant que la carte de mémoire n'est pas formatée). Formatez la carte de mémoire sur le JUNO-G (p. 166).

## Charger un morceau (Load)

### Procédure de base

#### 1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [WRITE].

La page "SAVE/LOAD MENU" apparaît.



#### 2. Appuyez sur [F4 (4)]~[F6 (6)] pour choisir le type de chargement du morceau.

##### • 4. Load Song+Smpls:

Charge un morceau dans la mémoire temporaire. Cette opération charge aussi tous les échantillons dans la mémoire d'échantillons.

##### • 5. Load Song:

Charge un morceau dans la mémoire temporaire.

##### • 6. Load all Samples:

Charge tous les échantillons dans la mémoire d'échantillons.

| Fonction         | Bouton | Morceau | Tous les échantillons |
|------------------|--------|---------|-----------------------|
| Load Song+Smpls  | [F4]   | ✓       | ✓                     |
| Load Song        | [F5]   | ✓       | –                     |
| Load all Samples | [F6]   | –       | ✓                     |

✓: Le chargement est possible

\* Un morceau sauvegardé sur le JUNO-G (.SVQ) inclut aussi les données pour la zone temporaire du générateur de son.

## Charger un morceau avec les échantillons (Load Song+Smpls)

Cette opération permet de charger un morceau en mémoire interne ainsi que tous les échantillons dans la mémoire d'échantillons.

#### 1. A la page "SAVE/LOAD MENU" appuyez sur [F4 (4)].

La page "SONG LIST" apparaît.

\* Vous pouvez aussi appuyer sur EDIT [SONG] pour afficher la page "SONG LIST". Ce bouton permet aussi d'alterner entre les pages "SONG LIST" et "MIDI TRACK".

\* Appuyez sur [◀] [▶] à la page ci-dessus pour choisir le type de morceaux affichés. Si plusieurs morceaux de types différents sont sauvegardés ensemble, il est plus simple de trouver le morceau voulu en n'affichant qu'un type de fichier.

**ALL:** Tous les morceaux sont affichés.

**SVQ:** Seuls les fichiers de morceaux SVQ sont affichés.

**SMF:** Seuls les fichiers standard MIDI (SMF) sont affichés.

#### 2. Choisissez la destination de chargement avec [F1 (USER)] (mémoire utilisateur) ou [F2 (CARD)] (carte de mémoire) et le morceau à charger avec [▲] [▼].

## Sauvegarder/charger un morceau (Save/Load)

### 3. Appuyez sur [F6 (LOAD)].

Un message vous demande confirmation.

### 4. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour confirmer.

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

## Charger un morceau (Load Song)

Cette opération charge un morceau dans la mémoire temporaire.

### 1. A la page "SAVE/LOAD MENU" appuyez sur [F5 (5)].

La page "SONG LIST" apparaît.

\* Vous pouvez aussi appuyer sur EDIT [SONG] pour afficher la page "SONG LIST". Ce bouton permet aussi d'alterner entre les pages "SONG LIST" et "MIDI TRACK".

\* Appuyez sur [◀] [▶] à la page ci-dessus pour choisir le type de morceaux affichés. Si plusieurs morceaux de types différents sont sauvegardés ensemble, il est plus simple de trouver le morceau voulu en n'affichant qu'un type de fichier.

**ALL:** Tous les morceaux sont affichés.

**SVQ:** Seuls les fichiers de morceaux SVQ sont affichés.

**SMF:** Seuls les fichiers standard MIDI (SMF) sont affichés.

### 2. Choisissez la destination de chargement avec [F1 (USER)] (mémoire utilisateur) ou [F2 (CARD)] (carte de mémoire) et le morceau à charger avec [▲] [▼].

### 3. Appuyez sur [F6 (LOAD)].

Un message vous demande confirmation.

### 4. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour confirmer.

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

## Charger les échantillons (Load all Samples)

Cette opération charge tous les échantillons de la mémoire utilisateur ou d'une carte dans la mémoire d'échantillons.

### 1. A la page "SAVE/LOAD MENU" appuyez sur [F6 (6)].

Un message vous demande confirmation.

### 2. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour confirmer.

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

## Effacer un morceau (Delete Song)

Vous pouvez effacer un morceau de la mémoire utilisateur ou sur carte de mémoire.

### 1. A la page "SAVE/LOAD MENU" appuyez sur [F5 (5)].

La page "SONG LIST" apparaît.

\* Vous pouvez aussi afficher la page "SONG LIST" en appuyant sur EDIT [SONG]. Ce bouton permet aussi d'alterner entre les pages "SONG LIST" et "MIDI TRACK".

\* Appuyez sur [◀] [▶] à la page ci-dessus pour choisir le type de morceaux affichés. Si plusieurs morceaux de types différents sont sauvegardés ensemble, il est plus simple de trouver le morceau voulu en n'affichant qu'un type de fichier.

**ALL:** Tous les morceaux sont affichés.

**SVQ:** Seuls les fichiers de morceaux SVQ sont affichés.

**SMF:** Seuls les fichiers standard MIDI (SMF) sont affichés.

### 2. Choisissez la mémoire du morceau à effacer avec [F1 (USER)] (mémoire utilisateur) ou [F2 (CARD)] (carte de mémoire) et le morceau à effacer avec [▲] [▼].

### 3. Appuyez sur [F4 (DEL SONG)].

Un message vous demande confirmation.

### 4. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour confirmer.

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

# Editer une phrase audio (Sample)

Les phrases audio que vous enregistrez ou importez sont sauvegardées et gérées sous forme d'échantillons éditables. L'édition s'effectue au sein de la mémoire d'échantillonnage qui est réservée aux échantillons (p. 22).

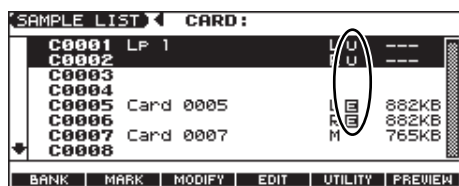
## Liste d'échantillons

Sélectionnez un échantillon dans la liste.

### Sélectionner un échantillon

1. Appuyez sur **EDIT [AUDIO]**.  
La page "SAMPLE EDIT" apparaît.
2. Appuyez sur **[F4 (LIST)]** pour afficher la page "SAMPLE LIST".  
*\* Une pression sur [AUDIO] alterne entre les pages "SAMPLE EDIT" et "SAMPLE LIST".*
3. Appuyez sur le bouton **[◀] [▶]** du groupe qui contient l'échantillon recherché.
  - **PRST:** Echantillons d'usine (presets)
  - **USER:** Echantillons utilisateur
  - **CARD:** Echantillons sur carte de mémoire*\* Il n'est pas possible d'éditer des échantillons d'usine (presets).*
4. Actionnez la molette **VALUE, [INC] [DEC]** ou **[▲] [▼]** pour sélectionner un échantillon.  
*\* Vous pouvez appuyer sur [F6 (PREVIEW)] pour écouter l'échantillon choisi.*
5. Appuyez sur **[F4 (EDIT)]** ou **[ENTER]**.  
La page "SAMPLE EDIT" apparaît.

La liste d'échantillons indique l'état actuel des échantillons.



| SAMPLE LIST |           | CARD: |       |
|-------------|-----------|-------|-------|
| C0001       | LP 1      | N     | ---   |
| C0002       |           | U     | ---   |
| C0003       |           | U     | ---   |
| C0004       |           | U     | ---   |
| C0005       | Card 0005 | E     | 882KB |
| C0006       |           | E     | 882KB |
| C0007       | Card 0007 | M     | 765KB |
| C0008       |           |       |       |

BANK MARK MODIFY EDIT UTILITY PREVIEW

- N (New):** Echantillons de données audio. Il est perdu lorsque vous mettez l'instrument hors tension. C'est également vrai des échantillons importés sous forme de fichiers WAV/AIFF.
- U (Unload):** L'échantillon a été sauvegardé mais n'est pas chargé dans la mémoire d'échantillons.
- E (Edit):** L'échantillon a été sauvegardé mais n'est pas chargé dans la mémoire d'échantillons. Toutes les modifications sont perdues lorsque vous mettez l'instrument hors tension. Pour les conserver, il faut faire appel à la fonction "Write". Sauvegardez les données voulues.

Si "Load User Samples at Startup" (p. 158) est désactivé, la mémoire ne contient pas d'échantillons après la mise sous tension. Vous devez donc charger les échantillons voulus manuellement. Les échantillons que vous ôtez de la mémoire vive doivent également être rechargés avant de pouvoir être sélectionnés.

## Charger un échantillon

Voici comment charger un échantillon de la mémoire utilisateur, d'une carte ou de la mémoire Preset.

1. Appuyez sur **EDIT [AUDIO]**.  
La page "SAMPLE EDIT" apparaît.
2. Appuyez sur **[F4 (LIST)]** pour afficher la page "SAMPLE LIST".  
*\* Une pression sur [AUDIO] alterne entre les pages "SAMPLE EDIT" et "SAMPLE LIST".*
3. Appuyez sur le bouton **[◀] [▶]** du groupe qui contient l'échantillon recherché.
4. Actionnez la molette **VALUE, [INC] [DEC]** ou **[▲] [▼]** pour sélectionner un échantillon.  
Si vous souhaitez charger plusieurs échantillons à la fois, appuyez sur **[F2 (MARK)]** pour cocher (✓) les échantillons voulus. Pour désélectionner un échantillon coché, appuyez de nouveau sur **[F2 (MARK)]**.  
En maintenant **[SHIFT]** enfoncé et en appuyant sur **[F4 (SET ALL)]**, vous sélectionnez (cochez) tous les échantillons du groupe choisi.  
En maintenant **[SHIFT]** pendant que vous appuyez sur **[F3 (CLR ALL)]**, vous désélectionnez tous les échantillons cochés.
5. Appuyez sur **[F5 (UTILITY)]** et ensuite sur **[F5 (LOAD)]**.  
Un message vous demande confirmation.
6. Appuyez sur **[F6 (EXEC)]** pour charger l'échantillon.  
Pour annuler l'opération, appuyez sur **[F5 (CANCEL)]**.  
*\* Cette opération peut aussi être exécutée à la page "SAMPLE LIST" ou "SAMPLE EDIT" en appuyant sur [MENU] et en sélectionnant "Load Sample".*

## Charger tous les échantillons

Voici comment charger tous les échantillons de la mémoire utilisateur et de la carte.

### NOTE

Lorsque vous exécutez la fonction "Load All Samples", tous les échantillons non sauvegardés sont effacés.

- \* Si la taille totale des données résidant dans la mémoire utilisateur et sur la carte excède la taille de la mémoire, les échantillons de la mémoire utilisateur sont chargés en premier lieu. Ensuite le chargement d'un maximum d'échantillons de la carte commence en partant de l'échantillon portant le numéro le plus bas.

1. A la page "SAMPLE LIST", appuyez sur **[F5 (UTILITY)]**.
2. Appuyez sur **[F2 (LOAD ALL)]**.  
Un message vous demande confirmation.
3. Appuyez sur **[F6 (EXEC)]** pour confirmer.  
Pour annuler l'opération, appuyez sur **[F5 (CANCEL)]**.  
*\* Cette opération peut aussi être exécutée à la page "SAMPLE LIST" en appuyant sur [MENU] et en sélectionnant "3. Load All Samples".*

### Retirer un échantillon (Unload)

Voici comment retirer un échantillon de la mémoire d'échantillons. Cela n'a aucune incidence sur le fichier de l'échantillon même.

1. A la page "SAMPLE LIST" illustrée ci-dessus, appuyez sur [◀] [▶] pour sélectionner le groupe qui contient l'échantillon à retirer.

2. Actionnez la molette VALUE, [INC] [DEC] ou [▲] [▼] pour sélectionner un échantillon.

Si vous souhaitez retirer plusieurs échantillons à la fois, appuyez sur [F2 (MARK)] pour cocher (✓) les échantillons voulus. Pour désélectionner un échantillon coché, appuyez de nouveau sur [F2 (MARK)].

En maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [F4 (SET ALL)], vous sélectionnez (cochez) tous les échantillons du groupe choisi. En maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [F3 (CLR ALL)], vous désélectionnez tous les échantillons cochés.

3. Appuyez sur [F5 (UTILITY)] et ensuite sur [F4 (UNLOAD)]. Un message vous demande confirmation.

4. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour retirer l'échantillon choisi. Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

\* Cette opération peut aussi être exécutée à la page "SAMPLE LIST" ou "SAMPLE EDIT" en appuyant sur [MENU] et en sélectionnant "Unload Sample".

### Supprimer un échantillon

Voici comment supprimer complètement un fichier d'échantillon.

\* Les échantillons d'usine (Preset) ne peuvent pas être effacés.

1. A la page "SAMPLE LIST" illustrée ci-dessus, appuyez sur [◀] [▶] pour sélectionner le groupe qui contient l'échantillon à supprimer.

2. Actionnez la molette VALUE, [INC] [DEC] ou [▲] [▼] pour sélectionner un échantillon.

Si vous souhaitez supprimer plusieurs échantillons à la fois, appuyez sur [F2 (MARK)] pour cocher (✓) les échantillons voulus. Pour désélectionner un échantillon coché, appuyez de nouveau sur [F2 (MARK)].

En maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [F4 (SET ALL)], vous sélectionnez (cochez) tous les échantillons du groupe choisi.

En maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [F3 (CLR ALL)], vous désélectionnez tous les échantillons cochés.

3. Appuyez sur [F5 (UTILITY)] et ensuite sur [F3 (DELETE)]. Un message vous demande confirmation.

4. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour supprimer l'échantillon choisi.

Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

\* Cette opération peut aussi être exécutée à la page "SAMPLE LIST" ou "SAMPLE EDIT" en appuyant sur [MENU] et en sélectionnant "Delete Sample File".

### Importer un fichier audio (Import Audio)

Voici comment importer un fichier audio (WAV / AIFF) pouvant être utilisé comme échantillon.

1. Placez les fichiers audio à importer dans le JUNO-G sous forme d'échantillons dans la mémoire utilisateur ou dans le dossier "TMP/AUDIO\_IMPORT" de la carte de mémoire.

**cf.** ➔

Voyez la p. 169 afin d'en savoir plus sur l'utilisation d'un ordinateur pour copier des fichiers dans la mémoire utilisateur ou sur une carte.

2. A la page "SAMPLE LIST", appuyez sur [F5 (UTILITY)] puis sur [F1 (IMPORT AUDIO)].

La page "IMPORT AUDIO" apparaît.

\* Vous pouvez obtenir le même résultat en appuyant sur [MENU] et en sélectionnant "5. Import Audio".

3. Appuyez sur [F1 (USER)] ou [F2 (CARD)] pour spécifier l'origine des données à importer.

[F1 (USER)]: Importe les données de la mémoire utilisateur.

[F2 (CARD)]: Importe les données d'une carte de mémoire.

4. Appuyez sur [▲] [▼] pour sélectionner le fichier à importer.

Pour sélectionner plusieurs échantillons à la fois, appuyez sur [F3 (MARK)] pour cocher (✓) les fichiers voulus.

Pour désélectionner un fichier coché, sélectionnez-le et appuyez de nouveau sur [F3 (MARK)].

Appuyez sur [F5 (SET ALL)] pour sélectionner/cocher tous les fichiers du dossier sélectionné. Appuyez sur [F4 (CLR ALL)] pour désélectionner tous les fichiers cochés.

5. Appuyez sur [F6 (IMPORT)].

Un message vous demande confirmation.

6. Appuyez sur [F6 (EXEC)].

Le fichier est importé et la page "SAMPLE LIST" apparaît.

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

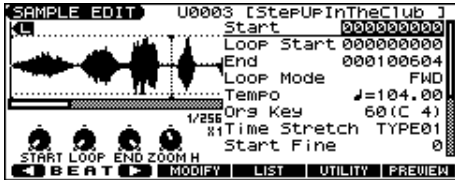
#### NOTE

Le fichier importé est inséré dans la liste et traité comme un échantillon. Comme tous les échantillons, il est effacé à la mise hors tension. Pour le conserver, il faut appuyer sur [WRITE].

## Editer des échantillons

### 1. Appuyez sur EDIT [AUDIO].

La page "SAMPLE EDIT" apparaît.



\* A la page "SAMPLE LIST", appuyez sur [F4 (EDIT)]. Une pression sur [AUDIO] alterne entre les pages "SAMPLE EDIT" et "SAMPLE LIST".

#### NOTE

Les échantillons que vous éditez sont perdus lorsque vous mettez l'instrument hors tension. Pour les conserver, sauvegardez-les (p. 124).

## Changer la taille de la forme d'onde affichée (Zoom In/Out)

Voici comment changer la taille de l'affichage de l'échantillon.

- **Axe horizontal (temps):** 1/1~1/65536  
Appuyez sur [▶] pour agrandir l'affichage.  
Appuyez sur [◀] pour diminuer l'affichage.
- **Axe vertical (amplitude de la forme d'onde):** x1~x128  
Appuyez sur [SHIFT] et appuyez sur [▲] pour agrandir l'affichage.  
Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [▼] pour rétrécir l'affichage.

## Définition des points Start/End de l'échantillon

Vous pouvez délimiter la section de l'échantillon à reproduire. Vous pouvez aussi spécifier une plage à mettre en boucle.

1. A la page "SAMPLE LIST", sélectionnez l'échantillon à éditer (p. 117).
2. Appuyez sur [F4 (EDIT)] ou [ENTER] pour afficher la page "SAMPLE EDIT".
3. Appuyez sur [▲] [▼] pour sélectionner la position à régler.

| Position   | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Start      | Début de la reproduction.<br>Réglez-le de sorte à éviter toute section indésirable au début de l'échantillon et à faire démarrer l'échantillon au bon moment.                                                                                                                                    |
| Loop Start | Début de la boucle (pour la première répétition et les suivantes).<br>Définissez cette position si la boucle doit commencer ailleurs qu'au point Start.<br>* C'est pratique si vous utilisez un échantillon comme Patch d'échantillon ou comme forme d'onde pour un Patch ou un kit de batterie. |
| End        | Fin de la reproduction.<br>Réglez-la de sorte à éviter toute section indésirable à la fin de l'échantillon.                                                                                                                                                                                      |

\* En appuyant sur [F6 (PREVIEW)], vous pouvez écouter la plage entre Start et End.

### 4. Déplacez la position avec la molette VALUE ou [INC] [DEC].

Utilisez [F1 (◀)] et [F2 (▶)] pour déplacer la position choisie par temps.

#### MEMO

Si vous maintenez [F6 (PREVIEW)] enfoncé et déplacez Start/Loop Start/End, l'échantillon est reproduit de façon répétée autour de cette position. Cela permet de vérifier le réglage. (Si vous réduisez ou agrandissez (Zoom) la forme d'onde, vous changez la plage mise en boucle).

#### cf.

Après avoir défini les points Start et End, utilisez, si nécessaire, la fonction "Truncate" (p. 120) pour supprimer les sections indésirables au début et à la fin de l'échantillon.

\* Les opérations d'édition de l'échantillon (Chop, Normalize, etc.) concernent toujours l'échantillon entier et ne se limitent donc pas à la région comprise entre les points Start et End. Si vous souhaitez limiter l'opération à la zone comprise entre les points Start et End, faites appel à la fonction Truncate pour supprimer les sections indésirables, puis éditez l'échantillon.

## Editer le son avec les commandes

Vous pouvez utiliser les commandes SOUND MODIFY 1~4 pour éditer les positions. L'utilisation des commandes est pratique pour faire d'importants changements de valeur.

Les modes ont les fonctions suivantes (de gauche à droite).

- 1 : Start Point
- 2 : Loop Start
- 3 : End Point
- 4 : Aggrandit/rétrécit l'axe horizontal de l'écran.

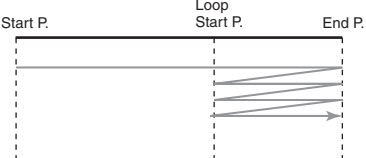
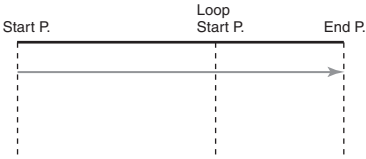
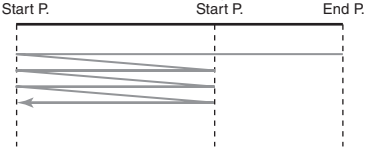
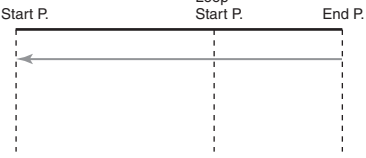
## Réglages des échantillons (paramètres Sample)

Cette page vous permet d'effectuer divers réglages pour l'échantillon.

1. A la page "SAMPLE LIST", sélectionnez l'échantillon à éditer.
2. Appuyez sur [F4 (EDIT)] ou [ENTER] pour afficher la page "SAMPLE EDIT".
3. Utilisez les boutons [▲] [▼] pour sélectionner un paramètre.
4. Modifiez sa valeur avec la molette VALUE ou [INC] [DEC].
5. Une fois les réglages effectués, appuyez sur [EXIT].

| Paramètre  | Explication                                                      |
|------------|------------------------------------------------------------------|
| Start      | Voyez Définition des points Start/End de l'échantillon (p. 119). |
| Loop Start |                                                                  |
| End        |                                                                  |

## Editer une phrase audio (Sample)

| Paramètre     | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Loop Mode     | <p>Spécifie la façon dont l'échantillon est produit.</p> <p>* Quand vous utilisez un échantillon dans une piste audio, il est produit une fois (ONE-SHOT), quel que soit ce réglage.</p> <p><b>FWD:</b><br/>Une fois que l'échantillon a été reproduit du point Start au point End, il est reproduit en boucle "avant" entre les points Loop Start et End.</p>  <p><b>ONE-SHOT:</b><br/>L'échantillon est reproduit une seule fois, du point Start au point End.</p>  <p><b>REV:</b><br/>Une fois que l'échantillon a été reproduit du point End au point Start, il est reproduit en boucle "inversée" entre les points Loop Start et Start.</p>  <p><b>REV-ONE:</b><br/>L'échantillon est reproduit une seule fois, du point End au point Start en direction inversée.</p>  |
| Tempo         | <p>Tempo original de l'échantillon</p> <p>Vous pouvez maintenir le bouton [SHIFT] pendant que vous utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour régler la valeur à droite du point décimal.</p> <p><b>5.00-300.00</b></p> <p>* Vous ne pourrez tirer parti de ce réglage que si vous activez "Wave Temp Sync" (p. 38, p. 53).</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Org Key *     | <p>Numéro de note produisant l'échantillon à la hauteur à laquelle il a été échantillonné.</p> <p><b>0 (C-) -127 (G9)</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Time Stretch  | <p>Détermine le mode de synchronisation de l'échantillon.</p> <p>Une valeur faible optimise la qualité pour des phrases plus rapides tandis qu'une valeur élevée optimise le son pour des phrases plus lentes.</p> <p><b>TYPE01-TYPE10</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Start Fine    | <p>Réglage détaillé du point Start.</p> <p><b>0-255</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| v             | <p>Réglage détaillé du point Loop Start.</p> <p><b>0-255</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Loop End Fine | <p>Réglage détaillé du point End.</p> <p><b>0-255</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Loop Tune *   | <p>Hauteur de la boucle</p> <p>Ajustez-la par cents (1/100ème de demi-ton).</p> <p><b>-50~+50</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Zoom Horz     | <p>Taille de l'affichage (axe horizontal)</p> <p><b>1/1-1/16384</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Zoom Vert     | <p>Taille de l'affichage (axe vertical)</p> <p><b>x1-x128</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

## Calcul automatique du tempo d'un échantillon

1. Amenez le curseur sur "Tempo" et appuyez sur [F1(CALC)].  
La fenêtre "BPM Calculator" apparaît.  
\* Vous pouvez toujours sélectionner [F1 (CALC)] si le curseur est situé ailleurs que sur Start, Loop Start ou End.
2. Utilisez [▲] [▼] [◀] [▶] pour déplacer le curseur et servez-vous de la molette VALUE ou de [INC] [DEC] pour entrer le nombre de mesures de l'échantillon et sa métrique.
3. Appuyez sur [F3 (EXEC)].  
Le tempo de l'échantillon est calculé automatiquement.  
\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F2 (CLOSE)].

### Temps

Les échantillons contiennent des informations relatives au nombre de temps ("Beat"). Chaque échantillon peut contenir jusqu'à 100 adresses de temps. S'il devait en proposer davantage, il compte 50 temps à partir du début et les 50 autres à partir de la fin.

## Ajuster les indications de temps (fonction "Reset Grid")

Vous pouvez modifier la grille de l'échantillon en fonction de la position Start et de la valeur Tempo.

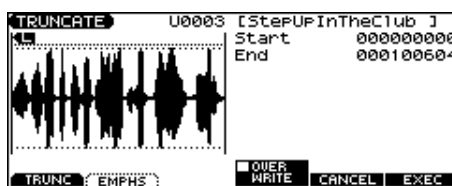
1. A la page "SAMPLE EDIT", définissez le point Start et le Tempo de l'échantillon.
2. Appuyez sur [F5 (UTILITY)] et ensuite sur [F1 (RESET GRID)].  
Un message vous demande confirmation.
3. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour confirmer.  
Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

## Supprimer les parties superflues d'un échantillon (TRUNCATE)

Cette opération coupe les parties de l'échantillon situées avant le point Start et après le point Loop End.

\* Cette fonction n'est pas disponible si vous avez sélectionné plusieurs échantillons.

1. A la page "SAMPLE EDIT", définissez les points Start/End de l'échantillon (p. 119).
2. Appuyez sur [F3 (MODIFY)] pour ouvrir la fenêtre "Sample Modify Menu".
3. Appuyez sur [F1 (TRUNC&EMPHS)] et ensuite sur [F1 (TRUNC)].



4. Pour remplacer l'échantillon actuel par l'échantillon tronqué, appuyez sur [F4 (OVER WRITE)] pour afficher le symbole "✓".

## 5. Appuyez sur [F6 (EXEC)].

Un message vous demande confirmation.

## 6. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour confirmer.

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

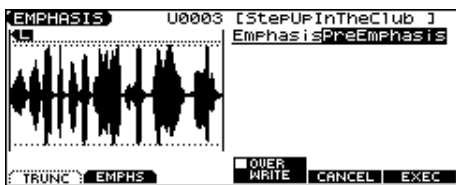
## Accentuer/atténuer les hautes fréquences de l'échantillon (EMPHASIS)

Dans certains cas, vous pouvez améliorer la qualité audio en accentuant les hautes fréquences d'un échantillon importé. Les hautes fréquences d'un échantillon peuvent aussi être accentuées lorsque vous vous servez d'un échantillonneur d'un autre fabricant. Dans ce cas, vous pouvez minimiser le changement de timbre en atténuant la plage des hautes fréquences.

\* Cette opération n'est pas disponible lorsque vous avez choisi plusieurs échantillons.

## 1. A la page "SAMPLE EDIT", appuyez sur [F3 (MODIFY)] pour ouvrir la fenêtre "Sample Modify Menu".

## 2. Appuyez sur [F1 (TRUNC&EMPHS)] et ensuite sur [F2 (EMPHS)].



## 3. Utilisez VALUE ou [INC] [DEC] pour choisir le type de traitement.

**PreEmphasis:** Accentue la plage des hautes fréquences.

**DeEmphasis:** Atténue la plage des hautes fréquences.

## 4. Pour remplacer l'échantillon actuel par l'échantillon traité, appuyez sur [F4 (OVER WRITE)] afin d'afficher le symbole "✓".

## 5. Appuyez sur [F6 (EXEC)].

Un message vous demande confirmation.

## 6. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour confirmer.

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

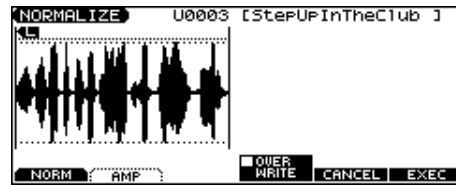
## Optimiser le volume d'un échantillon (NORMALIZE)

Cette opération augmente autant que possible le niveau de tout l'échantillon sans cependant excéder le volume maximum. C'est pourquoi il est recommandé d'augmenter le volume avec "Normalize".

\* Cette fonction n'est pas disponible si vous avez choisi plusieurs échantillons.

## 1. A la page "SAMPLE EDIT", appuyez sur [F3 (MODIFY)] pour ouvrir la fenêtre "Sample Modify Menu".

## 2. Appuyez sur [F2 (NORM & AMP)] et ensuite sur [F1 (NORM)].



## 3. Pour remplacer l'échantillon actuel par l'échantillon normalisé, appuyez sur [F4 (OVER WRITE)] pour afficher le symbole "✓".

## 4. Appuyez sur [F6 (EXEC)].

Un message vous demande confirmation.

## 5. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour confirmer.

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

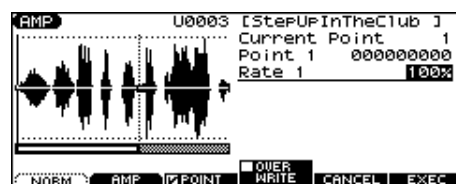
## AMP

Cette fonction règle le volume de l'échantillon. Vous pouvez aussi appliquer une enveloppe (c.-à-d. un changement variant dans le temps) au volume de l'échantillon.

\* Cette fonction n'est pas disponible si vous avez choisi plusieurs échantillons.

## 1. A la page "SAMPLE EDIT", appuyez sur [F3 (MODIFY)] pour ouvrir la fenêtre "Sample Modify Menu".

## 2. Appuyez sur [F2 (NORM & AMP)] et ensuite sur [F2 (AMP)].



## 3. Pour régler le volume de tout l'échantillon, utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] afin de régler le taux d'accentuation du volume.

| Paramètre | Explication                                                                                              |
|-----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Rate      | Taux d'accentuation du volume 0-400%<br>Ces valeurs sont fonction du volume en vigueur de l'échantillon. |

## 4. Si vous voulez appliquer une enveloppe, entrez des points. Appuyez sur [F3 (POINT)] pour afficher le symbole "✓".

Sélectionnez le paramètre voulu avec [▲] [▼] et modifiez-en la valeur avec la molette VALUE ou [INC] [DEC].

| Paramètre     | Explication                                                                                                                                            |
|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Current Point | Point actuellement sélectionné<br>Après le point Start, les points sont numérotés 1, 2, 3 ou 4.                                                        |
| Point 1-4     | Emplacement du point actuel                                                                                                                            |
| Rate 1-4      | Taux d'amplification du point actuel: 0-400%<br>Détermine la façon dont le volume de chaque point doit être accentué par rapport à la valeur actuelle. |

## 5. Pour remplacer l'échantillon actuel par l'échantillon édité, appuyez sur [F4 (OVER WRITE)] pour afficher le symbole "✓".

## 6. Appuyez sur [F6 (EXEC)].

Un message vous demande confirmation.

## 7. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour confirmer.

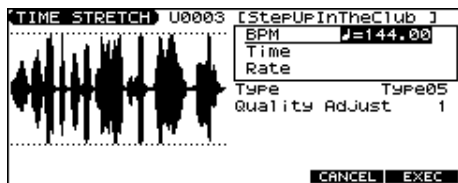
\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

### Etirer ou rétrécir un échantillon (TIME STRETCH)

Cette opération étire ou rétrécit l'échantillon pour changer la longueur ou le tempo. Vous pouvez étirer ou rétrécir un échantillon d'un facteur allant de 0,5 à 2 fois la longueur originale.

\* Cette fonction n'est pas disponible si vous avez choisi plusieurs échantillons.

1. A la page "SAMPLE EDIT", appuyez sur [F3 (MODIFY)] pour ouvrir la fenêtre "Sample Modify Menu".
2. Appuyez sur [F3 (TIME STRETCH)].



3. Appuyez sur [▲] [▼] pour sélectionner un paramètre.
4. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour spécifier le tempo/la longueur.  
Pour la valeur BPM (tempo), vous pouvez maintenir le bouton [SHIFT] enfoncé et actionner la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour régler la valeur à droite du point décimal.

| Paramètre      | Explication                                                                                                                                                             |
|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| BPM            | Change la valeur BPM de l'échantillon.                                                                                                                                  |
| Time           | Définit la longueur de l'échantillon sous forme temporelle.                                                                                                             |
| Rate           | Définit la longueur en tant que pourcentage de la longueur actuelle de l'échantillon. (50.0~200.0%)                                                                     |
| Type           | Des valeurs faibles rendent le son plus adéquat pour des phrases plus rapides tandis que des valeurs élevées le préparent pour des phrases plus lentes. (TYPE01~TYPE10) |
| Quality Adjust | Permet d'affiner le timbre du traitement Time Stretch. (1~10)                                                                                                           |

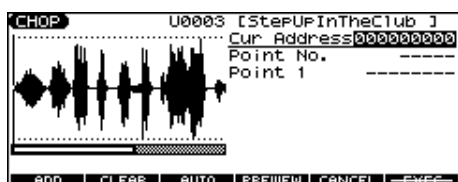
5. Appuyez sur [F6 (EXEC)].  
Un message vous demande confirmation.
  6. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour confirmer.  
La longueur de l'échantillon change selon vos réglages.
- \* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

### Découper un échantillon en notes (CHOP)

La fonction **Chop** divise une forme d'onde en plusieurs notes séparées.

\* Cette fonction n'est pas disponible si vous avez choisi plusieurs échantillons.

1. A la page "SAMPLE EDIT", appuyez sur [F3 (MODIFY)] pour ouvrir la fenêtre "Sample Modify Menu".
2. Appuyez sur [F4 (CHOP)].



3. Spécifiez le ou les points auxquels l'échantillon doit être divisé.

Voyez la section "Division d'un échantillon" ou "Diviser un échantillon automatiquement (Auto Chop)" (p. 123).

4. Ecoutez l'échantillon comme décrit dans la section "Ecouter les échantillons divisés" (p. 123).

Si vous n'êtes pas satisfait de vos réglages, déplacez ou effacez le point (p. 123).

5. Appuyez sur [F6 (EXEC)].

Un message vous demande confirmation.

6. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour effectuer la découpe.

Les échantillons découpés se trouvent dans la même liste que l'original.

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

Lorsque vous effectuez l'opération "Chop", un message vous demande si vous souhaitez faire appel à la fonction "Create Rhythm".

#### Terme

#### Create Rhythm

Cette fonction crée un kit rythmique en utilisant les échantillons découpés par la fonction "Chop" et l'assigne à une partie. Les échantillons sont assignés successivement à partir de la touche C2.

7. Pour utiliser "Create Rhythm", appuyez sur [F6 (EXEC)].

La fenêtre "Create Rhythm" s'ouvre.

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

8. Utilisez [▲] [▼] pour sélectionner la partie à laquelle vous voulez assigner le rythme et appuyez sur [F6 (SELECT)].

Un message vous demande confirmation.

\* Il est impossible de sélectionner une partie en mode Patch.

9. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour confirmer.

Les échantillons sont assignés à la partie sélectionnée en tant que kit rythmique ("de batterie").

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

#### NOTE

Si vous choisissez un autre kit de batterie, il écrase le kit auquel vous avez assigné les échantillons. Pour conserver le nouveau kit de batterie, sauvegardez-le en appuyant sur [WRITE] (p. 124).

### Division d'un échantillon

Vous pouvez choisir les points de division.

1. Appuyez sur [▲] [▼] pour amener le curseur sur "Current Address".
2. Déplacez le point avec la molette VALUE ou [INC] [DEC].
3. A l'endroit voulu pour la division, appuyez sur [F2 (ADD)].  
La position actuelle constitue le point de division.
4. Répétez les étapes 2 et 3 pour entrer d'autres points de division.

Vous pouvez choisir jusqu'à 15 emplacements de découpe; un échantillon peut en effet être découpé en 16 "tranches" maximum.

## Diviser un échantillon automatiquement (Auto Chop)

Voici comment spécifier automatiquement le ou les endroits où l'échantillon doit être divisé et effectuer la division.

1. A l'étape 3 de la p. 122, appuyez sur [F4 (AUTO)].  
La fenêtre "Auto Chop" apparaît.
2. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour choisir la méthode de division de l'échantillon.
3. Appuyez sur [▼] puis servez-vous de la molette VALUE ou de [INC] [DEC] pour effectuer le réglage.

| Paramètre                | Explication                                                                                                                                                                                                                                                  |
|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Chop Type                | Spécifie comment l'échantillon sera découpé.<br><b>Level:</b> Division en fonction du volume.<br><b>Beat:</b> Division sur des temps en fonction du tempo (p. 120) de l'échantillon.<br><b>Divide x:</b> Division en "x" échantillons de longueur identique. |
| Si "Chop Type= Level"    |                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Level                    | Niveau auquel l'échantillon doit être divisé.<br>Des valeurs faibles entraînent une division plus fine de l'échantillon.<br>1~10                                                                                                                             |
| Si "Chop Type= Beat"     |                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Beat                     | Intervalle de temps selon lequel l'échantillon doit être divisé.<br>1/32, 1/16T, 1/16, 1/8T, 1/8, 1/4T, 1/4, 1/2, 1/1, 2/1                                                                                                                                   |
| Si "Chop Type= Divide x" |                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Times                    | Nombre d'échantillons devant résulter de la division.<br>2~16                                                                                                                                                                                                |

4. Appuyez sur [F6 (EXEC)].  
L'échantillon est automatiquement divisé en fonction des réglages effectués et des points spécifiés. Vous pouvez définir jusqu'à 15 divisions (soit 16 pages).

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

## Déplacer/supprimer une division

1. Appuyez sur [▲] [▼] pour amener le curseur sur "Point No".
2. Appuyez sur VALUE ou [INC] [DEC] pour sélectionner le point à déplacer ou supprimer.  
En commençant à partir du point Start, les points sont numérotés 1, 2, ...15.
3. Pour déplacer la division, appuyez sur [▼] puis tournez la molette VALUE.
4. Pour supprimer la division, appuyez sur [F3 (CLEAR)].

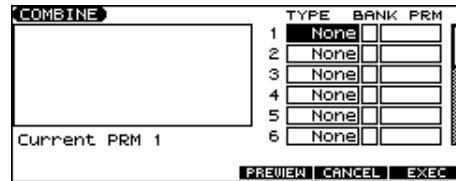
## Ecouter les échantillons divisés

1. Appuyez sur [▲] [▼] pour amener le curseur sur "Point No".
2. Appuyez sur VALUE ou [INC] [DEC] pour sélectionner la position que vous souhaitez écouter.  
En commençant à partir du point Start, les points sont numérotés 1, 2, ...15.
3. Appuyez sur [F4 (PREVIEW)].

## Combiner plusieurs échantillons (COMBINE)

Cette opération combine plusieurs échantillons pour n'en faire qu'un. Vous pouvez combiner jusqu'à 16 échantillons. Vous pouvez aussi insérer des blancs entre les échantillons.

1. A la page "SAMPLE EDIT", appuyez sur [F3 (MODIFY)] pour ouvrir la fenêtre "Sample Modify Menu".
2. Appuyez sur [F5 (COMBINE)].



3. Utilisez les boutons [▲] [▼] [◀] [▶] pour sélectionner un paramètre.
4. Réglez la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC].

| Paramètre | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| TYPE      | Echantillon ou silence à combiner<br><b>None:</b> Aucun<br><b>Sample:</b> Echantillon<br><b>Time:</b> Silence (en temps)<br><b>Beat:</b> Silence (en valeur de note)                                                                                                                                                                                                                           |
| BANK      | Banque contenant l'échantillon<br><b>U:</b> Utilisateur<br><b>C:</b> Carte<br>* N'apparaît que si TYPE= Sample.                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| PRM       | Numéro d'échantillon ou durée/valeur de note du silence<br>La valeur de note dépend du réglage BPM de l'échantillon précédant le silence.<br>* Si le silence n'est pas immédiatement précédé par un échantillon, la valeur BPM en vigueur est utilisée.<br>Si TYPE= Sample<br>1~2000<br>Si TYPE= Time<br>1~10000 ms<br>Si TYPE= Beat<br>1/32, 1/16T, 1/16, 1/8T, 1/8, 1/4T, 1/4, 1/2, 1/1, 2/1 |

\* Vous pouvez appuyer sur [F4 (PREVIEW)] pour écouter l'échantillon choisi.

5. Appuyez sur [F6 (EXEC)].  
Un message vous demande confirmation.
6. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour confirmer.  
\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

### Sauvegarder un échantillon (Write)

Un échantillon que vous venez d'enregistrer ou tout changement apporté à un échantillon est perdu dès que vous coupez l'alimentation de l'instrument. Pour conserver vos données, sauvegardez-les de la façon suivante.

**1. Affichez la page "SAMPLE LIST" (p. 117).**

Les échantillons avec la mention "N" ou "E" n'ont pas encore été sauvegardés (p. 117).

**2. Sélectionnez l'échantillon à sauvegarder.**

Pour choisir plusieurs échantillons à la fois, appuyez sur [F2 (MARK)] afin de cocher (✓) les échantillons voulus.

Pour désélectionner un échantillon coché, appuyez de nouveau sur [F2 (MARK)].

En maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [F4 (SET ALL)], vous sélectionnez (cochez) tous les échantillons du groupe choisi.

En maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [F3 (CLR ALL)], vous désélectionnez tous les échantillons cochés.

**3. Appuyez sur [WRITE].**

La page "WRITE MENU" apparaît. Assurez-vous que "Sample" est contrasté.



**4. Appuyez sur [F3 (SAMPLE)] ou [ENTER].**

Si vous avez sélectionné plusieurs échantillons, une demande de confirmation est affichée. Les échantillons sont alors sauvegardés dans les mémoires correspondant aux numéros de la liste (et dans la même banque). Les noms des échantillons sont attribués de manière automatique. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour sauvegarder l'échantillon. Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

**5. Donnez un nom à l'échantillon.**



Pour en savoir plus sur l'attribution de noms, voyez p. 24.

**6. Après avoir entré le nom, appuyez sur [F6 (WRITE)].**

L'écran affiche alors une page où vous pouvez choisir la mémoire de destination.



**7. Tournez la molette VALUE ou servez-vous de [INC] [DEC], [▲] [▼] pour sélectionner la destination.**

Le JUNO-G propose deux banques pour la sauvegarde: User (mémoire utilisateur) et Card (carte).

**8. Appuyez sur [F6 (WRITE)].**

Un message vous demande confirmation.

**9. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour effectuer la sauvegarde.**

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

**NOTE**

Ne mettez jamais le JUNO-G hors tension tant qu'il sauvegarde des données.

- Vous ne pouvez pas sauvegarder en écrasant un autre échantillon.
- Les échantillons stéréo doivent être sauvegardés dans deux mémoires d'échantillons contiguës.

# Ajouter des effets

Ce chapitre vous explique comment régler et appliquer les effets dans chaque mode.

cf.

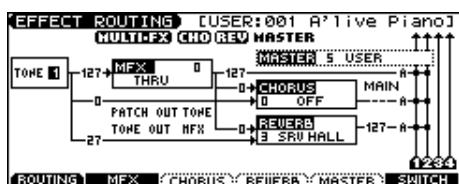
Pour en savoir plus sur les effets internes du JUNO-G, voyez **Effets internes** (p. 20).

## Activation et coupure des effets

Vous pouvez activer/couper l'ensemble des effets internes du JUNO-G. Coupez les effets pour écouter le signal sec lors de la création d'un son, par exemple, ou pour utiliser des processeurs d'effets externes.

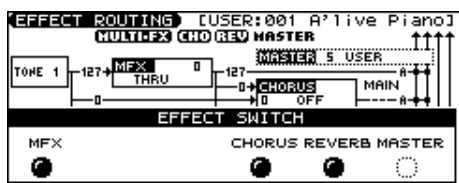
\* L'activation/la coupure des effets s'applique à tout le JUNO-G. Vous ne pouvez donc pas effectuer ces réglages pour des Performances ou des Patches individuels.

1. Appuyez sur EDIT [EFFECTS] pour afficher la page "EFFECT ROUTING".



2. Appuyez sur [F6 (SWITCH)].

La fenêtre "EFFECT SWITCH" apparaît.



3. Appuyez sur [F1 (MFX)]~[F6 (MASTER)] pour activer/couper chaque effet.

Chaque pression sur le bouton alterne entre activé et coupé.

4. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.

Quand vous retournez à la page "PLAY", les réglages sont affichés dans la zone suivante de l'écran.



## Réglages d'effets

1. Sélectionnez le mode voulu et choisissez le son auquel vous voulez appliquer des effets.
2. Appuyez sur EDIT [EFFECTS] pour afficher la page "EFFECT ROUTING".
3. Appuyez sur [F1 (ROUTING)]~[F5 (MASTER)] afin de sélectionner l'effet à éditer.
4. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] pour choisir le type d'effet.



5. Amenez le curseur sur le paramètre à éditer avec [▲][▼][◀][▶].
6. Réglez la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC].
7. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.

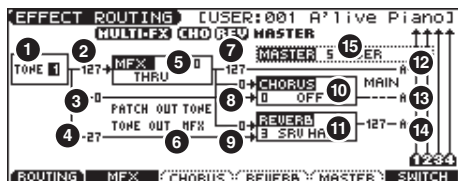
\* Il n'est pas possible d'éditer les effets du groupe GM.

# Effets en mode Patch

Le mode Patch propose un multi-effets (MFX), un chorus et une réverbération.

## Assignation de sorties (Routing)

Cette page permet de régler des paramètres pour l'ensemble des effets et de définir la destination et le niveau de chaque signal.



cf.

Pour en savoir plus sur ces réglages, voyez **Réglages d'effets** (p. 125).

|   | Paramètre                                  | Réglage              | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---|--------------------------------------------|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ❶ | Tone Select (Rhythm Key Select)            | 1~4 (A0~C8)          | Choisit le Tone (ou son de percussion) dont vous voulez modifier les réglages.<br>Si vous avez choisi un kit de batterie, ce paramètre s'appelle "Rhythm Key Select". Ce réglage sert à choisir le Tone rythmique (A0~C8) dont vous voulez modifier les réglages.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| ❷ | Tone Output Level                          | 0~127                | Règle le niveau du signal envoyé à la destination choisie avec "Output Assign".                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| ❸ | Tone Chorus Send Level                     | 0~127                | Niveau du signal envoyé au chorus pour chaque Tone.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| ❹ | Tone Reverb Send Level                     | 0~127                | Niveau du signal envoyé à la réverbération pour chaque Tone.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| ❺ | MFX Type                                   | 0~78                 | Permet de sélectionner un des 78 multi-effets disponibles.<br>Pour en savoir plus sur les paramètres des multi-effets, voyez <b>Paramètres des multi-effets</b> (p. 131).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| ❻ | Patch Output Assign (Rhythm Output Assign) | MFX, A, B, 1~4, TONE | Détermine la sortie à laquelle le signal direct d'un Patch est envoyé.<br><b>MFX</b> : Sortie en stéréo via le processeur multi-effet. Vous pouvez également appliquer du chorus ou de la réverbération au son passant par le multi-effet.<br><b>A, B</b> : Sortie via les prises OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B en stéréo sans passer par le multi-effet.<br><b>1~4</b> : Sortie via les prises INDIVIDUAL 1~4 en mono sans passer par le multi-effet.<br><b>TONE</b> : Sortie conforme aux réglages de chaque Tone.<br>Si vous avez choisi un kit de batterie, ce paramètre s'appelle "Rhythm Output Assign". Ce réglage permet de spécifier l'acheminement du son direct aux sorties pour chaque kit de batterie.<br>* Si le paramètre Mix/Parallel est réglé sur "MIX", tous les signaux sont acheminés en stéréo aux prises OUTPUT A (MIX) (p. 158).                                                                                                                       |
|   | Tone Output Assign                         | MFX, A, B, 1~4       | Détermine la sortie à laquelle le signal direct d'un Tone est envoyé.<br><b>MFX</b> : Sortie en stéréo via le processeur multi-effets. Vous pouvez également appliquer du chorus ou de la réverbération au son passant par le multi-effets.<br><b>A, B</b> : Sortie via les prises OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B en stéréo sans passer par le multi-effets.<br><b>1~4</b> : Sortie via les prises INDIVIDUAL 1~4 en mono sans passer par le multi-effet.<br>* Si le paramètre Patch Output Assign n'est pas réglé sur "TONE", ces réglages sont ignorés.<br>• Lorsque le paramètre "Structure Type" est réglé sur Type "2"~"10", la sortie des Tones 1 et 2 est combinée avec le Tone 2. Celle des Tones 3 et 4 sont combinées avec le Tone 4. Le Tone 1 se conforme donc aux réglages du Tone 2 et le Tone 3 à ceux du Tone 4 (p. 35).<br>* Si le paramètre "Mix/Parallel" est réglé sur "MIX", tous les signaux sont acheminés en stéréo aux prises OUTPUT A (MIX) (p. 158). |
| ❼ | MFX Output Level                           | 0~127                | Niveau du signal envoyé au multi-effets.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| ❽ | MFX Chorus Send Level                      | 0~127                | Niveau de chorus pour le signal du multi-effets.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| ❾ | MFX Reverb Send Level                      | 0~127                | Niveau de réverbération pour le signal du multi-effets.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| ❿ | Chorus Type                                | 0~3                  | Permet de choisir le type d'effet.<br><b>0 (OFF)</b> : Ni chorus, ni delay (pas d'effet).<br><b>1 (CHORUS)</b> : effet chorus.<br><b>2 (DELAY)</b> : effet delay.<br><b>3 (GM2 CHO)</b> : Chorus General MIDI 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| ⓫ | Reverb Type                                | 0~5                  | Type de réverbération<br><b>0 (OFF)</b> : pas de réverbération.<br><b>1 (REVERB)</b> : réverb normale<br><b>2 (SRV ROOM)</b> : Simule la réverbération d'une pièce.<br><b>3 (SRV HALL)</b> : Simule la réverbération d'une salle de concert.<br><b>4 (SRV PLATE)</b> : Simule une réverbération à plaque toujours très populaire (réverbération générée en faisant vibrer une plaque métallique).<br><b>5 (GM2 REV)</b> : Réverb General MIDI 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

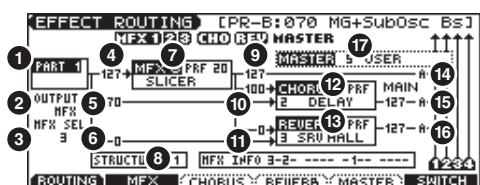
|    | Paramètre             | Réglage        | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|----|-----------------------|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 12 | MFX Output Assign     | A, B           | Destination du signal transmis par le multi-effets.<br><b>A:</b> Prises OUTPUT A (MIX) (stéréo)<br><b>B:</b> Prises OUTPUT B (stéréo)<br><i>* Si le paramètre "Mix/Parallel" est réglé sur "MIX", tous les signaux sont acheminés en stéréo aux prises OUTPUT A (MIX) (p. 158).</i>                                                                                                                                                                                                                           |
| 13 | Chorus Output Select  | MAIN, REV, M+R | Détermine la sortie du signal de chorus.<br><b>MAIN:</b> Signal envoyé aux prises OUTPUT en stéréo.<br><b>REV:</b> Signal envoyé à l'effet de réverbération en mono.<br><b>M+R:</b> Signal envoyé aux prises OUTPUT en stéréo et à l'effet Reverb en mono.                                                                                                                                                                                                                                                    |
|    | Chorus Level          | 0~127          | Volume du chorus.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|    | Chorus Output Assign  | A, B           | Définit la paire de prises OUTPUT recevant le signal avec chorus lorsque "Chorus Output Select" est réglé sur "MAIN" ou "M+R".<br><b>A:</b> Signal envoyé aux prises OUTPUT A (MIX) en stéréo.<br><b>B:</b> Signal envoyé aux prises OUTPUT B en stéréo.<br><i>* Lorsque le paramètre "Chorus Output Select" est réglé sur "REV", ce réglage-ci est ignoré.</i><br><i>* Si le paramètre "Mix/Parallel" est réglé sur "MIX", tous les signaux sont acheminés en stéréo aux prises OUTPUT A (MIX) (p. 158).</i> |
| 14 | Reverb Level          | 0~127          | Volume de la réverb.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|    | Reverb Output Assign  | A, B           | Détermine la sortie du signal de réverbération.<br><b>A:</b> Signal envoyé aux prises OUTPUT A (MIX) en stéréo.<br><b>B:</b> Signal envoyé aux prises OUTPUT B en stéréo.<br><i>* Si le paramètre "Mix/Parallel" est réglé sur "MIX", tous les signaux sont acheminés en stéréo aux prises OUTPUT A (MIX) (p. 158).</i>                                                                                                                                                                                       |
| 15 | Mastering Effect Type | 0~5            | Réglages 'Mastering Effect' (p. 156)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

## Effets en mode Performance

Le mode Performance propose trois multi-effets (MFX1, MFX2, MFX3), un chorus et une réverbération. Pour chacun de ces trois multi-effets, le chorus et la réverb, vous pouvez définir si l'effet en question fonctionne conformément aux réglages de la Performance ou aux réglages d'effets du Patch ou kit de batterie assigné à la partie choisie. Vous pouvez utiliser les trois multi-effets de façon indépendante ou en relier deux ou trois en série.

## Assignation de sorties (Routing)

Cette page permet de régler des paramètres pour l'ensemble des effets et de définir la destination et le niveau de chaque signal.



cf.

Pour en savoir plus sur ces réglages, voyez **Réglages d'effets** (p. 125).

\* Les paramètres 7, 9 ~ 11 et 14 ci-dessous permettent d'effectuer des réglages individuels pour les trois multi-effets du système (MFX1~MFX3).

| Paramètre | Réglage                | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|-----------|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1         | Part Select            | 1~16<br>Définit la partie dont vous voulez modifier les réglages.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 2         | Part Output Assign     | MFX, A, B, 1~4, PAT<br>Définit l'acheminement du son direct aux sorties pour chaque partie.<br><b>MFX:</b> Sortie en stéréo via le processeur multi-effet. Vous pouvez également appliquer du chorus ou de la réverbération au son passant par le multi-effet.<br><b>A, B:</b> Sortie via les prises OUTPUT A (MIX) ou OUTPUT B en stéréo sans passer par le multi-effets.<br><b>1~4:</b> Sortie via les prises INDIVIDUAL 1~4 en mono sans passer par le multi-effets.<br><b>PAT:</b> Vous pouvez reprendre les réglages d'un Patch ou kit de batterie assigné à une partie.<br><i>* Si le paramètre "Mix/Parallel" est réglé sur "MIX", tous les signaux sont acheminés en stéréo aux prises OUTPUT A (MIX) (p. 158).</i> |
| 3         | Part Output MFX Select | 1~3 (MFX1~MFX3)<br>Permet de choisir un multi-effet.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 4         | Part Output Level      | 0~127<br>Règle le niveau du signal envoyé à la destination choisie avec "Part Output Assign" (2).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 5         | Part Chorus Send Level | 0~127<br>Règle le niveau du signal envoyé au chorus pour chaque partie.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 6         | Part Reverb Send Level | 0~127<br>Niveau du signal envoyé à la réverbération pour chaque partie.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

## Ajouter des effets

| Paramètre | Réglage               | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>7</b>  | MFx Source            | PRF, P1-P16<br>Réglages multi-effets utilisés par la Performance.<br><b>PRF</b> : Réglages de Performance<br><b>P1-P16</b> : Réglages d'un Patch/kit de batterie assigné à l'une des parties (spécifiez le numéro).                                                                                                                                                                                                                                               |
|           | MFx Type              | 0-78<br>Permet de sélectionner un des 78 multi-effets disponibles.<br>Pour en savoir plus sur les paramètres des multi-effets, voyez <b>Paramètres des multi-effets</b> (p. 131).                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>8</b>  | MFx Structure         | 1-16<br>Détermine le mode d'application du MFx1-3.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>9</b>  | MFx Output Level      | 0-127<br>Niveau du signal envoyé au multi-effets.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>10</b> | MFx Chorus Send Level | 0-127<br>Niveau de chorus pour le signal du multi-effets.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| <b>11</b> | MFx Reverb Send Level | 0-127<br>Niveau de réverbération pour le signal du multi-effets.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>12</b> | Chorus Source         | PRF, P1-P16<br>Réglages de chorus utilisés par la Performance.<br><b>PRF</b> : Réglages de Performance<br><b>P1-P16</b> : Réglages d'un Patch/kit de batterie assigné à l'une des parties (spécifiez le numéro).                                                                                                                                                                                                                                                  |
|           | Chorus Type           | 0-3<br>Permet de choisir le type d'effet.<br><b>0 (OFF)</b> : Ni chorus, ni delay (pas d'effet).<br><b>1 (CHORUS)</b> : Effet chorus.<br><b>2 (DELAY)</b> : Effet delay.<br><b>3 (GM2 CHO)</b> : Chorus General MIDI 2                                                                                                                                                                                                                                            |
| <b>13</b> | Reverb Source         | PRF, P1-P16<br>Réglages de réverbération utilisés par la Performance.<br><b>PRF</b> : Réglages de Performance<br><b>P1-P16</b> : Réglages d'un Patch/kit de batterie assigné à l'une des parties (spécifiez le numéro).                                                                                                                                                                                                                                           |
|           | Reverb Type           | 0-5<br>Type de réverbération<br><b>0 (OFF)</b> : pas de réverbération.<br><b>1 (REVERB)</b> : Réverb normale<br><b>2 (SRV ROOM)</b> : Simule la réverbération d'une pièce.<br><b>3 (SRV HALL)</b> : Simule la réverbération d'une salle de concert.<br><b>4 (SRV PLATE)</b> : Simule une réverbération à plaque toujours très populaire (réverbération générée en faisant vibrer une plaque métallique).<br><b>5 (GM2 REV)</b> : Réverb General MIDI 2            |
| <b>14</b> | MFx Output Assign     | A, B<br>Destination du signal transmis par le multi-effets.<br><b>A</b> : Prises OUTPUT A (MIX) (stéréo)<br><b>B</b> : Prises OUTPUT B (stéréo)<br>* Si le paramètre "Mix/Parallel" est réglé sur "MIX", tous les signaux sont acheminés en stéréo aux prises OUTPUT A (MIX) (p. 158).<br>* Pour certains réglages MFx Structure, le signal de sortie du multi-effet est envoyé à un autre multi-effet et le réglage "MFx Output Assign" est ignoré.              |
| <b>15</b> | Chorus Output Select  | MAIN, REV, M+R<br>Détermine la sortie du signal de chorus.<br><b>MAIN</b> : Signal envoyé aux prises OUTPUT en stéréo.<br><b>REV</b> : Signal envoyé à l'effet de réverbération en mono.<br><b>M+R</b> : Signal envoyé aux prises OUTPUT en stéréo et à l'effet Reverb en mono.                                                                                                                                                                                   |
|           | Chorus Level          | 0-127<br>Volume du chorus.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|           | Chorus Output Assign  | A, B<br>Définit la paire de prises OUTPUT recevant le signal avec chorus lorsque "Chorus Output Select" est réglé sur "MAIN" ou "M+R".<br><b>A</b> : Prises OUTPUT A (MIX) (stéréo)<br><b>B</b> : Prises OUTPUT B (stéréo)<br>* Lorsque le paramètre "Chorus Output Select" est réglé sur "REV", ce réglage-ci est ignoré.<br>* Si le paramètre "Mix/Parallel" est réglé sur "MIX", tous les signaux sont acheminés en stéréo aux prises OUTPUT A (MIX) (p. 158). |
| <b>16</b> | Reverb Level          | 0-127<br>Volume de la réverb.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|           | Reverb Output Assign  | A, B<br>Détermine la sortie du signal de réverbération.<br><b>A</b> : Signal envoyé aux prises OUTPUT A (MIX) en stéréo.<br><b>B</b> : Signal envoyé aux prises OUTPUT B en stéréo.<br>* Si le paramètre "Mix/Parallel" est réglé sur "MIX", tous les signaux sont acheminés en stéréo aux prises OUTPUT A (MIX) (p. 158).                                                                                                                                        |
| <b>17</b> | Mastering Effect Type | 0-5<br>Réglages 'Mastering Effect' (p. 156)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |

### Si vous choisissez les réglages d'un Patch/kit de batterie

Quand vous choisissez les réglages de multi-effets d'un Patch/kit de batterie, ils sont affichés à chaque page de réglages de la Performance. Vous pouvez même les modifier. Les changements apportés aux réglages de multi-effet du Patch/kit de batterie sont perdus quand vous choisissez un autre Patch/kit. Pour conserver vos changements, sauvegardez le Patch/kit de batterie (p. 32, p. 51).

## Paramètres des multi-effets (MFX1-3)



cf.

Pour en savoir plus sur ces réglages, voyez **Réglages d'effets** (p. 125).

| Paramètre              | Réglage | Explication                                                |
|------------------------|---------|------------------------------------------------------------|
| (type de multi-effets) | 00~78   | Permet de sélectionner un des 78 multi-effets disponibles. |

\* Cette page permet d'éditer les paramètres de l'effet sélectionné avec le paramètre "Type". Pour en savoir plus sur les paramètres éditables, voyez **Paramètres des multi-effets** (p. 131).

### MEMO

Les paramètres repérés par "L" peuvent être influencés en temps réel (voyez plus loin).

## Réglage des multi-effets (MFX Control)



cf.

Pour en savoir plus sur ces réglages, voyez **Réglages d'effets** (p. 125).

\* Sélectionnez le multi-effets que vous voulez modifier avec [F5 (CTRL)].

| Paramètre           | Réglage                                                  | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|---------------------|----------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Source 1-4          | OFF, CC01-31, 33-95, PITCH BEND, AFTERTOUCH, SYS CTRL1-4 | Message MIDI qui pilote le paramètre de multi-effets.<br><b>OFF</b> : Le pilotage MIDI des multi-effets n'est pas actif.<br><b>CC01-31, 33-95</b> : Commandes de contrôle CC1-31, 33-95<br><b>PITCH BEND</b> : Pitch Bend<br><b>AFTERTOUCH</b> : Aftertouch<br><b>SYS CTRL1-4</b> : Messages MIDI utilisés pour le pilotage commun des multi-effets.<br>Pour définir des commandes communes pour le JUNO-G entier, choisissez "SYS CTRL1"~"SYS CTRL4". Vous pouvez définir les messages MIDI utilisés pour les commandes "System Control 1-4" avec les paramètres "Sys Ctrl 1-4 Source" (p. 160). |
| Destination 1-4     | Voyez p. 131.                                            | Définit les paramètres de multi-effet pouvant être pilotés.<br>Le choix des paramètres de multi-effets disponibles dépend du type de MFX sélectionné. Pour en savoir plus, voyez <b>Paramètres des multi-effets</b> (p. 131).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Sens 1-4            | -63~+63                                                  | Détermine l'intensité du pilotage de l'effet.<br>Une valeur positive permet d'augmenter le réglage actuel (la valeur, déplacez le contrôleur à gauche, augmentez la vitesse, etc.). Une valeur négative permet de diminuer le réglage actuel (déplacez le contrôleur à gauche, diminuez la vitesse, etc.). Que la valeur soit négative ou positive, une valeur absolue élevée entraîne un changement important. Réglez ce paramètre sur "0" pour couper l'effet.                                                                                                                                  |
| MFX Control Channel | 1-16, OFF                                                | Détermine le canal utilisé pour la réception quand vous pilotez des paramètres de multi-effets en temps réel et que "MFX1~3 Source" (p. 128) est réglé sur "PRF". Réglez ce paramètre sur "OFF" si vous n'utilisez pas le pilotage en temps réel.<br>* Ce paramètre n'existe pas en mode Patch.                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |

\* En mode Patch/Rhythm Set, des paramètres déterminent si les messages Pitch Bend, Expression (CC11) et Hold 1 (CC64) sont ou non reçus (p. 45). Lorsque ces paramètres sont réglés sur "ON" et que l'instrument reçoit des messages MIDI, tout changement d'un paramètre modifie simultanément les réglages Pitch Bend, Expression et Hold1. Pour ne changer que les réglages ciblés, réglez ces paramètres sur "OFF".

• Il existe des paramètres définissant si des messages MIDI spécifiques peuvent ou non être reçus via chaque canal MIDI (p. 67). Lorsque vous utilisez le pilotage en temps réel, assurez-vous que tous les messages utilisés pour le pilotage MFX seront bien reçus. Si la réception des messages MIDI est désactivée sur le JUNO-G, le pilotage MFX ne sera pas possible.

### Pilotage des multi-effets

Normalement, pour piloter des paramètres tels que le volume, le temps de retard, etc. d'un multi-effet à partir d'un appareil MIDI externe, vous envoyez des messages SysEx, à savoir des messages MIDI exclusivement destinés au JUNO-G. Toutefois, les messages SysEx sont parfois assez complexes et le volume des données transmises peut atteindre des proportions considérables.

C'est pourquoi certains paramètres de multi-effets courants du JUNO-G ont été conçus pour reconnaître et changer de valeur à la réception de messages de commande de contrôle (ou autres) MIDI. Vous pouvez, par exemple, vous servir du levier Pitch Bend pour changer le niveau de distorsion ou exploiter la force exercée sur le clavier pour changer le temps de retard de l'effet Delay. Les paramètres modifiables sont prédéfinis pour chaque type de multi-effet. Ces réglages sont indiqués par le symbole “#” dans la section **Paramètres des multi-effets** (p. 131).

A la page de réglage des multi-effets, ces paramètres sont repérés par un “c” affiché à leur gauche.

La fonction vous permettant de faire appel à des messages MIDI pour appliquer ces changements en temps réel aux paramètres de multi-effets est appelée **pilotage de multi-effets**. Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre pilotages de multi-effets par Patch/kit de batterie/Performance.

Quand vous vous servez du pilotage en temps réel, vous pouvez régler l'intensité de pilotage (“Sens”), le paramètre piloté (“Destination”) et le message MIDI utilisé (“Source”).

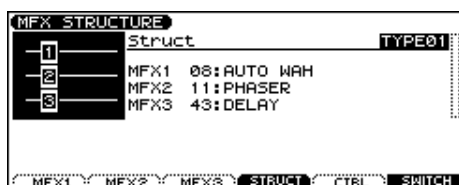
#### Astuce

Vous pouvez aussi utiliser le contrôle matriciel (“Matrix Control”) au lieu du pilotage de multi-effet pour changer en temps réel des paramètres de MFX populaires (p. 44).

## Choisir la structure du multi-effets (MFX Structure)

Voici comment définir la manière dont les MFX 1~3 sont reliés.

\* Ce paramètre n'existe pas en mode Patch.



cf.

Pour en savoir plus sur ces réglages, voyez **Réglages d'effets** (p. 125).

| Paramètre     | Réglage       | Explication                                      |
|---------------|---------------|--------------------------------------------------|
| Struct        | TYPE01-TYPE16 | Détermine le mode d'application du MFX1~3.       |
| (MFX1~3 Type) | 00 (THRU)-78  | Sélectionne le type de multi-effets pour MFX1~3. |

## Paramètres des multi-effets

Les multi-effets proposent 78 types différents. Certains types sont constitués de plusieurs effets différents connectés en série.

Les paramètres marqués d'un signe de dièse ("#") peuvent être contrôlés par la commande choisie (deux réglages changent simultanément pour "#1" et "#2").

| FILTER (10 types)     |                      |        |
|-----------------------|----------------------|--------|
| 01                    | EQUALIZER            | p. 132 |
| 02                    | SPECTRUM             | p. 132 |
| 03                    | ISOLATOR             | p. 132 |
| 04                    | LOW BOOST            | p. 132 |
| 05                    | SUPER FILTER         | p. 132 |
| 06                    | STEP FILTER          | p. 133 |
| 07                    | ENHANCER             | p. 133 |
| 08                    | AUTO WAH             | p. 133 |
| 09                    | HUMANIZER            | p. 134 |
| 10                    | SPEAKER SIMULATOR    | p. 134 |
| MODULATION (12 types) |                      |        |
| 11                    | PHASER               | p. 134 |
| 12                    | STEP PHASER          | p. 134 |
| 13                    | MULTI STAGE PHASER   | p. 135 |
| 14                    | INFINITE PHASER      | p. 135 |
| 15                    | RING MODULATOR       | p. 135 |
| 16                    | STEP RING MODULATOR  | p. 135 |
| 17                    | TREMOLO              | p. 136 |
| 18                    | AUTO PAN             | p. 136 |
| 19                    | STEP PAN             | p. 136 |
| 20                    | SLICER               | p. 136 |
| 21                    | ROTARY               | p. 137 |
| 22                    | VK ROTARY            | p. 137 |
| CHORUS (12 types)     |                      |        |
| 23                    | CHORUS               | p. 137 |
| 24                    | FLANGER              | p. 138 |
| 25                    | STEP FLANGER         | p. 138 |
| 26                    | HEXA-CHORUS          | p. 138 |
| 27                    | TREMOLO CHORUS       | p. 139 |
| 28                    | SPACE-D              | p. 139 |
| 29                    | 3D CHORUS            | p. 139 |
| 30                    | 3D FLANGER           | p. 139 |
| 31                    | 3D STEP FLANGER      | p. 140 |
| 32                    | 2BAND CHORUS         | p. 140 |
| 33                    | 2BAND FLANGER        | p. 140 |
| 34                    | 2BAND STEP FLANGER   | p. 141 |
| DYNAMICS (8 types)    |                      |        |
| 35                    | OVERDRIVE            | p. 141 |
| 36                    | DISTORTION           | p. 141 |
| 37                    | VS OVERDRIVE         | p. 141 |
| 38                    | VS DISTORTION        | p. 141 |
| 39                    | GUITAR AMP SIMULATOR | p. 142 |
| 40                    | COMPRESSOR           | p. 142 |
| 41                    | LIMITER              | p. 142 |
| 42                    | GATE                 | p. 142 |
| DELAY (13 types)      |                      |        |
| 43                    | DELAY                | p. 143 |
| 44                    | LONG DELAY           | p. 143 |
| 45                    | SERIAL DELAY         | p. 143 |
| 46                    | MODULATION DELAY     | p. 144 |
| 47                    | 3TAP PAN DELAY       | p. 144 |
| 48                    | 4TAP PAN DELAY       | p. 144 |
| 49                    | MULTI TAP DELAY      | p. 145 |
| 50                    | REVERSE DELAY        | p. 145 |
| 51                    | SHUFFLE DELAY        | p. 145 |

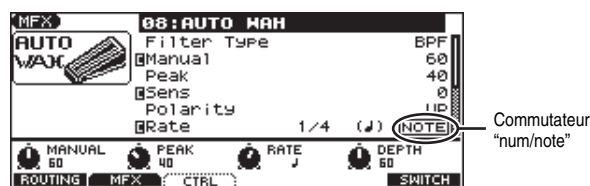
| 52                     | 3D DELAY              | p. 146 |
|------------------------|-----------------------|--------|
| 53                     | TIME CTRL DELAY       | p. 146 |
| 54                     | LONG TIME CTRL DELAY  | p. 146 |
| 55                     | TAPE ECHO             | p. 146 |
| LO-FI (5 types)        |                       |        |
| 56                     | LOFI NOISE            | p. 147 |
| 57                     | LOFI COMPRESS         | p. 147 |
| 58                     | LOFI RADIO            | p. 147 |
| 59                     | TELEPHONE             | p. 148 |
| 60                     | PHONOGRAPH            | p. 148 |
| PITCH (3 types)        |                       |        |
| 61                     | PITCH SHIFTER         | p. 148 |
| 62                     | 2VOICE PITCH SHIFTER  | p. 148 |
| 63                     | STEP PITCH SHIFTER    | p. 149 |
| REVERB (2 types)       |                       |        |
| 64                     | REVERB                | p. 149 |
| 65                     | GATED REVERB          | p. 149 |
| COMBINATION (12 types) |                       |        |
| 66                     | OVERDRIVE → CHORUS    | p. 150 |
| 67                     | OVERDRIVE → FLANGER   | p. 150 |
| 68                     | OVERDRIVE → DELAY     | p. 150 |
| 69                     | DISTORTION → CHORUS   | p. 150 |
| 70                     | DISTORTION → FLANGER  | p. 150 |
| 71                     | DISTORTION → DELAY    | p. 150 |
| 72                     | ENHANCER → CHORUS     | p. 150 |
| 73                     | ENHANCER → FLANGER    | p. 151 |
| 74                     | ENHANCER → DELAY      | p. 151 |
| 75                     | CHORUS → DELAY        | p. 151 |
| 76                     | FLANGER → DELAY       | p. 152 |
| 77                     | CHORUS → FLANGER      | p. 152 |
| PIANO (1 type)         |                       |        |
| 78                     | SYMPATHETIC RESONANCE | p. 152 |

### A propos de la valeur de note

Certaines valeurs de paramètres (comme "Rate" ou "Delay Time") peuvent être réglées sur base d'une valeur de note.

Ces paramètres proposent alors un commutateur "num/note" vous permettent de spécifier si vous souhaitez entrer une valeur numérique ou une durée de note.

Si vous voulez entrer une valeur numérique pour "Rate" (ou "Delay Time"), il convient de mettre ce commutateur sur "Hz" (ou "msec"). Pour pouvoir spécifier une durée de note, vous devez choisir "NOTE".



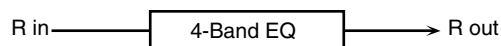
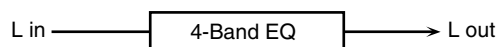
### NOTE

Un paramètre dont le commutateur "num/note" est réglé sur "NOTE" ne peut pas être piloté en temps réel.

## Ajouter des effets

### 01: EQUALIZER

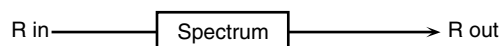
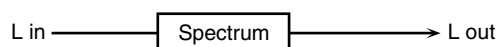
Voici un égaliseur stéréo à 4 bandes (grave, médium x2, aigu).



| Paramètre   | Réglage                 | Explication                                                                 |
|-------------|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| Low Freq    | 200, 400 Hz             | Fréquence du grave                                                          |
| Low Gain #  | -15– +15 dB             | Gain du grave                                                               |
| Mid1 Freq   | 200–8000 Hz             | Fréquence du médium 1                                                       |
| Mid1 Gain   | -15– +15 dB             | Gain du médium 1                                                            |
| Mid1 Q      | 0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0 | Largeur de bande du médium 1<br>Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande. |
| Mid2 Freq   | 200–8000 Hz             | Fréquence du médium 2                                                       |
| Mid2 Gain   | -15– +15 dB             | Gain du médium 2                                                            |
| Mid2 Q      | 0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0 | Largeur de bande du médium 2<br>Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande. |
| High Freq   | 2000, 4000, 8000 Hz     | Fréquence de l'aigu                                                         |
| High Gain # | -15– +15 dB             | Gain de l'aigu                                                              |
| Level #     | 0–127                   | Niveau de sortie                                                            |

### 02: SPECTRUM

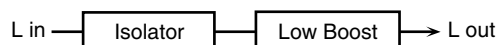
Voici un "spectre" stéréo. Ce type de filtre modifie le timbre en accentuant ou en atténuant le niveau de fréquences spécifiques.



| Paramètre      | Réglage                 | Explication                                                         |
|----------------|-------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| Band1 (250Hz)  | -15– +15 dB             | Gain des différentes bandes de fréquences                           |
| Band2 (500Hz)  |                         |                                                                     |
| Band3 (1000Hz) |                         |                                                                     |
| Band4 (1250Hz) |                         |                                                                     |
| Band5 (2000Hz) |                         |                                                                     |
| Band6 (3150Hz) |                         |                                                                     |
| Band7 (4000Hz) |                         |                                                                     |
| Band8 (8000Hz) |                         |                                                                     |
| Q              | 0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0 | Ajuste simultanément la largeur de toutes les bandes de fréquences. |
| Level #        | 0–127                   | Niveau de sortie                                                    |

### 03: ISOLATOR

Voici un égaliseur atténuant fortement le volume, ce qui permet de produire un effet spécial en atténuant le volume des bandes choisies de façon drastique.



| Paramètre        | Réglage    | Explication                                                                                                                                                                 |
|------------------|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Boost/Cut Low #  | -60– +4 dB | Ces paramètres servent à accentuer/atténuer les plages des aigus, des médiums et des graves.<br>A -60dB, le son est inaudible. 0dB correspond au niveau d'entrée du signal. |
| Boost/Cut Mid #  |            |                                                                                                                                                                             |
| Boost/Cut High # |            |                                                                                                                                                                             |

| Paramètre            | Réglage | Explication                                                                                                                                                                                      |
|----------------------|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Anti Phase Low Sw    | OFF, ON | Active/coupe la fonction Anti-Phase pour les graves.<br>Quand cette fonction est active ("ON"), une copie stéréo de phase inversée est ajoutée au signal original.                               |
| Anti Phase Low Level | 0–127   | Règle le niveau des bandes du grave. Appliqué à certaines fréquences, ce réglage permet d'accentuer des composants spécifiques d'un son. (Cet effet n'est disponible que pour un signal stéréo.) |
| Anti Phase Mid Sw    | OFF, ON | Réglages de la fonction Anti-Phase pour les bandes du médium.                                                                                                                                    |
| Anti Phase Mid Level | 0–127   | Les paramètres sont les mêmes que pour les bandes du grave.                                                                                                                                      |
| Low Boost Sw         | OFF, ON | Active/coupe la fonction Low Boost. Accentue les basses fréquences et produit un son plus musclé.                                                                                                |
| Low Boost Level      | 0–127   | Augmentez cette valeur pour obtenir une accentuation du grave.<br>* Selon les réglages de l'effet Isolator et de filtre, cet effet pourrait être difficilement audible.                          |
| Level                | 0–127   | Niveau de sortie                                                                                                                                                                                 |

### 04: LOW BOOST

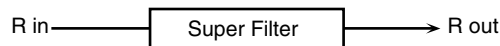
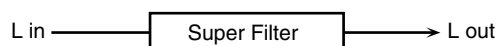
Accentue le niveau des basses fréquences et produit des graves puissants.



| Paramètre         | Réglage           | Explication                                  |
|-------------------|-------------------|----------------------------------------------|
| Boost Frequency # | 50–125 Hz         | Fréquence centrale d'accentuation des graves |
| Boost Gain #      | 0– +12 dB         | Niveau d'accentuation des graves             |
| Boost Width       | WIDE, MID, NARROW | Largeur de la bande des graves accentuée     |
| Low Gain          | -15– +15 dB       | Gain des fréquences graves                   |
| High Gain         | -15– +15 dB       | Gain des fréquences aiguës                   |
| Level             | 0–127             | Niveau de sortie                             |

### 05: SUPER FILTER

Voici un filtre à pente très raide. La fréquence de coupure peut être modulée.



| Paramètre       | Réglage              | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Filter Type     | LPF, BPF, HPF, NOTCH | Type de filtre<br>Bande de fréquences traversant chaque filtre<br><b>LPF</b> : fréquences en dessous de la fréquence de coupure<br><b>BPF</b> : fréquences aux alentours de la fréquence de coupure<br><b>HPF</b> : fréquences au-delà de la fréquence de coupure<br><b>NOTCH</b> : fréquences autres que la fréquence de coupure |
| Filter Slope    | -12, -24, -36 dB     | Niveau d'atténuation par octave<br><b>-36dB</b> : filtre ultra-raide<br><b>-24dB</b> : filtre abrupt<br><b>-12dB</b> : filtre léger                                                                                                                                                                                               |
| Filter Cutoff # | 0–127                | Fréquence de coupure du filtre<br>Des valeurs plus importantes augmentent la fréquence de coupure.                                                                                                                                                                                                                                |

| Paramètre          | Réglage                                                                           | Explication                                                                                                                                                                                                                                         |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Filter Resonance # | 0~127                                                                             | Niveau de résonance du filtre<br>Plus cette valeur est importante, plus la région autour de la fréquence de coupure est accentuée.                                                                                                                  |
| Filter Gain        | 0~ +12 dB                                                                         | Niveau de sortie du signal filtré                                                                                                                                                                                                                   |
| Modulation Sw      | OFF, ON                                                                           | Commutateur pour la modulation cyclique                                                                                                                                                                                                             |
| Modulation Wave    | TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2                                                         | Définit le type de modulation de la fréquence de coupure.<br><b>TRI</b> : Onde triangulaire<br><b>SQR</b> : Onde carrée<br><b>SIN</b> : Onde sinusoïdale<br><b>SAW1</b> : Dents de scie (vers le haut)<br><b>SAW2</b> : Dents de scie (vers le bas) |
|                    |  |                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Rate #             | 0.05~10.00 Hz, note                                                               | Vitesse de modulation                                                                                                                                                                                                                               |
| Depth              | 0~127                                                                             | Intensité de la modulation                                                                                                                                                                                                                          |
| Attack #           | 0~127                                                                             | Vitesse de changement de la fréquence de coupure<br>Ce paramètre produit un résultat si Modulation Wave est réglé sur SQR, SAW1 ou SAW2.                                                                                                            |
| Level              | 0~127                                                                             | Niveau de sortie                                                                                                                                                                                                                                    |

## 06: STEP FILTER

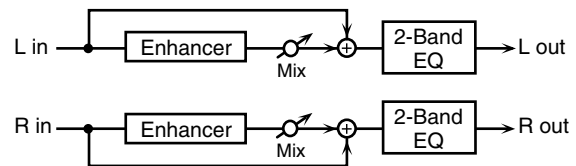
Filtre avec fréquence de coupure modulable par paliers. Vous pouvez définir le motif de changement de la fréquence de coupure.



| Paramètre          | Réglage              | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--------------------|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Step 01~16         | 0~127                | Fréquence de coupure des différents pas                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Rate #             | 0.05~10.00 Hz, note  | Vitesse de modulation                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Attack #           | 0~127                | Vitesse de transition entre les différents paliers                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Filter Type        | LPF, BPF, HPF, NOTCH | Type de filtre<br>Bande de fréquences traversant chaque filtre<br><b>LPF</b> : fréquences en dessous de la fréquence de coupure<br><b>BPF</b> : fréquences aux alentours de la fréquence de coupure<br><b>HPF</b> : fréquences au-delà de la fréquence de coupure<br><b>NOTCH</b> : fréquences autres que la fréquence de coupure |
| Filter Slope       | -12, -24, -36 dB     | Niveau d'atténuation par octave<br><b>-12dB</b> : filtre léger<br><b>-24dB</b> : filtre abrupt<br><b>-36dB</b> : filtre ultra-raide                                                                                                                                                                                               |
| Filter Resonance # | 0~127                | Niveau de résonance du filtre<br>Plus cette valeur est importante, plus la région autour de la fréquence de coupure est accentuée.                                                                                                                                                                                                |
| Filter Gain        | 0~+12dB              | Niveau de sortie du signal filtré                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Level              | 0~127                | Niveau de sortie                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |

## 07: ENHANCER

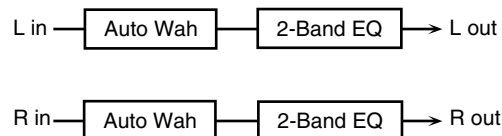
Contrôle la structure des harmoniques des hautes fréquences, rendant le son plus pétillant et serré.



| Paramètre | Réglage     | Explication                                    |
|-----------|-------------|------------------------------------------------|
| Sens #    | 0~127       | Sensibilité de l'effet enhancer                |
| Mix #     | 0~127       | Niveau des harmoniques générées par l'enhancer |
| Low Gain  | -15~ +15 dB | Gain du grave                                  |
| High Gain | -15~ +15 dB | Gain de l'aigu                                 |
| Level     | 0~127       | Niveau de sortie                               |

## 08: AUTO WAH

Module un filtre pour créer des changements cycliques du timbre.

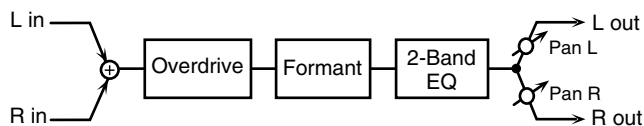


| Paramètre   | Réglage             | Explication                                                                                                                                                                                                         |
|-------------|---------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Filter Type | LPF, BPF            | Type de filtre<br><b>LPF</b> : L'effet Wah est appliqué à une large bande de fréquences.<br><b>BPF</b> : L'effet Wah est appliqué à une bande de fréquences restreinte.                                             |
| Manual #    | 0~127               | Détermine la fréquence centrale à laquelle l'effet est appliqué.                                                                                                                                                    |
| Peak        | 0~127               | Règle l'intensité de l'effet Wah autour de la fréquence centrale.<br>Une valeur Q plus élevée rétrécit la bande.                                                                                                    |
| Sens #      | 0~127               | Détermine la sensibilité du filtre.                                                                                                                                                                                 |
| Polarity    | UP, DOWN            | Spécifie dans quelle direction la fréquence change lorsque le filtre Auto Wah est déclenché.<br><b>UP</b> : La fréquence de coupure augmente (le filtre s'ouvre).<br><b>DOWN</b> : La fréquence de coupure diminue. |
| Rate #      | 0.05~10.00 Hz, note | Vitesse de modulation                                                                                                                                                                                               |
| Depth #     | 0~127               | Intensité de la modulation                                                                                                                                                                                          |
| Phase #     | 0~180°              | Spécifie le décalage de phase pour les canaux gauche et droit lorsque l'effet est déclenché.                                                                                                                        |
| Low Gain    | -15~ +15 dB         | Gain du grave                                                                                                                                                                                                       |
| High Gain   | -15~ +15 dB         | Gain de l'aigu                                                                                                                                                                                                      |
| Level       | 0~127               | Niveau de sortie                                                                                                                                                                                                    |

## Ajouter des effets

### 09: HUMANIZER

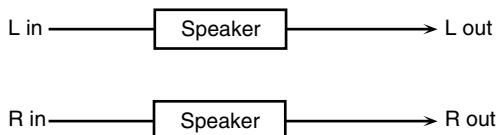
Ajoute une voyelle au signal d'entrée et produit ainsi un son évoquant la voix humaine.



| Paramètre            | Réglage             | Explication                                                                                                                                                                                                  |
|----------------------|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Drive Sw             | OFF, ON             | Active/coupe l'effet Drive.                                                                                                                                                                                  |
| Drive #              | 0~127               | Intensité de la distorsion<br>Agit aussi sur le volume.                                                                                                                                                      |
| Vowel1               | a, e, i, o, u       | Choix de la voyelle.                                                                                                                                                                                         |
| Vowel2               | a, e, i, o, u       |                                                                                                                                                                                                              |
| Rate #               | 0.05~10.00 Hz, note | Fréquence de transition entre les deux voyelles                                                                                                                                                              |
| Depth #              | 0~127               | Intensité de l'effet                                                                                                                                                                                         |
| Input Sync Sw        | OFF, ON             | Détermine si le signal d'entrée initialise (ON) ou non (OFF) le LFO pour le changement de voyelle.                                                                                                           |
| Input Sync Threshold | 0~127               | Niveau où l'initialisation est effectuée                                                                                                                                                                     |
| Manual #             | 0~100               | Point de transition entre les voyelles 1/2.<br><b>49 ou moins:</b> La voyelle 1 est plus longue.<br><b>50:</b> Les voyelles 1 et 2 ont la même longueur.<br><b>51 ou plus:</b> La voyelle 2 est plus longue. |
| Low Gain             | -15~ +15 dB         | Gain des fréquences graves                                                                                                                                                                                   |
| High Gain            | -15~ +15 dB         | Gain des fréquences aiguës                                                                                                                                                                                   |
| Pan #                | L64~63R             | Position stéréo du signal de sortie                                                                                                                                                                          |
| Level                | 0~127               | Niveau de sortie                                                                                                                                                                                             |

### 10: SPEAKER SIMULATOR

Simule le son d'une enceinte et du microphone utilisé pour capter ce son.



| Paramètre      | Réglage             | Explication                                                                                                                                                                                     |
|----------------|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Speaker Type   | (Voyez le tableau.) | Type d'enceinte                                                                                                                                                                                 |
| Mic Setting    | 1, 2, 3             | Définit la position du microphone captant le son de l'enceinte virtuelle.<br>Il existe trois possibilités (1, 2 et 3). Plus la valeur est élevée, plus le microphone est éloigné de l'enceinte. |
| Mic Level #    | 0~127               | Niveau du microphone                                                                                                                                                                            |
| Direct Level # | 0~127               | Niveau du signal direct                                                                                                                                                                         |
| Level #        | 0~127               | Niveau de sortie                                                                                                                                                                                |

#### Caractéristiques de chaque type d'enceinte

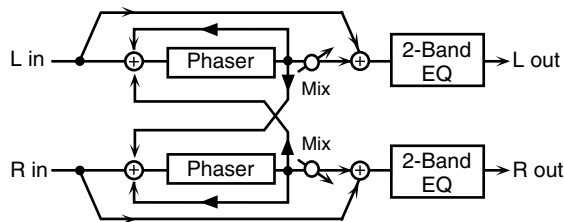
La colonne "Haut-parleur" indique le nombre de haut-parleurs et leur diamètre en pouces.

| Type       | Enceinte               | Haut-parleur | Microphone   |
|------------|------------------------|--------------|--------------|
| SMALL 1    | petite, à dos ouvert   | 10           | dynamique    |
| SMALL 2    | petite, à dos ouvert   | 10           | dynamique    |
| MIDDLE     | enceinte au dos ouvert | 12 x 1       | dynamique    |
| JC-120     | enceinte au dos ouvert | 12 x 2       | dynamique    |
| BUILT-IN 1 | enceinte au dos ouvert | 12 x 2       | dynamique    |
| BUILT-IN 2 | enceinte au dos ouvert | 12 x 2       | condensateur |
| BUILT-IN 3 | enceinte au dos ouvert | 12 x 2       | condensateur |
| BUILT-IN 4 | enceinte au dos ouvert | 12 x 2       | condensateur |
| BUILT-IN 5 | enceinte au dos ouvert | 12 x 2       | condensateur |

| Type        | Enceinte              | Haut-parleur | Microphone   |
|-------------|-----------------------|--------------|--------------|
| BG STACK 1  | enceinte au dos fermé | 12 x 2       | condensateur |
| BG STACK 2  | grande, à dos fermé   | 12 x 2       | condensateur |
| MS STACK 1  | grande, à dos fermé   | 12 x 4       | condensateur |
| MS STACK 2  | grande, à dos fermé   | 12 x 4       | condensateur |
| METAL STACK | Tour de 2 grandes     | 12 x 4       | condensateur |
| 2-STACK     | Tour de 2 grandes     | 12 x 4       | condensateur |
| 3-STACK     | Tour de 3 grandes     | 12 x 4       | condensateur |

### 11: PHASER

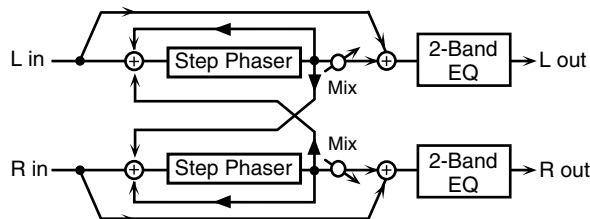
Ajout d'une copie déphasée au signal original. La copie est modulée.



| Paramètre      | Réglage                    | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------------|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mode           | 4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE | Nombre d'étages du phaser                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Manual #       | 0~127                      | Détermine la fréquence autour de laquelle le son est modulé.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Rate #         | 0.05~10.00 Hz, note        | Vitesse de modulation                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Depth          | 0~127                      | Intensité de la modulation                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Polarity       | INVERSE, SYNCHRO           | Définit si les phases gauche et droite du signal modulé sont ou non en opposition.<br><b>INVERSE:</b> Les canaux gauche et droit ont une phase opposée. Avec une source mono, ce réglage répartit le signal sur l'ensemble de l'image stéréo.<br><b>SYNCHRO:</b> La phase est identique pour les canaux gauche et droit. Choisissez ce réglage pour traiter une source stéréo. |
| Resonance #    | 0~127                      | Volume du feedback (réinjection)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Cross Feedback | -98~ +98 %                 | Règle le niveau du signal du Phaser réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Mix #          | 0~127                      | Niveau du signal déphasé                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Low Gain       | -15~ +15 dB                | Gain du grave                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| High Gain      | -15~ +15 dB                | Gain de l'aigu                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Level          | 0~127                      | Niveau de sortie                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

### 12: STEP PHASER

Phaser modulé de façon progressive.

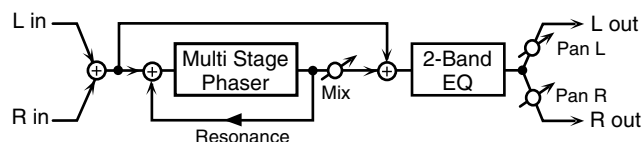


| Paramètre | Réglage                    | Explication                                                  |
|-----------|----------------------------|--------------------------------------------------------------|
| Mode      | 4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE | Nombre d'étages du phaser                                    |
| Manual #  | 0~127                      | Détermine la fréquence autour de laquelle le son est modulé. |
| Rate #    | 0.05~10.00 Hz, note        | Vitesse de modulation                                        |
| Depth     | 0~127                      | Intensité de la modulation                                   |

| Paramètre      | Réglage             | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|----------------|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Polarity       | INVERSE, SYNCHRO    | Définit si les phases gauche et droite du signal modulé sont ou non en opposition.<br><b>INVERSE:</b> Les canaux gauche et droit ont une phase opposée. Avec une source mono, ce réglage répartit le signal sur l'ensemble de l'image stéréo.<br><b>SYNCHRO:</b> La phase est identique pour les canaux gauche et droit. Choisissez ce réglage pour traiter une source stéréo. |
| Resonance #    | 0~127               | Volume du feedback (réinjection)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Cross Feedback | -98~+98 %           | Règle le niveau du signal du Phaser réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Step Rate #    | 0.10~20.00 Hz, note | Détermine la vitesse de parcours des différents étages du Phaser.                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Mix #          | 0~127               | Niveau du signal déphasé                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Low Gain       | -15~+15 dB          | Gain du grave                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| High Gain      | -15~+15 dB          | Gain de l'aigu                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Level          | 0~127               | Niveau de sortie                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

### 13: MULTI STAGE PHASER

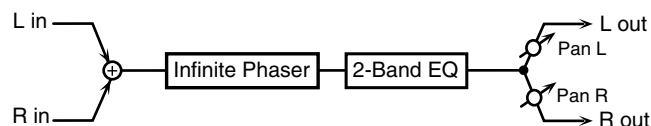
Des déphasages extrêmes produisent un effet plus marqué.



| Paramètre   | Réglage                                                  | Explication                                                  |
|-------------|----------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| Mode        | 4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE, 16-STAGE, 20-STAGE, 24-STAGE | Nombre d'étages du Phaser                                    |
| Manual #    | 0~127                                                    | Détermine la fréquence autour de laquelle le son est modulé. |
| Rate #      | 0.05~10.00 Hz, note                                      | Vitesse de modulation                                        |
| Depth       | 0~127                                                    | Intensité de la modulation                                   |
| Resonance # | 0~127                                                    | Volume du feedback (réinjection)                             |
| Mix #       | 0~127                                                    | Niveau du signal déphasé                                     |
| Pan #       | L64~63R                                                  | Position stéréo du signal de sortie.                         |
| Low Gain    | -15~+15 dB                                               | Gain du grave                                                |
| High Gain   | -15~+15 dB                                               | Gain de l'aigu                                               |
| Level       | 0~127                                                    | Niveau de sortie                                             |

### 14: INFINITE PHASER

Phaser qui continue à augmenter/diminuer la fréquence à laquelle le signal entrant est modulé.

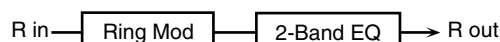


| Paramètre   | Réglage    | Explication                                                                                |
|-------------|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mode        | 1, 2, 3, 4 | Des valeurs plus élevées augmentent l'intensité de l'effet Phaser.                         |
| Speed #     | -100~+100  | Vitesse à laquelle la fréquence modulée monte ou descend. (+: vers le haut/-: vers le bas) |
| Resonance # | 0~127      | Volume du feedback (réinjection)                                                           |
| Mix #       | 0~127      | Niveau du signal déphasé                                                                   |
| Pan #       | L64~63R    | Panoramique du signal de sortie                                                            |

| Paramètre | Réglage    | Explication                                     |
|-----------|------------|-------------------------------------------------|
| Low Gain  | -15~+15 dB | Amplification/atténuation des fréquences graves |
| High Gain | -15~+15 dB | Amplification/atténuation des fréquences aiguës |
| Level     | 0~127      | Volume de sortie                                |

### 15: RING MODULATOR

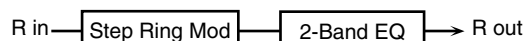
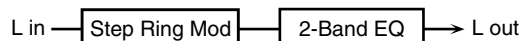
Cet effet applique une modulation d'amplitude (AM) au signal d'entrée et produit un son évoquant celui d'une cloche. La vitesse de modulation peut être modifiée via les variations de volume du signal entrant.



| Paramètre   | Réglage         | Explication                                                                                                         |
|-------------|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Frequency # | 0~127           | Détermine la fréquence de modulation.                                                                               |
| Sens #      | 0~127           | Définit l'intensité de la modulation de fréquence.                                                                  |
| Polarity    | UP, DOWN        | Détermine si la modulation se dirige vers des fréquences plus élevées ( <b>UP</b> ) ou plus basses ( <b>DOWN</b> ). |
| Low Gain    | -15~+15dB       | Gain des fréquences graves                                                                                          |
| High Gain   | -15~+15dB       | Gain des fréquences aiguës                                                                                          |
| Balance #   | D100:0W~D0:100W | Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)                                                         |
| Level       | 0~127           | Niveau de sortie                                                                                                    |

### 16: STEP RING MODULATOR

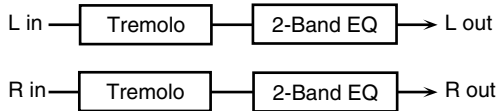
Voici un modulateur en anneau basé sur une séquence de 16 pas pour spécifier les fréquences modulées.



| Paramètre  | Réglage            | Explication                                                        |
|------------|--------------------|--------------------------------------------------------------------|
| Step 01~16 | 0~127              | Fréquence modulée par le pas de séquence en question.              |
| Rate #     | 0.05~10.00Hz, Note | Vitesse de transition entre les 16 pas de la séquence.             |
| Attack #   | 0~127              | Vitesse à laquelle la vitesse de modulation change entre deux pas. |
| Low Gain   | -15~+15dB          | Amplification/atténuation des fréquences graves                    |
| High Gain  | -15~+15dB          | Amplification/atténuation des fréquences aiguës                    |
| Balance #  | D100:0W~D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)        |
| Level      | 0~127              | Volume de sortie                                                   |

## 17: TREMOLO

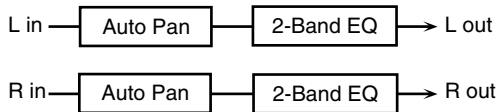
Modulation cyclique du volume qui s'appelle trémolo.



| Paramètre | Réglage                   | Explication                                                                                                                                                           |
|-----------|---------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mod Wave  | TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2 | Forme d'onde de la modulation<br><b>TRI</b> : Onde triangulaire<br><b>SQR</b> : Onde carrée<br><b>SIN</b> : Onde sinusoïdale<br><b>SAW1/2</b> : Onde en dents de scie |
|           | SAW1 SAW2                 |                                                                                      |
| Rate #    | 0.05–10.00 Hz, note       | Vitesse de modulation                                                                                                                                                 |
| Depth #   | 0–127                     | Intensité de la modulation                                                                                                                                            |
| Low Gain  | -15~+15dB                 | Gain du grave                                                                                                                                                         |
| High Gain | -15~+15dB                 | Gain de l'aigu                                                                                                                                                        |
| Level     | 0–127                     | Niveau de sortie                                                                                                                                                      |

## 18: AUTO PAN

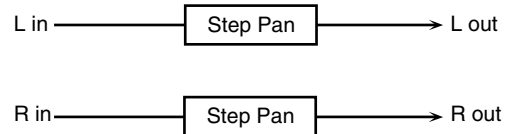
Modulation cyclique de l'emplacement du signal dans l'image stéréo.



| Paramètre | Réglage                   | Explication                                                                                                                                                           |
|-----------|---------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mod Wave  | TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2 | Forme d'onde de la modulation<br><b>TRI</b> : Onde triangulaire<br><b>SQR</b> : Onde carrée<br><b>SIN</b> : Onde sinusoïdale<br><b>SAW1/2</b> : Onde en dents de scie |
|           | SAW1 R SAW2 R             |                                                                                    |
| Rate #    | 0.05–10.00 Hz, note       | Vitesse de modulation                                                                                                                                                 |
| Depth #   | 0–127                     | Intensité de la modulation                                                                                                                                            |
| Low Gain  | -15~+15dB                 | Gain du grave                                                                                                                                                         |
| High Gain | -15~+15dB                 | Gain de l'aigu                                                                                                                                                        |
| Level     | 0–127                     | Niveau de sortie                                                                                                                                                      |

## 19: STEP PAN

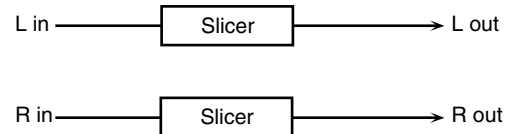
Effet qui modifie la position stéréo du signal traité en 16 pas.



| Paramètre            | Réglage             | Explication                                                                              |
|----------------------|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| Step 01–16           | L64~63R             | Panoramique des différents pas                                                           |
| Rate #               | 0.05–10.00 Hz, note | Vitesse de transition entre les 16 pas de la séquence.                                   |
| Attack #             | 0–127               | Vitesse de changement de la position stéréo entre deux pas                               |
| Input Sync Sw        | OFF, ON             | Spécifie si une note entrée peut (ON) ou non (OFF) faire retourner la séquence au début. |
| Input Sync Threshold | 0–127               | Volume que la note de remise à zéro doit avoir                                           |
| Level                | 0–127               | Volume de sortie                                                                         |

## 20: SLICER

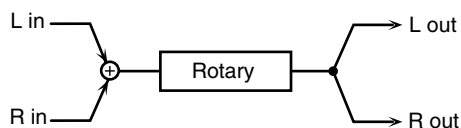
Cet effet applique une suite de coupures au signal et permet ainsi de transformer un son conventionnel en un signal plus rythmé pouvant servir d'accompagnement. Surtout efficace pour des sons maintenus (orgue, par exemple).



| Paramètre            | Réglage             | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|----------------------|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Step 01–16           | 0–127               | Niveau des différents pas                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Rate #               | 0.05–10.00 Hz, note | Vitesse de transition entre les 16 pas de la séquence.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Attack #             | 0–127               | Vitesse à laquelle le volume change entre deux pas                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Input Sync Sw        | OFF, ON             | Spécifie si une note entrée peut (ON) ou non (OFF) faire retourner la séquence au début.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Input Sync Threshold | 0–127               | Volume que la note de remise à zéro doit avoir                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Mode                 | LEGATO, SLASH       | Détermine la manière dont le volume change d'un pas à l'autre.<br><b>LEGATO</b> : Le volume passe de façon continue du niveau d'un pas au niveau du pas suivant. Si le niveau du pas suivant est identique à celui du pas actuel, le volume ne change pas.<br><b>SLASH</b> : Le volume est brièvement ramené sur 0 avant de passer au niveau du pas suivant. Les pas à volume identique restent dès lors identifiables. |
| Shuffle #            | 0–127               | Timing des changements de volume des pas pairs (2, 4, 6...).<br>Plus cette valeur est élevée, plus le changement de volume est retardé.                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Level                | 0–127               | Niveau de sortie                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

## 21: ROTARY

L'effet Rotary simule le son de haut-parleurs rotatifs souvent utilisés avec des orgues électriques classiques. Comme vous pouvez régler séparément le mouvement des rotors de l'aigu et du grave, les caractéristiques propres à ces haut-parleurs peuvent être modulés avec précision. Effet idéal pour les Patches d'orgue électrique.

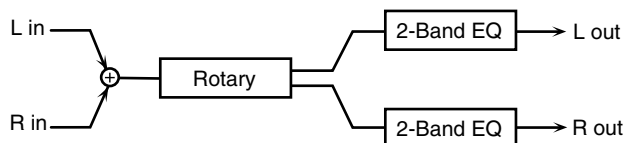


| Paramètre             | Réglage      | Explication                                                                                                                                                                                                                         |
|-----------------------|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Speed #               | SLOW, FAST   | Change simultanément la vitesse de rotation des rotors du grave et de l'aigu.<br><b>SLOW</b> : Ralentit la vitesse en fonction du paramètre "Slow Rate".<br><b>FAST</b> : Accélère la vitesse en fonction du paramètre "Fast Rate". |
| Woofers Slow Speed    | 0.05~10.00Hz | Vitesse lente (SLOW) du rotor du grave (Low)                                                                                                                                                                                        |
| Woofers Fast Speed    | 0.05~10.00Hz | Vitesse rapide (FAST) du rotor du grave (Low)                                                                                                                                                                                       |
| Woofers Acceleration  | 0~15         | Détermine le temps qu'il faut au rotor du grave pour atteindre la nouvelle vitesse lorsque vous alternez entre les vitesses lente et rapide. Plus la valeur est petite, plus la transition est lente.                               |
| Woofers Level         | 0~127        | Volume du rotor du grave                                                                                                                                                                                                            |
| Tweeters Slow Speed   | 0.05~10.00Hz | Réglages du rotor de l'aigu<br>Les paramètres sont les mêmes que pour le rotor du grave                                                                                                                                             |
| Tweeters Fast Speed   | 0.05~10.00Hz |                                                                                                                                                                                                                                     |
| Tweeters Acceleration | 0~15         |                                                                                                                                                                                                                                     |
| Tweeters Level        | 0~127        |                                                                                                                                                                                                                                     |
| Separation            | 0~127        | Dispersion du son                                                                                                                                                                                                                   |
| Level #               | 0~127        | Niveau de sortie                                                                                                                                                                                                                    |

## 22: VK ROTARY

Cet effet présente une autre réponse du haut-parleur rotatif et accentue davantage le grave.

L'effet est identique à celui de l'orgue VK-7.

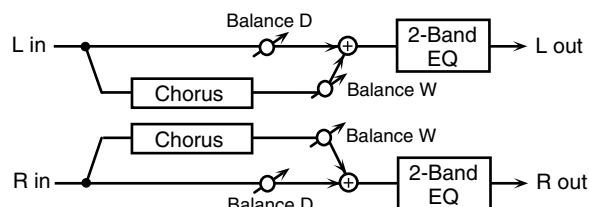


| Paramètre          | Réglage      | Explication                                                                                                                                                                                             |
|--------------------|--------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Speed #            | SLOW, FAST   | Vitesse de rotation du haut-parleur                                                                                                                                                                     |
| Brake #            | OFF, ON      | Modifie la vitesse du haut-parleur rotatif.<br>Lorsque vous activez ce frein (brake), la rotation s'arrête progressivement. Lorsque vous lâchez (coupez) le frein, la rotation reprend progressivement. |
| Woofers Slow Speed | 0.05~10.00Hz | Rotation "lente" du haut-parleur grave                                                                                                                                                                  |
| Woofers Fast Speed | 0.05~10.00Hz | Rotation "rapide" du haut-parleur grave                                                                                                                                                                 |
| Woofers Trans Up   | 0~127        | Permet de spécifier la vitesse de transition lors du passage de "Slow" à "Fast".                                                                                                                        |

| Paramètre           | Réglage      | Explication                                                                                                  |
|---------------------|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Woofers Trans Down  | 0~127        | Permet de spécifier la vitesse de transition lors du passage de "Fast" à "Slow".                             |
| Woofers Level       | 0~127        | Volume du haut-parleur grave                                                                                 |
| Tweeters Slow Speed | 0.05~10.00Hz | Paramètres pour la simulation du tweeter<br>Les paramètres sont les mêmes que pour le haut-parleur grave.    |
| Tweeters Fast Speed | 0.05~10.00Hz |                                                                                                              |
| Tweeters Trans Up   | 0~127        |                                                                                                              |
| Tweeters Trans Down | 0~127        |                                                                                                              |
| Tweeters Level      | 0~127        | Permet de régler la "diffusion" stéréo du haut-parleur rotatif. Elle augmente plus la valeur est importante. |
| Spread              | 0~10         |                                                                                                              |
| Low Gain            | -15~+15dB    | Gain du grave                                                                                                |
| High Gain           | -15~+15dB    | Gain de l'aigu                                                                                               |
| Level #             | 0~127        | Niveau de sortie                                                                                             |

## 23: CHORUS

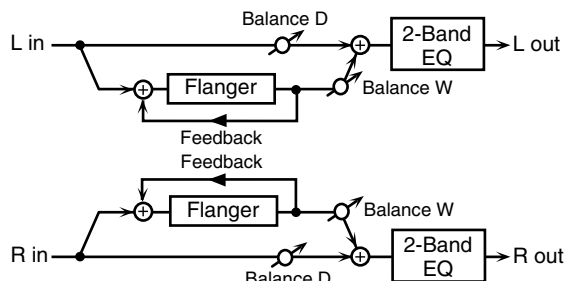
Chorus stéréo. Servez-vous du filtre pour influencer le timbre de l'effet.



| Paramètre   | Réglage            | Explication                                                                                                                                                                                                                     |
|-------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Filter Type | OFF, LPF, HPF      | Type de filtre<br><b>OFF</b> : Aucun filtre n'est utilisé.<br><b>LPF</b> : coupe la plage de fréquence située au-dessus de la valeur Cutoff Freq.<br><b>HPF</b> : coupe la plage de fréquence située en dessous de Cutoff Freq. |
| Cutoff Freq | 200~8000Hz         | Fréquence de coupure du filtre.                                                                                                                                                                                                 |
| Pre Delay   | 0.0~100.0ms        | Règle le retard avant le commencement du chorus.                                                                                                                                                                                |
| Rate #      | 0.05~10.00Hz, note | Vitesse de modulation                                                                                                                                                                                                           |
| Depth       | 0~127              | Intensité de la modulation                                                                                                                                                                                                      |
| Phase       | 0~180°             | Diffusion du son                                                                                                                                                                                                                |
| Low Gain    | -15~+15dB          | Gain du grave                                                                                                                                                                                                                   |
| High Gain   | -15~+15dB          | Gain de l'aigu                                                                                                                                                                                                                  |
| Balance #   | D100:0W~D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et le chorus (W)                                                                                                                                                                             |
| Level       | 0~127              | Niveau de sortie                                                                                                                                                                                                                |

## 24: FLANGER

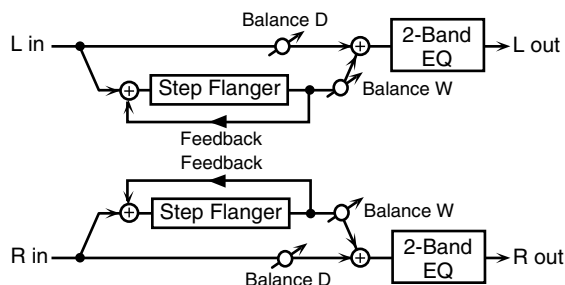
Voici un flanger stéréo (Le LFO a la même phase pour les canaux gauche et droit.) produisant une résonance métallique qui rappelle quelque peu un avion décollant ou atterrissant. Un filtre permet d'ajuster le timbre du flanger.



| Paramètre   | Réglage            | Explication                                                                                                                                                                                                                  |
|-------------|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Filter Type | OFF, LPF, HPF      | Type de filtre<br><b>OFF:</b> Aucun filtre n'est utilisé.<br><b>LPF:</b> coupe la plage de fréquence située au-dessus de la valeur Cutoff Freq.<br><b>HPF:</b> coupe la plage de fréquence située en dessous de Cutoff Freq. |
| Cutoff Freq | 200~8000Hz         | Fréquence de coupure du filtre.                                                                                                                                                                                              |
| Pre Delay   | 0.0~100.0ms        | Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.                                                                                                                                                              |
| Rate #      | 0.05~10.00Hz, Note | Vitesse de modulation                                                                                                                                                                                                        |
| Depth       | 0~127              | Intensité de la modulation                                                                                                                                                                                                   |
| Phase       | 0~180°             | Diffusion du son                                                                                                                                                                                                             |
| Feedback #  | -98~+98%           | Détermine la quantité de signal de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.                                                                                                             |
| Low Gain    | -15~+15dB          | Gain du grave                                                                                                                                                                                                                |
| High Gain   | -15~+15dB          | Gain de l'aigu                                                                                                                                                                                                               |
| Balance #   | D100:0W~D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et le flanger (W)                                                                                                                                                                         |
| Level       | 0~127              | Niveau de sortie                                                                                                                                                                                                             |

## 25: STEP FLANGER

Un "Step Flanger" module le son par paliers clairement audibles. Vous pouvez aussi définir la vitesse de changement de hauteur avec une valeur de note (à un tempo défini).

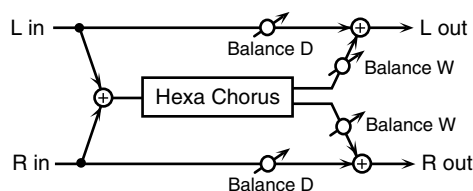


| Paramètre   | Réglage       | Explication                                                                                                                                                                                                                  |
|-------------|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Filter Type | OFF, LPF, HPF | Type de filtre<br><b>OFF:</b> Aucun filtre n'est utilisé.<br><b>LPF:</b> coupe la plage de fréquence située au-dessus de la valeur Cutoff Freq.<br><b>HPF:</b> coupe la plage de fréquence située en dessous de Cutoff Freq. |
| Cutoff Freq | 200~8000Hz    | Fréquence de coupure du filtre.                                                                                                                                                                                              |
| Pre Delay   | 0.0~100.0ms   | Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.                                                                                                                                                              |

| Paramètre   | Réglage            | Explication                                                                                                      |
|-------------|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Rate #      | 0.05~10.00Hz, note | Vitesse de modulation                                                                                            |
| Depth       | 0~127              | Intensité de la modulation                                                                                       |
| Phase       | 0~180°             | Diffusion du son                                                                                                 |
| Feedback #  | -98~+98%           | Détermine la quantité de signal de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase. |
| Step Rate # | 0.10~20.00Hz, Note | Vitesse (période) du changement de hauteur                                                                       |
| Low Gain    | -15~+15dB          | Gain du grave                                                                                                    |
| High Gain   | -15~+15dB          | Gain de l'aigu                                                                                                   |
| Balance #   | D100:0W~D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et le flanger (W)                                                             |
| Level       | 0~127              | Niveau de sortie                                                                                                 |

## 26: HEXA-CHORUS

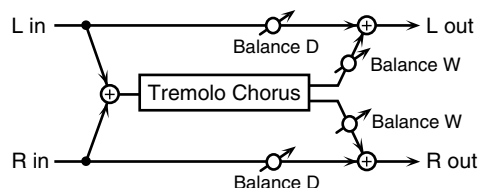
Chorus à 6 phases (six couches de son avec chorus) rendant le son plus riche et plus "large".



| Paramètre           | Réglage            | Explication                                                                                                                                                                                                                                                   |
|---------------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pre Delay           | 0.0~100.0ms        | Règle le retard avant le commencement du chorus.                                                                                                                                                                                                              |
| Rate #              | 0.05~10.00Hz, Note | Vitesse de modulation                                                                                                                                                                                                                                         |
| Depth               | 0~127              | Intensité de la modulation                                                                                                                                                                                                                                    |
| Pre Delay Deviation | 0~20               | Définit la différence de retard (Pre Delay) des couches de chorus.                                                                                                                                                                                            |
| Depth Deviation     | -20~+20            | Définit la différence d'intensité de modulation des lignes de chorus.                                                                                                                                                                                         |
| Pan Deviation       | 0~20               | Se charge de la distribution des différentes couches de chorus dans l'image stéréo.<br><b>0:</b> toutes les lignes de chorus se trouvent au milieu.<br><b>20:</b> Les lignes de chorus sont placées à intervalles de 60 degrés à partir du centre de l'image. |
| Balance #           | D100:0W~D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et le chorus (W)                                                                                                                                                                                                           |
| Level               | 0~127              | Niveau de sortie                                                                                                                                                                                                                                              |

## 27: TREMOLO CHORUS

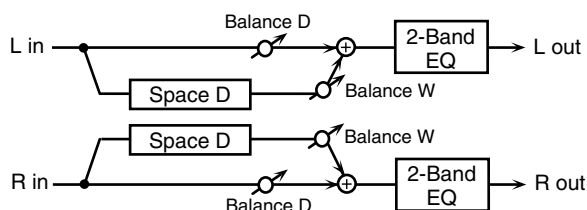
Voici un chorus avec trémolo (modulation cyclique du volume).



| Paramètre          | Réglage            | Explication                                                            |
|--------------------|--------------------|------------------------------------------------------------------------|
| Pre Delay          | 0.0~100.0ms        | Règle le retard avant le commencement du chorus.                       |
| Chorus Rate #      | 0.05~10.00Hz, Note | Vitesse de modulation de l'effet chorus                                |
| Chorus Depth       | 0~127              | Intensité de modulation de l'effet chorus                              |
| Tremolo Rate #     | 0.05~10.00Hz, note | Vitesse de modulation de l'effet trémolo                               |
| Tremolo Separation | 0~127              | Largeur stéréo de l'effet trémolo                                      |
| Tremolo Phase      | 0~180°             | Largeur stéréo de l'effet trémolo                                      |
| Balance #          | D100:0W~D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et celui du chorus avec trémolo (W) |
| Level              | 0~127              | Niveau de sortie                                                       |

## 28: SPACE-D

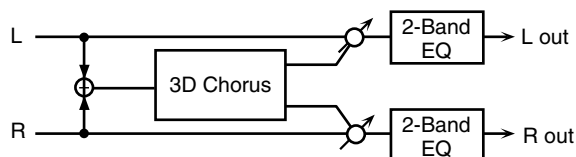
Chorus multiple appliquant une modulation à deux phases en stéréo. Comme la modulation se remarque à peine, le chorus paraît très transparent (un parfait "faiseur de stéréo").



| Paramètre | Réglage            | Explication                                         |
|-----------|--------------------|-----------------------------------------------------|
| Pre Delay | 0.0~100.0ms        | Règle le retard avant le commencement du chorus.    |
| Rate #    | 0.05~10.00Hz, Note | Vitesse de modulation                               |
| Depth     | 0~127              | Intensité de la modulation                          |
| Phase     | 0~180°             | Diffusion du son                                    |
| Low Gain  | -15~+15dB          | Gain du grave                                       |
| High Gain | -15~+15dB          | Gain de l'aigu                                      |
| Balance # | D100:0W~D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et le chorus (W) |
| Level     | 0~127              | Niveau de sortie                                    |

## 29: 3D CHORUS

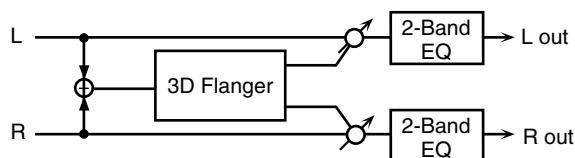
Effet chorus tridimensionnel 3D. Les signaux de chorus se trouvent à 90° du centre (gauche/droite).



| Paramètre   | Réglage            | Explication                                                                                                                                                                                                                     |
|-------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Filter Type | OFF, LPF, HPF      | Type de filtre<br><b>OFF</b> : Aucun filtre n'est utilisé.<br><b>LPF</b> : coupe la plage de fréquence située au-dessus de la valeur Cutoff Freq.<br><b>HPF</b> : coupe la plage de fréquence située en dessous de Cutoff Freq. |
| Cutoff Freq | 200~8000Hz         | Fréquence de coupure du filtre.                                                                                                                                                                                                 |
| Pre Delay   | 0.0~100.0ms        | Règle le retard avant le commencement du chorus.                                                                                                                                                                                |
| Rate #      | 0.05~10.00Hz, note | Vitesse de modulation                                                                                                                                                                                                           |
| Depth       | 0~127              | Intensité de modulation de l'effet chorus                                                                                                                                                                                       |
| Phase       | 0~180°             | Diffusion du son                                                                                                                                                                                                                |
| Output Mode | SPEAKER, PHONES    | Permet de spécifier la méthode d'écoute du signal des sorties OUTPUT. L'aspect 3D ne ressort que si vous choisissez <b>SPEAKER</b> (écoute par les enceintes) ou <b>PHONES</b> (écoute au casque).                              |
| Low Gain    | -15~ +15 dB        | Gain du grave                                                                                                                                                                                                                   |
| High Gain   | -15~+15dB          | Gain de l'aigu                                                                                                                                                                                                                  |
| Balance #   | D100:0W~D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et le chorus (W)                                                                                                                                                                             |
| Level       | 0~127              | Niveau de sortie                                                                                                                                                                                                                |

## 30: 3D FLANGER

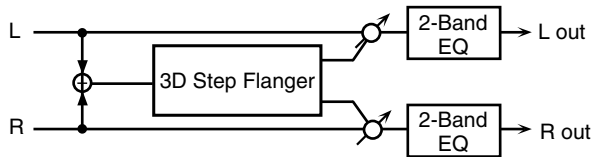
Effet flanger 3D (tridimensionnel). Les signaux du flanger se trouvent à 90° du centre (gauche/droite).



| Paramètre   | Réglage            | Explication                                                                                                                                                                                                                     |
|-------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Filter Type | OFF, LPF, HPF      | Type de filtre<br><b>OFF</b> : Aucun filtre n'est utilisé.<br><b>LPF</b> : coupe la plage de fréquence située au-dessus de la valeur Cutoff Freq.<br><b>HPF</b> : coupe la plage de fréquence située en dessous de Cutoff Freq. |
| Cutoff Freq | 200~8000Hz         | Fréquence de coupure du filtre.                                                                                                                                                                                                 |
| Pre Delay   | 0.0~100.0ms        | Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.                                                                                                                                                                 |
| Rate #      | 0.05~10.00Hz, note | Vitesse de modulation                                                                                                                                                                                                           |
| Depth       | 0~127              | Intensité de la modulation                                                                                                                                                                                                      |
| Phase       | 0~180°             | Diffusion du son                                                                                                                                                                                                                |
| Feedback #  | -98~+98%           | Détermine la quantité de signal de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.                                                                                                                |
| Output Mode | SPEAKER, PHONES    | Permet de spécifier la méthode d'écoute du signal des sorties OUTPUT. L'aspect 3D ne ressort que si vous choisissez <b>SPEAKER</b> (écoute par les enceintes) ou <b>PHONES</b> (écoute au casque).                              |
| Low Gain    | -15~+15dB          | Gain du grave                                                                                                                                                                                                                   |
| High Gain   | -15~+15dB          | Gain de l'aigu                                                                                                                                                                                                                  |
| Balance #   | D100:0W~D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et le flanger (W)                                                                                                                                                                            |
| Level       | 0~127              | Niveau de sortie                                                                                                                                                                                                                |

### 31: 3D STEP FLANGER

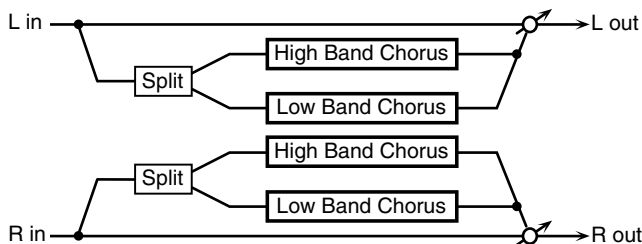
Effet flanger à étages 3D. Les signaux du flanger se trouvent à 90° du centre (gauche/droite).



| Paramètre   | Réglage            | Explication                                                                                                                                                                                                                     |
|-------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Filter Type | OFF, LPF, HPF      | Type de filtre<br><b>OFF</b> : Aucun filtre n'est utilisé.<br><b>LPF</b> : coupe la plage de fréquence située au-dessus de la valeur Cutoff Freq.<br><b>HPF</b> : coupe la plage de fréquence située en dessous de Cutoff Freq. |
| Cutoff Freq | 200~8000Hz         | Fréquence de coupure du filtre.                                                                                                                                                                                                 |
| Pre Delay   | 0.0~100.0ms        | Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.                                                                                                                                                                 |
| Rate #      | 0.05~10.00Hz, Note | Vitesse de modulation                                                                                                                                                                                                           |
| Depth       | 0~127              | Intensité de la modulation                                                                                                                                                                                                      |
| Phase       | 0~180°             | Diffusion du son                                                                                                                                                                                                                |
| Feedback #  | -98~+98%           | Détermine la quantité de signal de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.                                                                                                                |
| Step Rate # | 0.10~20.00Hz, Note | Vitesse (période) du changement de hauteur                                                                                                                                                                                      |
| Output Mode | SPEAKER, PHONES    | Permet de spécifier la méthode d'écoute du signal des sorties OUTPUT. L'aspect 3D ne ressort que si vous choisissez <b>SPEAKER</b> (écoute par les enceintes) ou <b>PHONES</b> (écoute au casque).                              |
| Low Gain    | -15~+15dB          | Gain du grave                                                                                                                                                                                                                   |
| High Gain   | -15~+15dB          | Gain de l'aigu                                                                                                                                                                                                                  |
| Balance #   | D100:0W~D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et le flanger (W)                                                                                                                                                                            |
| Level       | 0~127              | Niveau de sortie                                                                                                                                                                                                                |

### 32: 2BAND CHORUS

Effet de chorus permettant de moduler le grave et l'aigu de façon indépendante.

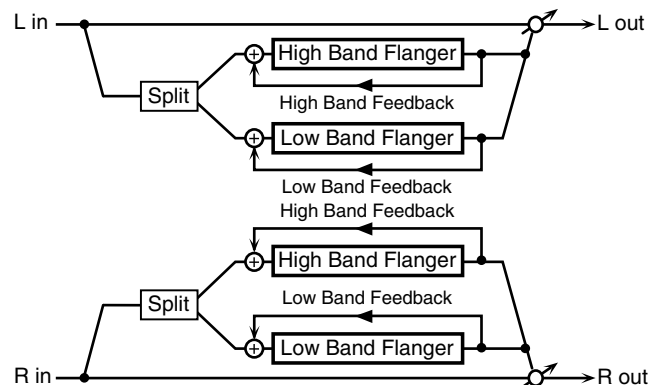


| Paramètre      | Réglage            | Explication                                                                              |
|----------------|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| Split Freq     | 200~8000Hz         | Séparation entre la bande du grave et celle de l'aigu.                                   |
| Low Pre Delay  | 0.0~100.0ms        | Règle le retard entre le signal entrant et le début du chorus qui module la bande grave. |
| Low Rate #     | 0.05~10.00Hz, Note | Vitesse de modulation du chorus grave.                                                   |
| Low Depth      | 0~127              | Règle l'intensité de modulation du chorus grave.                                         |
| Low Phase      | 0~180°             | Largeur stéréo du chorus grave                                                           |
| High Pre Delay | 0.0~100.0ms        | Règle le retard entre le signal entrant et le début du chorus qui module la bande aiguë. |

| Paramètre   | Réglage            | Explication                                               |
|-------------|--------------------|-----------------------------------------------------------|
| High Rate # | 0.05~10.00Hz, Note | Vitesse de modulation du chorus grave.                    |
| High Depth  | 0~127              | Règle l'intensité de modulation du chorus aigu.           |
| High Phase  | 0~180°             | Largeur stéréo du chorus aigu                             |
| Balance #   | D100:0W~D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et celui du chorus (W) |
| Level       | 0~127              | Volume de sortie                                          |

### 33: 2BAND FLANGER

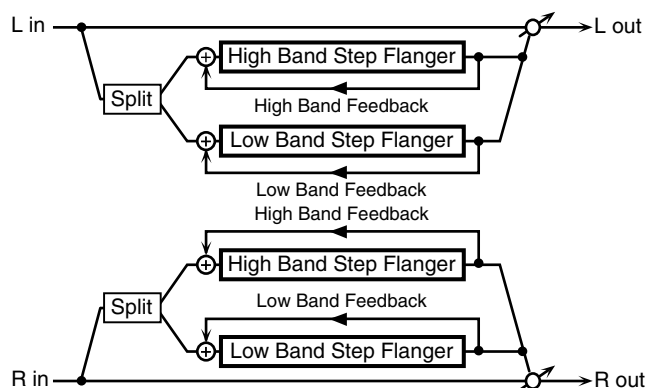
Effet de flanger permettant de traiter le grave et l'aigu de façon indépendante.



| Paramètre       | Réglage            | Explication                                                                                           |
|-----------------|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Split Freq      | 200~8000Hz         | Séparation entre la bande du grave et celle de l'aigu.                                                |
| Low Pre Delay   | 0.0~100.0ms        | Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger qui module la bande grave.             |
| Low Rate #      | 0.05~10.00Hz, Note | Vitesse de modulation du flanger grave.                                                               |
| Low Depth       | 0~127              | Règle l'intensité de modulation du flanger grave.                                                     |
| Low Phase       | 0~180°             | Largeur stéréo du flanger grave                                                                       |
| Low Feedback #  | -98~+98%           | Niveau du signal du flanger grave qui est réinjecté à l'effet (une valeur négative inverse la phase). |
| High Pre Delay  | 0.0~100.0ms        | Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger qui module la bande aiguë.             |
| High Rate #     | 0.05~10.00Hz, Note | Vitesse de modulation du flanger aigu.                                                                |
| High Depth      | 0~127              | Règle l'intensité de modulation du flanger aigu.                                                      |
| High Phase      | 0~180°             | Largeur stéréo du flanger aigu                                                                        |
| High Feedback # | -98~+98%           | Niveau du signal du flanger aigu qui est réinjecté à l'effet (une valeur négative inverse la phase).  |
| Balance #       | D100:0W~D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et celui du flanger (W)                                            |
| Level           | 0~127              | Volume de sortie                                                                                      |

### 34: 2BAND STEP FLANGER

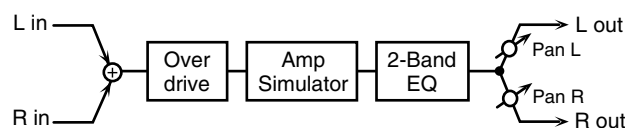
Effet de flanger à étages permettant de moduler les fréquences graves et aiguës de façon indépendante.



| Paramètre        | Réglage            | Explication                                                                                           |
|------------------|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Split Freq       | 200~8000Hz         | Séparation entre la bande du grave et celle de l'aigu.                                                |
| Low Pre Delay    | 0.0~100.0ms        | Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger qui module la bande grave.             |
| Low Rate #       | 0.05~10.00Hz, Note | Vitesse de modulation du flanger grave.                                                               |
| Low Depth        | 0~127              | Règle l'intensité de modulation du flanger grave.                                                     |
| Low Phase        | 0~180°             | Largeur stéréo du flanger grave                                                                       |
| Low Feedback #   | -98~+98%           | Niveau du signal du flanger grave qui est réinjecté à l'effet (une valeur négative inverse la phase). |
| Low Step Rate #  | 0.10~20.00Hz, Note | Spécifie la vitesse de parcours des différents étages par le flanger grave.                           |
| High Pre Delay   | 0.0~100.0ms        | Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger qui module la bande aiguë.             |
| High Rate #      | 0.05~10.00Hz, Note | Vitesse de modulation du flanger aigu.                                                                |
| High Depth       | 0~127              | Règle l'intensité de modulation du flanger aigu.                                                      |
| High Phase       | 0~180°             | Largeur stéréo du flanger aigu                                                                        |
| High Feedback #  | -98~+98%           | Niveau du signal du flanger aigu qui est réinjecté à l'effet (une valeur négative inverse la phase).  |
| High Step Rate # | 0.10~20.00Hz, Note | Spécifie la vitesse de parcours des différents étages par le flanger aigu.                            |
| Balance #        | D100:0W~D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et celui du flanger (W)                                            |
| Level            | 0~127              | Volume de sortie                                                                                      |

### 35: OVERDRIVE

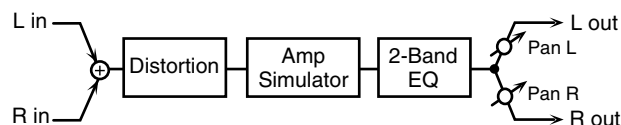
Effet créant une légère saturation semblable à celle produite par des amplis à lampes.



| Paramètre | Réglage                                    | Explication                                                                                                                                                                                  |
|-----------|--------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Drive #   | 0~127                                      | Intensité de la distorsion<br>Agit aussi sur le volume.                                                                                                                                      |
| Amp Type  | SMALL,<br>BUILT-IN,<br>2-STACK,<br>3-STACK | Type d'ampli de guitare<br><b>SMALL:</b> Petit ampli<br><b>BUILT-IN:</b> Ampli combiné ("combo")<br><b>2-STACK:</b> Tour d'ampli à 2 enceintes<br><b>3-STACK:</b> Tour d'ampli à 3 enceintes |
| Low Gain  | -15~+15dB                                  | Gain du grave                                                                                                                                                                                |
| High Gain | -15~+15dB                                  | Gain de l'aigu                                                                                                                                                                               |
| Pan #     | L64~63R                                    | Position stéréo du signal de sortie.                                                                                                                                                         |
| Level     | 0~127                                      | Niveau de sortie                                                                                                                                                                             |

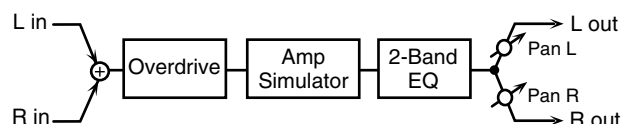
### 36: DISTORTION

Produit une distorsion plus importante que l'effet "Overdrive". Les paramètres sont les mêmes que pour "35: OVERDRIVE".



### 37: VS OVERDRIVE

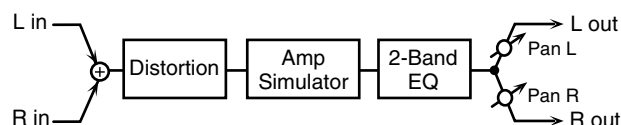
Effet de saturation qui n'y va pas de main morte.



| Paramètre | Réglage                                 | Explication                                                                                                                                                                                  |
|-----------|-----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Drive #   | 0~127                                   | Intensité de la distorsion<br>Agit aussi sur le volume.                                                                                                                                      |
| Tone #    | 0~127                                   | Spécifie le timbre de la distorsion.                                                                                                                                                         |
| Amp Sw    | OFF, ON                                 | Active/coupe le simulateur d'ampli.                                                                                                                                                          |
| Amp Type  | SMALL, BUILT-IN,<br>2-STACK,<br>3-STACK | Type d'ampli de guitare<br><b>SMALL:</b> Petit ampli<br><b>BUILT-IN:</b> Ampli combiné ("combo")<br><b>2-STACK:</b> Tour d'ampli à 2 enceintes<br><b>3-STACK:</b> Tour d'ampli à 3 enceintes |
| Low Gain  | -15~+15dB                               | Gain du grave                                                                                                                                                                                |
| High Gain | -15~+15dB                               | Gain de l'aigu                                                                                                                                                                               |
| Pan #     | L64~63R                                 | Position stéréo du signal de sortie.                                                                                                                                                         |
| Level     | 0~127                                   | Niveau de sortie                                                                                                                                                                             |

### 38: VS DISTORTION

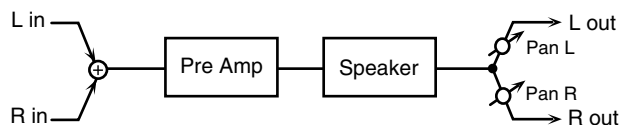
Effet de distorsion qui n'y va pas de main morte. Les paramètres sont les mêmes que pour "37: VS OVERDRIVE".



## Ajouter des effets

### 39: GUITAR AMP SIMULATOR

Cet effet simule le son d'un amplificateur de guitare.



| Paramètre        | Réglage                                                                                                                                       | Explication                                                                                                                                                                                            |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pre Amp Sw       | OFF, ON                                                                                                                                       | Active/coupe le simulateur d'ampli.                                                                                                                                                                    |
| Pre Amp Type     | JC-120, CLEAN TWIN, MATCH DRIVE, BG LEAD, MS1959I, MS1959II, MS1959I+II, SLDN LEAD, METAL5150, METAL LEAD, OD-1, OD-2 TURBO, DISTORTION, FUZZ | Type d'ampli de guitare                                                                                                                                                                                |
| Pre Amp Volume # | 0~127                                                                                                                                         | Volume et degré de distorsion de l'ampli                                                                                                                                                               |
| Pre Amp Master # | 0~127                                                                                                                                         | Volume de sortie du préampli                                                                                                                                                                           |
| Pre Amp Gain     | LOW, MIDDLE, HIGH                                                                                                                             | Degré de distorsion du préampli                                                                                                                                                                        |
| Pre Amp Bass     | 0~127                                                                                                                                         | Timbre des fréquences graves/médianes/aiguës<br>* "Middle" ne fait rien si vous avez choisi "Match Drive" comme type de préampli (Pre Amp Type).                                                       |
| Pre Amp Middle   |                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                        |
| Pre Amp Treble   |                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                                        |
| Pre Amp Presence | 0~127 (MATCH DRIVE: -127~0)                                                                                                                   | Réglage des ultra-hautes fréquences                                                                                                                                                                    |
| Pre Amp Bright   | OFF, ON                                                                                                                                       | Activez ("On") ce paramètre pour produire un son plus tranchant et brillant.<br>* Ce paramètre est disponible pour les types de préamplis "JC-120", "Clean Twin" et "BG Lead".                         |
| Speaker Sw       | OFF, ON                                                                                                                                       | Détermine si le signal passe (ON) ou non (OFF) par l'enceinte.                                                                                                                                         |
| Speaker Type     | (Voyez le tableau ci-dessous.)                                                                                                                | Type d'enceinte                                                                                                                                                                                        |
| Mic Setting      | 1, 2, 3                                                                                                                                       | Définit la position du microphone captant le son de l'enceinte virtuelle.<br>Vous pouvez "placer" le micro à trois endroits (1~3); plus le chiffre est élevé, plus le micro est éloigné de l'enceinte. |
| Mic Level        | 0~127                                                                                                                                         | Niveau du microphone                                                                                                                                                                                   |
| Direct Level     | 0~127                                                                                                                                         | Niveau du signal direct                                                                                                                                                                                |
| Pan #            | L64~63R                                                                                                                                       | Position stéréo du signal de sortie                                                                                                                                                                    |
| Level #          | 0~127                                                                                                                                         | Niveau de sortie                                                                                                                                                                                       |

#### Spécifications des types d'enceintes (Speaker Type)

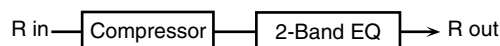
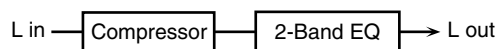
La colonne "Haut-parleur" indique le nombre de haut-parleurs et leur diamètre en pouces.

| Type       | Enceinte               | Haut-parleur | Microphone   |
|------------|------------------------|--------------|--------------|
| SMALL 1    | petite, à dos ouvert   | 10           | dynamique    |
| SMALL 2    | petite, à dos ouvert   | 10           | dynamique    |
| MIDDLE     | enceinte au dos ouvert | 12 x 1       | dynamique    |
| JC-120     | enceinte au dos ouvert | 12 x 2       | dynamique    |
| BUILT-IN 1 | enceinte au dos ouvert | 12 x 2       | dynamique    |
| BUILT-IN 2 | enceinte au dos ouvert | 12 x 2       | condensateur |
| BUILT-IN 3 | enceinte au dos ouvert | 12 x 2       | condensateur |
| BUILT-IN 4 | enceinte au dos ouvert | 12 x 2       | condensateur |
| BUILT-IN 5 | enceinte au dos ouvert | 12 x 2       | condensateur |
| BG STACK 1 | enceinte au dos fermé  | 12 x 2       | condensateur |
| BG STACK 2 | grande, à dos fermé    | 12 x 2       | condensateur |
| MS STACK 1 | grande, à dos fermé    | 12 x 4       | condensateur |
| MS STACK 2 | grande, à dos fermé    | 12 x 4       | condensateur |

| Type        | Enceinte          | Haut-parleur | Microphone   |
|-------------|-------------------|--------------|--------------|
| METAL STACK | Tour de 2 grandes | 12 x 4       | condensateur |
| 2-STACK     | Tour de 2 grandes | 12 x 4       | condensateur |
| 3-STACK     | Tour de 3 grandes | 12 x 4       | condensateur |

### 40: COMPRESSOR

Cet effet atténue les crêtes de signal, accentue les bas niveaux et aplatit les variations du volume global.



| Paramètre   | Réglage   | Explication                                                          |
|-------------|-----------|----------------------------------------------------------------------|
| Attack #    | 0~127     | Détermine la vitesse à laquelle la compression commence.             |
| Threshold # | 0~127     | Détermine le seuil (niveau) à partir duquel la compression commence. |
| Post Gain   | 0~+18dB   | Détermine le niveau de sortie.                                       |
| Low Gain    | -15~+15dB | Gain des fréquences graves                                           |
| High Gain   | -15~+15dB | Gain des fréquences aiguës                                           |
| Level #     | 0~127     | Niveau de sortie                                                     |

### 41: LIMITER

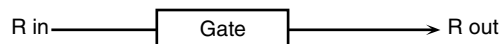
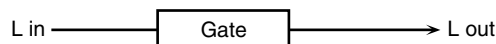
Comprime des signaux excédant un seuil défini afin d'éviter toute distorsion.



| Paramètre   | Réglage                | Explication                                                                                                            |
|-------------|------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Release #   | 0~127                  | Détermine le temps de maintien de la compression après que le niveau du signal soit retombé sous le seuil (Threshold). |
| Threshold # | 0~127                  | Détermine le seuil (niveau) à partir duquel la compression commence.                                                   |
| Ratio       | 1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1 | Taux de compression                                                                                                    |
| Post Gain   | 0~+18dB                | Détermine le niveau de sortie.                                                                                         |
| Low Gain    | -15~+15dB              | Gain des fréquences graves                                                                                             |
| High Gain   | -15~+15dB              | Gain des fréquences aiguës                                                                                             |
| Level #     | 0~127                  | Niveau de sortie                                                                                                       |

### 42: GATE

Cet effet étouffe le son dès que son niveau tombe en-dessous de la valeur spécifiée. Servez-vous en pour produire une coupure abrupte de la chute de réverbération, par exemple.



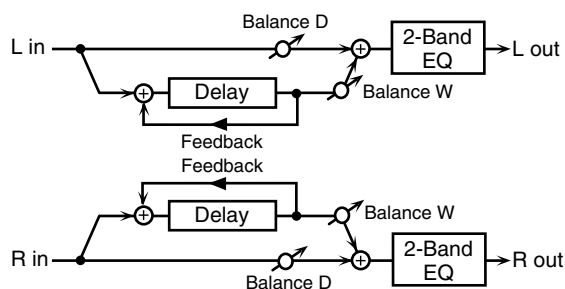
| Paramètre   | Réglage    | Explication                                                                                                                                                                                                                  |
|-------------|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Threshold # | 0~127      | Niveau en-dessous duquel le Gate commence à se fermer.                                                                                                                                                                       |
| Mode        | GATE, DUCK | Type de Gate<br><b>GATE:</b> quand le niveau du signal entrant tombe en dessous du seuil, le Gate se ferme et coupe le son.<br><b>DUCK (Ducking):</b> le signal entrant est coupé dès que son niveau excède la valeur seuil. |

| Paramètre | Réglage         | Explication                                                                                                                  |
|-----------|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Attack    | 0~127           | Définit la vitesse à laquelle le Gate s'ouvre après son déclenchement.                                                       |
| Hold      | 0~127           | Règle le retard avant que le Gate commence à se fermer une fois que le niveau tombe en dessous du seuil (Threshold).         |
| Release   | 0~127           | Règle le temps nécessaire pour que le Gate se ferme complètement après l'écoulement du temps de maintien choisi (Hold Time). |
| Balance # | D100:0W–D0:100W | Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)                                                                  |
| Level     | 0~127           | Niveau de sortie                                                                                                             |

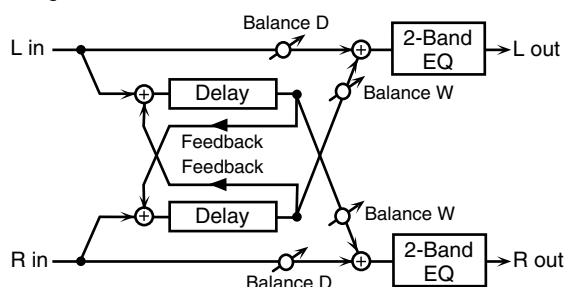
### 43: DELAY

Delay stéréo.

Lorsque "Feedback Mode" = "NORMAL":



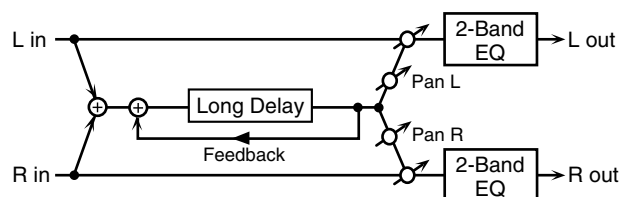
Lorsque "Feedback Mode" = "CROSS":



| Paramètre     | Réglage            | Explication                                                                                                                                                      |
|---------------|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Delay Left    | 0~1300 ms,         | Retard avant le début de la première répétition.                                                                                                                 |
| Delay Right   | Note               |                                                                                                                                                                  |
| Phase Left    | NORMAL,            | Phase du signal delay                                                                                                                                            |
| Phase Right   | INVERSE            |                                                                                                                                                                  |
| Feedback Mode | NORMAL, CROSS      | Détermine la façon dont le signal d'effet est réinjecté dans l'effet delay. (Voyez les illustrations ci-dessus.)                                                 |
| Feedback #    | -98~+98%           | Détermine le niveau du signal retardé dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.                                                          |
| HF Damp       | 200~8000Hz, BYPASS | Permet de spécifier le seuil au-delà duquel les fréquences du signal réinjecté à l'effet sont filtrées. Si vous ne voulez pas filtrer l'aigu, choisissez BYPASS. |
| Low Gain      | -15~+15dB          | Gain des fréquences graves                                                                                                                                       |
| High Gain     | -15~+15dB          | Gain des fréquences aiguës                                                                                                                                       |
| Balance #     | D100:0W–D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et celui du delay (W)                                                                                                         |
| Level         | 0~127              | Niveau de sortie                                                                                                                                                 |

### 44: LONG DELAY

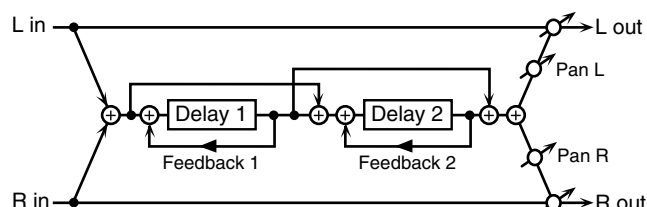
Delay avec un temps de retard très long.



| Paramètre  | Réglage            | Explication                                                                                   |
|------------|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| Delay Time | 0~2600ms, note     | Retard avant le début de la première répétition.                                              |
| Phase      | NORMAL, INVERSE    | Phase du signal delay (NORMAL: pas inversée, INVERT: inversée)                                |
| Feedback # | -98~+98%           | Niveau du signal du delay qui est réinjecté à l'effet (une valeur négative inverse la phase). |
| HF Damp    | 200~8000Hz, BYPASS | Fréquence à laquelle les aigus du signal retardé sont atténués (BYPASS: pas d'atténuation)    |
| Pan #      | L64~63R            | Panoramique des répétitions                                                                   |
| Low Gain   | -15~+15dB          | Amplification/atténuation des fréquences aiguës                                               |
| High Gain  | -15~+15dB          | Amplification/atténuation des fréquences graves                                               |
| Balance #  | D100:0W–D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et celui du delay (W)                                      |
| Level      | 0~127              | Volume de sortie                                                                              |

### 45: SERIAL DELAY

Effet delay avec deux lignes de retard connectées en série. Chaque ligne dispose de son propre Feedback, ce qui permet la création d'effets complexes.



| Paramètre         | Réglage            | Explication                                                                                         |
|-------------------|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Delay1 Time       | 0~1300 ms, Note    | Retard avant le début de la première répétition produite par le delay no. 1.                        |
| Delay1 Feedback # | -98~+98%           | Niveau du signal du delay no. 1 qui est réinjecté à l'effet (une valeur négative inverse la phase). |
| Delay1 HF Damp    | 200~8000Hz, BYPASS | Fréquence à laquelle les aigus du delay 1 sont atténués (BYPASS: pas d'atténuation)                 |
| Delay2 Time       | 0~1300ms, Note     | Retard avant le début de la première répétition produite par le delay no. 2.                        |
| Delay2 Feedback # | -98~+98%           | Niveau du signal du delay no. 2 qui est réinjecté à l'effet (une valeur négative inverse la phase). |
| Delay2 HF Damp    | 200~8000Hz, BYPASS | Fréquence à laquelle les aigus du delay 2 sont atténués (BYPASS: pas d'atténuation)                 |
| Pan #             | L64~63R            | Panoramique des répétitions                                                                         |
| Low Gain          | -15~+15dB          | Amplification/atténuation des fréquences graves                                                     |
| High Gain         | -15~+15dB          | Amplification/atténuation des fréquences aiguës                                                     |

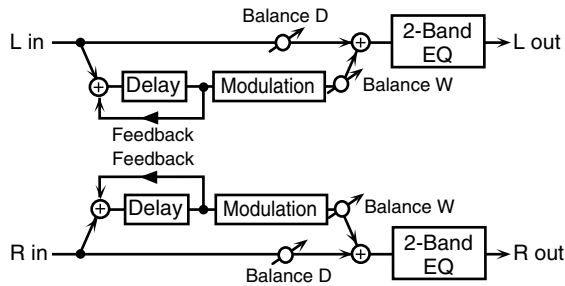
## Ajouter des effets

| Paramètre | Réglage         | Explication                                              |
|-----------|-----------------|----------------------------------------------------------|
| Balance # | D100:0W-D0:100W | Balance entre le signal direct (D) et celui du delay (W) |
| Level     | 0~127           | Volume de sortie                                         |

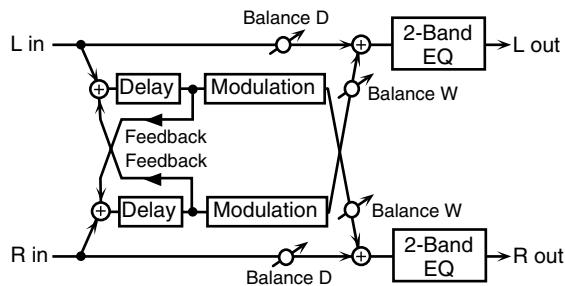
### 46: MODULATION DELAY

Ajoute de la modulation au son retardé.

Lorsque "Feedback Mode" = "NORMAL":



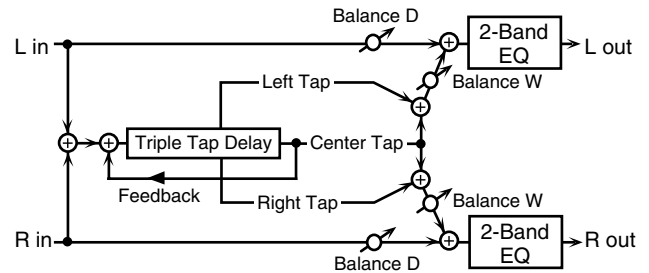
Lorsque "Feedback Mode" = "CROSS":



| Paramètre     | Réglage            | Explication                                                                                                                                                      |
|---------------|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Delay Left    | 0~1300ms, Note     | Retard avant le début de la première répétition.                                                                                                                 |
| Delay Right   | Note               |                                                                                                                                                                  |
| Feedback Mode | NORMAL, CROSS      | Détermine la façon dont le signal d'effet est réinjecté dans l'effet delay (voyez les illustrations ci-dessus).                                                  |
| Feedback #    | -98~+98%           | Détermine le niveau du signal retardé dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.                                                          |
| HF Damp       | 200~8000Hz, BYPASS | Permet de spécifier le seuil au-delà duquel les fréquences du signal réinjecté à l'effet sont filtrées. Si vous ne voulez pas filtrer l'aigu, choisissez BYPASS. |
| Rate #        | 0.05~10.00Hz, Note | Vitesse de modulation                                                                                                                                            |
| Depth         | 0~127              | Intensité de la modulation                                                                                                                                       |
| Phase         | 0~180°             | Diffusion du son                                                                                                                                                 |
| Low Gain      | -15~+15dB          | Gain des fréquences graves                                                                                                                                       |
| High Gain     | -15~+15dB          | Gain des fréquences aiguës                                                                                                                                       |
| Balance #     | D100:0W-D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et celui du delay (W)                                                                                                         |
| Level         | 0~127              | Niveau de sortie                                                                                                                                                 |

### 47: 3TAP PAN DELAY

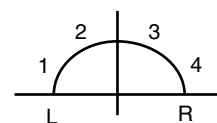
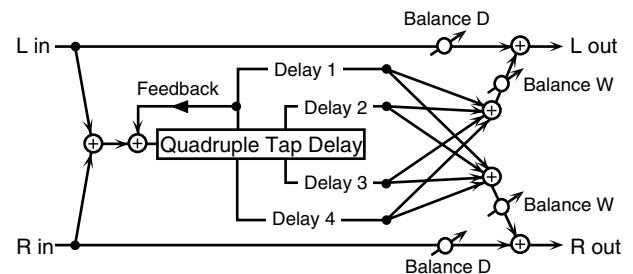
Effet produisant trois retards: centre, gauche, droite.



| Paramètre               | Réglage            | Explication                                                                                                                                                                                    |
|-------------------------|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Delay Left/Right/Center | 0~2600ms, Note     | Retard avant le début de la première répétition.                                                                                                                                               |
| Center Feedback #       | -98~+98%           | Détermine le niveau du signal retardé dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.                                                                                        |
| HF Damp                 | 200~8000Hz, BYPASS | Permet de spécifier le seuil au-delà duquel les fréquences du signal réinjecté à l'effet sont filtrées. Si vous ne voulez pas filtrer les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur "BYPASS". |
| Left/Right/Center Level | 0~127              | Volume de chaque ligne de retard                                                                                                                                                               |
| Low Gain                | -15~+15dB          | Gain des fréquences graves                                                                                                                                                                     |
| High Gain               | -15~+15dB          | Gain des fréquences aiguës                                                                                                                                                                     |
| Balance #               | D100:0W-D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et celui du delay (W)                                                                                                                                       |
| Level                   | 0~127              | Niveau de sortie                                                                                                                                                                               |

### 48: 4TAP PAN DELAY

Effet avec quatre lignes de retard.

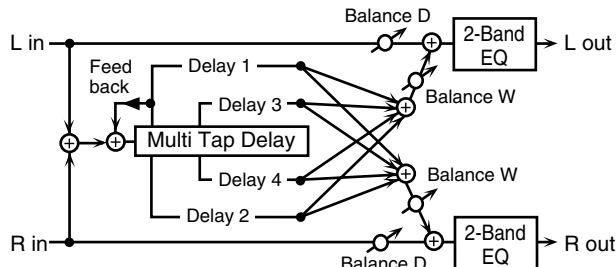


Position stéréo de chaque ligne de retard.

| Paramètre          | Réglage            | Explication                                                                                                                                                                                    |
|--------------------|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Delay 1-4 Time     | 0~2600ms, note     | Retard avant le début de la première répétition.                                                                                                                                               |
| Delay 1 Feedback # | -98~+98%           | Détermine le niveau du signal retardé dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.                                                                                        |
| HF Damp            | 200~8000Hz, BYPASS | Permet de spécifier le seuil au-delà duquel les fréquences du signal réinjecté à l'effet sont filtrées. Si vous ne voulez pas filtrer les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur "BYPASS". |
| Delay 1-4 Level    | 0~127              | Volume de chaque ligne de retard                                                                                                                                                               |
| Low Gain           | -15~+15dB          | Gain des fréquences graves                                                                                                                                                                     |
| High Gain          | -15~+15dB          | Gain des fréquences aiguës                                                                                                                                                                     |
| Balance #          | D100:0W-D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et celui du delay (W)                                                                                                                                       |
| Level              | 0~127              | Niveau de sortie                                                                                                                                                                               |

## 49: MULTI TAP DELAY

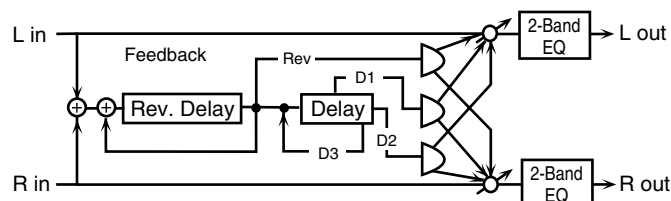
Cet effet comporte quatre lignes de retard. Chaque retard peut être réglé sur une valeur de note et dépendra donc du tempo choisi. Vous pouvez en outre régler la position stéréo et le niveau de chaque ligne de retard.



| Paramètre          | Réglage            | Explication                                                                                                                                                        |
|--------------------|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Delay 1-4 Time     | 0~2600ms, note     | Réglage du retard avant les répétitions 1~4.                                                                                                                       |
| Delay 1 Feedback # | -98~+98%           | Détermine le niveau du signal retardé dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.                                                            |
| HF Damp            | 200~8000Hz, BYPASS | Permet de spécifier le seuil au-delà duquel les fréquences du signal réinjecté à l'effet sont filtrées. Si vous ne voulez pas filtrer l'aigu, choisissez "BYPASS". |
| Delay 1-4 Pan      | L64~63R            | Position stéréo des retards 1~4.                                                                                                                                   |
| Delay 1-4 Level    | 0~127              | Niveau de sortie des retards 1~4.                                                                                                                                  |
| Low Gain           | -15~+15dB          | Gain des fréquences graves                                                                                                                                         |
| High Gain          | -15~+15dB          | Gain des fréquences aiguës                                                                                                                                         |
| Balance #          | D100:0W-D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)                                                                                                        |
| Level              | 0~127              | Niveau de sortie                                                                                                                                                   |

## 50: REVERSE DELAY

Cet effet ajoute un signal retardé et inversé au signal entrant. La ligne de retard de type "tap" se situe derrière l'inversion.

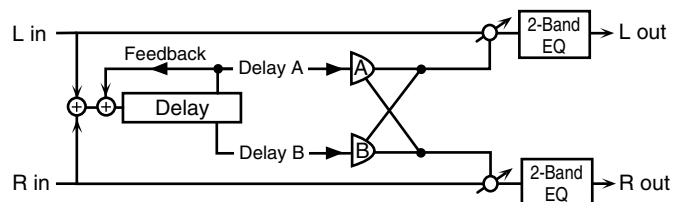


| Paramètre            | Réglage            | Explication                                                                                              |
|----------------------|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Threshold            | 0~127              | Volume à partir duquel l'inversion est déclenchée.                                                       |
| Rev Delay Time       | 0~1300 ms, Note    | Retard avant le début du signal inversé.                                                                 |
| Rev Delay Feedback # | -98~+98%           | Niveau du signal de delay réinjecté à la ligne de retard inversé (une valeur négative inverse la phase). |
| Rev Delay HF Damp    | 200~8000Hz, BYPASS | Fréquence à laquelle les aigus du signal inversé sont atténués (BYPASS: pas d'atténuation)               |
| Rev Delay Pan        | L64~63R            | Règle la position stéréo du retard inversé.                                                              |
| Rev Delay Level      | 0~127              | Règle le volume du retard inversé.                                                                       |
| Delay 1 - 3 Time     | 0~1300ms, Note     | Retard avant le début du retard de la ligne "tap".                                                       |
| Delay 3 Feedback #   | -98~+98%           | Niveau du signal de delay qui est réinjecté à la ligne "tap" (une valeur négative inverse la phase).     |

| Paramètre                     | Réglage            | Explication                                                                               |
|-------------------------------|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| Delay HF Damp                 | 200~8000Hz, BYPASS | Fréquence à laquelle les graves du signal "tap" sont atténués (BYPASS: pas d'atténuation) |
| Delay 1 Pan', Delay 2 Pan     | L64~63R            | Règle la position stéréo du retard "tap".                                                 |
| Delay 1 Level', Delay 2 Level | 0~127              | Règle le volume du retard "tap".                                                          |
| Low Gain                      | -15~+15dB          | Amplification/atténuation des fréquences graves                                           |
| High Gain                     | -15~+15dB          | Amplification/atténuation des fréquences aiguës                                           |
| Balance #                     | D100:0W-D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et celui du delay (W)                                  |
| Level                         | 0~127              | Volume de sortie                                                                          |

## 51: SHUFFLE DELAY

Confère un rythme syncopé au son retardé et produit ainsi un effet de swing.

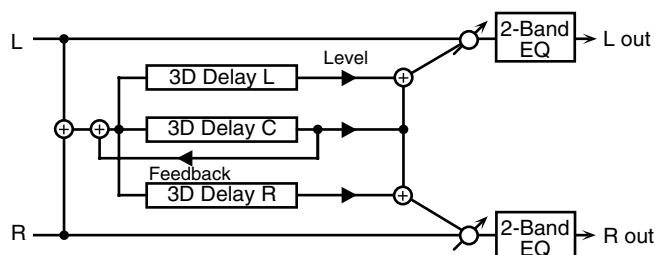


| Paramètre      | Réglage            | Explication                                                                                                                                                      |
|----------------|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Delay Time #   | 0~2600 ms, Note    | Retard avant le début de la première répétition.                                                                                                                 |
| Shuffle Rate # | 0~100%             | Règle le rapport (en %) entre le retard du Delay B par rapport à celui du Delay A. Quand ce paramètre est réglé sur 100%, les temps de retard sont identiques.   |
| Acceleration   | 0~15               | Détermine le temps qu'il faut au retard (Delay Time) pour passer du réglage actuel au suivant.                                                                   |
| Feedback #     | -98~+98%           | Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.                                               |
| HF Damp        | 200~8000Hz, BYPASS | Permet de spécifier le seuil au-delà duquel les fréquences du signal réinjecté à l'effet sont filtrées. Si vous ne voulez pas filtrer l'aigu, choisissez BYPASS. |
| Pan A/B        | L64~63R            | Position stéréo du Delay A/B                                                                                                                                     |
| Level A/B      | 0~127              | Volume du Delay A/B                                                                                                                                              |
| Low Gain       | -15~+15dB          | Gain des fréquences graves                                                                                                                                       |
| High Gain      | -15~+15dB          | Gain des fréquences aiguës                                                                                                                                       |
| Balance #      | D100:0W-D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)                                                                                                      |
| Level          | 0~127              | Niveau de sortie                                                                                                                                                 |

## Ajouter des effets

### 52: 3D DELAY

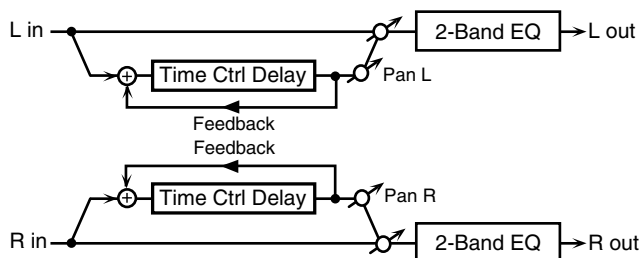
Effet delay 3D (tridimensionnel). Les signaux retardés se trouvent à 90° du centre (gauche/droite).



| Paramètre         | Réglage            | Explication                                                                                                                                                                                        |
|-------------------|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Delay Left        | 0~2600 ms, note    | Règle le retard entre le signal entrant et la première répétition.                                                                                                                                 |
| Delay Right       |                    |                                                                                                                                                                                                    |
| Delay Center      |                    |                                                                                                                                                                                                    |
| Center Feedback # | -98~+98%           | Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.                                                                                       |
| HF Damp           | 200~8000Hz, BYPASS | Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. Si vous ne voulez pas couper les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur BYPASS.                           |
| Left Level        | 0~127              | Niveau de sortie du signal retardé                                                                                                                                                                 |
| Right Level       |                    |                                                                                                                                                                                                    |
| Center Level      |                    |                                                                                                                                                                                                    |
| Output Mode       | SPEAKER, PHONES    | Permet de spécifier la méthode d'écoute du signal des sorties OUTPUT. L'aspect 3D ne ressort que si vous choisissez <b>SPEAKER</b> (écoute par les enceintes) ou <b>PHONES</b> (écoute au casque). |
| Low Gain          | -15~+15dB          | Gain du grave                                                                                                                                                                                      |
| High Gain         | -15~+15dB          | Gain de l'aigu                                                                                                                                                                                     |
| Balance #         | D100:0W~D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)                                                                                                                                        |
| Level             | 0~127              | Niveau de sortie                                                                                                                                                                                   |

### 53: TIME CTRL DELAY

Delay stéréo offrant la possibilité de varier le temps de retard au vol.

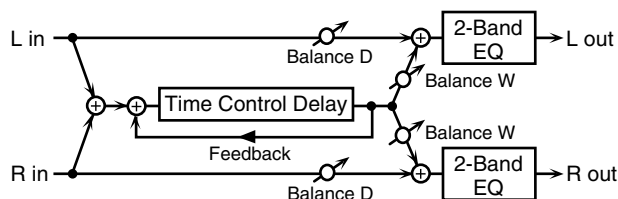


| Paramètre    | Réglage         | Explication                                                                                                                                                                     |
|--------------|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Delay Time # | 0~1300 ms, note | Retard avant la première répétition.                                                                                                                                            |
| Acceleration | 0~15            | Spécifie le temps qu'il faut au retard (Delay Time) pour passer du réglage actuel au suivant. La vitesse de transition du retard affecte directement les variations de hauteur. |
| Feedback #   | -98~+98%        | Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.                                                              |

| Paramètre | Réglage            | Explication                                                                                                                                                                                    |
|-----------|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| HF Damp   | 200~8000Hz, BYPASS | Permet de spécifier le seuil au-delà duquel les fréquences du signal réinjecté à l'effet sont filtrées. Si vous ne voulez pas filtrer les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur "BYPASS". |
| Low Gain  | -15~+15dB          | Gain des fréquences graves                                                                                                                                                                     |
| High Gain | -15~+15dB          | Gain des fréquences aiguës                                                                                                                                                                     |
| Balance # | D100:0W~D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et celui du delay (W)                                                                                                                                       |
| Level     | 0~127              | Niveau de sortie                                                                                                                                                                               |

### 54: LONG TIME CTRL DELAY

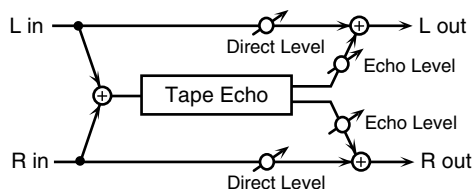
Voici un autre delay dont le temps de retard peut être modifié sans heurts et permettant d'allonger le temps de retard.



| Paramètre    | Réglage            | Explication                                                                                                                                                                                    |
|--------------|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Delay Time # | 0~2600 ms, note    | Retard avant la première répétition.                                                                                                                                                           |
| Acceleration | 0~15               | Spécifie le temps qu'il faut au retard (Delay Time) pour passer du réglage actuel au suivant. La vitesse de transition du retard affecte directement les variations de hauteur.                |
| Feedback #   | -98~+98%           | Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.                                                                             |
| HF Damp      | 200~8000Hz, BYPASS | Permet de spécifier le seuil au-delà duquel les fréquences du signal réinjecté à l'effet sont filtrées. Si vous ne voulez pas filtrer les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur "BYPASS". |
| Pan #        | L64~63R            | Position stéréo du signal delay.                                                                                                                                                               |
| Low Gain     | -15~+15dB          | Gain des fréquences graves                                                                                                                                                                     |
| High Gain    | -15~+15dB          | Gain des fréquences aiguës                                                                                                                                                                     |
| Balance #    | D100:0W~D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et celui du delay (W)                                                                                                                                       |
| Level        | 0~127              | Niveau de sortie                                                                                                                                                                               |

### 55: TAPE ECHO

Cet effet simule le son d'un d'une chambre d'écho utilisant une bande. Plus précisément, il simule le son du RE-201 Space Echo Roland.

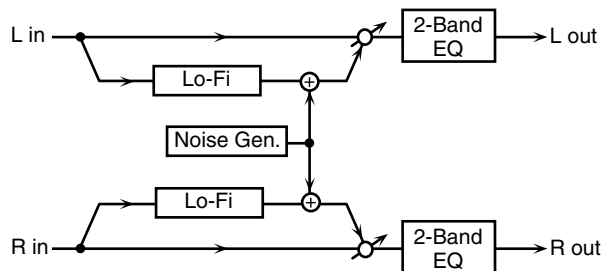


| Paramètre     | Réglage                       | Explication                                                                                                                                      |
|---------------|-------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mode          | S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L | Combinaison des têtes de lecture utilisées. Le choix des têtes détermine le temps de retard.<br><b>S</b> : bref <b>M</b> : moyen <b>L</b> : long |
| Repeat Rate # | 0~127                         | Vitesse de la bande. Augmentez cette valeur pour réduire l'espace entre les répétitions.                                                         |
| Intensity #   | 0~127                         | Nombre de répétitions                                                                                                                            |
| Bass          | -15~+15dB                     | Accentuation/atténuation des graves du son d'écho                                                                                                |

| Paramètre         | Réglage   | Explication                                                                                                                                                                                       |
|-------------------|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Treble            | -15~+15dB | Accentuation/atténuation des aigus du son d'écho                                                                                                                                                  |
| Head S Pan        | L64~63R   | Positionnement des têtes S, M et L dans l'image stéréo.                                                                                                                                           |
| Head M Pan        |           |                                                                                                                                                                                                   |
| Head L Pan        |           |                                                                                                                                                                                                   |
| Tape Distortion   | 0~5       | Quantité de distorsion engendrée par la bande.<br>Ce réglage simule les fluctuations de timbre liées à l'utilisation d'une bande. Plus cette valeur augmente, plus la distorsion devient audible. |
| Wow/Flutter Rate  | 0~127     | Vitesse de pleurage/scintillement (variations de hauteur engendrées par l'usure de la bande et les irrégularités de rotation).                                                                    |
| Wow/Flutter Depth | 0~127     | Intensité de pleurage/scintillement                                                                                                                                                               |
| Echo Level #      | 0~127     | Niveau du signal d'écho                                                                                                                                                                           |
| Direct Level #    | 0~127     | Niveau du signal original                                                                                                                                                                         |
| Level             | 0~127     | Niveau de sortie                                                                                                                                                                                  |

## 56: LOFI NOISE

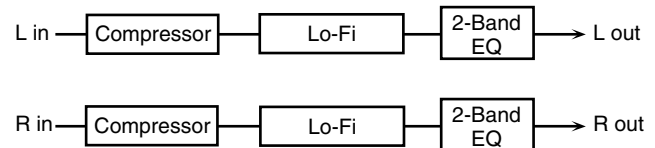
Outre le caractère "Lo-Fi", cet effet permet d'ajouter diverses dégradations comme le bruit blanc et le bruit typique des disques vinyle.



| Paramètre          | Réglage            | Explication                                                                                                                                                                                                    |
|--------------------|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| LoFi Type          | 1~9                | Diminue la qualité sonore. Plus cette valeur augmente, plus la qualité diminue.                                                                                                                                |
| Post Filter Type   | OFF, LPF, HPF      | Type de filtre<br><b>OFF</b> : Aucun filtre n'est utilisé.<br><b>LPF</b> : coupe les fréquences au-dessus de la valeur Cutoff Freq<br><b>HPF</b> : coupe les fréquences en dessous de la fréquence de coupure. |
| Post Filter Cutoff | 200~8000Hz         | Fréquence centrale du filtre                                                                                                                                                                                   |
| W/P Noise Type     | WHITE, PINK        | Permet d'alterner entre le bruit blanc (WHITE) et rose (PINK).                                                                                                                                                 |
| W/P Noise LPF      | 200~8000Hz, BYPASS | Fréquence centrale du filtre passe-bas appliqué au bruit blanc/rose (BYPASS: pas d'atténuation)                                                                                                                |
| W/P Noise Level #  | 0~127              | Volume du bruit blanc/rose                                                                                                                                                                                     |
| Disc Noise Type    | LP, EP, SP, RND    | Type de disque vinyle<br>La fréquence du bruit change selon le type de disque choisi ici.                                                                                                                      |
| Disc Noise LPF     | 200~8000Hz, BYPASS | Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas appliqué au bruit de disque. Si vous ne voulez pas filtrer l'aigu, choisissez BYPASS.                                                                        |
| Disc Noise Level # | 0~127              | Volume du bruit de disque                                                                                                                                                                                      |
| Hum Noise Type     | 50Hz, 60Hz         | Fréquence du bourdonnement                                                                                                                                                                                     |
| Hum Noise LPF      | 200~8000Hz, BYPASS | Fréquence centrale du filtre passe-bas appliqué au bourdonnement (BYPASS: pas d'atténuation)                                                                                                                   |
| Hum Noise Level #  | 0~127              | Volume du bourdonnement                                                                                                                                                                                        |
| Low Gain           | -15~+15dB          | Gain du grave                                                                                                                                                                                                  |
| High Gain          | -15~+15dB          | Gain de l'aigu                                                                                                                                                                                                 |
| Balance #          | D100:0W-D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)                                                                                                                                                    |
| Level              | 0~127              | Niveau de sortie                                                                                                                                                                                               |

## 57: LOFI COMPRESS

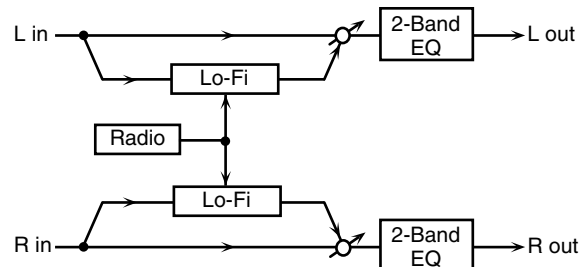
Voici un autre effet qui dégrade volontairement la qualité du son à des fins créatives.



| Paramètre          | Réglage         | Explication                                                                                                                                                                                                    |
|--------------------|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pre Filter Type    | 1~6             | Définit le type de filtre appliqué au son avant qu'il soit transmis à l'effet Lo-Fi.                                                                                                                           |
| LoFi Type          | 1~9             | Diminue la qualité sonore. Plus cette valeur augmente, plus la qualité diminue.                                                                                                                                |
| Post Filter Type   | OFF, LPF, HPF   | Type de filtre<br><b>OFF</b> : Aucun filtre n'est utilisé.<br><b>LPF</b> : coupe les fréquences au-dessus de la valeur Cutoff Freq<br><b>HPF</b> : coupe les fréquences en dessous de la fréquence de coupure. |
| Post Filter Cutoff | 200~8000Hz      | Fréquence pivot du filtre Post                                                                                                                                                                                 |
| Low Gain           | -15~+15dB       | Gain du grave                                                                                                                                                                                                  |
| High Gain          | -15~+15dB       | Gain de l'aigu                                                                                                                                                                                                 |
| Balance #          | D100:0W-D0:100W | Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)                                                                                                                                                    |
| Level #            | 0~127           | Niveau de sortie                                                                                                                                                                                               |

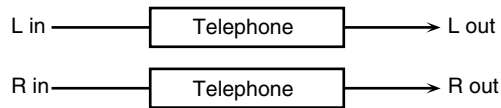
## 58: LOFI RADIO

Outre le caractère "Lo-Fi", cet effet produit le bruit typique d'une petite radio.



| Paramètre           | Réglage         | Explication                                                                                                                                                                                                    |
|---------------------|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| LoFi Type           | 1~9             | Diminue la qualité sonore. Plus cette valeur augmente, plus la qualité diminue.                                                                                                                                |
| Post Filter Type    | OFF, LPF, HPF   | Type de filtre<br><b>OFF</b> : Aucun filtre n'est utilisé.<br><b>LPF</b> : coupe les fréquences au-dessus de la valeur Cutoff Freq<br><b>HPF</b> : coupe les fréquences en dessous de la fréquence de coupure. |
| Post Filter Cutoff  | 200~8000Hz      | Fréquence pivot du filtre Post                                                                                                                                                                                 |
| Radio Detune #      | 0~127           | Simule le bruit de changement de fréquence sur une radio. Plus cette valeur augmente, plus le signal paraîtra "faible".                                                                                        |
| Radio Noise Level # | 0~127           | Volume du bruit de la radio                                                                                                                                                                                    |
| Low Gain            | -15~+15dB       | Gain du grave                                                                                                                                                                                                  |
| High Gain           | -15~+15dB       | Gain de l'aigu                                                                                                                                                                                                 |
| Balance #           | D100:0W-D0:100W | Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)                                                                                                                                                    |
| Level               | 0~127           | Niveau de sortie                                                                                                                                                                                               |

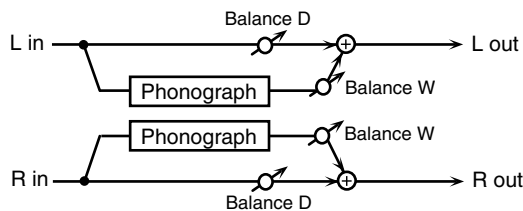
## 59: TELEPHONE



| Paramètre       | Réglage        | Explication                                                 |
|-----------------|----------------|-------------------------------------------------------------|
| Voice Quality # | 0~15           | Qualité du signal "téléphonique"                            |
| Treble          | -15~+15dB      | Bande passante du téléphone simulé                          |
| Balance #       | D100:0~D0:100W | Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W) |
| Level           | 0~127          | Niveau de sortie                                            |

## 60: PHONOGRAPH

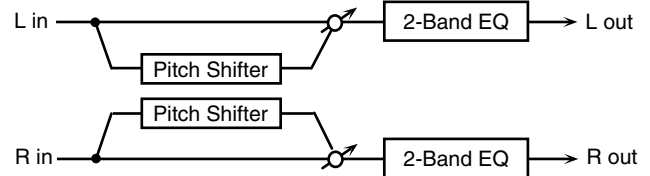
Simule la lecture d'un disque vinyle sur une platine. Cet effet permet en outre de générer les divers bruits typiques des disques vinyles et même de simuler les irrégularités de rotation d'une vieille platine.



| Paramètre             | Réglage         | Explication                                                                                                                                               |
|-----------------------|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Signal Distortion     | 0~127           | Intensité de la distorsion                                                                                                                                |
| Frequency Range       | 0~127           | Réponse en fréquence de la platine<br>En diminuant cette valeur, vous obtiendrez le son typique d'une vieille platine à la réponse en fréquence médiocre. |
| Disc Type             | LP, EP, SP      | Vitesse de rotation de la platine<br>Ce réglage affecte la fréquence des bruits de griffes (Scratch).                                                     |
| Scratch Noise Level   | 0~127           | Niveau du bruit de griffes                                                                                                                                |
| Dust Noise Level      | 0~127           | Volume du bruit lié à la poussière sur le disque simulé                                                                                                   |
| Hiss Noise Level      | 0~127           | Volume du "chuintement" continu                                                                                                                           |
| Total Noise Level #   | 0~127           | Volume du bruit global                                                                                                                                    |
| Wow                   | 0~127           | Intensité des irrégularités de rotation de cycle long                                                                                                     |
| Flutter               | 0~127           | Intensité des irrégularités de rotation de cycle court                                                                                                    |
| Random                | 0~127           | Intensité des irrégularités de rotation de cycle aléatoire                                                                                                |
| Total Wow / Flutter # | 0~127           | Intensité des irrégularités générales de rotation                                                                                                         |
| Balance #             | D100:0W~D0:100W | Balance entre le signal direct (D) et le signal d'effet (W)                                                                                               |
| Level                 | 0~127           | Niveau de sortie                                                                                                                                          |

## 61: PITCH SHIFTER (Feedback Pitch Shifter)

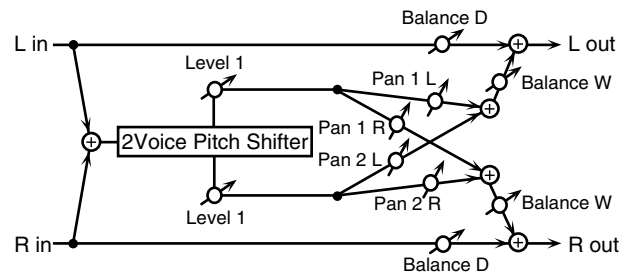
Voici un transposeur stéréo.



| Paramètre  | Réglage           | Explication                                                                                                       |
|------------|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Coarse #1  | -24~+12 demi-tons | Règle l'intervalle de transposition par pas de demi-tons.                                                         |
| Fine #1    | -100~+100 cents   | Règle l'intervalle de transposition par pas de 2 demi-tons.                                                       |
| Delay Time | 0~1300 ms, note   | Règle le retard entre le signal entrant et le début du Pitch Shifter.                                             |
| Feedback # | -98~+98%          | Règle le niveau du signal transposé qui est réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase. |
| Low Gain   | -15~+15dB         | Gain du grave                                                                                                     |
| High Gain  | -15~+15dB         | Gain de l'aigu                                                                                                    |
| Balance #  | D100:0W~D0:100W   | Balance entre le signal direct (D) et la transposition (W)                                                        |
| Level      | 0~127             | Niveau de sortie                                                                                                  |

## 62: 2VOICE PITCH SHIFTER

Cet effet change la hauteur du son original. Proposant 2 lignes, il permet d'ajouter deux copies transposées au signal entrant.

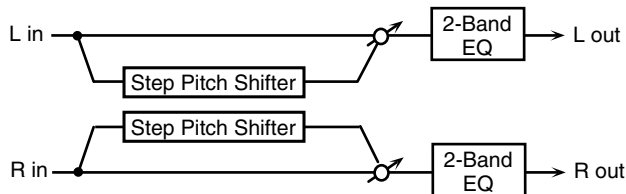


| Paramètre           | Réglage           | Explication                                                                                                       |
|---------------------|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pitch 1: Coarse #1  | -24~+12 demi-tons | Règle la hauteur pitch shift 1 par pas de demi-tons.                                                              |
| Pitch 1: Fine #1    | -100~+100 cents   | Règle la hauteur pitch shift 1 par pas de 2 cents (centièmes de demi-ton).                                        |
| Pitch 1: Delay      | 0~1300 ms, note   | Règle le retard entre le signal entrant et le début de la transposition pitch shift 1.                            |
| Pitch 1: Feedback # | -98~+98%          | Règle le niveau du signal transposé qui est réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase. |
| Pitch 1: Pan #      | L64~63R           | Règle la position stéréo du signal Pitch Shift 1.                                                                 |
| Pitch 1: Level      | 0~127             | Volume de la ligne Pitch Shift 1.                                                                                 |
| Pitch 2: Coarse #2  | -24~+12 demi-tons | Paramètres de la ligne pitch shift 2.                                                                             |
| Pitch 2: Fine #2    | -100~+100 cents   | Ces paramètres sont les mêmes que pour pitch shift 1.                                                             |
| Pitch 2: Delay      | 0~1300ms, note    |                                                                                                                   |
| Pitch 2: Feedback # | -98~+98%          |                                                                                                                   |
| Pitch 2: Pan #      | L64~63R           |                                                                                                                   |
| Pitch 2: Level      | 0~127             |                                                                                                                   |
| Low Gain            | -15~+15dB         | Gain du grave                                                                                                     |
| High Gain           | -15~+15dB         | Gain de l'aigu                                                                                                    |
| Level Balance       | A100:0B-A0:100B   | Balance entre pitch shift 1 et pitch shift 2.                                                                     |

| Paramètre | Réglage         | Explication                                                |
|-----------|-----------------|------------------------------------------------------------|
| Balance   | D100:0W-D0:100W | Balance entre le signal direct (D) et la transposition (W) |
| Level     | 0~127           | Niveau de sortie                                           |

### 63: STEP PITCH SHIFTER

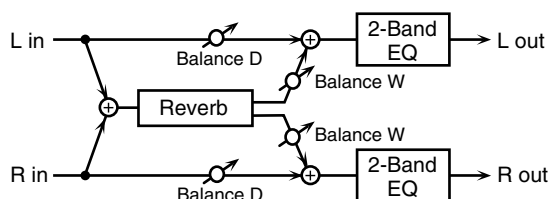
Voici un transposeur variant la hauteur au moyen d'une séquence à 16 pas.



| Paramètre   | Réglage            | Explication                                                                                    |
|-------------|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Step 01-16  | -24~+12 demi-tons  | Transposition produite par le pas en question (par demi-tons)                                  |
| Rate #      | 0.05~10.00Hz, note | Vitesse de transition entre les 16 pas de la séquence.                                         |
| Attack #    | 0~127              | Vitesse à laquelle la hauteur change entre deux pas                                            |
| Gate Time # | 0~127              | Règle la durée de la version transposée pour chacun des pas.                                   |
| Fine        | -100~+100 cents    | (Dés)accord de tous les pas (par pas de 2cents).                                               |
| Delay Time  | 0~1300 ms, note    | Règle le retard entre le signal entrant et la version transposée.                              |
| Feedback #  | -98~+98%           | Niveau du signal transposé qui est réinjecté à l'effet (une valeur négative inverse la phase). |
| Low Gain    | -15~+15dB          | Amplification/atténuation des fréquences graves                                                |
| High Gain   | -15~+15dB          | Amplification/atténuation des fréquences aiguës                                                |
| Balance #   | D100:0W-D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et le signal décalé (W)                                     |
| Level       | 0~127              | Volume de sortie                                                                               |

### 64: REVERB

Ajoute de la réverbération au son, simulant ainsi un environnement acoustique donné.

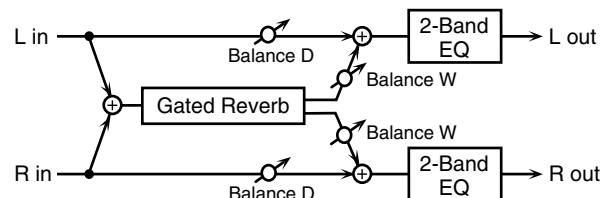


| Paramètre | Réglage                                    | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-----------|--------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Type      | ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2 | Type de réverbération<br><b>ROOM1</b> : réverbération dense avec une chute brève<br><b>ROOM2</b> : réverbération plus aérée avec une chute brève<br><b>STAGE1</b> : réverbération tardive plus importante<br><b>STAGE2</b> : réverb avec des premières réflexions très marquées<br><b>HALL1</b> : réverbération claire<br><b>HALL2</b> : réverbération riche |
| Pre Delay | 0.0~100.0ms                                | Règle le retard entre le signal entrant et le début de la réverb.                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Time #    | 0~127                                      | Durée de la réverbération                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

| Paramètre | Réglage            | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----------|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| HF Damp   | 200~8000Hz, BYPASS | Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réverbéré est atténué.<br>Plus la fréquence est basse, plus vous coupez de hautes fréquences. Aussi, la réverbération devient plus douce et sourde. Si vous ne voulez pas couper les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur BYPASS. |
| Low Gain  | -15~+15dB          | Gain du grave                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| High Gain | -15~+15dB          | Gain de l'aigu                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Balance # | D100:0W-D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et la réverbération (W)                                                                                                                                                                                                                                 |
| Level     | 0~127              | Niveau de sortie                                                                                                                                                                                                                                                                           |

### 65: GATED REVERB

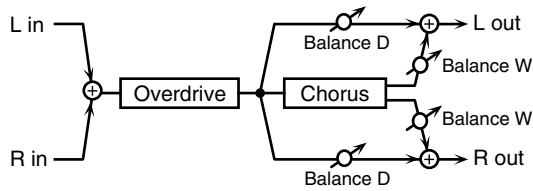
Effet qui coupe brutalement le son réverbéré (au lieu de le laisser s'estomper progressivement).



| Paramètre | Réglage                         | Explication                                                                                                                                                                                                                                      |
|-----------|---------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Type      | NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2 | Type de réverbération<br><b>NORMAL</b> : réverb avec Gate conventionnelle<br><b>REVERSE</b> : réverbération inversée<br><b>SWEEP1</b> : le son réverbéré passe de droite à gauche.<br><b>SWEEP2</b> : le son réverbéré passe de gauche à droite. |
| Pre Delay | 0.0~100.0ms                     | Règle le retard entre le signal entrant et le début de la réverb.                                                                                                                                                                                |
| Gate Time | 5~500ms                         | Règle la durée de la réverbération.                                                                                                                                                                                                              |
| Low Gain  | -15~+15dB                       | Gain du grave                                                                                                                                                                                                                                    |
| High Gain | -15~+15dB                       | Gain de l'aigu                                                                                                                                                                                                                                   |
| Balance # | D100:0W-D0:100W                 | Balance entre le signal direct (D) et la réverbération (W)                                                                                                                                                                                       |
| Level #   | 0~127                           | Niveau de sortie                                                                                                                                                                                                                                 |

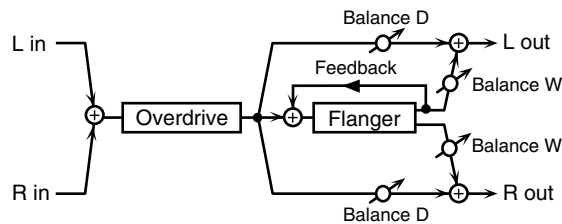
## Ajouter des effets

### 66: OVERDRIVE → CHORUS



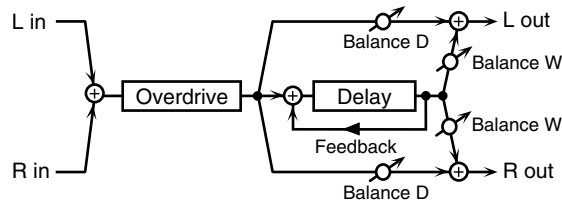
| Paramètre         | Réglage            | Explication                                                                   |
|-------------------|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| Overdrive Drive # | 0~127              | Intensité de la distorsion. Agit aussi sur le volume.                         |
| Overdrive Pan #   | L64~63R            | Position stéréo du signal Overdrive.                                          |
| Chorus Pre Delay  | 0.0~100.0ms        | Règle le retard avant le commencement du chorus.                              |
| Chorus Rate #     | 0.05~10.00Hz, Note | Vitesse de modulation                                                         |
| Chorus Depth      | 0~127              | Intensité de la modulation                                                    |
| Chorus Balance #  | D100:0W~D0:100W    | Balance entre le chorus (W) et le signal entrant qui contourne cet effet (D). |
| Level             | 0~127              | Niveau de sortie                                                              |

### 67: OVERDRIVE → FLANGER



| Paramètre          | Réglage            | Explication                                                                                                      |
|--------------------|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Overdrive Drive #  | 0~127              | Intensité de la distorsion. Agit aussi sur le volume.                                                            |
| Overdrive Pan #    | L64~63R            | Position stéréo du signal "Overdrive".                                                                           |
| Flanger Pre Delay  | 0.0~100.0ms        | Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.                                                  |
| Flanger Rate #     | 0.05~10.00Hz, note | Vitesse de modulation                                                                                            |
| Flanger Depth      | 0~127              | Intensité de la modulation                                                                                       |
| Flanger Feedback # | -98~+98%           | Détermine la quantité de signal de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase. |
| Flanger Balance #  | D100:0W~D0:100W    | Balance entre le flanger (W) et le signal entrant qui contourne cet effet (D).                                   |
| Level              | 0~127              | Niveau de sortie                                                                                                 |

### 68: OVERDRIVE → DELAY



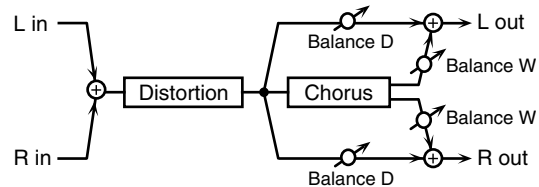
| Paramètre         | Réglage        | Explication                                                        |
|-------------------|----------------|--------------------------------------------------------------------|
| Overdrive Drive # | 0~127          | Intensité de la distorsion. Agit aussi sur le volume.              |
| Overdrive Pan #   | L64~63R        | Position stéréo du signal Overdrive.                               |
| Delay Time        | 0~2600ms, note | Règle le retard entre le signal entrant et la première répétition. |

| Paramètre        | Réglage            | Explication                                                                                                                                                              |
|------------------|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Delay Feedback # | -98~+98%           | Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.                                                             |
| Delay HF Damp    | 200~8000Hz, BYPASS | Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. Si vous ne voulez pas couper les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur BYPASS. |
| Delay Balance #  | D100:0W~D0:100W    | Balance entre le signal du delay (W) et le signal entrant qui contourne cet effet (D).                                                                                   |
| Level            | 0~127              | Niveau de sortie                                                                                                                                                         |

### 69: DISTORTION → CHORUS

Les paramètres sont identiques à ceux de l'effet "66: OVERDRIVE → CHORUS" à l'exception des deux suivants.

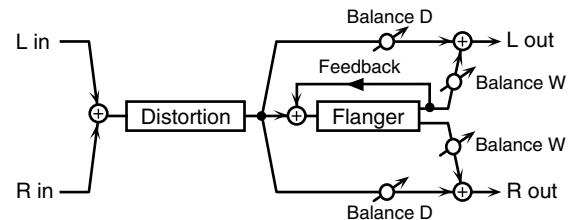
Overdrive Drive → Distortion Drive, Overdrive Pan → Distortion Pan



### 70: DISTORTION → FLANGER

Les paramètres sont identiques à ceux de l'effet "67: OVERDRIVE → FLANGER" à l'exception des deux suivants.

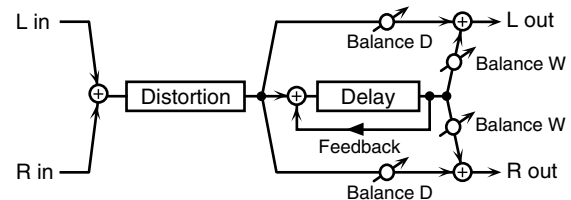
Overdrive Drive → Distortion Drive, Overdrive Pan → Distortion Pan



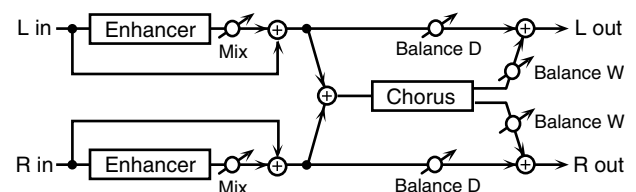
### 71: DISTORTION → DELAY

Les paramètres sont identiques à ceux de l'effet "68: OVERDRIVE → DELAY" à l'exception des deux suivants.

Overdrive Drive → Distortion Drive, Overdrive Pan → Distortion Pan

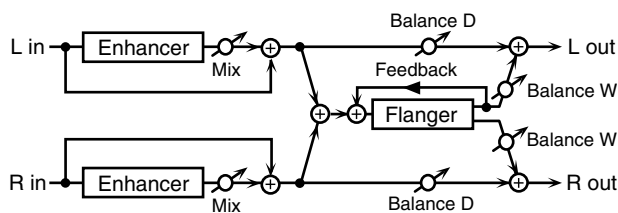


### 72: ENHANCER → CHORUS



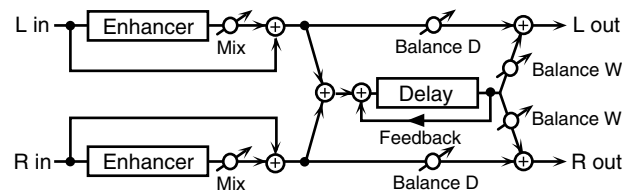
| Paramètre        | Réglage         | Explication                                                                   |
|------------------|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| Enhancer Sens #  | 0~127           | Sensibilité de l'effet enhancer                                               |
| Enhancer Mix #   | 0~127           | Niveau des harmoniques générées par l'enhancer                                |
| Chorus Pre Delay | 0.0~100.0ms     | Règle le retard avant le commencement du chorus.                              |
| Chorus Rate #    | ~10.00Hz, note  | Vitesse de modulation                                                         |
| Chorus Depth     | 0~127           | Intensité de la modulation                                                    |
| Chorus Balance # | D100:0W~D0:100W | Balance entre le chorus (W) et le signal entrant qui contourne cet effet (D). |
| Level            | 0~127           | Niveau de sortie                                                              |

### 73: ENHANCER → FLANGER



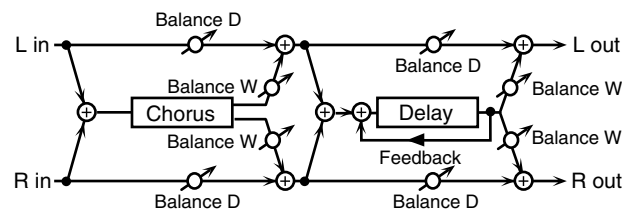
| Paramètre          | Réglage            | Explication                                                                                                      |
|--------------------|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Enhancer Sens #    | 0~127              | Sensibilité de l'effet enhancer                                                                                  |
| Enhancer Mix #     | 0~127              | Niveau des harmoniques générées par l'enhancer                                                                   |
| Flanger Pre Delay  | 0.0~100.0ms        | Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.                                                  |
| Flanger Rate #     | 0.05~10.00Hz, note | Vitesse de modulation                                                                                            |
| Flanger Depth      | 0~127              | Intensité de la modulation                                                                                       |
| Flanger Feedback # | -98~+98%           | Détermine la quantité de signal de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase. |
| Flanger Balance #  | D100:0W~D0:100W    | Balance entre le flanger (W) et le signal entrant qui contourne cet effet (D).                                   |
| Level              | 0~127              | Niveau de sortie                                                                                                 |

### 74: ENHANCER → DELAY



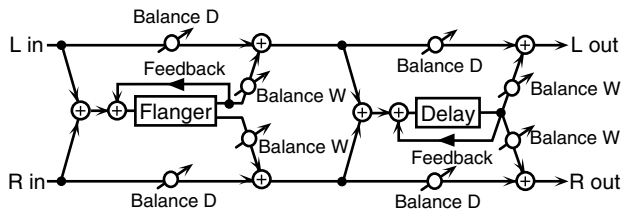
| Paramètre        | Réglage            | Explication                                                                                                                                                              |
|------------------|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Enhancer Sens #  | 0~127              | Sensibilité de l'effet enhancer                                                                                                                                          |
| Enhancer Mix #   | 0~127              | Niveau des harmoniques générées par l'enhancer                                                                                                                           |
| Delay Time       | 0~2600ms, note     | Règle le retard entre le signal entrant et la première répétition.                                                                                                       |
| Delay Feedback # | -98~+98%           | Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.                                                             |
| Delay HF Damp    | 200~8000Hz, BYPASS | Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. Si vous ne voulez pas couper les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur BYPASS. |
| Delay Balance #  | D100:0W~D0:100W    | Balance entre le signal du delay (W) et le signal entrant qui contourne cet effet (D).                                                                                   |
| Level            | 0~127              | Niveau de sortie                                                                                                                                                         |

### 75: CHORUS → DELAY



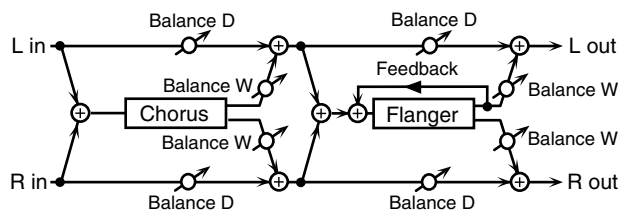
| Paramètre        | Réglage            | Explication                                                                                                                                                              |
|------------------|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Chorus Pre Delay | 0.0~100.0ms        | Règle le retard avant le commencement du chorus.                                                                                                                         |
| Chorus Rate #    | 0.05~10.00Hz, note | Vitesse de modulation                                                                                                                                                    |
| Chorus Depth     | 0~127              | Intensité de la modulation                                                                                                                                               |
| Chorus Balance # | D100:0W~D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et le chorus (W)                                                                                                                      |
| Delay Time       | 0~2600ms, note     | Règle le retard entre le signal entrant et la première répétition.                                                                                                       |
| Delay Feedback # | -98~+98%           | Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.                                                             |
| Delay HF Damp    | 200~8000Hz, BYPASS | Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. Si vous ne voulez pas couper les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur BYPASS. |
| Delay Balance #  | D100:0W~D0:100W    | Balance entre le signal du delay (W) et le signal entrant qui contourne cet effet (D).                                                                                   |
| Level            | 0~127              | Niveau de sortie                                                                                                                                                         |

## 76: FLANGER → DELAY



| Paramètre          | Réglage            | Explication                                                                                                                                                              |
|--------------------|--------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Flanger Pre Delay  | 0.0~100.0ms        | Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.                                                                                                          |
| Flanger Rate #     | 0.05~10.00Hz, note | Vitesse de modulation                                                                                                                                                    |
| Flanger Depth      | 0~127              | Intensité de la modulation                                                                                                                                               |
| Flanger Feedback # | -98~+98%           | Détermine la quantité de signal de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.                                                         |
| Flanger Balance #  | D100:0W~D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et le flanger (W)                                                                                                                     |
| Delay Time         | 0~2600ms, note     | Règle le retard entre le signal entrant et la première répétition.                                                                                                       |
| Delay Feedback #   | -98~+98%           | Détermine le niveau du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase.                                                             |
| Delay HF Damp      | 200~8000Hz, BYPASS | Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est coupé. Si vous ne voulez pas couper les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur BYPASS. |
| Delay Balance #    | D100:0W~D0:100W    | Balance entre le signal du delay (W) et le signal entrant qui contourne cet effet (D).                                                                                   |
| Level              | 0~127              | Niveau de sortie                                                                                                                                                         |

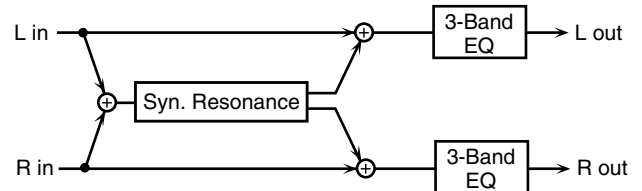
## 77: CHORUS → FLANGER



| Paramètre          | Réglage            | Explication                                                                                                      |
|--------------------|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Chorus Pre Delay   | 0.0~100.0ms        | Règle le retard avant le commencement du chorus.                                                                 |
| Chorus Rate #      | 0.05~10.00Hz, note | Vitesse de modulation de l'effet chorus                                                                          |
| Chorus Depth       | 0~127              | Intensité de modulation de l'effet chorus                                                                        |
| Chorus Balance #   | D100:0W~D0:100W    | Balance entre le signal direct (D) et le chorus (W)                                                              |
| Flanger Pre Delay  | 0.0~100.0ms        | Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.                                                  |
| Flanger Rate #     | 0.05~10.00Hz, note | Fréquence de modulation de l'effet flanger                                                                       |
| Flanger Depth      | 0~127              | Intensité de modulation de l'effet flanger.                                                                      |
| Flanger Feedback # | -98~+98%           | Détermine la quantité de signal de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (-) inversent la phase. |
| Flanger Balance #  | D100:0W~D0:100W    | Balance entre le flanger (W) et le signal entrant qui contourne cet effet (D).                                   |
| Level              | 0~127              | Niveau de sortie                                                                                                 |

## 78: SYMPATHETIC RESONANCE

Lorsque vous actionnez la pédale forte d'un piano acoustique, les cordes des autres touches sont libérées et vibrent sous l'effet des touches actionnées sur le clavier, rendant ainsi le son plus riche et plus vaste. Cet effet simule cette "résonance sympathique".



| Paramètre    | Réglage                 | Explication                                                                                                                 |
|--------------|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Depth #      | 0~127                   | Intensité de l'effet                                                                                                        |
| Damper #     | 0~127                   | Position de la pédale forte simulée (ce qui détermine la durée et l'ampleur des résonances).                                |
| Pre LPF      | 16~15000Hz, BYPASS      | Seuil au-delà duquel les hautes fréquences du signal entrant sont atténuées (BYPASS: pas d'atténuation)                     |
| Pre HPF      | BYPASS, 16~15000Hz      | Seuil en dessous duquel les basses fréquences du signal entrant sont atténuées (BYPASS: pas d'atténuation)                  |
| Peaking Freq | 200~8000Hz              | Fréquence centrale du filtre qui accentue/atténue la plage de fréquences voulue du signal entrant.                          |
| Peaking Gain | -15~+15dB               | Niveau d'accentuation/d'atténuation des fréquences traitées par le filtre.                                                  |
| Peaking Q    | 0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0 | Largeur de la bande traitée par le paramètre "Peaking Gain" (plus la valeur est grande, plus la bande devient étroite).     |
| HF Damp      | 16~15000Hz, BYPASS      | Fréquence à laquelle les aigus de la résonance sont atténués (BYPASS: pas d'atténuation)                                    |
| LF Damp      | BYPASS, 16~15000Hz      | Fréquence à laquelle les graves de la résonance sont atténués (BYPASS: pas d'atténuation)                                   |
| Lid          | 1~6                     | Cette fonction simule le changement de son produit sur un authentique piano à queue en ouvrant et en fermant son couvercle. |
| EQ Low Freq  | 200, 400Hz              | Fréquence de l'égalisation du grave.                                                                                        |
| EQ Low Gain  | -15~+15dB               | Niveau d'accentuation/d'atténuation des graves.                                                                             |
| EQ Mid Freq  | 200~8000Hz              | Fréquence de l'égaliseur médium.                                                                                            |
| EQ Mid Gain  | -15~+15dB               | Niveau d'accentuation/d'atténuation des médianes.                                                                           |
| EQ Mid Q     | 0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0 | Largeur de la bande des médianes (plus la valeur est élevée, plus la bande devient étroite).                                |
| EQ High Freq | 2000, 4000, 8000Hz      | Fréquence de l'égaliseur aigu.                                                                                              |
| EQ High Gain | -15~+15dB               | Niveau d'accentuation/d'atténuation des aigus.                                                                              |
| Level        | 0~127                   | Niveau de sortie                                                                                                            |

Remarque:

 (triolet de quadruples cr.),  (quadruple croche),  (triolet de triples croches),  
 (triple croche),  (triolet de doubles croches),  (triple croche point e),  
 (double croche),  (triolet de croches),  (double croche point e),  
 (croche),  (triolet de noires),  (croche point e),  
 (noire),  (triolet de blanches),  (noire point e),  (blanche),  
 (triolet de rondes),  (blanche point e),  (ronde),  
 (triolet de carr es),  (ronde point e),  (carr e)

### Remarques concernant les effets '3D'

Les effets "3D" suivants utilisent la technologie RSS (Roland Sound Space) pour créer une sensation spatiale impossible à réaliser avec un simple effet de delay, de réverb, de chorus, etc.

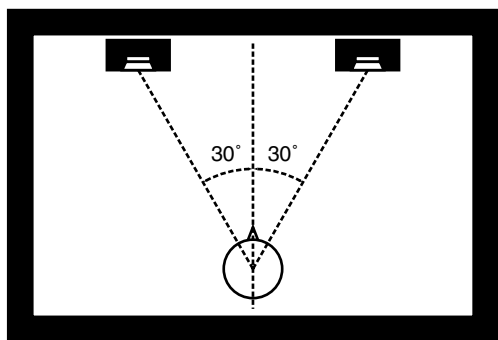
52: 3D DELAY

29: 3D CHORUS

30: 3D FLANGER

31: 3D STEP FLANGER

Afin de tirer parti de ces effets, nous vous conseillons de positionner les enceintes comme suit. Veuillez en outre à placer les enceintes suffisamment loin des murs arrière et latéraux.



Si la distance entre les enceintes est trop importante ou si la pièce produit trop de réflexions (réverb), l'aspect 3D a tendance à s'estomper.

Chacun de ces effets propose un paramètre "Output Mode". Si vous reliez les prises OUTPUT de l'instrument à un ampli, ce paramètre doit être réglé sur "SPEAKER". Si vous comptez travailler avec un casque, ce paramètre doit être réglé sur "PHONES". Cette mesure s'impose afin d'assurer la restitution du champ sonore 3D. Si vous choisissez le mauvais réglage, l'aspect 3D pourrait être indiscernable.

### Fonction STEP RESET

06: STEP FILTER

16: STEP RING MODULATOR

19: STEP PAN

20: SLICER

63: STEP PITCH SHIFTER

Ces cinq types reposent sur un séquenceur à seize étapes (ou "pas").

Vous pouvez leur assigner une source de contrôle vous permettant de forcer le retour au début de la séquence.

Pour ce faire, le paramètre Destination ad hoc doit être réglé sur "Step Reset".

Imaginons, par exemple, que vous vouliez utiliser la molette de modulation pour piloter l'effet. Dans ce cas, effectuez les réglages suivants.

**Source:** CC01: MODULATION

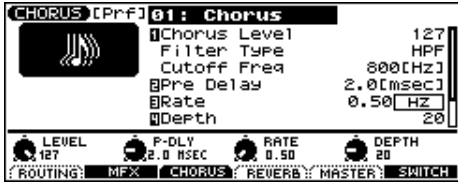
**Destination:** Step Reset

**Sens:** +63

Chaque fois que vous actionnez le levier le long de l'axe de modulation, la séquence retourne au premier pas.

# Réglages de chorus

\* Le processeur de chorus du JUNO-G peut aussi générer des effets de delay stéréo.



cf.

Pour en savoir plus sur ces réglages, voyez **Réglages d'effets** (p. 125).

| Paramètre            | Réglage               | Explication                                                                                                                                                                                                                  |
|----------------------|-----------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| (Chorus Type)        | 00 (OFF)–03           | Permet de choisir le type d’effet.                                                                                                                                                                                           |
| Chorus Level         | 0~127                 | Volume du chorus.                                                                                                                                                                                                            |
| Type 01: Chorus      |                       |                                                                                                                                                                                                                              |
| Filter Type          | OFF, LPF, HPF         | Type de filtre<br><b>OFF:</b> Aucun filtre n’est utilisé.<br><b>LPF:</b> coupe la plage de fréquence située au-dessus de la valeur Cutoff Freq.<br><b>HPF:</b> coupe la plage de fréquence située en dessous de Cutoff Freq. |
| Cutoff Freq          | 200~8000Hz            | Fréquence de coupure du filtre.                                                                                                                                                                                              |
| Pre Delay            | 0.0~100.0ms           | Règle le retard avant le commencement du chorus.                                                                                                                                                                             |
| Rate                 | 0.05~10.00Hz,<br>note | Vitesse de modulation                                                                                                                                                                                                        |
| Depth                | 0~127                 | Intensité de la modulation                                                                                                                                                                                                   |
| Phase                | 0~180°                | Diffusion du son                                                                                                                                                                                                             |
| Feedback             | 0~127                 | Niveau du signal d’effet réinjecté dans l’effet chorus.                                                                                                                                                                      |
| Type 02: Delay       |                       |                                                                                                                                                                                                                              |
| Dly Left             | 0~1000ms, note        | Retard avant le commencement du delay.                                                                                                                                                                                       |
| Dly Right            |                       |                                                                                                                                                                                                                              |
| Dly Center           |                       |                                                                                                                                                                                                                              |
| Center Feedback      | –98~+98%              | Niveau du signal de delay réinjecté dans l’effet.<br>Des valeurs négatives (–) inversent la phase.                                                                                                                           |
| HF Damp              | 200~8000Hz,<br>BYPASS | Fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l’effet est coupé.<br>Si vous ne voulez pas couper les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur “BYPASS”.                                                         |
| Left Level           | 0~127                 | Volume du signal retardé.                                                                                                                                                                                                    |
| Right Level          |                       |                                                                                                                                                                                                                              |
| Center Level         |                       |                                                                                                                                                                                                                              |
| Type 03: GM2 Chorus  |                       |                                                                                                                                                                                                                              |
| Pre-LPF              | 0~7                   | Atténue l’aigu du signal transmis au chorus.<br>Plus la valeur est élevée, plus le signal traité est sourd.                                                                                                                  |
| Level                | 0~127                 | Volume du chorus.                                                                                                                                                                                                            |
| Feedback             | 0~127                 | Niveau du signal d’effet réinjecté dans l’effet chorus.                                                                                                                                                                      |
| Delay                | 0~127                 | Règle le retard avant le commencement du chorus.                                                                                                                                                                             |
| Rate                 | 0~127                 | Vitesse de modulation                                                                                                                                                                                                        |
| Depth                | 0~127                 | Intensité de la modulation                                                                                                                                                                                                   |
| Send Level To Reverb | 0~127                 | Quantité du signal de chorus envoyé à la réverb.                                                                                                                                                                             |

Note:

♩<sub>3</sub> (triolet de quadruples cr.), ♩<sub>4</sub> (quadruple croche), ♩<sub>3</sub> (triolet de triples croches),  
♩ (triple croche), ♩<sub>3</sub> (triolet de doubles croches), ♩ (triple croche point e),  
♩ (double croche), ♩<sub>3</sub> (triolet de croches), ♩ (double croche point e),  
♩ (croche), ♩<sub>3</sub> (triolet de noires), ♩ (croche point e),  
♩ (noire), ♩<sub>3</sub> (triolet de blanches), ♩ (noire point e), ♩ (blanche),  
♩<sub>3</sub> (triolet de rondes), ♩ (blanche point e), ♩ (ronde),  
♩<sub>3</sub> (triolet de carr es), ♩ (ronde point e), ♩ (carr e)

## Réglages de réverbération



cf.

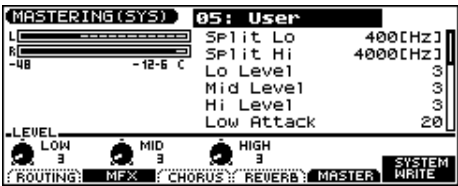
Pour en savoir plus sur ces réglages, voyez **Réglages d'effets** (p. 125).

| Paramètre                                                                                                                                             | Réglage                                                      | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| (Reverb Type)                                                                                                                                         | 00 (OFF)–05                                                  | Type de réverbération                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Reverb Level                                                                                                                                          | 0–127                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Type 01: Reverb</b> (Réverb normale)                                                                                                               |                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Type                                                                                                                                                  | ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY | Type de réverbération/delay<br><b>ROOM1:</b> Réverbération brève et très dense<br><b>ROOM2:</b> Réverbération brève à faible densité<br><b>STAGE1:</b> Réverbération tardive plus importante<br><b>STAGE2:</b> Réverb avec des premières réflexions très marquées<br><b>HALL1:</b> Réverbération très claire<br><b>HALL2:</b> Réverb riche<br><b>DELAY:</b> Delay conventionnel<br><b>PAN-DELAY:</b> Delay avec des échos à gauche et à droite |
| Time                                                                                                                                                  | 0–127                                                        | Durée de la réverbération (“Type”: ROOM1–HALL2)<br>Delay time (Type: DELAY, PAN-DELAY)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| HF Damp                                                                                                                                               | 200–8000Hz, BYPASS                                           | Fréquence au-dessus de laquelle les aigus de la réverbération sont coupés ou “atténués”.<br>Si vous ne voulez pas couper les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur “BYPASS”.                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Delay Feedback                                                                                                                                        | 0–127                                                        | Détermine le niveau du signal de delay réinjecté (pour “Type”= “DELAY” ou “PAN-DELAY”).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Type 02: SRV Room</b> (Simule la réverbération d’une pièce.)                                                                                       |                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Type 03: SRV Hall</b> (Simule la réverbération d’une salle de concert.)                                                                            |                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Type 04: SRV Plate</b> (Simule une réverbération à plaque toujours très populaire; réverbération générée en faisant vibrer une plaque métallique.) |                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Pre Delay                                                                                                                                             | 0.0–100.0ms                                                  | Retard avant le commencement de la réverb.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Time                                                                                                                                                  | 0–127                                                        | Durée de la réverbération                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Size                                                                                                                                                  | 1–8                                                          | Taille de la pièce ou salle simulée.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| High Cut                                                                                                                                              | 160Hz–12.5kHz, BYPASS                                        | Détermine la fréquence au-dessus de laquelle les hautes fréquences de la réverbération sont atténuées.<br>Si vous ne voulez pas atténuer les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur “BYPASS”.                                                                                                                                                                                                                                              |
| Density                                                                                                                                               | 0–127                                                        | Densité de la réverb.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| Diffusion                                                                                                                                             | 0–127                                                        | Le changement de densité de la réverbération dans le temps.<br>Plus la valeur est importante, plus la densité augmente dans le temps. (Cet effet se remarque surtout avec une durée de réverb plutôt longue.)                                                                                                                                                                                                                                  |
| LF Damp                                                                                                                                               | 50–4000Hz                                                    | Fréquence au-dessus de laquelle les aigus de la réverbération sont “étouffés”.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| LF Damp Gain                                                                                                                                          | –36–0dB                                                      | Spécifie la vitesse d’étouffement pour la bande choisie avec “LF Damp”.<br>Avec un réglage “0”, les basses fréquences de la réverbération ne sont pas atténuées.                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| HF Damp                                                                                                                                               | 4000Hz–12.5kHz                                               | Fréquence au-dessus de laquelle les hautes fréquences de la réverbération sont atténuées.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| HF Damp Gain                                                                                                                                          | –36–0dB                                                      | Spécifie la vitesse d’étouffement pour la bande choisie avec “HF Damp”.<br>Avec un réglage “0”, les hautes fréquences de la réverbération ne sont pas atténuées.                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Type 05: GM2 Reverb</b>                                                                                                                            |                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Character                                                                                                                                             | 0–7                                                          | Type de réverbération<br><b>0–5:</b> Reverb<br><b>6, 7:</b> Delay                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Pre-LPF                                                                                                                                               | 0–7                                                          | Atténue l’aigu du signal transmis à la réverb.<br>Plus la valeur est élevée, plus le signal traité est sourd.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Level                                                                                                                                                 | 0–127                                                        | Niveau de sortie de la réverb.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Time                                                                                                                                                  | 0–127                                                        | Durée de la réverbération                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Delay Feedback                                                                                                                                        | 0–127                                                        | Détermine le niveau du signal de delay réinjecté (pour “Reverb Character”= “6” ou “7”).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

Effet de mastérisation

Il s'agit d'un compresseur (limiteur) stéréo appliqué au signal final de sortie du JUNO-G. Il comporte des réglages indépendants pour l'aigu, le médium et le grave. Cet effet permet de comprimer les signaux dont le niveau dépasse le seuil défini afin de rendre le volume plus régulier. Lorsque vous effectuez le mixage final sur MD ou DAT, ou si vous créez un CD audio original, cette fonction vous permet d'enregistrer la copie mère à un niveau optimisé.

- \* Les réglages de l'effet "Mastering" s'appliquent au JUNO-G entier. Ces réglages ne se limitent pas aux Patches ou aux Performances.
- \* L'effet Mastering est appliqué au signal transmis aux prises OUTPUT A (MIX). Il ne traite pas le signal transmis aux prises OUTPUT B.



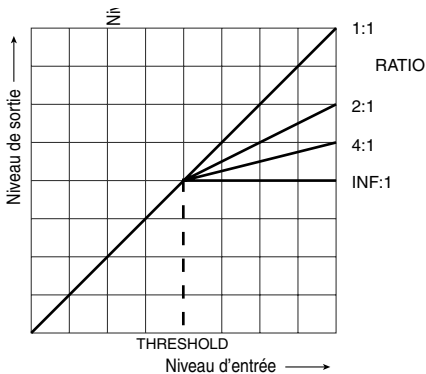
cf.

Pour en savoir plus sur ces réglages, voyez Réglages d'effets (p. 125).

| Paramètre          | Réglage                                                                            | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| (Type)             | 00: Hard Comp, 01: Soft Comp, 02: Low Boost, 03: Mid Boost, 04: Hi Boost, 05: User | Charge les réglages d'effets<br><b>00~04:</b> Réglages préprogrammés<br><b>05:</b> Réglages utilisateur<br>Appuyez sur [F6 (SYSTEM WRITE)] pour sauvegarder les réglages actuels comme réglages utilisateur.<br>* Vous pouvez sauvegarder un seul ensemble de réglages utilisateur. |
| Split Lo           | 200~800Hz                                                                          | Fréquence à laquelle les basses fréquences ("LO") et les moyennes fréquences ("MID") sont divisées.                                                                                                                                                                                 |
| Split Hi           | 2000~8000Hz                                                                        | Fréquence à laquelle les hautes ("HI") et les moyennes fréquences ("MID") sont divisées.                                                                                                                                                                                            |
| Lo/Mid/Hi Level    | 0~24dB                                                                             | Volume de sortie                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Low/Mid/Hi Attack  | 0~100ms                                                                            | Détermine le retard entre le moment où le volume atteint le niveau seuil et le déclenchement du compresseur.                                                                                                                                                                        |
| Low/Mid/Hi Release | 50~5000ms                                                                          | Détermine le retard entre le moment où le volume descend sous le niveau seuil et la coupure du compresseur.                                                                                                                                                                         |
| Low/Mid/Hi Thresh  | -36~0dB                                                                            | Détermine le niveau seuil auquel la compression commence.                                                                                                                                                                                                                           |
| Low/Mid/Hi Ratio   | 1.00:1~INF:1 (INF: ∞)                                                              | Taux de compression                                                                                                                                                                                                                                                                 |

A propos de 'THRESHOLD (Thresh)' et 'RATIO'

Comme le montre le schéma ci-dessous, ces paramètres déterminent la manière dont s'exerce la compression du niveau.



# Paramètres communs à tous les modes (System)

Les paramètres concernant le fonctionnement global du JUNO-G, tels que l'accord ou la réception des messages MIDI, sont appelés **paramètres système**. Cette section explique comment régler ces paramètres système et en décrit les fonctions.

## Réglage des paramètres système

1. A la page "PATCH PLAY, PERFORM PLAY" ou "PART MIXER" appuyez sur EDIT [MENU].
2. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] [▲] [▼] pour sélectionner "2. System" et appuyez sur [ENTER].

La fenêtre "System Menu" apparaît.



3. Appuyez sur [F1]~[F5] pour sélectionner un groupe de paramètres.  
La page "A SYSTEM SETUP" apparaît.
4. Appuyez sur [F1]~[F4] ou [▲] [▼] pour sélectionner le paramètre à modifier.
5. Utilisez la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC] pour changer le réglage.
6. Répétez les étapes 3-5 pour régler les paramètres système que vous voulez changer.
7. Appuyez sur [F6 (WRITE)] pour sauvegarder les réglages modifiés.
8. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.

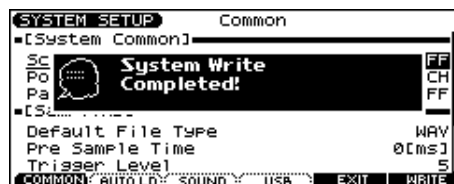
## Sauvegarder les réglages système (System Write)

Les changements de réglages système sont temporaires: ils sont perdus dès que vous mettez l'instrument hors tension. Pour conserver ces réglages, sauvegardez-les en mémoire interne.

### NOTE

Lors de la sauvegarde, vous remplacez les anciennes données de la mémoire de destination par les nouvelles. Cependant, vous pouvez récupérer les réglages d'usine en initialisant les paramètres avec la fonction "Factory Reset".

1. Réglez les paramètres du système et appuyez sur [F6 (WRITE)].



L'écran affiche "System Write Completed!". Les données sont sauvegardées et l'écran retourne à la page "SYSTEM SETUP".

## Infos concernant le système

1. Appuyez sur EDIT [MENU].
2. Utilisez la molette VALUE ou [INC] [DEC] [▲] [▼] pour sélectionner "2. System" et appuyez sur [ENTER].  
La fenêtre "System Menu" apparaît.
3. Appuyez sur [F6 (INFORMATION)].  
La page "SYSTEM INFO" apparaît.
4. Appuyez sur [F1]~[F3] pour afficher les informations qui vous intéressent.  
[F1 (MEMORY)]: Affiche la mémoire totale installée.  
[F2 (SRX)]: Affiche le nom de la carte d'extension installée.  
[F3 (VERSION)]: Indique la version du système du JUNO-.
5. Appuyez sur [F6 (EXIT)] ou [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

## Paramètres communs à tous les modes (System)

# Fonctions des paramètres système

Cette section décrit les fonctions et l'agencement des paramètres système.

## System Menu [F1 (GENERAL)]

### [F1 (COMMON)]

| Paramètre            | Réglage                                  | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----------------------|------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>System Common</b> |                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Power Up Mode        | PATCH,<br>PERFORMANCE                    | Mode en vigueur à la mise sous tension du JUNO-G.<br><b>PATCH:</b> Mode Patch<br><b>PERFORMANCE:</b> Mode Performance                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Patch Remain         | OFF, ON                                  | Détermine si les notes produites sont maintenues (ON) quand vous choisissez un autre patch/kit de batterie ou non (OFF).<br>Si ce paramètre est activé (ON), les changements induits par des messages MIDI tels que Volume ou Pan (CC 5, 7, 10, 65, 68, 71~74, RPN 0, 1, 2, MONO ON, POLY ON) ainsi que les réglages de timbre et de volume produits par divers contrôleurs sont conservés.<br><i>* Par contre, les réglages d'effet changent dès que vous changez de Patch ou de kit de batterie, quel que soit le réglage "Patch Remain". Certains réglages d'effets peuvent rendre des notes inaudibles bien que le commutateur "Patch Remain" soit actif.</i> |
| <b>Audio Rec</b>     |                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Default File Type    | WAV, AIFF                                | Format de fichier utilisé pour sauvegarder un échantillon                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Input Select         | LINE IN L/R,<br>LINE IN L,<br>MICROPHONE | Source externe du signal d'entrée<br><b>LINE IN L/R:</b> L/R (stéréo)<br><b>LINE IN L:</b> L (mono)<br><b>MICROPHONE:</b> L (mono, niveau de micro)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

### [F2 (AUTO LD)]

| Paramètre                      | Réglage | Explication                                                                                                                                         |
|--------------------------------|---------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Load Preset Samples at Startup | OFF, ON | Détermine si les échantillons préprogrammés (Preset) sont chargés (ON) ou non (OFF) en mémoire à la mise sous tension.                              |
| Load User Samples at Startup   | OFF, ON | Détermine si les échantillons de la mémoire utilisateur et de la carte de mémoire sont chargés (ON) ou non (OFF) en mémoire à la mise sous tension. |
| Load Demo Song at Startup      | OFF, ON | Détermine si les échantillons de la mémoire utilisateur et de la carte de mémoire sont chargés (ON) ou non (OFF) en mémoire à la mise sous tension. |

### [F3 (SOUND)]

| Paramètre                 | Réglage                     | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|---------------------------|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Générateur de sons</b> |                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Master Tune               | 415.3~466.2Hz               | Accord global (diapason) du JUNO-G<br>L'écran affiche la fréquence de la note "A4" (La central).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Master Key Shift          | -24+ +24                    | Décalle la hauteur globale du JUNO-G par demi-tons.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Master Level              | 0~127                       | Volume global du JUNO-G                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| Output Gain               | -12~ 12dB                   | Niveau de sortie du JUNO-G.<br>Si, par exemple, le nombre de voix est relativement restreint, vous pouvez augmenter le niveau de sortie afin d'atteindre un niveau idéal pour l'enregistrement ou autres opérations.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Mix/Parallel              | MIX, PARALLEL               | Détermine la sortie du signal global du JUNO-G.<br><b>MIX:</b> Acheminement de tous les signaux aux sorties OUTPUT A (MIX). Pour écouter le signal global final, choisissez l'option "MIX".<br><b>PARALLEL:</b> Sortie en fonction des réglages "Output Assign".<br><i>* Les signaux assignés à la prise INDIVIDUAL 3 par le réglage "Output Assign" sont acheminés à la sortie OUTPUT A (MIX) gauche. Les signaux assignés à la prise INDIVIDUAL 4 sont eux acheminés à la sortie OUTPUT A (MIX) droite.</i><br><i>* La prise casque PHONES produit le même signal que les prises OUTPUT A (MIX). Les signaux assignés aux sorties OUTPUT B (avec "Output Assign") ne sont donc pas envoyés à la prise PHONES. Veillez donc à régler les signaux que vous voulez écouter avec le casque sur "MIX".</i> |
| <b>Preview</b>            |                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Preview Mode              | SINGLE,<br>CHORD,<br>PHRASE | <b>SINGLE:</b> Les notes définies par le paramètre "Preview 1~4 Note Number" sont produites l'une à la suite de l'autre.<br><b>CHORD:</b> Les notes définies par le paramètre "Preview 1~4 Note Number" sont produites simultanément.<br><b>PHRASE:</b> Joue la phrase associée au type/à la catégorie du Patch.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Preview 1~4 Note Number   | C - -G9                     | Définit la hauteur des quatre notes produites quand "Preview Mode" est réglé sur "SINGLE" ou "CHORD".<br><i>* Ce réglage n'a pas d'effet si vous avez réglé "Preview Mode" sur "PHRASE".</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Preview 1~4 Velocity      | OFF, 1~127                  | Définit le toucher des quatre notes produites quand "Preview Mode" est réglé sur "SINGLE" ou "CHORD".<br><i>* Ce réglage n'a pas d'effet si vous avez réglé "Preview Mode" sur "PHRASE".</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |

## Paramètres communs à tous les modes (System)

| Paramètre                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | Réglage  | Explication                                                                                 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Permet d'effectuer les réglages d'accord pour le mode Patch.</b><br>Le JUNO-G permet d'utiliser une autre gamme que la gamme tempérée. La hauteur est ajustée en cents par rapport à la gamme tempérée.<br>* <i>Un cent est 1/100e de demi-ton.</i><br>Vous pouvez créer une série de réglages "Scale Tune" (gamme) en mode Patch. En mode Performance, vous pouvez effectuer ce réglage individuellement pour chaque partie (p. 66).<br>* <i>En mode Patch, ce réglage est uniquement disponible pour la partie clavier.</i><br>• La gamme choisie s'applique aux messages MIDI venant d'un appareil MIDI externe. |          |                                                                                             |
| Scale Tune Switch                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | OFF, ON  | Activez ce paramètre lorsque vous souhaitez utiliser une autre gamme que la gamme tempérée. |
| Patch Scale Tune for C-B                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | -64+ +63 | Permet d'effectuer les réglages d'accord pour le mode Patch.                                |

### [F4 (USB)]

| Paramètre     | Réglage       | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|---------------|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| USB Mode      | STORAGE, MIDI | Détermine le mode de fonctionnement du port USB à la mise sous tension.<br><b>STORAGE:</b> Mode d'archivage. Choisissez cette option pour transférer des fichiers.<br><b>MIDI:</b> Mode MIDI. Choisissez cette option pour échanger des messages MIDI avec un séquenceur ou tout autre logiciel.<br>* <i>Pour en savoir plus sur le mode USB, voyez <b>Sélection du mode de fonctionnement USB</b> (p. 169).</i> |
| USB-MIDI Thru | OFF, ON       | Lorsque "USB Mode" est réglé sur "MIDI", ce commutateur permet de déterminer si les messages MIDI reçus via MIDI IN sont retransmis (ON) au connecteur MIDI OUT ou non (OFF).                                                                                                                                                                                                                                    |

#### NOTE

Passez en mode USB avant de brancher le JUNO-G à votre ordinateur avec un câble USB. Si vous changez ce réglage alors que le JUNO-G est branché, l'ordinateur risque de ne pas le reconnaître.

**cf.** ➡

Pour en savoir plus sur la connexion à votre ordinateur en mode USB, voyez p. 169.

## System Menu [F2 (KBD/CTRL)]

### [F1 (KBD)]

| Paramètre         | Réglage              | Explication                                                                                                                                                                                                               |
|-------------------|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Keyboard Velocity | REAL, 1~127          | Détermine la valeur de toucher transmise lorsque vous jouez sur le clavier.<br><b>REAL:</b> Les valeurs de toucher réel sont transmises.<br><b>1~127:</b> Une valeur fixe est transmise, quel que soit le toucher exercé. |
| Touch Sens        | LIGHT, MEDIUM, HEAVY | Réponse du clavier<br><b>LIGHT:</b> Clavier très sensible pour toucher léger<br><b>MEDIUM:</b> Standard<br><b>HEAVY:</b> Simulation d'un piano acoustique                                                                 |

### [F2 (PDL BND)]

| Paramètre            | Réglage                                                                                                                                                                                                                   | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Pédale</b>        |                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| Control Pedal Assign | CC01~31, 33~95, BEND UP, BEND DOWN, AFTERTOUCH, OCT UP, OCT DOWN, START/STOP, PUNCH IN/OUT, TAP TEMPO, PROG UP, PROG DOWN, FAVORITE UP, FAVORITE DOWN, ARP SW, RHY START/STOP, CHORD SW, LIVE SET UP, LIVE SET DOWN, LOOP | Fonction de la pédale branchée à la prise PEDAL CONTROL<br><b>CC01~31, 33~95:</b> Commandes de contrôle 1~31, 33~95<br><b>BEND UP:</b> La hauteur augmente par demi-tons (4 octaves maximum) chaque fois que vous enfoncez la pédale.<br><b>BEND DOWN:</b> La hauteur diminue par demi-tons (4 octaves maximum) chaque fois que vous enfoncez la pédale.<br><b>AFTERTOUCH:</b> Aftertouch<br><b>OCT UP:</b> Chaque fois que vous actionnez la pédale, la plage de clavier augmente par octaves (3 octaves maximum).<br><b>OCT DOWN:</b> Chaque fois que vous actionnez la pédale, la plage de clavier diminue par octaves (3 octaves maximum).<br><b>START/STOP:</b> L'enregistreur de morceau démarre/s'arrête.<br><b>PUNCH IN/OUT:</b> Démarre/arrête l'enregistrement Punch In manuel.<br><b>TAP TEMPO:</b> Fonction Tap tempo (règle le tempo selon les intervalles entre chaque pression sur la pédale).<br><b>PROG UP:</b> Choisit le son suivant.<br><b>PROG DOWN:</b> Choisit le son précédent.<br><b>FAVORITE UP:</b> Choisit le Patch/la Performance favori(te) portant le numéro suivant ou de la banque suivante.<br><b>FAVORITE DOWN:</b> Choisit le son favori précédent ou de la banque précédente.<br><b>ARP SW:</b> Active/coupe la fonction d'arpèges/rythmique.<br><b>RHY START/STOP:</b> Active/coupe la reproduction de motif rythmique<br><b>CHORD SW:</b> Active/coupe la fonction "Chord Memory" I.<br><b>LIVE SET UP:</b> Passe à l'étape suivante d'une liste "Live Setting".<br><b>LIVE SET DOWN:</b> Passe à l'étape précédente d'une liste "Live Setting".<br><b>LOOP:</b> Active/coupe le jeu en boucle |

## Paramètres communs à tous les modes (System)

| Paramètre              | Réglage           | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|------------------------|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Control Pedal Polarity | STANDARD, REVERSE | Sélectionne la polarité de la pédale.<br>Le signal électrique produit par certaines pédales lorsqu'elles sont enfoncées ou relâchées est inversé par rapport à celui d'autres pédales. Si votre pédale a un effet opposé à ce que vous attendiez, réglez ce paramètre sur "REVERSE". Si vous utilisez une pédale Roland (qui ne dispose pas de commutateur de polarité), réglez ce paramètre sur "STANDARD". |
| Hold Pedal Polarity    | STANDARD, REVERSE |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Continuous Hold Pedal  | OFF, ON           | Détermine si la prise HOLD PEDAL reconnaît (ON) ou non (OFF) la fonction de pédale forte continue. En activant cette fonction et en branchant une pédale (DP-10, etc.) disponible en option, vous pouvez contrôler le maintien des notes de piano de façon beaucoup plus nuancée.                                                                                                                            |

### [F3 (CTRL)]

| Paramètre           | Réglage                              | Explication                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---------------------|--------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sys Ctrl 1-4 Source | OFF, CC01-95, PITCH BEND, AFTERTOUCH | Sélectionne le message MIDI utilisé pour la fonction "System Control".<br><b>OFF:</b> La commande de contrôle système ne sera pas utilisée.<br><b>CC01-95:</b> Commandes de contrôle 1-95<br><b>PITCH BEND:</b> Pitch Bend<br><b>AFTERTOUCH:</b> Aftertouch |

### Commande système

Cette fonction rompt avec les méthodes déjà utilisées et permet de faire appel à des messages MIDI pour appliquer des changements en temps réel aux paramètres de son. Elle s'appelle **Matrix Control** (p. 44). De même, la fonction qui permet d'utiliser les messages MIDI pour changer les réglages MFX en temps réel s'appelle **MFX Control** (p. 129). En principe, le contrôle matriciel (Matrix Ctrl) sert aux réglages des Patches et le contrôle des multi-effets aux réglages des Patches, kits de batterie et Performances.

Toutefois, si vous ne devez pas changer les messages MIDI utilisés pour le contrôle matriciel ou le contrôle des multi-effets pour chaque Patch/kit de batterie/Performance ou si vous comptez vous servir d'un message MIDI spécifique pour ces deux types de contrôles, nous vous conseillons de faire appel à la fonction **System Control**. Autrement dit, on pourrait appeler ces commandes du système "contrôle global matriciel/des multi-effets" pour le JUNO-G entier. Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre commandes système (System Controls).

## System Menu [F3 (MIDI)]

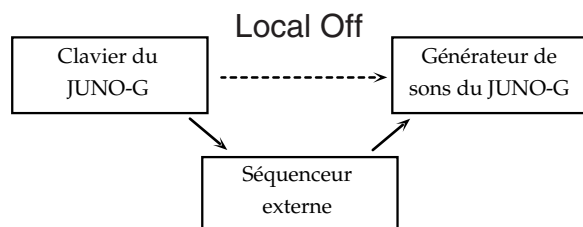
### [F1 (GENERL)]

| Paramètre                   | Réglage   | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------------|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Local Switch                | OFF, ON   | Détermine si le générateur de sons interne est déconnecté (OFF) de la section de contrôle (clavier, levier Pitch Bend/Modulation, commandes, boutons, contrôleur D Beam, pédale, etc.) ou non (ON).<br>Normalement, ce paramètre est sur "ON" mais si vous souhaitez utiliser le clavier et les commandes du JUNO-G pour ne contrôler que des modules externes, réglez-le sur "OFF".                                                                                                                                                              |
| Device ID                   | 17-32     | Pour transmettre ou recevoir des messages SysEx (système exclusifs), réglez ce paramètre pour qu'il corresponde au numéro d'identification (Device ID) de l'autre appareil MIDI.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Remote Keyboard Switch      | OFF, ON   | Activez (ON) ce paramètre si vous souhaitez vous servir d'un clavier MIDI externe au lieu du clavier du JUNO-G. Dans ce cas, le canal de transmission MIDI du clavier MIDI externe peut être réglé sur n'importe quel canal. Normalement, ce paramètre reste sur "OFF".<br>* Activez (ON) ce paramètre si vous souhaitez piloter le JUNO-G à partir d'un appareil MIDI externe lorsque vous jouez avec la fonction d'arpèges.                                                                                                                     |
| Performance Control Channel | 1-16, OFF | Sélectionne le canal de réception MIDI utilisé pour les changements de Performances quand vous transmettez des messages MIDI (changements de programme/sélection de banque) d'un appareil MIDI externe.<br>Réglez-le sur "OFF" si vous ne comptez pas effectuer les changements de Performance à partir de l'instrument MIDI externe.<br>* Si l'instrument ne reçoit qu'un changement de programme et si le réglage de ce paramètre correspond au canal de réception MIDI d'une partie, l'instrument donne priorité au changement de Performance. |
| Kbd Patch Rx/Tx Channel     | 1-16      | Définit le canal de transmission et de réception des messages MIDI pour la partie clavier en mode Patch.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

## Utiliser le commutateur "Local On/Off"

Quand vous utilisez le JUNO-G avec un logiciel séquenceur externe, réglez "Local" sur "Off". Lisez ce qui suit pour en savoir plus.

### Connexion du JUNO-G à un séquenceur externe



Généralement, les connexions se font pour que les données circulent ainsi: clavier du JUNO-G → logiciel séquenceur externe → générateur de sons du JUNO-G. Généralement, le clavier du JUNO-G est connecté au générateur de sons interne. Cette connexion interne est contrôlée par le commutateur "Local". Si vous coupez le commutateur ("Local OFF"), le clavier et le générateur de sons du JUNO-G sont débranchés, ce qui vous permet d'utiliser la connexion décrite ci-dessus avec un logiciel séquenceur externe.

## [F2 (TX)]

| Paramètre               | Réglage | Explication                                                                                                                         |
|-------------------------|---------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Transmit Program Change | OFF, ON | Détermine si les messages de changements de programme sont transmis (ON) ou non (OFF).                                              |
| Transmit Bank Select    | OFF, ON | Détermine si les messages de sélection de banque sont transmis (ON) ou non (OFF).                                                   |
| Transmit Active Sensing | OFF, ON | Détermine si les messages "Active Sensing" (détection active) sont transmis (ON) ou non (OFF).                                      |
| Transmit Edit Data      | OFF, ON | Détermine si les changements de réglages d'un Patch, d'une Performance sont transmis sous forme de données SysEx (ON) ou non (OFF). |
| Soft Through            | OFF, ON | La fonction Thru retransmet tels quels à la prise MIDI OUT tous les messages reçus à la prise MIDI IN.                              |

## [F3 (RX)]

| Paramètre              | Réglage | Explication                                                                         |
|------------------------|---------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Receive Program Change | OFF, ON | Détermine si les messages de changements de programme sont reçus (ON) ou non (OFF). |
| Receive Bank Select    | OFF, ON | Détermine si les messages de sélection de banque sont reçus (ON) ou non (OFF).      |
| Receive Exclusive      | OFF, ON | Détermine si les messages propres au système sont reçus (ON) ou non (OFF).          |
| Receive GM System On   | OFF, ON | Détermine si les messages "General MIDI System On" sont reçus (ON) ou non (OFF).    |
| Receive GM2 System On  | OFF, ON | Détermine si les messages "General MIDI 2 System On" sont reçus (ON) ou non (OFF).  |
| Receive GS Reset       | OFF, ON | Détermine si les messages GS Reset sont reçus (ON) ou non (OFF).                    |

## [F4 (MMC MTC)]

| Paramètre                                                                                                                                                                                                                                                  | Réglage              | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>MMC</b>                                                                                                                                                                                                                                                 |                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| MMC (MIDI Machine Control) désigne un format qui permet, grâce à des messages MIDI, de piloter des produits comme des enregistreurs à bande, magnétoscopes et systèmes d'enregistrement numériques. Ce format propose 37 commandes MMC, dont Stop et Play. |                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| MMC Mode                                                                                                                                                                                                                                                   | MASTER, SLAVE        | Quand vous synchronisez le JUNO-G avec un enregistreur sur disque dur comme ceux de la série VS de Roland, vous devez définir le signal de synchronisation utilisé pour l'enregistreur de morceau du JUNO-G.<br><b>MASTER:</b> Le JUNO-G est l'élément maître. Choisissez ce réglage si vous voulez synchroniser les autres dispositifs sur le JUNO-G.<br><b>SLAVE:</b> Le JUNO-G est esclave. Choisissez ce réglage pour synchroniser le JUNO-G avec des messages MMC (MIDI Machine Control) transmis par l'appareil externe.                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| MMC Output                                                                                                                                                                                                                                                 | OFF, ON              | Activez ("ON") ce paramètre pour synchroniser l'instrument avec un enregistreur sur disque dur comme ceux de la série VS de Roland.<br>Le réglage "ON" permet le transfert des commandes MMC (Play, Stop et Locate).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>MTC</b>                                                                                                                                                                                                                                                 |                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| MTC Sync Output                                                                                                                                                                                                                                            | OFF, ON              | Réglez ce paramètre sur "ON" pour transmettre des messages MTC (MIDI Time Code) à un dispositif MIDI externe. Sinon, réglez-le sur "OFF".                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| MTC Frame Rate                                                                                                                                                                                                                                             | 24, 25, 29N, 29D, 30 | MTC frame rate<br>Vérifiez que le réglage est identique sur le maître et sur l'appareil asservi.<br><b>24:</b> 24 images par seconde<br><b>25:</b> 25 images par seconde<br><b>29N:</b> 29 images par seconde, format "Non Drop".<br><b>29D:</b> 29 images par seconde, format "Non Drop".<br><b>30:</b> 30 images par seconde, format "Non Drop".<br><br>* Si vous synchronisez le JUNO-G avec un enregistreur sur disque dur comme ceux de la série VS de Roland, n'importe quel réglage fera l'affaire (tant qu'il est identique sur les deux appareils). Par contre, si vous synchronisez le JUNO-G avec une source vidéo comme un magnétoscope, la vitesse d'avance (Frame Rate) de la source vidéo étant fixe, vous devez aligner le réglage "MTC Frame Rate" de l'instrument sur cette valeur. |
| MTC Offset Time Hour                                                                                                                                                                                                                                       | 0~23 (heures)        | Règle la synchronisation de jeu du JUNO-G et l'appareil externe par pas d'une heure.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |

## Paramètres communs à tous les modes (System)

| Paramètre              | Réglage         | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|------------------------|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| MTC Offset Time Minute | 0~59 (minutes)  | Règle la synchronisation de jeu du JUNO-G et l'appareil externe par pas d'une minute.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| MTC Offset Time Second | 0~59 (secondes) | Règle la synchronisation de jeu du JUNO-G et l'appareil externe par pas d'une seconde.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| MTC Offset Time Frame  | 0~29 (frames)   | Règle la synchronisation de jeu du JUNO-G et l'appareil externe par pas d'une image (frame).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| MTC Error Level        | 0~10            | Définit la fréquence de contrôle du statut de réception quand l'instrument reçoit des messages MTC d'un dispositif externe. Arrêtez la synchronisation si ce contrôle révèle la présence d'un problème.<br>Plus la valeur est élevée et plus les contrôles sont espacés.<br>Normalement, plus cette valeur numérique est basse, plus le contrôle est précis. Toutefois, la reproduction risque de s'arrêter fréquemment si ces vérifications sont trop rigoureuses, ce qui n'est pas souhaitable. Vous pouvez alors augmenter la valeur "Error Level": dans ce cas, même en présence de problèmes liés à la réception MTC, la synchronisation continuera (tant que ces problèmes ne sont pas trop sérieux). |

### MIDI Clock et MTC

MIDI Clock et MTC (MIDI Time Code) sont deux types de messages servant à la synchronisation. Choisissez le type de message en fonction de l'application visée. Les messages MIDI Clock transmettent les réglages de tempo et permettent la synchronisation sur le tempo d'un séquenceur, tandis que les messages MTC synchronisent les opérations entre appareils basés sur un temps absolu. Les stations de travail de la série VS de Roland sont des enregistreurs sur disque dur. Ces appareils ne sont donc pas en mesure de transmettre des messages MIDI Clock. Par contre, vous pouvez vous servir de messages MTC pour synchroniser un enregistreur sur disque dur et le JUNO-G. Les appareils de la série VS comportent aussi des pistes conçues spécialement pour l'enregistrement des messages MIDI Clock. Grâce à ces pistes, vous pouvez enregistrer les messages MIDI Clock du JUNO-G. Cela vous offre une alternative à la synchronisation: quand vous reproduisez ces pistes, l'appareil VS semble envoyer des messages MIDI Clock (alors qu'en réalité, il lit les pistes contenant ces messages enregistrés). Comme cette méthode requiert l'enregistrement préalable du tempo dans la piste de synchronisation du VS, les messages MTC sont surtout utiles pour synchroniser des morceaux ne contenant que peu de données de tempo.

### Types de MTC

Cet encadré indique les types de MTC disponibles sur le JUNO-G. Choisissez la même vitesse d'avance que celle du dispositif externe. Pour une source autre que vidéo, vous pouvez choisir toute vitesse d'avance (tant que le réglage est identique sur les deux appareils à synchroniser).

- 30:** Correspond à une avance de 30 images par seconde, format "Non Drop". C'est le format utilisé pour les appareils audio comme les enregistreurs à bande analogiques et pour le format de télévision NTSC noir et blanc (au Japon et aux E.-U.).
- 29N:** Correspond à une avance de 29,97 images par seconde, format "Non Drop". C'est la vitesse utilisée pour le format de télévision NTSC couleur (au Japon et aux E.-U.).
- 29D:** 29,97 frames par seconde, format "Drop". C'est la vitesse utilisée pour le format de télévision NTSC couleur (au Japon et aux E.-U.).
- 25:** 25 frames par seconde. Vitesse des formats vidéo SECAM et PAL, des équipements audio et des films (en Europe et dans d'autres régions).
- 24:** 24 frames par seconde. C'est la vitesse utilisée pour les équipements vidéo, audio et pour les films aux E.-U.

### Format "Non-Drop" et format "Drop"

Il existe deux types de formats pour les magnétoscopes NTSC: non-drop et drop. Le format "Non-Drop" repose sur un code temporel continu. En revanche, le format "Drop" (pour la télévision NTSC couleur) laisse tomber (en omettant) deux images au début de chaque minute, à l'exception de chaque 10ème minute d'une heure. Le format "Non-Drop" sert dans la majorité des productions audio et vidéo car sa vitesse continue facilite son utilisation. En revanche, pour les applications comme la diffusion, où le code temporel doit correspondre au temps de synchronisation, on utilise le format "Drop".

## System Menu [F4 (METRO/SYNC)]

### [F1 (METRO)]

| Paramètre           | Réglage                                                | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|---------------------|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Metronome Mode      | OFF,<br>PLAY-ONLY,<br>REC-ONLY,<br>PLAY&REC,<br>ALWAYS | Permet de spécifier quand le métronome doit fonctionner.<br><b>OFF:</b> Le son du métronome est coupé.<br><b>PLAY-ONLY:</b> Le métronome n'est audible que pendant la reproduction.<br><b>REC-ONLY:</b> Le métronome n'est audible que pendant l'enregistrement.<br><b>PLAY&amp;REC:</b> Le métronome est audible pendant la reproduction et l'enregistrement.<br><b>ALWAYS:</b> Le métronome est audible en permanence.<br>* Si vous avez ajouté une coche (✓) en appuyant sur [F5 (CLICK)] dans la fenêtre "Tempo" (affichée d'une pression sur [TEMPO]), le métronome est toujours audible. |
| Metronome Level     | 0~10                                                   | Volume du métronome                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Metronome Sound     | TYPE1~TYPE4                                            | <b>TYPE 1:</b> Son de métronome conventionnel avec un son de cloche sur le premier temps de chaque mesure.<br><b>TYPE 2:</b> Clics<br><b>TYPE 3:</b> Bips<br><b>TYPE 4:</b> Cloche                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| Beat Indicator Mode | REC&PLAY,<br>ALWAYS                                    | Clignotement du témoin de métronome en façade<br><b>ALWAYS:</b> Clignote toujours en suivant le tempo.<br><b>REC&amp;PLAY:</b> Clignote uniquement durant la reproduction et l'enregistrement.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |

## Paramètres communs à tous les modes (System)

### [F2 (SYNC)]

| Paramètre              | Réglage                               | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|------------------------|---------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sync Mode              | MASTER, SLAVE-MIDI, SLAVE-MTC, REMOTE | Message de synchronisation utilisé par l'enregistreur de morceau du JUNO-G<br><b>MASTER:</b> Le JUNO-G est l'élément maître. Choisissez ce réglage si vous utilisez le JUNO-G seul, s'il n'est synchronisé avec aucun autre appareil ou si vous voulez asservir des dispositifs MIDI au JUNO-G.<br><b>SLAVE-MIDI:</b> Le JUNO-G est esclave. Ce réglage permet de synchroniser le JUNO-G avec des messages MIDI Clock transmis par un dispositif MIDI externe.<br><b>SLAVE-MTC:</b> Le JUNO-G est esclave. Ce réglage permet de synchroniser le JUNO-G avec des messages MTC (MIDI Time Code) transmis par un dispositif MIDI externe.<br><b>REMOTE:</b> Permet de déclencher/d'arrêter à distance le dispositif MIDI externe. Le tempo se conforme alors au réglage défini sur le JUNO-G. |
| Sync Output            | OFF, ON                               | Régalez ce paramètre sur "ON" pour transmettre les messages MIDI de synchronisation (MIDI Clock, Start, Continue, Stop, Song Position Pointer et Song Select) à un appareil MIDI externe. Sinon, réglez-le sur "OFF".                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Arp/Rhythm Sync Switch | OFF, ON                               | Détermine si le déclenchement/l'arrêt de l'arpège ou du motif rythmique est synchronisé avec l'enregistreur de morceau.<br><b>OFF:</b> Le démarrage/l'arrêt n'est pas synchronisé avec l'enregistreur.<br><b>ON:</b> Quand l'enregistreur tourne, l'arpège/le motif démarre au début de la mesure suivante. Quand vous arrêtez l'enregistreur, la production d'arpège ou le motif rythmique s'interrompt aussi.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Tempo Override         | OFF, ON                               | Détermine si le tempo de l'enregistreur de morceau change (ON) ou non (OFF) quand vous changez de Performance.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

## System Menu [F5 (D BEAM)]

### [F1 (GENEAL)]

| Paramètre          | Réglage | Explication                                                                                                              |
|--------------------|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>SENSIBILITY</b> |         |                                                                                                                          |
| D Beam Sens        | 0~127   | Règle la sensibilité du contrôleur D Beam.<br>Plus la valeur choisie est élevée, plus le contrôleur D Beam est sensible. |

### [F2 (ASSIGN)]

| Paramètre | Réglage                                                                                                                      | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|-----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Type      | CC01-31, 33-95, BEND UP, BEND DOWN, START/STOP, TAP TEMPO, ARP GRID, ARP DURATION, ARP MOTIF, ARP OCTAVE UP, ARP OCTAVE DOWN | Sélectionne la fonction pilotée par le contrôleur D Beam.<br><b>CC01-31, 33-95:</b> Commandes de contrôle 1~31, 33~95<br><b>BEND UP:</b> Pilote la hauteur selon le réglage "Pitch Bend Range Up" (p. 37).<br><b>BEND DOWN:</b> Pilote la hauteur selon le réglage "Pitch Bend Range Down" (p. 37).<br><b>START/STOP:</b> Lance/arrête l'enregistreur de morceau.<br><b>TAP TEMPO:</b> Tempo spécifié par le rythme avec lequel vous déplacez la main au-dessus du contrôleur D Beam).<br><b>ARP GRID:</b> Grille d'arpège<br><b>ARP DURATION:</b> Durée de chaque note de l'arpège.<br><b>ARP MOTIF:</b> Motif de l'arpège<br><b>ARP OCTAVE UP:</b> Ces boutons transposent la plage des arpèges vers le haut par pas d'une octave (maximum 3 octaves).<br><b>ARP OCTAVE DOWN:</b> Ces boutons transposent la plage des arpèges vers le bas par pas d'une octave (maximum 3 octaves). |
| Range Min | 0~127                                                                                                                        | Limite inférieure de la plage du contrôleur D Beam.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Range Max | 0~127                                                                                                                        | Limite supérieure de la plage du contrôleur D Beam.<br>En choisissant une valeur Range Max inférieure à la valeur Range Min, vous pouvez inverser l'effet (la plage de changement).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

### [F3 (ATV EXP)]

| Paramètre | Réglage | Explication                                                                                                                                                                      |
|-----------|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Range Min | 0~127   | Limite inférieure de la plage Active Expression.                                                                                                                                 |
| Range Max | 0~127   | Limite supérieure de la plage Active Expression.<br>En choisissant une valeur Range Max inférieure à la valeur Range Min, vous pouvez inverser l'effet (la plage de changement). |

### [F4 (SYNTH)]

| Paramètre              | Réglage          | Explication                                                                                                                                                                                                                  |
|------------------------|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Niveau et plage</b> |                  |                                                                                                                                                                                                                              |
| Level                  | 0~127            | Règle le volume.                                                                                                                                                                                                             |
| Chorus Send Level      | 0~127            | Niveau d'envoi du signal au chorus.                                                                                                                                                                                          |
| Reverb Send Level      | 0~127            | Niveau d'envoi du signal à la réverbération.                                                                                                                                                                                 |
| Range                  | 2OCT, 4OCT, 8OCT | Détermine la plage de variation de hauteur du synthé solo.                                                                                                                                                                   |
| <b>Osc1</b>            |                  |                                                                                                                                                                                                                              |
| Osc 1 Waveform         | SAW, SQR         | Forme d'onde<br><b>SAW:</b> Onde en dents de scie<br><b>SQR:</b> Onde carrée                                                                                                                                                 |
| Osc 1 Pulse Width      | 0~127            | Largeur de pulsation de la forme d'onde.<br>En modifiant cycliquement la largeur de pulsation, vous pouvez créer des changements subtils dans le son.<br>* Le paramètre Pulse Width est activé lorsque OSC1/2 est sur "SQR". |

## Paramètres communs à tous les modes (System)

| Paramètre                   | Réglage                 | Explication                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------------|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Osc 1 Coarse Tune           | -48– +48                | Règle la hauteur du Tone par demi-tons sur $\pm 4$ octaves                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| Osc 1 Fine Tune             | -50– +50                | Règle la hauteur du Tone par cents sur 1 octaves                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>Osc2 &amp; Sync</b>      |                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Osc 2 Waveform              | (comme l'Osc 1)         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Osc 2 Pulse Width           |                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Osc 2 Coarse Tune           |                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Osc 2 Fine Tune             |                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Osc 2 Level                 | 0~127                   | Règle le niveau.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Osc Sync Switch             | OFF, ON                 | Si vous activez ce commutateur, vous obtenez un son complexe doté de nombreuses harmoniques.<br>L'effet est efficace lorsque la hauteur (Pitch) de l'OSC1 est plus élevée que celle de l'OSC2.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Filtre</b>               |                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Filter Type                 | OFF, LPF, BPF, HPF, PKG | Type de filtre<br><b>OFF:</b> Aucun filtre n'est utilisé.<br><b>LPF:</b> Filtre passe-bas. Un filtre passe-bas réduit le volume des fréquences situées au-dessus de la fréquence de coupure afin de diminuer la brillance du son.<br><b>BPF:</b> Filtre passe-bande. Conserve uniquement les fréquences entourant la fréquence du filtre et coupe le reste.<br><b>HPF:</b> Filtre passe-haut. Ce filtre coupe les fréquences situées sous la fréquence de coupure.<br><b>PKG:</b> Filtre en cloche (Peaking). Ce filtre accentue toutes les fréquences situées autour de la fréquence de coupure. |
| Cutoff                      | 0~127                   | Fréquence à partir de laquelle le filtre commence à avoir un effet sur les fréquences de la forme d'onde.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Resonance                   | 0~127                   | Souligne les alentours de la fréquence de coupure afin de conférer plus de caractère au son.<br>Des valeurs trop élevées peuvent générer de l'oscillation et entraîner une distorsion du son.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>LFO</b>                  |                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| LFO Rate                    | 0~127                   | Vitesse de modulation du LFO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| LFO Osc 1 Pitch Depth       | -63– +63                | Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la hauteur de l'Osc 1.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| LFO Osc 2 Pitch Depth       | -63– +63                | Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la hauteur de l'Osc 2.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| LFO Osc 1 Pulse Width Depth | -63– +63                | Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la largeur de pulsation de la forme d'onde de l'OSC 1.<br>* Le paramètre Pulse Width est activé lorsque OSC 1 est sur "SQR".                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| LFO Osc 2 Pulse Width Depth | -63– +63                | Détermine l'intensité de l'effet LFO sur la largeur de pulsation de la forme d'onde de l'OSC 2.<br>* Le paramètre Pulse Width est activé lorsque OSC 2 est sur "SQR".                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |

# Gestion des données/Initialisation des réglages (Factory Reset)

## Page 'UTILITY MENU'



## Archiver des données utilisateur (User Backup)

Cette opération sauvegarde toutes les données de la mémoire utilisateur sur une carte de mémoire.

Voici les données utilisateur sauvegardées:

- Performances
- Rhythm Patterns
- Morceaux
- Formes d'accords
- Patches
- Rhythm Groups
- Echantillons
- Réglages du système
- Rhythm Sets
- Styles d'arpèges

\* L'opération "User Backup" nécessite un espace libre minimum d'environ 16Mo sur la carte.

1. Insérez une carte de mémoire dans la fente.
2. Appuyez sur EDIT [MENU] pour ouvrir la fenêtre "Top Menu".
3. Appuyez sur [▲][▼] pour sélectionner "3. Utility" puis sur [ENTER].

La page "UTILITY MENU" apparaît.

4. Appuyez sur [F1 (BACKUP)].  
Un message vous demande confirmation.
5. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour archiver les données.

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

### NOTE

Les données archivées avec le JUNO-G ne peuvent en aucun cas être utilisées pour "rétablir" un autre appareil.

## Charger des données utilisateur archivées (User Restore)

Cette opération permet de charger des données utilisateur d'une carte de mémoire (archivées avec la fonction "User Backup") dans la mémoire utilisateur du JUNO-G.

\* L'opération "User Restore" écrase toutes les données de la mémoire utilisateur.

\* Les données archivées avec un autre type d'instrument ne peuvent pas être chargées avec le JUNO-G.

1. Insérez la carte de mémoire contenant les données utilisateur à charger dans la fente prévue à cet effet.
2. Appuyez sur EDIT [MENU] pour ouvrir la fenêtre "Top Menu".
3. Appuyez sur [▲][▼] pour sélectionner "3. Utility" puis sur [ENTER].  
La page "UTILITY MENU" apparaît.
4. Appuyez sur [F2 (RESTORE)].  
Un message vous demande confirmation.
5. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour charger les données.

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

6. Attendez que l'écran affiche "Completed. Turn the Power off and on again". Coupez ensuite l'alimentation et remettez l'instrument sous tension.

### NOTE

Si vous ajoutez des fichiers (le dossier "TMP", par exemple) à la mémoire utilisateur du JUNO-G après avoir archivé son contenu, il peut arriver que l'écran affiche "User Area Full!" lorsque vous tentez de recharger l'archive "incomplète" avec "User Restore". Dans ce cas, effacez les fichiers ajoutés après le dernier archivage (p. 168) et relancez la fonction "Restore".

## Factory Reset

Vous pouvez retrouver tous les réglages d'usine du JUNO-G (Factory Reset).

### NOTE

Si la mémoire utilisateur du JUNO-G contient des données que vous avez programmées, celles-ci sont écrasées par les réglages d'usine quand vous faites appel à la fonction "Factory Reset" (vos données sont alors irrémédiablement perdues). Si vous voulez conserver vos réglages, il est donc primordial de les archiver sur une carte ("User Backup") ou sur un ordinateur via USB (Utilisation de 'JUNO-G Editor/Librarian' (p. 172)).

1. Appuyez sur EDIT [MENU] pour ouvrir la fenêtre "Top Menu".
2. Appuyez sur [▲][▼] pour sélectionner "3. Utility" puis sur [ENTER].

La page "UTILITY MENU" apparaît.

3. Appuyez sur [F3 (FACTORY)].  
Un message vous demande confirmation.
4. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour exécuter la fonction "Factory Reset".

\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

5. Attendez que l'écran affiche "Completed. Turn the Power off and on again". Coupez ensuite l'alimentation et remettez l'instrument sous tension.

### NOTE

Évitez de mettre le JUNO-G hors tension tant que l'opération "Factory Reset" est en cours.

### Initialiser une carte de mémoire (Card Format)

Voici comment formater (initialiser) une carte de mémoire.

#### NOTE

L'opération "Format" écrase toutes les données de la carte de mémoire.

- 1. Insérez une carte de mémoire dans la fente.**
- 2. Appuyez sur EDIT [MENU] pour ouvrir la fenêtre "Top Menu".**
- 3. Appuyez sur [▲] [▼] pour sélectionner "3. Utility" puis sur [ENTER].**  
La page "UTILITY MENU" apparaît.
- 4. Appuyez sur [F4 (FORMAT)].**  
Un message vous demande confirmation.
- 5. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour formater la carte.**

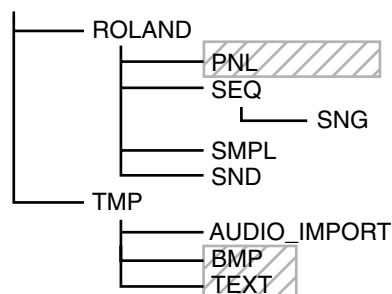
\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

# Fonctions concernant les fichiers (File Utility)

Ces fonctions permettent d'effectuer une série d'opérations liées aux fichiers sauvegardés dans la mémoire utilisateur du JUNO-G et sur des cartes de mémoire. Vous pouvez copier, effacer ou déplacer les fichiers et formater les cartes de mémoire.

La mémoire utilisateur et les cartes de mémoire présentent la structure de dossiers suivante.

(Utilisateur, carte)



 : Non exploitées par le JUNO-G.

## NOTE

Retenez bien ce qui suit lorsque vous connectez le JUNO-G à la prise USB de votre ordinateur.

- Evitez d'effacer ou de déplacer les fichiers et dossiers du JUNO-G avec les outils de l'ordinateur utilisé.
- La mémoire interne et les cartes destinées au JUNO-G ne peuvent en aucun cas être formatées depuis l'ordinateur. De plus, vous ne pouvez pas optimiser etc. ces mémoires avec les outils de l'ordinateur.
- Le JUNO-G ne peut gérer que des noms de fichier constitués de caractères alphanumériques à un seul octet (l'alphabet occidental).
- N'effacez et n'écrasez jamais les fichiers du dossier ROLAND/SND.

Lorsque vous copiez des fichiers venant d'un ordinateur vers la mémoire utilisateur ou la carte de mémoire du JUNO-G, veillez à les charger dans le dossier adéquat.

| Ordinateur                               | JUNO-G           |
|------------------------------------------|------------------|
| Fichier SONG (.SVQ, .SVA)                | ROLAND/SEQ/SNG   |
| Fichier Standard MIDI (SMF, format 0, 1) | ROLAND/SEQ/SNG   |
| Fichier audio (WAV/AIFF)                 | TMP/AUDIO_IMPORT |

## NOTE

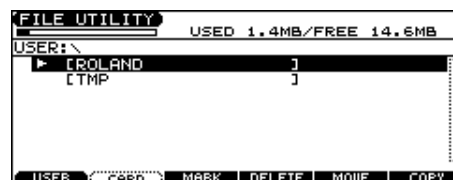
**Ne déposez pas de fichiers à vous dans le dossier ROLAND/SMPL.**

Chaque dossier de la mémoire interne et d'une carte est réservé à un type de fichier spécifique. Evitez les mélanges.

## Procédure de base

1. Appuyez sur **EDIT [MENU]** pour ouvrir la fenêtre "Top Menu".
2. Appuyez sur **[▲] [▼]** pour sélectionner "4. File Utility" puis sur **[ENTER]**.

La page "FILE UTILITY" apparaît.



3. Appuyez sur **[F1]~[F6]** pour sélectionner la commande souhaitée.

- [F1 (USER)]: Choisit un fichier de la mémoire utilisateur.  
[F2 (CARD)]: Choisit un fichier d'une carte de mémoire.  
[F3 (MARK)]: Permet de cocher (✓) tous les fichiers dont vous avez besoin. Pour désélectionner un fichier coché, sélectionnez-le et appuyez de nouveau sur ce bouton.  
[F4 (DELETE)]: Supprime le(s) fichier(s) sélectionné(s).  
[F5 (MOVE)]: Déplace le(s) fichier(s) sélectionné(s) vers un autre dossier.  
[F6 (COPY)]: Copie le(s) fichier(s) sélectionné(s) vers un autre dossier.  
[▲] [▼]: Sélectionne un dossier.  
[◀] [▶]: Navigue dans les niveaux de dossiers.

## MEMO

Maintenez **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur **[F5 (SET ALL)]** pour sélectionner tous les fichiers.

Maintenez **[SHIFT]** enfoncé et appuyez sur **[F4 (CLR ALL)]** pour désélectionner tous les fichiers cochés.

- \* Ces opérations peuvent aussi être exécutées à la page "FILE UTILITY" ou "EDIT [MENU]" (choisissez "1. Mark Set ALL" ou "2. Mark Clear ALL").

### Copier un fichier (Copy)

Cette opération permet de copier un fichier vers un autre dossier.

- 1. Choisissez le fichier à copier de la manière décrite dans la procédure de base.**  
[F1 (USER)] [F2 (CARD)]: Choix de la mémoire  
[▲] [▼]: Choix du dossier  
[◀] [▶]: Navigation dans les niveaux de dossiers
- 2. Appuyez sur [F6 (COPY)].**  
La page qui s'affiche alors permet de choisir le dossier d'arrivée pour la copie du fichier.
- 3. Vérifiez le contenu du dossier d'arrivée.**  
[F1 (USER)] [F2 (CARD)]: Choix de la mémoire  
[▲] [▼]: Choix du dossier  
[◀] [▶]: Navigation dans les niveaux de dossiers
- 4. Pour copier le fichier, appuyez sur [F6 (EXEC)].**  
\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

### Supprimer des fichiers (Delete)

Voici comment effacer un fichier que vous ne souhaitez plus conserver.

- 1. Choisissez le fichier à supprimer de la manière décrite dans la procédure de base.**  
[F1 (USER)] [F2 (CARD)]: Choix de la mémoire  
[▲] [▼]: Choix du dossier  
[◀] [▶]: Navigation dans les niveaux de dossiers
- 2. Appuyez sur [F4 (DELETE)].**  
Un message vous demande confirmation.
- 3. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour effacer le fichier choisi.**  
\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

### Déplacer un fichier (Move)

Voici comment déplacer un fichier vers un autre dossier.

- 1. Choisissez le fichier à déplacer de la manière décrite dans la procédure de base.**  
[F1 (USER)] [F2 (CARD)]: Choix de la mémoire  
[▲] [▼]: Choix du dossier  
[◀] [▶]: Navigation dans les niveaux de dossiers
- 2. Appuyez sur [F5 (MOVE)].**  
La page qui s'affiche alors permet de choisir le dossier d'arrivée pour le fichier à déplacer.
- 3. Vérifiez le contenu du dossier d'arrivée.**  
[F1 (USER)] [F2 (CARD)]: Choix de la mémoire  
[▲] [▼]: Choix du dossier  
[◀] [▶]: Navigation dans les niveaux de dossiers
- 4. Pour déplacer le fichier, appuyez sur [F6 (EXEC)].**  
\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

### Initialiser une carte de mémoire (Card Format)

Voici comment initialiser une carte de mémoire.

#### NOTE

L'opération "Format" écrase toutes les données de la carte de mémoire.

- 1. A la page "File Utility", appuyez sur EDIT [MENU].**
- 2. Appuyez sur [▲] [▼] pour sélectionner "3. Card Format" puis sur [ENTER].**  
Un message vous demande confirmation.
- 3. Appuyez sur [F6 (EXEC)] pour formater la carte.**  
\* Pour annuler l'opération, appuyez sur [F5 (CANCEL)].

# Brancher votre ordinateur via USB

## A propos des fonctions USB

Le JUNO-G propose deux fonctions USB: Le mode **Storage** pour le transfert de fichiers et le mode **MIDI** pour l'envoi et la réception de messages MIDI. Vous devez chaque fois choisir un de ces modes sur le JUNO-G. Ils ne peuvent pas être utilisés simultanément.

Le tableau suivant reprend les modes disponibles pour les différents systèmes d'exploitation.

| Système d'exploitation | Mode 'Storage' | Mode 'MIDI'  |
|------------------------|----------------|--------------|
| Windows XP/2000r       | ✓              | ✓            |
| Windows Me             | ✓              | indisponible |
| Mac OS X               | ✓              | ✓            |
| Mac OS 9               | ✓              | indisponible |

\* Cette fonction n'est pas disponible sur certains ordinateurs.

## Sélection du mode de fonctionnement USB

### Travailler en mode 'MIDI'

\* Quand vous choisissez le mode USB-MIDI, la prise MIDI IN ne reçoit plus de données.

#### 1. Appuyez sur MODE [USB].

La page "USB SELECT" apparaît.



#### 2. Appuyez sur [F2 (MIDI)].

Le port USB passe en mode "MIDI".

\* Si le mode "USB Storage" est déjà actif, un message vous en avertit. Appuyez sur [F6 (OK)] pour néanmoins passer en mode "MIDI". Appuyez sur [F5 (CANCEL)] pour annuler l'opération.

#### 3. Appuyez sur [F1 (SETUP)].

La page "SYSTEM SETUP USB" apparaît.

#### 4. Appuyez sur [▼] pour sélectionner "USB-MIDI Thru".

#### 5. Réglez "USB-MIDI Thru" avec la molette VALUE ou [INC][DEC].

Ce commutateur permet de déterminer si les messages MIDI reçus via MIDI IN sont (ON) ou non (OFF) retransmis au port USB et à la prise MIDI OUT.

\* Si le JUNO-G doit activer le mode USB "MIDI" à chaque mise sous tension, appuyez sur [F6 (WRITE)] pour mémoriser les réglages système.

#### 6. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.



Pour en savoir plus sur le mode "MIDI", voyez **Echange de commandes MIDI avec l'ordinateur (mode 'MIDI')** (p. 171).

## Transfert de fichiers entre l'ordinateur et l'instrument (mode 'Storage')

La connexion du JUNO-G à l'ordinateur via un câble USB permet d'archiver et de charger vos données en transférant des fichiers de la mémoire utilisateur interne ou d'une carte de mémoire vers ou depuis le disque dur de l'ordinateur.

Vous pouvez en outre utiliser un logiciel installé sur l'ordinateur pour éditer les formes d'ondes créées avec le JUNO-G. A l'inverse, les données de formes d'ondes générées sur l'ordinateur peuvent être utilisées sur le JUNO-G.

Le mode "USB Storage" permet donc de transférer des fichiers audio entre l'instrument et l'ordinateur.

### NOTE

Evitez de déconnecter le câble USB ou d'éteindre l'instrument tant que ce dernier se trouve en mode "USB Storage".

#### 1. Déconnectez le JUNO-G de l'ordinateur et mettez ce dernier sous tension.

#### 2. Utilisez un câble USB pour brancher le JUNO-G à l'ordinateur.

#### 3. Mettez le JUNO-G sous tension avec son bouton POWER.

#### 4. Appuyez sur MODE [USB].

La page "USB SELECT" apparaît.

#### 5. Appuyez sur [F4 (INTERNAL)] ou [F5 (PC CARD)] pour établir la connexion avec l'ordinateur.

[F4 (INTERNAL)]: Etablit la connexion avec la mémoire utilisateur.

[F5 (PC CARD)]: Etablit la connexion avec la carte de mémoire

\* Si le mode "MIDI" est déjà actif, un message vous en avertit. Appuyez sur [F6 (OK)] pour néanmoins passer en mode "USB Storage". Appuyez sur [F5 (CANCEL)] pour annuler l'opération.

\* Pour annuler la connexion, appuyez sur [F6 (EXIT)].

#### 6. Une fois la connexion en place, l'ordinateur affiche l'une des indications suivantes (selon l'ordinateur utilisé).

##### • Utilisateurs Windows XP

Un disque intitulé "JUNO-G USER" apparaît sur le Poste de travail.

Des dossiers intitulés "ROLAND" et "TMP" s'affichent sous ce disque.

##### • Utilisateurs Windows 2000

Un disque intitulé "Disque amovible" apparaît sur le Poste de travail.

Des dossiers intitulés "ROLAND" et "TMP" s'affichent sous ce disque.

##### • Utilisateurs Macintosh

Une icône de disque intitulée "JUNO-G USER" s'affiche sur le bureau. Si vous avez branché une carte de mémoire, le nom de cette carte s'affiche.

Des dossiers intitulés "ROLAND" et "TMP" s'affichent sous ce nom.

### Précautions concernant les dossiers et les fichiers

Retenez bien ce qui suit lorsque vous connectez le JUNO-G à la prise USB de votre ordinateur.

- Evitez d'effacer ou de déplacer les fichiers et dossiers du JUNO-G avec les outils de l'ordinateur.
- La mémoire interne et les cartes destinées au JUNO-G ne peuvent en aucun cas être formatées depuis l'ordinateur. De plus, vous ne pouvez pas optimiser etc. ces mémoires avec les outils de l'ordinateur.
- Le JUNO-G ne peut gérer que des noms de fichier constitués de caractères alphanumériques à un seul octet (l'alphabet occidental).
- Seuls les types de fichiers suivants peuvent être transférés entre le JUNO-G et l'ordinateur.  
Fichiers de morceaux (.SVQ, .SVA)  
Fichiers Standard MIDI (.MID)  
Fichiers audio (.WAV/AIFF)
- Pour manipuler ces fichiers, suivez la méthode ad hoc décrite ci-dessous.

|                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|----------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Morceaux, Fichiers Standard MIDI (SMF) | Déposez le fichier dans le dossier suivant.<br><b>Dossier ROLAND/SEQ/SNG</b>                                                                                                                                                                                                           |
| Fichiers audio                         | Quand vous importez ces fichiers depuis l'ordinateur, placez-les à l'endroit suivant.<br><b>Dossier TMP/AUDIO_IMPORT</b><br>Importez ensuite les fichiers audio.<br>Pour pouvoir lire des échantillons du JUNO-G sur votre ordinateur, transférez les fichiers du dossier ROLAND/SMPL. |

- N'effacez ou n'écrasez jamais aucun fichier placé dans le dossier ROLAND/SND depuis l'ordinateur branché via USB.
- Ne déposez pas de fichiers à vous dans le dossier ROLAND/SMPL.

### Quitter le mode 'Storage'

#### Utilisateurs Windows Me/2000/XP

1. Dans "Poste de travail", cliquez avec le bouton droit sur l'icône "Disque amovible" et choisissez "Ejecter".

#### Utilisateurs Macintosh

1. Glissez l'icône du "lecteur" JUNO-G dans la corbeille.

### Annuler la communication USB

Quand le JUNO-G est relié à l'ordinateur en mode 'Storage', vous devez annuler la connexion USB sur l'ordinateur avant de le mettre hors tension.

#### Utilisateurs Windows Me/2000/XP

1. Pour couper la connexion avec le JUNO-G, cliquez sur le bouton d'éjection affiché dans la barre des tâches (en bas à droite de l'écran).

#### Utilisateurs Macintosh

1. Vérifiez si l'icône du JUNO-G a disparu de votre bureau.

### Importer un fichier audio (Import Audio)

Voici comment importer un fichier audio (WAV/AIFF).

Les fichiers que vous voulez importer doivent se trouver dans le dossier suivant sur le bureau de votre ordinateur.

- **Utilisateurs Windows XP, Macintosh**  
Dossier JUNOG USER/TMP/AUDIO\_IMPORT
  - **Utilisateurs Windows 2000**  
Disque amovible/dossier TMP/AUDIO\_IMPORT
- \* "/" indique la hiérarchie des dossiers.

cf.

Voyez la p. 169 pour en savoir plus sur la copie des fichiers dans la mémoire utilisateur ou sur une carte depuis votre ordinateur.

1. Appuyez sur **EDIT [AUDIO]**.  
La page "SAMPLE EDIT" apparaît.
  2. Appuyez sur **[F4 (LIST)]** et ensuite sur **[F5 (UTILITY)]**.  
Le menu "Sample List Utility" apparaît.
  3. Appuyez sur **[F1 (IMPORT AUDIO)]**.  
La page "IMPORT AUDIO" apparaît.
  4. Appuyez sur **[F1 (USER)]** ou **[F2 (CARD)]** pour spécifier l'origine des données à importer.  
[F1 (USER)]: Importe les données depuis la mémoire utilisateur.  
[F2 (CARD)]: Importe les données depuis une carte de mémoire.
  5. Appuyez sur **[▲] [▼]** pour sélectionner le fichier à importer.  
Pour sélectionner plusieurs échantillons à la fois, appuyez sur **[F3 (MARK)]** pour cocher (✓) les fichiers voulus.  
Pour désélectionner un fichier coché, sélectionnez-le et appuyez de nouveau sur **[F3 (MARK)]**.  
Appuyez sur **[F5 (SET ALL)]** pour sélectionner/cocher tous les fichiers du dossier sélectionné. Appuyez sur **[F4 (CLR ALL)]** pour désélectionner tous les fichiers cochés.
  6. Appuyez sur **[F6 (IMPORT)]**.  
Un message vous demande confirmation.
  7. Appuyez sur **[F6 (EXEC)]**.  
Le fichier est importé et la page "SAMPLE LIST" apparaît.
- \* Pour annuler l'opération, appuyez sur **[F5 (CANCEL)]**.

#### MEMO

Le fichier importé est inséré dans la liste et traité comme un échantillon. Comme tous les échantillons, il est effacé à la mise hors tension. Pour le conserver, il faut appuyer sur **[WRITE]**.

## Echange de commandes MIDI avec l'ordinateur (mode 'MIDI')

### Installation et réglages du pilote

Pour pouvoir utiliser le JUNO-G comme périphérique USB MIDI avec l'ordinateur, vous devez installer le pilote USB MIDI. Le pilote USB MIDI est disponible sur le JUNO-G Editor CD "CD-ROM". Pour pouvoir utiliser l'USB en mode 'MIDI' avec l'ordinateur, installez le pilote du CD-ROM fourni.

Le pilote et sa procédure d'installation varient selon la plate-forme, le système d'exploitation et les logiciels utilisés. Avant d'entamer l'installation du pilote, lisez attentivement le fichier "Readme" correspondant du CD-ROM.

#### Windows XP/2000

\\Win2kXP\\Readme\_E.htm

#### Mac OS X

\\JUNO-G Driver OS X\\Readme\_E.htm

### Avant d'installer le pilote

Réglez le paramètre "USB Mode" du JUNO-G sur "MIDI" (p. 169).

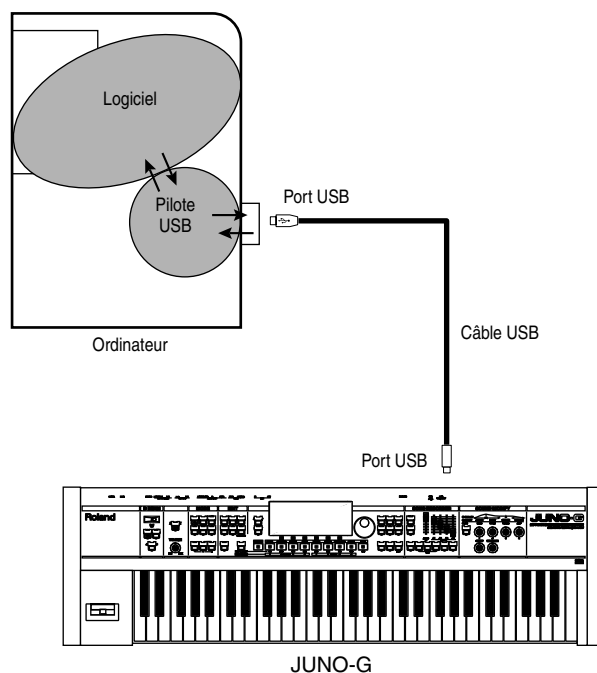
### Attention lorsque vous débranchez le câble USB

Avant de sevrer la connexion USB, vous devez obligatoirement éteindre l'ordinateur. La déconnexion du câble tant que l'ordinateur est encore sous tension peut provoquer un plantage.

### Qu'est-ce qu'un pilote USB-MIDI?

Un pilote USB-MIDI est un logiciel qui transfère des données entre le JUNO-G et le logiciel (séquenceur, etc.) tournant sur l'ordinateur relié via USB.

Le pilote USB MIDI transfère des données de votre programme au JUNO-G et du JUNO-G au programme.



### Utiliser le logiciel SONAR LE fourni

Voyez les instructions sous "To install SONAR LE" du séquenceur logiciel SONAR LE pour l'installation de ce dernier sous Windows XP/2000.

Effectuez les opérations suivantes avant d'utiliser SONAR LE.

\* *Installez le pilote USB MIDI si ce n'est pas déjà fait. Ce n'est pas nécessaire si vous utilisez des câbles MIDI pour relier le JUNO-G à votre ordinateur.*

- 1. Mettez l'ordinateur sous tension et lancez Windows.**
- 2. Mettez le JUNO-G sous tension et passez en mode "MIDI" (voyez p. 169).**
- 3. Utilisez un câble USB pour brancher le JUNO-G à l'ordinateur.**
  - \* *Il n'est pas nécessaire d'activer le mode "MIDI" (étape 2) si vous utilisez des câbles MIDI pour relier le JUNO-G à votre ordinateur. Veillez à brancher les prises MIDI du JUNO-G à l'interface MIDI reliée à votre ordinateur.*

#### 4. Lancez SONAR LE.

Voyez la section "Help" de SONAR LE pour effectuer les réglages MIDI nécessaires.

# Utilisation de 'JUNO-G Editor/Librarian'

Le JUNO-G est fourni avec le logiciel "JUNO-G Editor/Librarian" vous permettant d'en tirer le meilleur parti.

"JUNO-G Editor" permet d'assigner des paramètres aux commandes et curseurs à l'écran de l'ordinateur en vue d'un contrôle plus efficace.

"JUNO-G Librarian" est un logiciel d'archivage qui permet de gérer les données du JUNO-G depuis votre ordinateur. C'est un excellent outil pour gérer efficacement les données de vos Patches, kits de batterie et Performances.

## Installation de 'JUNO-G Editor/Librarian' sur votre ordinateur

Lisez le fichier "Readme" sur le CD-ROM "JUNO-G Editor CD" fourni avec votre JUNO-G avant d'installer "JUNO-G Editor/Librarian".

### • Utilisateurs Windows

Ouvrez le fichier "Readme\_E.txt" sur le CD-ROM "JUNO-G Editor CD".

### • Utilisateurs Macintosh

Ouvrez le fichier "ReadMe(English)" sur le CD-ROM "JUNO-G Editor CD".

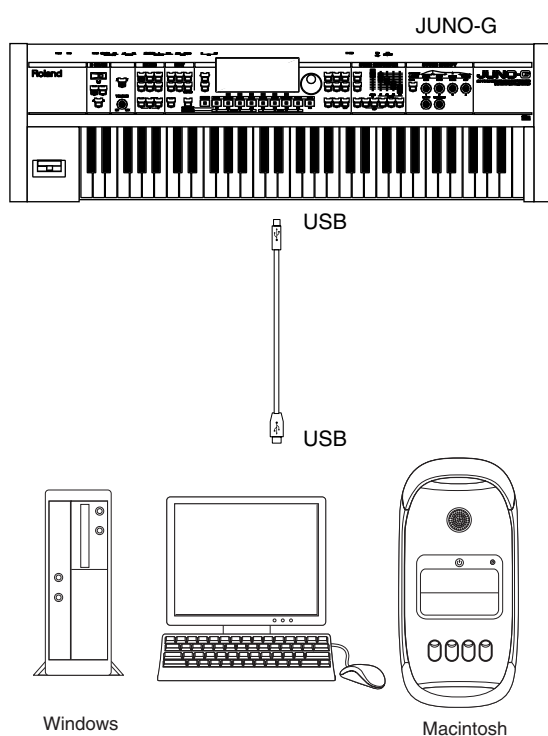
## Connexions

### 1. Réglez le paramètre "USB Mode" sur "MIDI".

Voyez la p. 169.

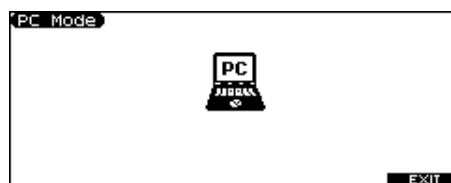
\* Le réglage "STORAGE" reconfigure la communication USB et empêche l'utilisation de l'éditeur/archivateur.

### 2. Utilisez un câble USB (disponible en option) pour brancher le JUNO-G à l'ordinateur.



## A propos du mode 'PC'

Quand vous lancez l'éditeur d'échantillons du logiciel "JUNO-G Editor" ou si vous sauvegardez des réglages avec "JUNO-G Librarian", le JUNO-G passe automatiquement en mode "PC". Toutes ses commandes sont alors désactivées. Le but de cette mesure est d'empêcher des conflits de réglages entre l'ordinateur et le JUNO-G.



Dès que vous quittez l'éditeur/archivateur, le JUNO-G quitte le mode "PC" et se comporte à nouveau normalement.

### NOTE

Le bouton [F6 (EXIT)] vous permet de forcer la sortie du mode "PC". Il ne doit cependant être utilisé qu'en ultime recours. Un message vous demande confirmation. Appuyez sur [F6 (OK)] pour que le JUNO-G retourne à son mode normal.

## Configuration requise pour le logiciel 'JUNO-G Editor/Librarian'

### Système requis (Windows)

- Système d'exploitation  
Microsoft® Windows® XP  
Microsoft® Windows® 2000 Professional
  - Processeur/vitesse  
Processeur Pentium®/Celeron® de 800MHz ou plus rapide
  - Mémoire (RAM)  
384Mo ou plus
  - Disque dur  
110Mo ou plus
  - Ecran/couleurs  
800 x 600 ou plus/65.536 couleurs ("16 bits High Color") ou plus
- \* Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation.
- \* Windows® a la dénomination officielle suivante: "Microsoft® Windows® operating system".
- \* Pentium est une marque déposée de Intel Corporation.

## Système requis (Mac OS)

- Système d'exploitation  
Mac OS X 10.2 ou plus récent
- Processeur/vitesse  
PowerPC G4 867MHz ou plus rapide
- Mémoire (RAM)  
384Mo ou plus
- Disque dur  
110Mo ou plus
- Ecran/couleurs  
800 x 600 ou plus/32.000 couleurs ou plus

\* *Apple et Macintosh sont des marques déposées de Apple Computer, Inc.*

\* *Mac OS est une marque commerciale de Apple Computer, Inc.*

### NOTE

En principe, un ordinateur répondant à la description donnée ci-dessus accepte "JUNO-G Editor". Cependant, Roland ne peut garantir la compatibilité en vertu de ces seuls facteurs. Cette réserve s'explique par les innombrables variables influençant le traitement, telles que des différences de conception de la carte-mère ou des combinaisons particulières de périphériques.

- Il est interdit de reproduire, copier, louer et prêter ce produit sans autorisation préalable.
- Avant d'ouvrir le CD-ROM fourni, lisez la convention de licence ("License Agreement"). L'ouverture du CD-ROM implique l'acceptation de la convention de licence.

# A propos du V-LINK

## Qu'est-ce que le V-LINK?

Le V-LINK est une fonction qui permet de réunir musique et images. En branchant deux appareils compatibles V-LINK (ou plus) via MIDI, vous bénéficiez d'une vaste palette d'effets visuels liés aux éléments d'expression du jeu musical.

En combinant le JUNO-G avec l'ensemble Edirol motion dive .tokyo Performance Package, vous disposez, par exemple des possibilités suivantes.

- En manipulant le JUNO-G, vous pouvez modifier les réglages du motion dive .tokyo Performance Package.
- Vous pouvez reproduire des morceaux avec l'enregistreur du JUNO-G et agrémenter votre musique d'effets visuels.
- Vous pouvez changer d'images sur le motion dive .tokyo Performance Package en actionnant certaines touches du JUNO-G.
- Vous pouvez utiliser les commandes CUTOFF et RESONANCE du JUNO-G pour modifier la luminosité et les couleurs d'une image.

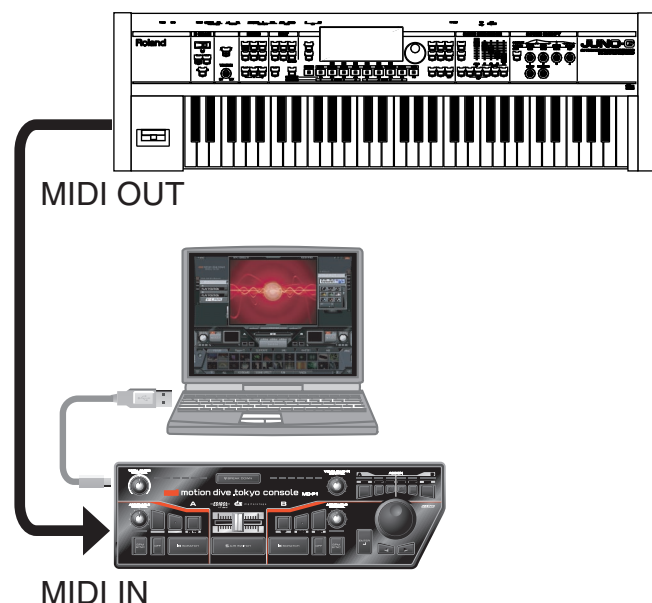
## Exemple de connexion

Reliez la prise MIDI OUT du JUNO-G à votre dispositif compatible V-LINK.

Dans cet exemple, nous utiliserons l'Edirol motion dive .tokyo Performance Package.

### NOTE

Avant de connecter cet instrument à d'autres, mettez-les tous hors tension afin d'éviter les dysfonctionnements et/ou d'endommager les haut-parleurs ou d'autres appareils.



## Activer/couper le V-LINK

### 1. Appuyez sur le bouton [V-LINK] pour allumer son témoin.

La page "V-LINK" apparaît et la fonction V-LINK est activée.



Manipulations sur le JUNO-G:

Le clavier et les commandes du JUNO-G permettent de manipuler les images tout en jouant sur le JUNO-G.

- [F1 (CLIP)] (Clip Reset): Coupe l'image (l'écran devient noir).
- [F2 (ALL)] (All Reset): Rappelle les réglages initiaux de toutes les fonctions visuelles (luminosité, couleurs etc.).
- [F5 (SETUP)]: Affiche la page "V-LINK SETUP".
- Touches noires: Changent les onglets.
- Touches blanches: Changent les clips.
- Commande CUTOFF: Pilotage de la fonction "VISUAL PLUG-IN CONTROL".
- Commande RESONANCE: Pilotage de la fonction "COLOR EQ (Back)".
- D BEAM: Pilotage des paramètres spécifiés avec "V-LINK Setup".

\* Lorsque vous activez le V-LINK, les définitions "V-LINK Setup" ont la priorité sur les fonctions D Beam.

### 2. A la page "V-LINK", appuyez à nouveau sur [V-LINK].

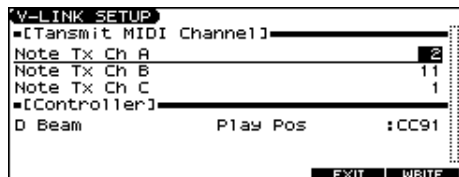
Le bouton V-LINK s'éteint et la fonction V-LINK est coupée.

## Réglages V-LINK (V-LINK SETUP)

1. Appuyez sur [V-LINK] pour afficher la page “V-LINK”.

2. Appuyez sur [F6 (SETUP)].

La page “V-LINK SETUP” apparaît.



3. Amenez le curseur sur le paramètre à éditer avec [▲] [▼].

4. Réglez la valeur avec la molette VALUE ou les boutons [INC] [DEC].

| Paramètre         | Réglage                                                 | Explication                                                                                     |
|-------------------|---------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Note Tx Channel A | 1~16                                                    | Pilote le dispositif V-LINK. Choisissez un canal MIDI. (*)                                      |
| Note Tx Channel B |                                                         |                                                                                                 |
| Note Tx Channel C |                                                         |                                                                                                 |
| D BEAM            | Assigne une autre fonction V-LINK au contrôleur D Beam. |                                                                                                 |
|                   | OFF                                                     | La fonction définie avec “[D BEAM]” est même disponible quand le la fonction V-LINK est coupée. |
|                   | ColorEQ Fore                                            | CC1 (Modulation)                                                                                |
|                   | ColorEQ Back                                            | CC71 (Resonance)                                                                                |
|                   | Scratch SW                                              | CC3                                                                                             |
|                   | Speed Knob                                              | CC8 (Balance)                                                                                   |
|                   | Total Fader                                             | CC10 (Panpot)                                                                                   |
|                   | Cross Fader                                             | CC11 (Expression)                                                                               |
|                   | BPM Sync SW                                             | CC64 (Hold)                                                                                     |
|                   | Clip Loop SW                                            | CC65 (Portamento)                                                                               |
|                   | Assign Knob                                             | CC72 (Release)                                                                                  |
|                   | Fade Time SW                                            | CC73 (Attack)                                                                                   |
|                   | Visual Knob                                             | CC74 (Cutoff)                                                                                   |
|                   | AB SW                                                   | CC81 (General-6)                                                                                |
|                   | Tap SW                                                  | CC83 (General-8)                                                                                |
|                   | Total Select                                            | CC85                                                                                            |
|                   | FX Select                                               | CC86                                                                                            |
|                   | Play Pos                                                | CC91 (Reverb)                                                                                   |
|                   | LoopStartPos                                            | CC92 (Tremolo)                                                                                  |
|                   | Loop End Pos                                            | CC93 (Chorus)                                                                                   |
|                   | LayerModeSel                                            | CC94 (Celeste)                                                                                  |
|                   | Dissolve Time                                           | CC73 (Attack)                                                                                   |
|                   | Color Cb Ctrl                                           | CC1 (Modulation)                                                                                |
|                   | Color Cr Ctrl                                           | CC71 (Resonance)                                                                                |
|                   | Brightness Ctrl                                         | CC74 (Cutoff)                                                                                   |
|                   | VFX1 Ctrl                                               | CC72 (Release)                                                                                  |
|                   | VFX2 Ctrl                                               | CC91 (Reverb)                                                                                   |
|                   | VFX3 Ctrl                                               | CC92 (Tremolo)                                                                                  |
|                   | VFX4 Ctrl                                               | CC93 (Chorus)                                                                                   |
|                   | Fade Ctrl                                               | CC10 (Panpot)                                                                                   |

|                                                            |
|------------------------------------------------------------|
| Utilisé avec motion dive .tokyo Performance Package        |
| Utilisé avec un DV-7PR et d’autres dispositifs similaires. |

Utilisé avec motion dive .tokyo Performance Package

Utilisé avec un DV-7PR et d'autres dispositifs similaires.

\* : Les dispositifs compatibles V-LINK comme les Edirol DV-7PR/P-1 utilisent uniquement “Note Tx Channel A”.

Dans le cas du motion dive .tokyo Performance Package, le paramètre “Note Tx Channel” se comporte comme suit.

A: Canal MIDI servant à piloter la section “A”

B: Canal MIDI servant à piloter la section “B”

C: Canal MIDI pour le pilotage du plug-in de commandes de note

5. Pour conserver vos réglages, appuyez sur [F6 (WRITE)].

6. Appuyez sur [F5 (EXIT)] ou [EXIT] pour revenir à l'écran précédent.

# Installation d'une extension de formes d'onde

Le JUNO-G permet d'installer une carte d'extension de formes d'onde (série SRX) disponible en option.

Ce type de carte contient des formes d'onde, des Patches et de kits de batterie destinés à étendre l'arsenal sonore de votre JUNO-G.

## Précautions lors de l'installation d'une carte d'extension

- Pour éviter d'endommager les composants internes par la présence d'électricité statique, veuillez observer les précautions suivantes lorsque vous manipulez la carte.
  - Avant de toucher la carte, saisissez d'abord un objet métallique (une canalisation, par exemple), afin de vous décharger de toute électricité statique.
  - Lorsque vous manipulez la carte, tenez-la uniquement par les bords. Évitez de toucher les composants électroniques ou les connecteurs.
- Utilisez un tournevis en croix adapté à la taille des vis ("2"). Si le tournevis n'est pas adéquat, vous risquez d'abîmer la tête des vis.
- Pour desserrer une vis, tournez le tournevis dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Pour serrer une vis, tournez le tournevis dans le sens des aiguilles d'une montre.



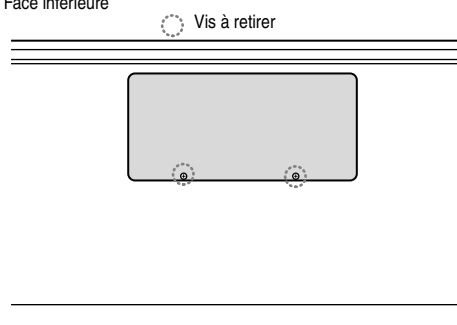
- Lors de l'installation d'une carte d'extension, retirez exclusivement les vis mentionnées.
- Veillez à ne pas faire tomber les vis à l'intérieur du JUNO-G.
- Ne laissez pas le cache ouvert. Après avoir installé ou retiré une carte d'extension, remettez toujours le cache en place.
- Procédez de façon prudente et évitez de vous couper aux bords de la fente.
- Ne touchez à aucun circuit imprimé ni aux bornes de connexion.
- N'exercez jamais de force excessive lors de l'installation d'un circuit imprimé. Si la carte ne s'adapte pas à la première tentative, retirez-la et recommencez.
- Au terme de l'installation du circuit, vérifiez le travail.

## Installation de la carte d'extension de formes d'onde

Retirez le cache de la face inférieure pour installer la carte d'extension de formes d'onde.

1. Avant d'installer la carte d'extension, mettez le JUNO-G et les appareils périphériques hors tension. Débranchez tous les câbles y compris l'adaptateur du JUNO-G.
2. Sur le JUNO-G, retirez les vis indiquées dans l'illustration suivante et enlevez le cache.

JUNO-G: Face inférieure

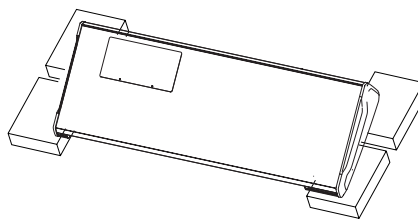


### NOTE

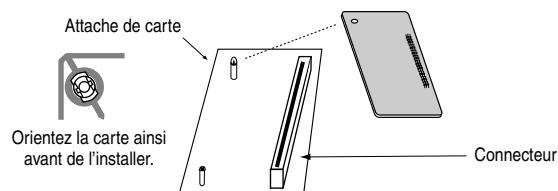
Avant de retourner l'instrument, prenez des paquets de journaux ou magazines et placez-les sous les quatre coins de l'appareil afin d'éviter d'endommager les boutons et les commandes. Veillez également à orienter l'appareil de sorte à éviter d'endommager des boutons ou des commandes.

### NOTE

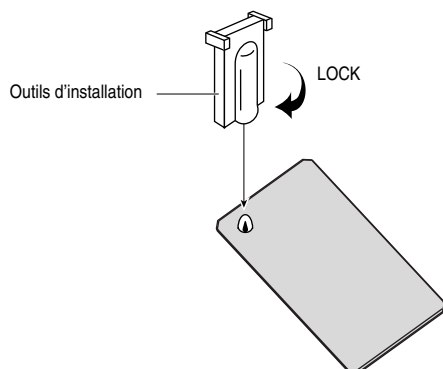
Lorsque vous retournez l'appareil, maniez-le avec prudence pour éviter qu'il ne tombe ou bascule.



3. Glissez le connecteur de la carte d'extension dans le connecteur de la fente et, simultanément, insérez l'attache dans l'orifice de la carte d'extension.



4. Servez-vous de l'outil fourni avec la carte d'extension pour faire tourner les supports de carte afin de les verrouiller (direction LOCK) et bloquer la carte d'extension.



5. Utilisez les vis retirées à l'étape 2 pour remettre le cache en place.

### Vérifier si la carte d'extension est reconnue

Une fois la carte d'extension installée, vérifiez si elle est reconnue par l'instrument.

1. Mettez l'instrument sous tension comme décrit à la p. 15
2. Appuyez sur EDIT [MENU] pour ouvrir la fenêtre "Top Menu".
3. Appuyez sur [▲] [▼] pour sélectionner "2. System" puis sur [ENTER].
4. Appuyez sur [F6 (INFORMATION)].  
La page "SYSTEM INFO" apparaît.
5. Appuyez sur [F2 (SRX)].  
Vérifiez si le nom de la carte d'extension est affiché.



\* L'absence du nom de la carte signifie que cette dernière n'est pas reconnue. Voyez **Mise hors tension** (p. 15) puis réinstallez la carte d'extension correctement.

6. Appuyez sur [EXIT] pour quitter la page "SYSTEM INFO".

# Etendre la mémoire

A la livraison, la mémoire pour échantillons audio du JUNO-G a une capacité de 4Mo. Cette capacité peut s'avérer insuffisante pour vos applications. Vous pouvez alors ajouter des barrettes DIMM pour étendre la mémoire. La capacité de mémoire peut être étendue jusqu'à 64/128/256/512Mo.

Contactez votre revendeur, le service de maintenance Roland le plus proche ou un distributeur Roland agréé avant d'étendre la mémoire.

## Précautions pour l'extension de la mémoire

- Pour éviter d'endommager les composants internes par la présence d'électricité statique, veuillez observer les précautions suivantes lorsque vous manipulez la carte.
  - Avant de toucher la carte, saisissez d'abord un objet métallique (une canalisation, par exemple), afin de vous décharger de toute électricité statique.
  - Lorsque vous manipulez la carte, tenez-la uniquement par les bords. Evitez de toucher les composants électroniques ou les connecteurs.
- Utilisez un tournevis en croix adapté à la taille des vis ("2"). Si le tournevis n'est pas adéquat, vous risquez d'abîmer la tête des vis.
- Pour desserrer une vis, tournez le tournevis dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Pour serrer une vis, tournez le tournevis dans le sens des aiguilles d'une montre.



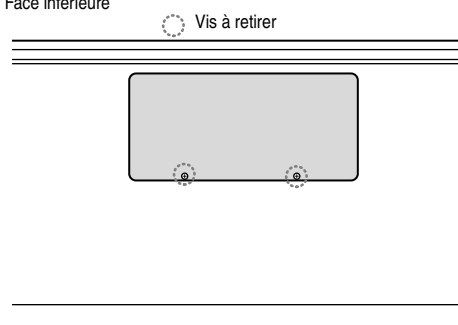
- Installez exclusivement des barrettes DIMM recommandées. Ne dévissez que les vis spécifiées.
- Veillez à ne pas faire tomber les vis à l'intérieur du JUNO-G.
- Ne laissez pas le cache ouvert. Songez à réinstaller le cache après avoir installé le module de mémoire.
- Procédez de façon prudente et évitez de vous couper aux bords de la fente.
- Ne touchez à aucun des circuits imprimés ni aux bornes de connexion.
- N'exercez jamais de force excessive lors de l'installation d'un circuit imprimé. Si la carte ne s'adapte pas à la première tentative, retirez-la et recommencez.
- Au terme de l'installation du circuit, vérifiez le travail.

## Procédure pour étendre la mémoire

Ôtez d'abord le cache de la face inférieure puis installez le module de mémoire.

1. Avant d'installer la mémoire, mettez le JUNO-G et les appareils périphériques hors tension. Débranchez tous les câbles y compris l'adaptateur du JUNO-G.
2. Sur le JUNO-G, retirez les vis indiquées dans l'illustration suivante et enlevez le cache.

JUNO-G: Face inférieure

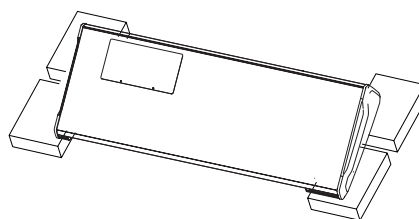


### NOTE

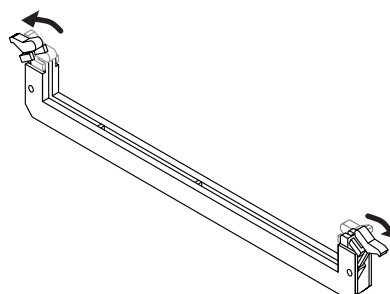
Avant de retourner l'instrument, prenez des paquets de journaux ou magazines et placez-les sous les quatre coins de l'appareil afin d'éviter d'endommager les boutons et les commandes. Veuillez également à orienter l'appareil de sorte à éviter d'endommager des boutons ou des commandes.

### NOTE

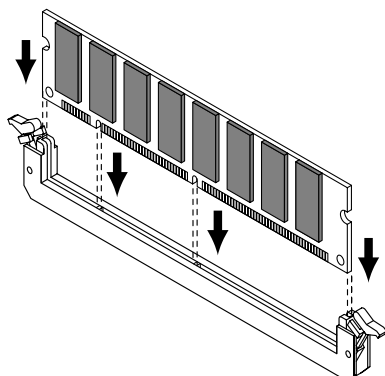
Lorsque vous retournez l'appareil, maniez-le avec prudence pour éviter qu'il ne tombe ou bascule.



3. Poussez les clips blancs de part et d'autre du connecteur vers l'extérieur.



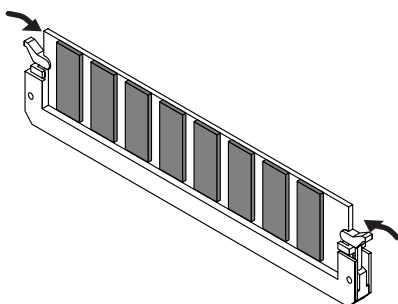
4. Regardez où se trouve l'encoche de la barrette et insérez cette dernière verticalement de façon à la loger dans les deux rails du connecteur.



## Astuce

Si vous ne parvenez pas à insérer la barrette, essayez de l'incliner légèrement ou de l'insérer d'abord d'un côté puis de l'autre.

5. Poussez les clips blancs vers le haut pour fixer la barrette.

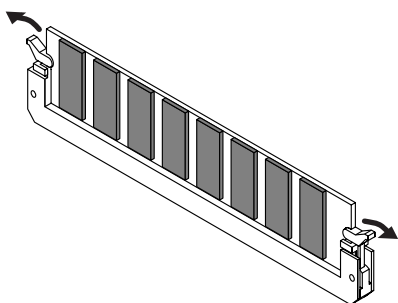


6. Utilisez les vis retirées à l'étape 2 pour remettre le cache en place.

## Extraire la barrette

Pour retirer la barrette de mémoire, inversez la procédure d'installation.

1. Poussez les clips blancs de part et d'autre du connecteur vers l'extérieur.



2. Retirez la barrette du connecteur.

## Vérifier si la mémoire est reconnue

1. Mettez l'instrument sous tension comme décrit à la p. 15
2. Appuyez sur EDIT [MENU] pour ouvrir la fenêtre "Top Menu".
3. Appuyez sur [▲] [▼] pour sélectionner "2. System" puis sur [ENTER].
4. Appuyez sur [F6 (INFORMATION)].  
La page "SYSTEM INFO" apparaît.
5. Appuyez sur [F1 (MEMORY)].  
Vérifiez si la capacité de mémoire affichée correspond à celle de la barrette que vous venez d'installer.

| SYSTEM INFO         |         | Memory Information |             |
|---------------------|---------|--------------------|-------------|
| Sample:             | 163.0MB | 59.9% Free         | <div></div> |
| User :              | 0.0MB   | 0.0% Free          | <div></div> |
| Card :              | 0.0MB   | 0.0% Free          | <div></div> |
| MEMORY SRX VERSION: |         | EXIT               |             |

\* Si la valeur affichée est incorrecte, la barrette n'est pas reconnue. Mettez l'instrument hors tension (*Mise hors tension* (p. 15)) et réinstallez la barrette de la manière correcte.

6. Appuyez sur [EXIT] pour quitter la page "SYSTEM INFO".

## Fiche technique des barrettes DIMM reconnues

|                         |                                              |
|-------------------------|----------------------------------------------|
| Nombre de broches:      | 168 broches                                  |
| Vitesse:                | 100MHz (PC100 CL= 2)<br>133MHz (PC133 CL= 3) |
| Tension:                | 3.3 V                                        |
| Capacité:               | 64/128/256/512Mo                             |
| Hauteur de la barrette: | maximum 38mm                                 |

## NOTE

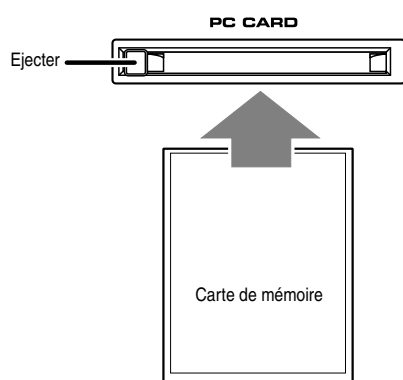
Les tests effectués par nos soins confirment que le JUNO-G accepte les barrettes de mémoire standard répondant aux critères cités plus haut. Il est cependant impossible de garantir que toutes les barrettes fonctionnent. Il arrive en effet que certaines caractéristiques de construction rendent un certain type de barrette inutilisable. La fiche technique ne constitue donc pas l'unique critère déterminant.

# Utiliser une carte de mémoire

Le JUNO-G est doté d'un connecteur pour carte PC vous permettant d'utiliser des cartes CompactFlash ou SmartMedia (moyennant un adaptateur pour carte PC).

## Avant d'utiliser une carte de mémoire

Insérez une carte de mémoire dans la fente PC du JUNO-G. Appuyez sur le bouton d'éjection situé à côté de la fente pour l'éjecter.



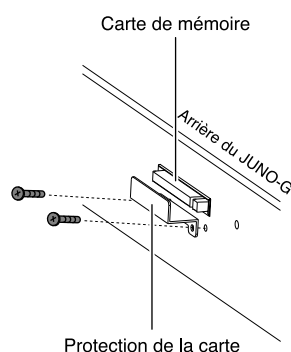
## Sauvegarder des données sur la carte

Les Patches, Rhythm Sets (kits de batterie), Performances, échantillons et données de morceaux peuvent être sauvegardés sur la carte. Voyez la présentation des différents paramètres pour en savoir plus sur la procédure de sauvegarde.

## Montage de la protection de la carte PC

Pour éviter le vol de la carte de mémoire PC, le JUNO-G est livré avec une protection de carte. Pour monter la protection, procédez comme suit.

1. Servez-vous d'un tournevis pour enlever les vis situées sous la fente PC CARD.
2. Insérez une carte de mémoire dans la fente PC CARD.
3. Servez-vous des vis pour fixer la protection comme illustré ci-dessous.



# Dépannage

Si le JUNO-G ne semble pas se comporter de façon normale, vérifiez les points ci-dessous avant de conclure qu'il est en panne. Si vous ne trouvez pas la solution à votre problème, veuillez contacter votre revendeur ou le centre SAV Roland le plus proche.

\* Si l'écran affiche un message d'erreur pendant le fonctionnement, voyez la section **Messages d'erreur** (p. 188).

## Problème d'alimentation sur le JUNO-G

**Q** Impossible de mettre l'instrument sous tension.

**R** Branchez l'adaptateur du JUNO-G à une prise secteur et à la prise en face arrière (p. 14).

## Problèmes liés au son

**Q** Il n'y a pas de son.

**R** Vérifiez les points ci-dessous.

- Les amplificateurs et enceintes branchés à l'instrument sont-ils sous tension? Le volume est-il au minimum?
- La commande VOLUME est-elle réglée sur le minimum?
- Les connexions sont-elles correctement établies?
- Entendez-vous quelque chose avec un casque?  
Si vous entendez du son avec le casque, il est possible qu'un câble de connexion reliant l'instrument à l'ampli ou au mélangeur soit défectueux, ou que l'appareil en question ait un problème. Recontrôlez vos câbles ainsi que l'ampli ou le mélangeur.
- Si vous n'entendez rien quand vous jouez sur le clavier, assurez-vous que le paramètre Local Switch n'est pas réglé sur "OFF".  
Si nécessaire, activez le paramètre "Local Switch" (p. 160).
- Tous les Tones du Patch sont-ils coupés?  
Activez le paramètre "Tone Switch".
- Le niveau de la partie est peut-être trop bas.  
Vérifiez le réglage du paramètre "Level" pour chaque partie (p. 64).
- Les réglages d'effets sont-ils corrects?  
Vérifiez les réglages actif/coupé, "Balance" et "Level" de l'effet (p. 125).
- Les réglages d'assignation de sortie sont-ils corrects?  
Vérifiez les réglages d'assignation de sortie (p. 48, p. 57, p. 65, p. 126, p. 127).
- La carte d'extension (Wave Expansion Board) est-elle correctement installée?  
Les formes d'ondes, Patches et kits de batterie EXP ne sont disponibles que si vous avez installé la carte d'extension de formes d'onde requise (p. 176).
- Avez-vous diminué le volume en manipulant une pédale ou en transmettant un message MIDI (de volume ou d'expression) depuis un appareil externe?
- Les échantillons sont-ils correctement chargés (p. 115)?

**Q** Une partie est inaudible.

**R** Vérifiez les points ci-dessous.

- Avez-vous diminué le volume de la partie?  
Augmentez le volume de la partie inaudible avec le paramètre "Level" (p. 64).
- La partie est-elle étouffée?  
Réglez le paramètre "Mute" sur "OFF" (p. 64).

**Q** Le son est inaudible sur certaines plages du clavier.

**R** Avez-vous délimité une plage de notes?

Si les notes ne sont pas audibles sur une partie du clavier, vérifiez les réglages "Key Range" du Tone et de la partie.

- Plage d'un Tone  
Paramètre "Key Range Lower/Key Range Upper" (p. 37)
- Plage d'une partie  
Paramètre "K.L/K.U" (p. 66)

**Q** Il y a de la distorsion.

**R** Vérifiez les points ci-dessous.

- Utilisez-vous un effet générant de la distorsion?  
Si le son d'un Patch ou d'une partie donnée est affecté par de la distorsion, diminuez le volume de la partie en question.
- Si la distorsion affecte tous les sons, diminuez le volume avec la commande VOLUME.
- Le gain de sortie est-il exagéré?  
Vérifiez le réglage "Sound" sous "System".

**Q** La hauteur n'est pas bonne.

**R** Vérifiez les points ci-dessous.

- L'accord du JUNO-G est-il correct?  
Vérifiez le réglage du paramètre "Master Tune" (p. 158).
- Avez-vous modifié la hauteur en manipulant une pédale ou en transmettant un message MIDI (Pitch Bend) depuis un appareil externe?
- Avez-vous réglé les paramètres "Coarse Tune" ou "Fine Tune" pour certaines parties?  
Vérifiez le réglage des paramètres "Coarse Tune" et "Fine Tune" (p. 65).

**Q** Il y a des coupures de son.

**R** Vous tentez de produire plus de 128 voix simultanément (soit la polyphonie maximum de l'instrument).

- Réduisez le nombre de Tones pilotés simultanément.
- Augmentez le nombre de voix alloué aux parties prioritaires avec le paramètre "Voice Reserve".

**Q** La production de notes continue après que vous ayez relâché les touches du clavier.

**R** La polarité de la pédale de maintien est-elle inversée?

Vérifiez le réglage du paramètre "Hold Pedal Polarity" (p. 160).

- Q** Le son est coupé quand vous changez de Patch.
- R** Le JUNO-G propose une grande variété de multi-effets. Quand vous changez de Patch, l'instrument change aussi le type de multi-effet actif.
- Les changements de Patches peuvent alors produire des inadéquations entre le son actuel et le type de multi-effet, susceptibles de produire des sons inattendus. Cela explique les coupures de son lors des changements (quand les réglages d'usine sont actifs). Dans certains cas (lorsque les multi-effets utilisés n'ont pas un impact déterminant sur le son ou quand le Patch actuel et le Patch suivant utilisent le même type de multi-effet), vous pouvez éviter ces coupures de son en réglant le paramètre "Patch Remain" (p. 158) sur "ON".
- Q** Après un changement de Patch, le volume ainsi que d'autres paramètres définis avec des commandes de contrôle sont initialisés.
- R** Réglez le paramètre "Patch Remain" sur "ON" (p. 158). Après le changement de Patch, les commandes de contrôle reçues continuent à être exécutées. Aussi, même si le niveau du Patch doit être réglé sur le minimum (conformément à une commande de contrôle de volume), il ne change pas.
- Q** Vous avez réglé le retard du Tone sur une valeur de note. Toutefois, quand vous ralentissez le tempo, la valeur ne change plus au-delà d'un seuil donné.
- R** Le paramètre "Tone Delay Time" comporte une valeur limite (p. 45). Si vous vous ralentissez le tempo alors que vous avez réglé le temps de retard avec une valeur de note, vous atteignez ce seuil et vous ne pouvez pas augmenter la valeur. Le retard maximum autorisé correspond à la valeur (autre que numérique) la plus importante d'un battement.
- Q** Vous avez réglé le son d'un Patch à fond d'un côté de l'image stéréo mais vous l'entendez toujours sur l'autre canal.
- R** Les effets du JUNO-G sont stéréo. Aussi, si vous appliquez des effets à un Patch dont le son est placé à fond d'un côté de l'image stéréo, le son des effets reste audible sur l'autre canal.
- Q** Parfois, la hauteur ne change pas avec un jeu legato. Pourquoi?
- R** Si le paramètre "Legato Switch" est réglé sur "ON" (p. 37), "Legato Retrigger" sur "OFF" (p. 37) et si vous jouez legato dans la partie supérieure du clavier, vous êtes peut-être arrivé à la limite supérieure de hauteur de la forme d'onde. Dans ce cas, la hauteur ne monte pas jusqu'à la hauteur voulue. En outre, si les formes d'onde d'un Patch exploitant plusieurs Tones disposent de limites de hauteur différentes, il est possible que les changements de hauteur soient inaudibles en MONO. Pour effectuer d'importants changements de hauteur, réglez le paramètre "Legato Retrigger" sur "ON".
- Q** Le son des notes n'est pas normal dans la partie haute du clavier.
- R** Parfois, quand vous jouez dans la partie haute du clavier du JUNO-G, le son est coupé ou la hauteur cesse d'augmenter. Certaines touches produisent peut-être du bruit par intermittence. Cela se produit surtout quand vous dépassez la limite de hau-

teur supérieure du JUNO-G. Ce phénomène n'intervient pas dans les plages de hauteur normalement utilisées. Toutefois, indépendamment des circonstances, ce phénomène n'indique jamais un dysfonctionnement.

- Q** Des Patches identiques sonnent de façon différente en modes Patch et Performance.
- R** En mode Performance, les paramètres de chaque partie peuvent appliquer des modifications additionnelles aux réglages "Pan", "Octave", "Filter" etc. tels qu'ils sont définis dans le Patch. Par conséquent, le son des Patches peut différer selon que vous les écoutez au sein d'une Performance ou en mode Patch.
- En outre, si le Patch est constitué de Tones exploitant des multi-effets, il se pourrait que les multi-effets en question soient différents de ceux activés pour la Performance. Vérifiez les réglages de multi-effets de la Performance. Vérifiez aussi les réglages "Chorus" et "Reverb".
- Q** Le niveau du signal arrivant à l'entrée JUNO-G est trop faible.
- R** Utilisez-vous un câble contenant une résistance? Servez-vous d'un câble qui ne contient pas de résistance.

## Problèmes liés aux effets

- Q** Effets non appliqués.
- R** Vérifiez les points ci-dessous.
- Vous avez peut-être coupé les effets avec les boutons "MFX", "CHO", "REV" ou "MASTER" affichés dans le haut de la page "PLAY".
  - Appuyez sur [EFFECTS]/[F6 (SWITCH)] pour activer les effets.
  - Les réglages d'effets sont-ils corrects (p. 125)?
  - Si le niveau d'envoi de chaque effet (Send) est réglé sur 0, l'effet sera inaudible. Vérifiez les réglages.
  - Même si le niveau d'envoi de chaque effet est supérieur à "0", vous n'entendrez aucun effet si les paramètres "MFX Output Level", "Chorus Level" et "Reverb Level" sont réglés sur "0". Vérifiez chaque réglage.
  - Si "Output Assign" est réglé sur une valeur autre que "MFX", le son du MFX sera inaudible.
  - Si "Output Assign" est sur "PATCH" pour chaque partie de la Performance, le son est produit en fonction des réglages "Output Assign" du Patch (pour chaque Tone) assigné à chacune des parties. Cela signifie que si le paramètre "Output Assign" (de chaque Tone) du Patch est réglé sur autre chose que "MFX", vous n'entendez pas le multi-effets.
- Q** La modulation ou une autre fonction de jeu est active en permanence.
- R** Vérifiez les réglages de la matrice de contrôle ("Matrix Controller", p. 44).
- Le JUNO-G vous propose une matrice de contrôle ("Matrix Control") pour piloter les Patches en temps réel. Cette fonction "Matrix Control" permet d'envoyer des commandes de contrôle et d'autres messages MIDI au JUNO-G pour modifier les paramètres de ses Patches. Si vous avez réglé cette fonction de sorte que le JUNO-G réponde aux messages MIDI transmis par un appareil externe, il se pourrait que la transmission de messages modifie le son des Patches.

**Q** Bien que vous ayez augmenté le niveau d'envoi ("Send") au chorus ou à la reverb pour chaque partie d'une Performance, le niveau de l'effet en question reste insuffisant.

**R** Vous pouvez régler le niveau d'envoi des effets chorus et reverb pour chaque partie d'une Performance. Toutefois, ces réglages définissent seulement la limite "Send Level" supérieure pour le patch utilisé. Ainsi, si vous avez réglé le niveau d'envoi sur la valeur maximum (127) et que vous baissez le niveau d'envoi du Patch utilisé, l'effet ne sera plus appliqué. En outre, selon que vous utilisez ou non les MFX, vous pouvez définir des niveaux d'envoi différents pour les effets chorus et reverb du Patch.

**Q** Quand vous pilotez le LFO avec la fonction "Matrix Control" ou une autre méthode, un changement brutal de panoramique (Pan) produit du bruit.

**R** Diminuez la vitesse ("LFO Rate").

Le traitement particulier utilisé pour le réglage de panoramique (Pan) altère le volume des canaux gauche et droit. Aussi, un réglage soudain de ce paramètre peut provoquer l'apparition de bruit dû à ces changements rapides de niveau des canaux.

**Q** 43: TAP DELAY. Vous avez réglé "Tap Delay" ou un autre paramètre de retard sur une valeur de note. Quand vous ralentissez le tempo, la valeur ne change plus au-delà d'un seuil donné.

**R** Ces réglages de retard comportent une limite supérieure. Si le ralentissement de tempo entraîne le dépassement de cette limite, la valeur cesse de changer. Le retard maximum autorisé correspond à la valeur (autre que numérique) la plus importante d'un battement.

## Problèmes liés à la sauvegarde de données

**Q** La Performance sauvegardée n'est pas reproduite comme vous l'avez sauvegardée.

**R** Vérifiez les points ci-dessous.

- Si vous avez modifié les réglages d'un Patch utilisé par la Performance (ou le Patch temporaire) avec un appareil MIDI externe, vous devez aussi sauvegarder ces Patches. Si vous avez édité les Patches utilisés par la Performance à sauvegarder, le JUNO-G affichera un message vous demandant si vous comptez sauvegarder les Patches en question. Dans ce cas, sauvegardez d'abord le Patch (p. 32) ou le kit de batterie (p. 51) et ensuite Performance (p. 63).
- Les réglages de l'effet de mastérisation ont changé. (Ces réglages ne sont pas sauvegardés dans une mémoire de Performance.)

**Q** Les Patches sauvegardés sonnent différemment.

**R** Vérifiez les points ci-dessous.

- La fonction "Write" ne permet pas de sauvegarder les changements apportés à des Patches via des commandes de contrôle transmises d'un appareil MIDI externe.
- Les réglages de l'effet de mastérisation ont changé. (Ces réglages ne sont pas sauvegardés dans une mémoire de Patch.)

**Q** Les réglages de la fonction d'arpèges et du contrôleur D Beam sont différents pour la Performance et le Patch.

**R** Le JUNO-G mémorise les réglages de la fonction d'arpèges et du contrôleur D Beam pour chaque Performance. Il utilise donc ces réglages définis dans la Performance.

## Problèmes liés à l'enregistreur

**Q** Les données de morceau ne sont pas reproduites correctement. (Vous entendez uniquement la partie instrumentale, les mauvais sons, rien du tout...)

**R** Vérifiez les points ci-dessous.

- Le JUNO-G se trouve-t-il en mode Patch?  
En mode Patch, vous n'entendrez jamais qu'un seul son. Passez en mode Performance si vous souhaitez reproduire un morceau comprenant plusieurs parties.
- Avez-vous lancé la reproduction au milieu du morceau?  
Si le morceau utilise les mauvais sons, exécutez "MIDI Update" (p. 86).
- Les Patches sollicités par le morceau utilisent-ils des échantillons que vous avez oublié de charger?  
Chargez les échantillons corrects avant de lancer la reproduction (p. 115).
- Avez-vous coupé des pistes?  
Réactivez-les (p. 85).
- Utilisez-vous la fonction 'Quick Play'?  
En mode "Quick Play", les pistes audio ne sont pas reproduites (p. 84).
- Les réglages sonores sont-ils corrects?  
(Cf. "Problèmes liés au son", p. 181)

**Q** Le tempo du morceau a changé par rapport à la dernière fois que vous l'avez reproduit.

**R** Un changement de tempo opéré avant la reproduction d'un morceau n'est pas mémorisé. Pour conserver ce nouveau tempo, vous devez sauvegarder à nouveau le morceau dans la mémoire utilisateur ou sur une carte de mémoire. En outre, quand vous sauvegardez à nouveau le morceau, le réglage de tempo antérieur est écrasé. Vérifiez soigneusement le tempo actif avant de sauvegarder un morceau.

**Q** Les repères définis dans le morceau ont disparu.

**R** Vérifiez les points ci-dessous.

- Avez-vous sauvegardé le morceau dans un format autre que "Song File" (SMF 0 ou 1)?  
Les repères ne sont inclus dans les données de morceau que si vous sauvegardez le fichier en format "Song File".
- Utilisez-vous la fonction 'Quick Play'?  
Pour que les repères soient disponibles, vous devez charger les données du morceau dans la mémoire du JUNO-G.

**Q** Peut-on sauter directement à la mesure souhaitée?

**R** Oui. La fonction "Marker" (repères) du JUNO-G permet de mémoriser des positions et d'y sauter.

- Q** Est-il possible d'enregistrer une source audio (guitare, chant etc.) en même temps qu'une piste MIDI jouée sur le clavier du JUNO-G?
- R** Vous ne pouvez pas enregistrer une source audio (guitare, chant etc.) en même temps qu'une piste MIDI jouée sur le clavier du JUNO-G. Enregistrez d'abord une partie MIDI via le clavier du JUNO-G et ensuite les parties audio.
- Q** Changements de sons arbitraires de la source sonore
- R** Vérifiez les points suivants avec la fonction "Microscope" (p. 99).
- Avez-vous défini un changement de programme superflu? Des changements de programme existent-ils en double?
  - Avez-vous commis une erreur en réglant les canaux MIDI des données lors de la définition des changements de programme?
- Q** Les données choisies ne sont pas affichées à la page "Microscope".
- R** Vérifiez les points ci-dessous.
- Avez-vous choisi les pistes correctes?
  - Des cases sont-elles vides à la fenêtre "View Select" (p. 101)?
- Q** La reproduction utilise les sons du générateur GM.
- R** Si le morceau contient un message GM System On, GM2 System On ou GS Reset, le générateur de sons passe en mode GM. Pour éviter cela, coupez la réception des messages suivants (p. 161). [SYSTEM SETUP] MIDI Receive: Receive GM System On, Receive GM2 System On et Receive GS Reset On
- Q** Les données GM ne sont pas reproduites convenablement
- R** Vérifiez les points ci-dessous.
- Avez-vous activé le commutateur "General MIDI/General MIDI 2 System On"?  
Réglez le paramètre (SYSTEM/MIDI/RX) "Receive GM System On/Receive GM2 System ON" sur "ON" (p. 161).
  - Avez-vous lancé la reproduction au milieu du morceau?  
Le début d'un fichier GM contient normalement un message "General MIDI/General MIDI 2 System On". Dans certains cas, un morceau GM n'est pas reproduit convenablement tant que ce message n'a pas été reçu.
  - Essayez-vous de reproduire un morceau destiné au format GS?  
Le JUNO-G active le format GS dès qu'il reçoit un message "GS Reset". Vous pouvez ainsi reproduire des données musicales identifiées par le logo GS (données musicales GS). Il arrive toutefois que la reproduction de données conçues pour la série Sound Canvas ne s'opère pas correctement.
- Q** Durant la reproduction d'un morceau via un séquenceur MIDI, le son est coupé et reste inaudible malgré l'envoi de changements de programme.
- R** Il arrive que les données du morceau contiennent un message de sélection de banque non reconnu par le JUNO-G. Aucun son n'est produit si le message Bank Select MSB/LSB ne correspond à aucun groupe de sons du JUNO-G. Notez que si vous omettez le message de sélection de banque et si vous transmettez uniquement le changement de programme, vous entendez le son du groupe actuellement choisi (correspondant au numéro de programme en question). Essayez de sélectionner à nouveau le

son avec les commandes en face avant. En outre, quand vous choisissez des sons à partir d'un appareil MIDI externe, transmettez les valeurs MSB/LSB de sélection de banque et le changement de programme dans un même bloc pour obtenir une reproduction fiable. Envoyez les valeurs MSB et LSB (l'ordre n'a aucune importance) puis le changement de programme.

Dans certains cas, il arrive que le son est inaudible après la reproduction d'un morceau terminé par un "fade-out". Cela peut être dû à une baisse de volume induite par des messages volume/expression. Vérifiez et corrigez la valeur de ces messages.

- Q** La reproduction de la Performance se traîne ou comporte des coupures de son.
- R** Ces problèmes peuvent survenir quand le séquenceur ou le générateur de sons doit gérer de grosses quantités de données. Voici les causes principales et les remèdes éventuels.
- Jouez-vous plus de 128 voix à la fois?  
Réduisez le nombre de voix. La structure des Patches du JUNO-G leur permet d'utiliser chacun jusqu'à huit formes d'ondes. Bien que ces Patches ne produisent qu'un son unique, ils sont en fait la somme de huit sons joués simultanément. En outre, pour certains sons (notamment les sons continus à long relâchement), le traitement continue après la production du son audible. A nouveau, les données de la Performance peuvent différer du nombre de voix effectivement utilisées.
  - Le Patch utilisé fait-il un usage intensif du LFO?  
Changez de Patch. Le traitement du LFO monopolise considérablement les ressources de l'instrument. Plus le Patch utilise cette fonction et plus les performances de traitement globales du JUNO-G diminuent. Ce problème peut dénaturer les sons.
  - Les données sont-elles groupées au début des battements dans les données de la séquence?  
Évitez toute accumulation de données au même endroit en décalant les données de 1~2 "clocks". Les données s'accumulent facilement en début de morceau quand, par exemple, vous enregistrez les données de morceau en pas à pas (Step) ou lorsque vous quantifiez des données enregistrées en temps réel. Le JUNO-G reçoit alors de grandes quantités de données, ce qui affecte sa capacité de traitement.
  - Existe-t-il un changement de programme à l'endroit où la reproduction du morceau se traîne?  
Déplacez le changement de programme. L'insertion de changements de programme dans un morceau allonge le traitement requis pour les changements de Patches. Cela peut provoquer un ralentissement de la reproduction.
  - Existe-t-il un message exclusif (SysEx) à l'endroit où la reproduction du morceau se traîne?  
Déplacez les données. Les messages SysEx contiennent de grandes quantités de données et accaparent les ressources du séquenceur et du générateur. Changez la position des données et transformez les messages SysEx en commandes de contrôle pour les données le permettant.
  - Existe-t-il un message aftertouch ou une autre commande de contrôle volumineuse à l'endroit où la reproduction du morceau se traîne?  
Déplacez les données. Si ces données ne servent plus, supprimez-les. Parfois, quand vous entrez des données avec un clavier doté d'une fonction aftertouch, d'énormes quantités de données sont définies à votre insu. Ces masses de données risquent de charger excessivement le séquenceur et le générateur de sons.

- Q** Est-il possible de charger des morceaux "MRC Pro" (fichiers SVQ) créés avec d'autres instruments Roland (série Fantom-X etc.)?
- R** Ces données ne peuvent pas être chargées. Bien que l'extension soit la même, ces fichiers utilisent un autre format.
- Q** Comment peut-on effacer un morceau de la mémoire interne ou d'une carte?
- R** La page "SONG LIST" vous permet d'effacer des morceaux. Passez à la page "SONG LIST", sélectionnez le morceau superflu et appuyez sur [F4 (DEL SONG)] pour le supprimer (p. 116).
- Q** Impossible de sauvegarder un morceau créé avec le JUNO-G comme fichier SMF ("Save As SMF" ne peut pas être sélectionné).
- R** Si vous ne parvenez pas à exporter un morceau en tant que fichier SMF, il est peut-être protégé (informations de copyright). Si le morceau créé avec le JUNO-G est basé sur un fichier SMF acheté dans le commerce, il contient une protection et ne peut donc pas être exporté. (Vous pouvez cependant le sauvegarder au format SVQ.) Le JUNO-G ne permet pas d'ôter la protection d'un morceau. D'autre part, le JUNO-G ne propose pas non plus de fonction vous permettant de protéger vos propres créations. Comme les morceaux de démonstration contiennent cette balise, vous ne pouvez pas les sauvegarder au format SMF. Ne les utilisez donc pas comme base pour vos propres créations.
- Q** Quelle est la capacité de mémoire du JUNO-G pour des données de morceau? Quelle masse de données peut-on sauvegarder sur une carte PC?
- R** Le JUNO-G peut gérer jusqu'à 999 morceaux en mémoire interne ou sur une carte, pouvant compter jusqu'à 9990 mesures. Notez que le nombre effectif de morceaux et de mesures dépend de la taille des différents morceaux.
- Q** Lors de l'enregistrement d'une séquence externe avec le JUNO-G, toutes les pistes reçues utilisent le même canal MIDI.
- R** C'est dû au réglage (System) "Remote Keyboard Switch". Réglez-le sur "OFF" (p. 160).
- Q** Quels messages de synchronisation peut-on utiliser avec l'enregistreur du JUNO-G?
- R** L'enregistreur permet le recours aux messages MIDI Clock et MTC et peut aussi être asservi à un dispositif externe.
- Q** Existe-t-il une fonction permettant d'assigner un certain canal MIDI à un instrument externe (et de couper son lien avec le générateur interne)?
- R** Le JUNO-G ne fait pas de distinction entre le générateur interne et des sources externes. Vous devrez donc couper la réception de certains canaux aussi bien pour le générateur interne que pour le module externe. Sur le module externe, effectuez la coupure "complémentaire" (en étouffant les autres canaux pris en charge par le générateur de sons interne).
- Q** Impossible de voir quelles pistes MIDI/parties ont été enregistrées. Quel canal/ quelle partie est utilisé(e) pour l'enregistrement de ce qui est joué sur le clavier?
- R** Les données sont enregistrées sur le canal que vous avez assigné au clavier. En mode Performance, vous trouverez ce paramètre en appuyant sur MODE [PERFORM] et ensuite sur [F2 (KBD SW)] (p. 60). En mode Patch, appuyez sur MODE [PATCH], ensuite sur EDIT [MENU], sélectionnez "2. System", appuyez sur [F3 (MIDI)] et vérifiez le réglage "Kbd Patch Rx/Tx Channel" (p. 160).
- Q** Peut-on traiter les pistes audio avec les effets internes du JUNO-G?
- R** Oui. Vous pouvez utiliser les processeurs suivants (p. 104, p. 125). Multi-effets (MFX 1~MFX 3), chorus (CHO), reverb (REV), mas-térisation (MASTER)
- Q** Est-il possible de mixer des pistes MIDI et d'en enregistrer une version audio?
- R** Oui. Le JUNO-G propose une fonction "Mixdown" vous permettant d'enregistrer les signaux provenant du générateur de sons interne et même d'y ajouter les signaux des pistes audio sur une autre piste audio (p. 110).
- Q** Peut-on transposer (changer la tonalité) des données audio?
- R** Oui. Rendez-vous à la page "AUDIO MIXER" et réglez le paramètre "Audio Track Key Shift" (p. 111).
- Q** Peut-on enregistrer en mono sur une piste audio?
- R** Oui. Sautiez à la page "Audio Rec Standby" et réglez "Audio Rec Channel" sur "MONO" (p. 106).
- Q** Le message "Sample Memory Full" apparaît pendant l'enregistrement audio et ce dernier s'arrête.
- R** La mémoire d'échantillonnage est pleine. Procédez comme suit pour libérer (ou étendre) de la capacité.
- Effacez les échantillons superflus (p. 118)
  - Installez de la mémoire (p. 178).

### Problèmes liés au MIDI et à des appareils externes

**Q** Le dispositif MIDI connecté ne produit aucun son.

**R** Vérifiez les points ci-dessous.

- L'instrument est-il configuré pour transmettre des messages MIDI?
- Mode Patch  
Paramètre "Kbd Patch Rx/Tx Channel" (p. 160)
- Mode Performance  
"KBD switch" (p. 60).

**Q** Les messages exclusifs (SysEx) ne sont pas reçus.

**R** Vérifiez les points suivants.

- L'instrument est-il configuré pour recevoir des messages exclusifs?  
Réglez le paramètre "Receive Exclusive" sur "ON" (p. 161).
- Le numéro "Device ID" du transmetteur correspond-il à celui du JUNO-G?  
Vérifiez le réglage du paramètre "Device ID" (p. 160).

**Q** Vous avez branché un séquenceur ou un clavier MIDI externe à la prise MIDI IN du JUNO-G et tenté de jouer avec un kit de batterie. L'instrument ne produit aucun son. Pourquoi?

**R** Assurez-vous que le canal de transmission MIDI de l'appareil connecté correspond au canal de réception du JUNO-G. Le canal de réception pour le mode Patch du JUNO-G doit être spécifié avec le paramètre "Kbd Patch RX/TX Channel". Les données destinées au "Rhythm Set" sont généralement transmises sur le canal "10".

**Q** Les messages reçus via la prise MIDI IN sont ignorés.

**R** De plus, la prise MIDI IN ne fonctionne pas lorsque "USB Mode" (p. 169) est réglé sur "MIDI". Réglez "USB Mode" sur "Storage".

**Q** Vous travaillez avec un séquenceur logiciel et vos manipulations des boutons et autres commandes ne produisent aucun effet.

**R** Certains séquenceurs logiciels ne permettent pas le transfert des messages SysEx via la fonction "Thru". Si vous utilisez un tel séquenceur logiciel et que vous voulez enregistrer les messages SysEx, activez les paramètres suivants.

- Mode Patch  
Paramètre "Local Switch" (p. 160)
- Mode Performance  
"KBD switch" (p. 60).

**Q** Quand vous augmentez (48) la plage Bend Range d'un Patch, la hauteur ne change pas suffisamment, même en transmettant un message MIDI Pitch Bend.

**R** Vous pouvez régler la plage "Bend Range" sur toute valeur entre 0 et 48. Toutefois, si le Patch utilise des formes d'ondes dont la hauteur change (dans le sens positif), l'augmentation de hauteur pourrait s'interrompre prématurément. La valeur 12 est garantie comme limite supérieure pour l'augmentation de hauteur. Prudence donc si vous réglez "Bend Range" au-delà de cette valeur.

### Problèmes liés aux enregistrements audio

**Q** Le signal de la source externe est inaudible ou son niveau est trop bas.

**R** Vérifiez les points suivants.

- Avez-vous diminué le niveau sur la source externe?  
Le curseur AUDIO IN est-il réglé au minimum?  
La commande AUDIO INPUT LEVEL en face arrière est-elle réglée au minimum?
- Vous avez peut-être diminué le niveau de la source externe branchée à la prise AUDIO INPUT.  
Réglez correctement le niveau de la source.
- Les connexions audio entre les appareils sont-elles correctement effectuées?  
Vérifiez les connexions.
- Un câble audio est peut-être défectueux.
- Utilisez-vous un câble audio contenant une résistance?  
Servez-vous d'un câble qui ne contient pas de résistance (un de la série PCS de Roland, par exemple).

**Q** Le signal de la source externe n'est pas stéréo/mono.

**R** Vérifiez les points suivants.

- A la page "INPUT SETTING" (qui apparaît lorsque vous maintenez [SHIFT] enfoncé pendant que vous actionnez le curseur AUDIO IN), vérifiez le réglage "Input Select" ("LINE IN L" ou "MICROPHONE").  
Réglez "Input Select" sur "LINE IN L/R" (p. 104).

**Q** Le son du micro est inaudible ou trop faible.

**R** Vérifiez les points suivants.

- Le câble du micro est-il correctement connecté?  
Vérifiez la connexion.
- Le câble du micro est peut-être défectueux.
- Vous avez peut-être choisi une source d'entrée autre que le micro.  
A la page "INPUT SETTING" (qui apparaît lorsque vous maintenez [SHIFT] enfoncé pendant que vous actionnez le curseur AUDIO IN), réglez "Input Select" sur "MICROPHONE" (p. 104).
- Vous avez peut-être diminué le niveau du micro.  
Le curseur AUDIO IN est-il réglé au minimum?  
La commande AUDIO INPUT LEVEL en face arrière est-elle réglée au minimum?

**Q** Impossible d'échantillonner.

**R** Vérifiez les points suivants.

- La capacité de mémoire suffit-elle?

Si la capacité de mémoire est insuffisante, le message "Sample Memory Full!" s'affiche quand vous tentez d'échantillonner (p. 118).

Effacez, si nécessaire, des échantillons pour libérer de la mémoire.

Si cela ne suffit pas, augmentez la mémoire (en installant des barrettes DIMM, p. 178).

**Q** Les sons enregistrés comportent des bruits parasites ou de la distorsion.

**R** Vérifiez les points suivants.

- Le niveau d'entrée est-il correctement réglé? Si le niveau d'entrée est excessif, l'échantillon sature. S'il est trop faible, l'échantillon comportera du bruit. Pour des enregistrements audio, réglez le niveau avec la commande AUDIO IN de la page "AUDIO TRACK" ou "AUDIO MIXER" (p. 104) tout en surveillant les vumètres dans la partie supérieure de cette page.
- Les réglages d'effets sont-ils corrects?  
L'application de certains types d'effets peut provoquer une augmentation du niveau du signal source, voire même de la distorsion. En outre, certains effets accentuent le bruit présent dans le signal.  
Désactivez temporairement les effets et assurez-vous que le signal original ne contient ni bruit ni distorsion. Réglez ensuite correctement les paramètres d'effets.
- Reproduisez-vous plusieurs échantillons à la fois?  
Même si le niveau de chaque échantillon est correct, il arrive que la reproduction simultanée de plusieurs échantillons provoque une forte augmentation de niveau et entraîne de la distorsion. Diminuez le niveau de chaque échantillon pour supprimer la distorsion.

## Problèmes liés à une carte de mémoire

**Q** Impossible d'accéder aux données d'une carte de mémoire.

**R** Vérifiez les points suivants.

- La carte de mémoire est-elle correctement insérée?  
Mettez l'instrument hors tension, retirez la carte de mémoire et insérez-la de nouveau correctement.
- S'agit-il d'une carte de mémoire de type approprié?  
Le JUNO-G accepte des cartes "PC" et d'autres types. Pour ces derniers, il vous faut un adaptateur pour carte "PC".

**Q** Impossible d'utiliser une carte de mémoire.

**R** La carte est-elle formatée?

Une carte non formatée est inutilisable. Formatez-la (p. 166).

# Messages d'erreur

Si une opération incorrecte est effectuée ou si le traitement demandé est impossible, un message d'erreur apparaît. Voyez alors les explications pour le message d'erreur qui apparaît et agissez selon les conseils donnés.

| Message                              | Signification                                                                                                                                                 | Solution                                                                                                                                                                                                                    |
|--------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Cannot Edit Preset Sample!</b>    | Il s'agit d'un échantillon préprogrammé (Preset) qui ne peut pas être modifié.                                                                                | —                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Card Not Ready!</b>               | Aucune carte de mémoire n'est insérée dans la fente.                                                                                                          | Insérez une carte de mémoire dans la fente.                                                                                                                                                                                 |
| <b>Data not found</b>                | Les données à placer sont introuvables.                                                                                                                       | —                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Empty Sample!</b>                 | L'échantillon ne contient pas de données.                                                                                                                     | Sélectionnez un échantillon contenant des données.                                                                                                                                                                          |
| <b>Empty Song!</b>                   | Le morceau ne contient pas de données et ne peut donc pas être reproduit.                                                                                     | Choisissez un morceau contenant des données.                                                                                                                                                                                |
| <b>File Name Duplicate</b>           | Il existe déjà un fichier du même nom.                                                                                                                        | Effacez le fichier du même nom ou poursuivez la sauvegarde des nouvelles données pour écraser l'ancienne version. Si vous ne voulez pas écraser le fichier du même nom, entrez un autre nom pour les données à sauvegarder. |
| <b>Illegal File!</b>                 | Le JUNO-G ne peut pas utiliser ce fichier.                                                                                                                    | —                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Memory Damaged!</b>               | Le contenu de la mémoire est peut-être endommagé.                                                                                                             | Exécutez la fonction "Factory Reset". Si cela ne résout pas votre problème, contactez votre revendeur ou le centre SAV Roland le plus proche.                                                                               |
| <b>Memory Full!</b>                  | Impossible de sauvegarder car il ne reste plus assez de place dans la zone utilisateur ou sur la carte de mémoire.                                            | Supprimez les données superflues.                                                                                                                                                                                           |
| <b>MIDI Offline!</b>                 | Il y a un problème avec la connexion MIDI.                                                                                                                    | Assurez-vous que le câble MIDI n'a pas été débranché ou endommagé.                                                                                                                                                          |
| <b>Movable onto Bar Line Only</b>    | Tout changement de métrique doit se trouver au début d'une mesure.                                                                                            | —                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>No More Note Numbers!</b>         | Un style de la fonction Arpeggio/Rhythm peut contenir 16 numéros de notes différents maximum.                                                                 | Supprimez les notes superflues.                                                                                                                                                                                             |
| <b>No More Sample Numbers!</b>       | Impossible de continuer la division de l'échantillon. Comme il reste moins de 256 mémoires d'échantillons consécutifs, l'échantillonnage n'est plus possible. | Supprimez les échantillons superflus afin de pouvoir attribuer 256 numéros d'échantillons consécutifs ou plus.                                                                                                              |
| <b>No More Song Numbers!</b>         | Impossible de sauvegarder davantage de morceaux. Le système peut gérer jusqu'à 256 morceaux en mémoire interne ou sur une carte.                              | Supprimez tous les morceaux superflus.                                                                                                                                                                                      |
| <b>Now Playing!</b>                  | Comme le JUNO-G est en cours de reproduction, l'opération demandée ne peut pas être effectuée.                                                                | Arrêtez la reproduction avant d'effectuer l'opération.                                                                                                                                                                      |
| <b>Permission Denied!</b>            | Le fichier est protégé.                                                                                                                                       | —                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Playback Tempo Range Over</b>     | Les valeurs de tempo dépassent les limites autorisées. De ce fait, les données utiliseront la valeur supérieure ou inférieure.                                | —                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Power off and check DIMM</b>      | Mettez l'instrument hors tension et réinstallez la barrette DIMM de la manière correcte.                                                                      | —                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Recording Parameter Error</b>     | Vous essayez d'enregistrer après un segment mis en boucle.                                                                                                    | Vous essayez d'enregistrer avant ou au milieu d'un segment mis en boucle.                                                                                                                                                   |
| <b>Rec Over Flow</b>                 | Le nombre de données reçues pendant l'enregistrement excède la capacité de traitement.                                                                        | Enregistrez moins de données à la fois.                                                                                                                                                                                     |
| <b>Sample Length Too Short!</b>      | L'échantillon est trop court et ne peut donc pas être édité correctement.                                                                                     | Si l'échantillon est extrêmement court, l'édition ne produit pas toujours le résultat escompté.                                                                                                                             |
| <b>Sample Memory Full!</b>           | Comme la mémoire d'échantillon résiduelle est insuffisante, il est impossible de poursuivre l'échantillonnage ou d'éditer un échantillon.                     | Supprimez les échantillons superflus.                                                                                                                                                                                       |
| <b>Song Format Error</b>             | Le morceau est endommagé.                                                                                                                                     | Ce morceau ne peut pas être utilisé.                                                                                                                                                                                        |
| <b>Song Full</b>                     | Comme le nombre maximum de notes risque d'excéder la limite du morceau, il est impossible de poursuivre l'enregistrement ou l'édition.                        | Utilisez la commande "Delete" ou "Erase" pour supprimer les données superflues du morceau/motif en question.                                                                                                                |
| <b>Song Not Found</b>                | Le morceau choisi est introuvable.                                                                                                                            | —                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>Too Many Sample Selected!</b>     | L'opération ne peut pas être exécutée car les repères sont assignés à plus d'un échantillon.                                                                  | Effacez les repères ou choisissez un seul échantillon.                                                                                                                                                                      |
| <b>Unformatted!</b>                  | La carte de mémoire a un format non reconnu.                                                                                                                  | Reformatez la carte de mémoire.                                                                                                                                                                                             |
| <b>You Cannot Copy This Message</b>  | Ce message ne peut pas être copié.                                                                                                                            | —                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>You Cannot Erase This Message</b> | Ce message ne peut pas être effacé.                                                                                                                           | —                                                                                                                                                                                                                           |
| <b>You Cannot Move This Message</b>  | Ce message ne peut pas être déplacé.                                                                                                                          | —                                                                                                                                                                                                                           |

# Liste des Performances

## Groupe USER

| No. | Nom          | No. | Nom           |
|-----|--------------|-----|---------------|
| 001 | Grand Orch   | 033 | Rotary Multi  |
| 002 | Clone Zone   | 034 | Dist Gt Mult  |
| 003 | Burning Lead | 035 | FreeFall Pad  |
| 004 | 1:00AM       | 036 | Delay Santur  |
| 005 | SweetTheramx | 037 | Str Stack     |
| 006 | Brass Sect   | 038 | JUNO Pop 2    |
| 007 | Jupiter8 Str | 039 | Triple Int    |
| 008 | Japan Arp    | 040 | Piano+Pad 2   |
| 009 | CompuTekno   | 041 | Fat Synth     |
| 010 | Infinite Phr | 042 | R&B Set       |
| 011 | Groove 007   | 043 | RollldHrp/Vel |
| 012 | Auto Trance  | 044 | Bump It Up!   |
| 013 | Pno/Bs Split | 045 | Slice Trance  |
| 014 | Digi & Ana   | 046 | SyncLead Seq  |
| 015 | JUNO Split   | 047 | Merry Festa   |
| 016 | Bari Arp     | 048 | OrganAns/Mod  |
| 017 | Tempest      | 049 | 90's Set      |
| 018 | Highland     | 050 | 80's Set      |
| 019 | Sound Alarm  | 051 | Angelis Pad   |
| 020 | JUNO Pop 1   | 052 | Motown        |
| 021 | HipHop Set 1 | 053 | Nwcomers/Mod  |
| 022 | Rnd Rhythm   | 054 | Night Gig     |
| 023 | Reflector    | 055 | Disco Set     |
| 024 | FiltrHus/Mod | 056 | Seaside       |
| 025 | BrekBts Set  | 057 | South Wind    |
| 026 | Fusion Set   | 058 | HipHop Set 2  |
| 027 | 1 Note Pop   | 059 | Reggae Set    |
| 028 | Piano+Pad 1  | 060 | Light Step    |
| 029 | R&B E.Piano  | 061 | Phase D       |
| 030 | TrncyPad/Mod | 062 | TrioPly Tmpl  |
| 031 | AutoSequence | 063 | Seq:Template  |
| 032 | Jazzy Arps   | 064 | GM2 Template  |

## PRST (Groupe Preset)

| No. | Nom          | No. | Nom           |
|-----|--------------|-----|---------------|
| 001 | TrioPly Tmpl | 033 | AutoSequence  |
| 002 | Seq:Template | 034 | Jazzy Arps    |
| 003 | Grand Orch   | 035 | Rotary Multi  |
| 004 | Clone Zone   | 036 | Dist Gt Mult  |
| 005 | Burning Lead | 037 | FreeFall Pad  |
| 006 | 1:00AM       | 038 | Delay Santur  |
| 007 | SweetTheramx | 039 | Str Stack     |
| 008 | Brass Sect   | 040 | JUNO Pop 2    |
| 009 | Jupiter8 Str | 041 | Triple Int    |
| 010 | Japan Arp    | 042 | Piano+Pad 2   |
| 011 | CompuTekno   | 043 | Fat Synth     |
| 012 | Infinite Phr | 044 | R&B Set       |
| 013 | Groove 007   | 045 | RollldHrp/Vel |
| 014 | Auto Trance  | 046 | Bump It Up!   |
| 015 | Pno/Bs Split | 047 | Slice Trance  |
| 016 | Digi & Ana   | 048 | SyncLead Seq  |
| 017 | JUNO Split   | 049 | Merry Festa   |
| 018 | Bari Arp     | 050 | OrganAns/Mod  |
| 019 | Tempest      | 051 | 90's Set      |
| 020 | Highland     | 052 | 80's Set      |
| 021 | Sound Alarm  | 053 | Angelis Pad   |
| 022 | JUNO Pop 1   | 054 | Motown        |
| 023 | HipHop Set 1 | 055 | Nwcomers/Mod  |
| 024 | Rnd Rhythm   | 056 | Night Gig     |
| 025 | Reflector    | 057 | Disco Set     |
| 026 | FiltrHus/Mod | 058 | Seaside       |
| 027 | BrekBts Set  | 059 | South Wind    |
| 028 | Fusion Set   | 060 | HipHop Set 2  |
| 029 | 1 Note Pop   | 061 | Reggae Set    |
| 030 | Piano+Pad 1  | 062 | Light Step    |
| 031 | R&B E.Piano  | 063 | Phase D       |
| 032 | TrncyPad/Mod | 064 | GM2 Template  |

# Liste des Patches

## Groupe USER

| No. | Nom           | Voix | Catégorie    | No. | Nom          | Voix | Catégorie    | No. | Nom          | Voix | Catégorie    | No. | Nom          | Voix | Catégorie    |
|-----|---------------|------|--------------|-----|--------------|------|--------------|-----|--------------|------|--------------|-----|--------------|------|--------------|
| 001 | Juno-G Grand  | 2    | AC.PIANO     | 078 | Passing by   | 4    | SYNTH FX     | 155 | Hoover Again | 4    | TECHNO SYNTH | 232 | Coffee Bee   | 2    | TECHNO SYNTH |
| 002 | Autotrance    | 4    | BEAT&GROOVE  | 079 | E-Grand      | 4    | AC.PIANO     | 156 | Oblivion     | 3    | SYNTH FX     | 233 | JG Wurly     | 1    | EL.PIANO     |
| 003 | Magestic Str  | 8    | STRINGS      | 080 | Juno-60 Bass | 2    | SYNTH BASS   | 157 | sin(EP)      | 2    | EL.PIANO     | 234 | Rezo Sync    | 3    | HARD LEAD    |
| 004 | Rubber Bass   | 3    | SYNTH BASS   | 081 | Latin Gtr    | 1    | AC.GUITAR    | 158 | Fretnot 2    | 3    | BASS         | 235 | Solo Tp      | 2    | AC.BRASS     |
| 005 | 106 String 1  | 2    | BRIGHT PAD   | 082 | Ju-D Lead    | 2    | HARD LEAD    | 159 | In Canada    | 3    | HARD LEAD    | 236 | Pressyn      | 2    | OTHER SYNTH  |
| 006 | Searing COSM  | 2    | DIST.GUITAR  | 083 | DramaSect/Sw | 4    | STRINGS      | 160 | JG Violin    | 1    | STRINGS      | 237 | ReverseSweep | 2    | BRIGHT PAD   |
| 007 | Dreaming Box  | 4    | BELL         | 084 | Simply Fat   | 3    | OTHER SYNTH  | 161 | Wire Keys    | 2    | OTHER SYNTH  | 238 | Jucy Saw     | 3    | OTHER SYNTH  |
| 008 | Brass & Sax   | 5    | AC.BRASS     | 085 | Crummy Organ | 2    | ORGAN        | 162 | Rochno Org   | 4    | ORGAN        | 239 | Bosporus     | 2    | PLUCKED      |
| 009 | Xadecimal     | 4    | PULSATING    | 086 | Sub Hit      | 3    | HIT&STAB     | 163 | Ju-D CombPad | 3    | BRIGHT PAD   | 240 | SaturnHolida | 2    | BRIGHT PAD   |
| 010 | Mk2 Stg Phsr  | 3    | EL.PIANO     | 087 | PeakArpSine  | 1    | SOFT LEAD    | 164 | Beat (C4)    | 4    | BEAT&GROOVE  | 241 | OilDrum Bass | 3    | SYNTH BASS   |
| 011 | 80's Combo    | 3    | COMBINATION  | 088 | Harpiness    | 2    | PLUCKED      | 165 | Mini Growl   | 2    | SOFT LEAD    | 242 | JG Cello     | 1    | STRINGS      |
| 012 | Aerial Choir  | 4    | VOX          | 089 | JG Hollow    | 4    | SOFT PAD     | 166 | C. McFizzy   | 4    | ETHNIC       | 243 | JG Strobe    | 4    | PULSATING    |
| 013 | Peep Durple   | 5    | ORGAN        | 090 | Alpha Stack  | 3    | TECHNO SYNTH | 167 | Final Run    | 6    | TECHNO SYNTH | 244 | FaceOfMars   | 3    | SYNTH FX     |
| 014 | Fairy's Song  | 4    | SOFT PAD     | 091 | Choir Aahs 2 | 4    | VOX          | 168 | Firefly      | 2    | SYNTH FX     | 245 | Potted Pixie | 1    | OTHER SYNTH  |
| 015 | Wide SynBrs   | 2    | SYNTH BRASS  | 092 | LonesomeRoad | 2    | EL.PIANO     | 169 | Sine Magic   | 3    | PULSATING    | 246 | Alto Sax     | 1    | SAX          |
| 016 | Juno-60 Str   | 2    | BRIGHT PAD   | 093 | Clean Gtr    | 1    | EL.GUITAR    | 170 | FM EP        | 2    | EL.PIANO     | 247 | Big Mini     | 3    | SYNTH BASS   |
| 017 | Pat is away   | 5    | PLUCKED      | 094 | Alpha Bass 1 | 1    | SYNTH BASS   | 171 | 106 Bass 2   | 1    | SYNTH BASS   | 248 | Crystal      | 2    | SYNTH FX     |
| 018 | Dusty Sndtrk  | 4    | COMBINATION  | 095 | Vintagolizer | 4    | HARD LEAD    | 172 | Amped Jazz   | 1    | EL.GUITAR    | 249 | Monsoon      | 4    | PLUCKED      |
| 019 | Angelis Pad   | 4    | SOFT PAD     | 096 | Stereo Brass | 4    | AC.BRASS     | 173 | Bon Voyage   | 3    | HARD LEAD    | 250 | Stringship   | 4    | BRIGHT PAD   |
| 020 | Groove 007    | 4    | BEAT&GROOVE  | 097 | Air Pluck    | 4    | MALLET       | 174 | JG Brass     | 7    | AC.BRASS     | 251 | Alpha ResoBs | 1    | SYNTH BASS   |
| 021 | Trance Keys   | 2    | OTHER SYNTH  | 098 | VintageBrite | 2    | BRIGHT PAD   | 175 | Sugar Synth  | 5    | OTHER SYNTH  | 252 | VirtualHuman | 4    | PULSATING    |
| 022 | Wet Nynl Gtr  | 4    | AC.GUITAR    | 099 | ElectroDisco | 5    | BEAT&GROOVE  | 176 | Harmonderca  | 2    | HARMONICA    | 253 | Howards Lead | 3    | SOFT LEAD    |
| 023 | Curly Wurly   | 2    | EL.PIANO     | 100 | GR Lead      | 2    | SOFT LEAD    | 177 | Life-on      | 4    | BRIGHT PAD   | 254 | DCO Bass     | 4    | SYNTH BASS   |
| 024 | Comp'd JBass  | 2    | BASS         | 101 | TroubadorEns | 4    | ETHNIC       | 178 | Magma Bubble | 4    | BEAT&GROOVE  | 255 | Sax Sect. 2  | 4    | SAX          |
| 025 | Timeless Ld   | 2    | HARD LEAD    | 102 | JupiterMoves | 2    | SOFT PAD     | 179 | JG Jamisen   | 2    | PLUCKED      | 256 | Philly Hit   | 1    | HIT&STAB     |
| 026 | Pipe Org/Mod  | 4    | ORGAN        | 103 | Alpha Said.. | 1    | TECHNO SYNTH | 180 | Day After... | 3    | SOFT PAD     |     |              |      |              |
| 027 | Mix Hit 2     | 4    | HIT&STAB     | 104 | Faked Piano  | 4    | SYNTH FX     | 181 | Bounsynth    | 4    | TECHNO SYNTH |     |              |      |              |
| 028 | 106 Brass     | 1    | SYNTH BRASS  | 105 | Denial River | 6    | PULSATING    | 182 | Sad ceremony | 8    | VOX          |     |              |      |              |
| 029 | LostParadise  | 5    | PLUCKED      | 106 | Amadeus      | 8    | KEYBOARDS    | 183 | Step In      | 3    | PULSATING    |     |              |      |              |
| 030 | Jazzy Arps    | 4    | PULSATING    | 107 | Return2Base! | 1    | BASS         | 184 | JD-800 Piano | 1    | AC.PIANO     |     |              |      |              |
| 031 | Vibrations    | 2    | MALLET       | 108 | MODified Ld  | 2    | HARD LEAD    | 185 | JBass /Thumb | 2    | BASS         |     |              |      |              |
| 032 | Killerbeez    | 3    | TECHNO SYNTH | 109 | Good Old Day | 3    | WIND         | 186 | D-50 Fat Saw | 2    | HARD LEAD    |     |              |      |              |
| 033 | Himalaya Ice  | 2    | BELL         | 110 | Stacc Heaven | 4    | OTHER SYNTH  | 187 | Clarence.net | 2    | WIND         |     |              |      |              |
| 034 | Analog Days   | 3    | COMBINATION  | 111 | Chapel Organ | 2    | ORGAN        | 188 | RAVtune      | 2    | OTHER SYNTH  |     |              |      |              |
| 035 | Try This!     | 3    | SYNTH FX     | 112 | Ju-D Space   | 4    | BRIGHT PAD   | 189 | Distord Bee  | 1    | ORGAN        |     |              |      |              |
| 036 | Hot Coffee    | 2    | HARD LEAD    | 113 | Ju-D Soft Ld | 1    | SOFT LEAD    | 190 | In The Pass  | 2    | BRIGHT PAD   |     |              |      |              |
| 037 | Uni-G         | 2    | TECHNO SYNTH | 114 | Timpani+Low  | 4    | PERCUSSION   | 191 | Compusonic 1 | 4    | BEAT&GROOVE  |     |              |      |              |
| 038 | Analog Pad    | 3    | SOFT PAD     | 115 | Poly Brass   | 2    | SYNTH BRASS  | 192 | Flat SynBs   | 3    | SYNTH BASS   |     |              |      |              |
| 039 | Punch MG 2    | 2    | SYNTH BASS   | 116 | Angels Choir | 4    | VOX          | 193 | Ambi Shaku   | 3    | ETHNIC       |     |              |      |              |
| 040 | Detune Lead   | 4    | HARD LEAD    | 117 | Mr. 4ier     | 3    | PULSATING    | 194 | Neo SuperBrs | 4    | SYNTH BRASS  |     |              |      |              |
| 041 | Straight Str  | 4    | SOFT PAD     | 118 | Amped EP     | 5    | EL.PIANO     | 195 | Electrostars | 4    | TECHNO SYNTH |     |              |      |              |
| 042 | Pulstar Ld    | 1    | SOFT LEAD    | 119 | Alpha Bass 2 | 1    | SYNTH BASS   | 196 | Retro Sci-Fi | 4    | SYNTH FX     |     |              |      |              |
| 043 | DelicatePizz  | 4    | STRINGS      | 120 | Funk Guitar  | 2    | EL.GUITAR    | 197 | Auto Mouths  | 3    | PULSATING    |     |              |      |              |
| 044 | 106 String 2  | 1    | BRIGHT PAD   | 121 | Squarely     | 2    | HARD LEAD    | 198 | Spirit Times | 3    | EL.PIANO     |     |              |      |              |
| 045 | Over-D6       | 2    | KEYBOARDS    | 122 | Farewell     | 6    | ORCHESTRA    | 199 | Sub Sonic    | 4    | SYNTH BASS   |     |              |      |              |
| 046 | Sweet Keys    | 2    | OTHER SYNTH  | 123 | Europe Xpres | 2    | OTHER SYNTH  | 200 | Pre Mass Hum | 4    | AC.GUITAR    |     |              |      |              |
| 047 | Atmospherics  | 2    | SOFT PAD     | 124 | Music Bells  | 2    | BELL         | 201 | Tape Memory  | 2    | STRINGS      |     |              |      |              |
| 048 | Sweet 80s     | 4    | BEAT&GROOVE  | 125 | Giant Sweep  | 2    | BRIGHT PAD   | 202 | Atmorave     | 4    | OTHER SYNTH  |     |              |      |              |
| 049 | Waspy Synth   | 2    | OTHER SYNTH  | 126 | In da Cave   | 2    | HIT&STAB     | 203 | Smoky Organ  | 1    | ORGAN        |     |              |      |              |
| 050 | Warm Str Pno  | 6    | AC.PIANO     | 127 | Theramax     | 1    | SOFT LEAD    | 204 | 101 Basic    | 1    | SYNTH BASS   |     |              |      |              |
| 051 | Ending Scene  | 4    | ORCHESTRA    | 128 | Soft Breeze  | 2    | SOFT PAD     | 205 | Quiet River  | 4    | PLUCKED      |     |              |      |              |
| 052 | JG Clavi      | 2    | KEYBOARDS    | 129 | FX World     | 2    | PULSATING    | 206 | Chariots     | 4    | SOFT PAD     |     |              |      |              |
| 053 | Sitar on C    | 6    | PLUCKED      | 130 | Imagination  | 4    | AC.PIANO     | 207 | Techno Pizz  | 2    | TECHNO SYNTH |     |              |      |              |
| 054 | SH-101 Bs 1   | 2    | SYNTH BASS   | 131 | MC-404 Bass  | 2    | SYNTH BASS   | 208 | Angel Breath | 4    | BRIGHT PAD   |     |              |      |              |
| 055 | PulsArt       | 2    | PULSATING    | 132 | 12string Gtr | 3    | AC.GUITAR    | 209 | Saw Dogs     | 1    | PULSATING    |     |              |      |              |
| 056 | Rotary Organ  | 4    | ORGAN        | 133 | Sqr Sequence | 1    | HARD LEAD    | 210 | Tine EP      | 1    | EL.PIANO     |     |              |      |              |
| 057 | Thick Steel   | 2    | AC.GUITAR    | 134 | Solo Sop Sax | 1    | SAX          | 211 | Garage Bs 2  | 2    | SYNTH BASS   |     |              |      |              |
| 058 | Evangelized   | 2    | SOFT LEAD    | 135 | Ju-D Fifths  | 2    | OTHER SYNTH  | 212 | Get it LOUD! | 3    | DIST.GUITAR  |     |              |      |              |
| 059 | Vintage Time  | 1    | EL.PIANO     | 136 | Vodkakordion | 3    | ACCORDION    | 213 | JC Strat Bdy | 1    | EL.GUITAR    |     |              |      |              |
| 060 | JX Strings    | 1    | SOFT PAD     | 137 | Alpha Str 1  | 2    | BRIGHT PAD   | 214 | Legato Saw   | 2    | HARD LEAD    |     |              |      |              |
| 061 | Nice Dist Gt  | 1    | DIST.GUITAR  | 138 | Kraffy       | 3    | BEAT&GROOVE  | 215 | Chamber Str  | 3    | STRINGS      |     |              |      |              |
| 062 | Alpha Spit    | 1    | SOFT LEAD    | 139 | SoloNzPeaker | 1    | SOFT LEAD    | 216 | Flip Pad     | 3    | OTHER SYNTH  |     |              |      |              |
| 063 | HimalayaPipe  | 3    | FLUTE        | 140 | X-cultural   | 3    | ETHNIC       | 217 | Magic Wave   | 2    | BRIGHT PAD   |     |              |      |              |
| 064 | 303 NRG       | 2    | HARD LEAD    | 141 | SoftSynBrass | 2    | SYNTH BRASS  | 218 | Detune Bass  | 2    | SYNTH BASS   |     |              |      |              |
| 065 | PG Chimes     | 4    | BRIGHT PAD   | 142 | Synvox       | 2    | VOX          | 219 | Orch & Horns | 5    | ORCHESTRA    |     |              |      |              |
| 066 | Analog Times  | 4    | SOFT PAD     | 143 | Space Ocean  | 4    | PULSATING    | 220 | Teky Drop    | 4    | PLUCKED      |     |              |      |              |
| 067 | Ulti Ac Bass  | 2    | BASS         | 144 | Wurly Trem   | 2    | EL.PIANO     | 221 | Heatstroke   | 2    | SYNTH FX     |     |              |      |              |
| 068 | Techno Dream  | 3    | TECHNO SYNTH | 145 | 106 Bass 1   | 2    | SYNTH BASS   | 222 | Are U Ready? | 4    | PULSATING    |     |              |      |              |
| 069 | Pulsatron     | 4    | PULSATING    | 146 | Lone Prophat | 1    | HARD LEAD    | 223 | LEO EP       | 4    | EL.PIANO     |     |              |      |              |
| 070 | Biting Clav   | 2    | KEYBOARDS    | 147 | Atk Flute    | 2    | FLUTE        | 224 | Basement     | 1    | BASS         |     |              |      |              |
| 071 | TrnsSweepPad  | 6    | SOFT PAD     | 148 | X-Racer      | 2    | OTHER SYNTH  | 225 | Digital Edge | 2    | HARD LEAD    |     |              |      |              |
| 072 | Nice Oct Gtr  | 2    | EL.GUITAR    | 149 | FM Wood      | 4    | MALLET       | 226 | MistOver5ths | 4    | BRIGHT PAD   |     |              |      |              |
| 073 | D-50 Fantasia | 4    | BELL         | 150 | Alpha Str 2  | 3    | BRIGHT PAD   | 227 | Angel Pipes  | 2    | FLUTE        |     |              |      |              |
| 074 | SH-101 Bs 2   | 2    | SYNTH BASS   | 151 | Good Old Hit | 4    | HIT&STAB     | 228 | Liquid Air   | 4    | BRIGHT PAD   |     |              |      |              |
| 075 | Ju-D Major7   | 4    | TECHNO SYNTH | 152 | Naked Lead   | 1    | SOFT LEAD    | 229 | Storm Bass   | 4    | SYNTH BASS   |     |              |      |              |
| 076 | Ju-D Pulsed   | 3    | PULSATING    | 153 | Bass Drum    | 4    | PERCUSSION   | 230 | Far East     | 4    | ETHNIC       |     |              |      |              |
| 077 | Analog Dream  | 3    | OTHER SYNTH  | 154 | OB Slow Str  | 2    | SOFT PAD     | 231 | Strobot      | 2    | PULSATING    |     |              |      |              |

## PR-A (Groupe Preset A)

| No. | Nom           | Voix | Catégorie | No. | Nom           | Voix | Catégorie | No. | Nom          | Voix | Catégorie | No. | Nom          | Voix | Catégorie |
|-----|---------------|------|-----------|-----|---------------|------|-----------|-----|--------------|------|-----------|-----|--------------|------|-----------|
| 001 | Juno-G Grand  | 2    | AC.PIANO  | 037 | Wurly Trem    | 2    | EL.PIANO  | 073 | Vibrations   | 2    | MALLET    | 109 | Wet Nyln Gtr | 4    | AC.GUITAR |
| 002 | Bright Grand  | 2    | AC.PIANO  | 038 | Curly Wurly   | 2    | EL.PIANO  | 074 | JG Marimba   | 2    | MALLET    | 110 | Nylon Guitar | 2    | AC.GUITAR |
| 003 | Soft Grand    | 2    | AC.PIANO  | 039 | Super Wurly   | 2    | EL.PIANO  | 075 | JG Xylo      | 1    | MALLET    | 111 | Latin Gtr    | 1    | AC.GUITAR |
| 004 | A'live Piano  | 2    | AC.PIANO  | 040 | JG Clavi      | 2    | KEYBOARDS | 076 | Steel Drums  | 1    | MALLET    | 112 | Thick Steel  | 2    | AC.GUITAR |
| 005 | SoundCheck    | 2    | AC.PIANO  | 041 | Cutter Clavi  | 2    | KEYBOARDS | 077 | Air Pluck    | 4    | MALLET    | 113 | Comp Stl Gtr | 2    | AC.GUITAR |
| 006 | JD-800 Piano  | 1    | AC.PIANO  | 042 | D6 Clavi      | 3    | KEYBOARDS | 078 | Synergy MLT  | 2    | MALLET    | 114 | Stl Gtr Duo  | 2    | AC.GUITAR |
| 007 | E-Grand       | 4    | AC.PIANO  | 043 | Over-D6       | 2    | KEYBOARDS | 079 | FM Wood      | 4    | MALLET    | 115 | Wide Ac Gtr  | 4    | AC.GUITAR |
| 008 | Blend Piano   | 5    | AC.PIANO  | 044 | Phase Clavi   | 2    | KEYBOARDS | 080 | Icy Keys     | 4    | MALLET    | 116 | So good!     | 2    | AC.GUITAR |
| 009 | LA Piano      | 3    | AC.PIANO  | 045 | BPFaze Clavi  | 2    | KEYBOARDS | 081 | Toy Box      | 3    | MALLET    | 117 | 12string Gtr | 3    | AC.GUITAR |
| 010 | Warm Pad Pno  | 4    | AC.PIANO  | 046 | Analog Clavi  | 1    | KEYBOARDS | 082 | Rotary Organ | 4    | ORGAN     | 118 | Pre Mass Hum | 4    | AC.GUITAR |
| 011 | Warm Str Pno  | 6    | AC.PIANO  | 047 | Biting Clav   | 2    | KEYBOARDS | 083 | Zepix Organ  | 4    | ORGAN     | 119 | Dynojazz Gtr | 1    | EL.GUITAR |
| 012 | Imagination   | 4    | AC.PIANO  | 048 | Pulse Clavi   | 2    | KEYBOARDS | 084 | Peep Durple  | 5    | ORGAN     | 120 | Wet TC       | 1    | EL.GUITAR |
| 013 | Tine EP       | 1    | EL.PIANO  | 049 | PWM Clav      | 1    | KEYBOARDS | 085 | R&B Organ    | 2    | ORGAN     | 121 | Clean Gtr    | 1    | EL.GUITAR |
| 014 | Vintage Tine  | 1    | EL.PIANO  | 050 | Funky Line    | 2    | KEYBOARDS | 086 | X Perc Organ | 3    | ORGAN     | 122 | Amped Jazz   | 1    | EL.GUITAR |
| 015 | LonesomeRoad  | 2    | EL.PIANO  | 051 | Harpsy Clavi  | 2    | KEYBOARDS | 087 | Rhythm'n'B   | 4    | ORGAN     | 123 | Kinda Kurt   | 2    | EL.GUITAR |
| 016 | LEO EP        | 4    | EL.PIANO  | 052 | JG Harpsi     | 4    | KEYBOARDS | 088 | Rochno Org   | 4    | ORGAN     | 124 | Crimson Gtr  | 2    | EL.GUITAR |
| 017 | 70's EP       | 5    | EL.PIANO  | 053 | CoupleHarpsi  | 6    | KEYBOARDS | 089 | LoFi PercOrg | 1    | ORGAN     | 125 | Plug n' Gig  | 1    | EL.GUITAR |
| 018 | Stage Tremlo  | 2    | EL.PIANO  | 054 | Amadeus       | 8    | KEYBOARDS | 090 | Perky Organ  | 1    | ORGAN     | 126 | Nice Oct Gtr | 2    | EL.GUITAR |
| 019 | Stage Phaser  | 3    | EL.PIANO  | 055 | JG Celesta    | 1    | KEYBOARDS | 091 | Euro Organ   | 2    | ORGAN     | 127 | Strat Gtr    | 1    | EL.GUITAR |
| 020 | Back2the60s   | 2    | EL.PIANO  | 056 | JG Glocken    | 1    | BELL      | 092 | FullStop Org | 3    | ORGAN     | 128 | JC Strat Bdy | 1    | EL.GUITAR |
| 021 | Mk2 Stg Phshr | 3    | EL.PIANO  | 057 | Music Box     | 1    | BELL      | 093 | StakDraw Org | 4    | ORGAN     |     |              |      |           |
| 022 | Amped EP      | 5    | EL.PIANO  | 058 | Kalimbells    | 2    | BELL      | 094 | Crummy Organ | 2    | ORGAN     |     |              |      |           |
| 023 | Backing PhEP  | 5    | EL.PIANO  | 059 | FM Syn Bell   | 4    | BELL      | 095 | 60's Organ   | 2    | ORGAN     |     |              |      |           |
| 024 | Psycho EP     | 4    | EL.PIANO  | 060 | FM Heaven     | 4    | BELL      | 096 | Smoky Organ  | 1    | ORGAN     |     |              |      |           |
| 025 | Crystal EP    | 2    | EL.PIANO  | 061 | Music Bells   | 2    | BELL      | 097 | Soap Opera   | 1    | ORGAN     |     |              |      |           |
| 026 | Celestial EP  | 4    | EL.PIANO  | 062 | MuBox Pad     | 4    | BELL      | 098 | Distord Bee  | 1    | ORGAN     |     |              |      |           |
| 027 | Celestial EP  | 3    | EL.PIANO  | 063 | Dreaming Box  | 4    | BELL      | 099 | Chapel Organ | 2    | ORGAN     |     |              |      |           |
| 028 | FM EP         | 2    | EL.PIANO  | 064 | Himalaya Ice  | 2    | BELL      | 100 | Grand Pipes  | 4    | ORGAN     |     |              |      |           |
| 029 | FM E.Pad      | 3    | EL.PIANO  | 065 | D-50 Fantasia | 4    | BELL      | 101 | Pipe Org/Mod | 4    | ORGAN     |     |              |      |           |
| 030 | sin(EP)       | 2    | EL.PIANO  | 066 | JG Bell 1     | 4    | BELL      | 102 | Masked Opera | 4    | ORGAN     |     |              |      |           |
| 031 | Pulse EP      | 2    | EL.PIANO  | 067 | JG Bell 2     | 2    | BELL      | 103 | Vodkakordion | 3    | ACCORDION |     |              |      |           |
| 032 | Ballader      | 3    | EL.PIANO  | 068 | Candy Bell    | 4    | BELL      | 104 | Squeeze Me!  | 2    | ACCORDION |     |              |      |           |
| 033 | Spirit Times  | 3    | EL.PIANO  | 069 | JG Chime      | 1    | BELL      | 105 | Guinguette   | 3    | ACCORDION |     |              |      |           |
| 034 | Remember      | 2    | EL.PIANO  | 070 | Tubular Bell  | 1    | BELL      | 106 | Harmonderca  | 2    | HARMONICA |     |              |      |           |
| 035 | So story...   | 6    | EL.PIANO  | 071 | Bell Ring     | 8    | BELL      | 107 | BluesHrp /Sw | 1    | HARMONICA |     |              |      |           |
| 036 | JG Wurly      | 1    | EL.PIANO  | 072 | JG Vibe       | 1    | MALLET    | 108 | Green Bullet | 2    | HARMONICA |     |              |      |           |

## PR-B (Groupe Preset B)

| No. | Nom          | Voix | Catégorie   | No. | Nom          | Voix | Catégorie  | No. | Nom          | Voix | Catégorie  | No. | Nom          | Voix | Catégorie |
|-----|--------------|------|-------------|-----|--------------|------|------------|-----|--------------|------|------------|-----|--------------|------|-----------|
| 001 | BluNoteStrat | 1    | EL.GUITAR   | 038 | RichFretless | 2    | BASS       | 075 | MG+SubOsc Bs | 2    | SYNTH BASS | 112 | Chamber Str  | 3    | STRINGS   |
| 002 | Funk Guitar  | 2    | EL.GUITAR   | 039 | NewAge Frtls | 3    | BASS       | 076 | Hi-Energy Bs | 2    | SYNTH BASS | 113 | Magestic Str | 8    | STRINGS   |
| 003 | Fixx it      | 1    | EL.GUITAR   | 040 | Alpha Bass 1 | 1    | SYNTH BASS | 077 | Storm Bass   | 4    | SYNTH BASS | 114 | Studio Sect. | 4    | STRINGS   |
| 004 | & Scratchee  | 4    | EL.GUITAR   | 041 | Alpha Bass 2 | 1    | SYNTH BASS | 078 | Beepin Bass  | 2    | SYNTH BASS | 115 | Stringz 101  | 2    | STRINGS   |
| 005 | Flexa Guitar | 4    | EL.GUITAR   | 042 | 106 Bass 1   | 2    | SYNTH BASS | 079 | Nu RnB Bass  | 2    | SYNTH BASS | 116 | Crossed Bows | 5    | STRINGS   |
| 006 | Dub Tales    | 2    | EL.GUITAR   | 043 | 106 Bass 2   | 1    | SYNTH BASS | 080 | Rubber Bass  | 3    | SYNTH BASS | 117 | Warm Strings | 5    | STRINGS   |
| 007 | GK Dubguitar | 4    | EL.GUITAR   | 044 | Intrusive Bs | 2    | SYNTH BASS | 081 | Acdg Bass    | 2    | SYNTH BASS | 118 | JG Strings   | 8    | STRINGS   |
| 008 | Mystic Gtr   | 2    | EL.GUITAR   | 045 | Big Mini     | 3    | SYNTH BASS | 082 | SQ Pan       | 2    | SYNTH BASS | 119 | Stacc Str mp | 4    | STRINGS   |
| 009 | Trem-o-Vibe  | 2    | DIST.GUITAR | 046 | Muffled MG   | 2    | SYNTH BASS | 083 | Glide-iator  | 1    | SYNTH BASS | 120 | DelicatePizz | 4    | STRINGS   |
| 010 | Nice Dist Gt | 1    | DIST.GUITAR | 047 | TransistorBs | 3    | SYNTH BASS | 084 | Detune Bass  | 2    | SYNTH BASS | 121 | Orch. Pizz   | 4    | STRINGS   |
| 011 | Get it LOUD! | 3    | DIST.GUITAR | 048 | Mini Like!   | 2    | SYNTH BASS | 085 | Nu Saw Bass  | 3    | SYNTH BASS | 122 | DramaSect/Sw | 4    | STRINGS   |
| 012 | Searing COSM | 2    | DIST.GUITAR | 049 | Da Chronic   | 2    | SYNTH BASS | 086 | LowFat Bass  | 3    | SYNTH BASS | 123 | Clustered!?! | 8    | STRINGS   |
| 013 | Plugged!!!   | 1    | DIST.GUITAR | 050 | SH-101 Bs 1  | 2    | SYNTH BASS | 087 | Sub Sonic    | 4    | SYNTH BASS | 124 | Gang Strangs | 6    | STRINGS   |
| 014 | Rockin' Dly  | 3    | DIST.GUITAR | 051 | SH-101 Bs 2  | 2    | SYNTH BASS | 088 | Jungle Bass  | 2    | SYNTH BASS | 125 | Magnolia Str | 3    | STRINGS   |
| 015 | Punker       | 2    | DIST.GUITAR | 052 | Flat SynBs   | 3    | SYNTH BASS | 089 | 101 Vibe     | 4    | SYNTH BASS | 126 | Tape Memory  | 2    | STRINGS   |
| 016 | Hurting Gtr  | 3    | DIST.GUITAR | 053 | Smooth Bass  | 2    | SYNTH BASS | 090 | 101 Basic    | 1    | SYNTH BASS | 127 | Mellow Tron  | 3    | STRINGS   |
| 017 | Touch Drive  | 1    | DIST.GUITAR | 054 | MC-404 Bass  | 2    | SYNTH BASS | 091 | Garage Bs 1  | 3    | SYNTH BASS | 128 | Wind & Str 1 | 7    | ORCHESTRA |
| 018 | JG Chunk     | 4    | DIST.GUITAR | 055 | MC+TB Bass   | 2    | SYNTH BASS | 092 | Garage Bs 2  | 2    | SYNTH BASS |     |              |      |           |
| 019 | Power Chord  | 2    | DIST.GUITAR | 056 | Juno-60 Bass | 2    | SYNTH BASS | 093 | Gashed Bass  | 2    | SYNTH BASS |     |              |      |           |
| 020 | Ulti Ac Bass | 2    | BASS        | 057 | Poly Bass    | 1    | SYNTH BASS | 094 | Unison Bass  | 2    | SYNTH BASS |     |              |      |           |
| 021 | All Round Bs | 2    | BASS        | 058 | SH-1 Bass    | 2    | SYNTH BASS | 095 | OilDrum Bass | 3    | SYNTH BASS |     |              |      |           |
| 022 | Roomy Bass   | 2    | BASS        | 059 | Nu Bace      | 2    | SYNTH BASS | 096 | Acid SynBs   | 2    | SYNTH BASS |     |              |      |           |
| 023 | FingerMaster | 2    | BASS        | 060 | R&B Bass 1   | 2    | SYNTH BASS | 097 | TexturedBusy | 3    | SYNTH BASS |     |              |      |           |
| 024 | Comp'd JBass | 2    | BASS        | 061 | R&B Bass 2   | 1    | SYNTH BASS | 098 | Vintage Sub  | 3    | SYNTH BASS |     |              |      |           |
| 025 | CompressBass | 2    | BASS        | 062 | R&B Bass 3   | 2    | SYNTH BASS | 099 | Super-G DX   | 3    | SYNTH BASS |     |              |      |           |
| 026 | Tubby Mute   | 2    | BASS        | 063 | R&B Bass 4   | 1    | SYNTH BASS | 100 | SuBASSEMBly  | 3    | SYNTH BASS |     |              |      |           |
| 027 | Thumb Up!    | 1    | BASS        | 064 | Kickin' Bass | 2    | SYNTH BASS | 101 | DCO Bass     | 4    | SYNTH BASS |     |              |      |           |
| 028 | JBass /Thumb | 2    | BASS        | 065 | Electro Rubb | 2    | SYNTH BASS | 102 | Destroyed Bs | 2    | SYNTH BASS |     |              |      |           |
| 029 | Slap Bass    | 2    | BASS        | 066 | Enorjizor    | 2    | SYNTH BASS | 103 | Saturator    | 2    | SYNTH BASS |     |              |      |           |
| 030 | Got Pop?     | 1    | BASS        | 067 | Solid Goa    | 1    | SYNTH BASS | 104 | Loco Voco    | 2    | SYNTH BASS |     |              |      |           |
| 031 | Snug Bass    | 2    | BASS        | 068 | Punch MG 1   | 2    | SYNTH BASS | 105 | TBasic       | 1    | SYNTH BASS |     |              |      |           |
| 032 | Chicken Bass | 2    | BASS        | 069 | Punch MG 2   | 2    | SYNTH BASS | 106 | Unplug it!   | 1    | SYNTH BASS |     |              |      |           |
| 033 | Return2Base! | 1    | BASS        | 070 | Foundation   | 2    | SYNTH BASS | 107 | JG Violin    | 1    | STRINGS    |     |              |      |           |
| 034 | A Big Pick   | 2    | BASS        | 071 | Reso SynBs 1 | 2    | SYNTH BASS | 108 | JG Viola     | 3    | STRINGS    |     |              |      |           |
| 035 | Basement     | 1    | BASS        | 072 | Reso SynBs 2 | 2    | SYNTH BASS | 109 | JG Cello     | 1    | STRINGS    |     |              |      |           |
| 036 | Fretnot 1    | 2    | BASS        | 073 | Alpha ResoBs | 1    | SYNTH BASS | 110 | Contrabass   | 4    | STRINGS    |     |              |      |           |
| 037 | Fretnot 2    | 3    | BASS        | 074 | Fazee Bass   | 4    | SYNTH BASS | 111 | Dolce Qrt    | 1    | STRINGS    |     |              |      |           |

## Liste des Patches

### PR-C (Groupe Preset C)

| No. | Nom           | Voix | Catégorie | No. | Nom          | Voix | Catégorie   | No. | Nom          | Voix | Catégorie   | No. | Nom          | Voix | Catégorie |
|-----|---------------|------|-----------|-----|--------------|------|-------------|-----|--------------|------|-------------|-----|--------------|------|-----------|
| 001 | Wind & Str 2  | 5    | v         | 037 | F.Horns Sect | 3    | AC.BRASS    | 073 | VangJarris   | 1    | SYNTH BRASS | 109 | Crumble Syn  | 2    | HARD LEAD |
| 002 | Farewell      | 6    | ORCHESTRA | 038 | Tpts & Tmbs  | 2    | AC.BRASS    | 074 | Solo Sop Sax | 1    | SAX         | 110 | Clean?       | 2    | HARD LEAD |
| 003 | Orch & Horns  | 5    | ORCHESTRA | 039 | TpTb Sect/Sw | 2    | AC.BRASS    | 075 | Alto Sax mp  | 1    | SAX         | 111 | Distortion   | 4    | HARD LEAD |
| 004 | Soft Orch 1   | 4    | ORCHESTRA | 040 | Brass & Sax  | 5    | AC.BRASS    | 076 | Alto Sax     | 1    | SAX         | 112 | Squareheads  | 2    | HARD LEAD |
| 005 | Soft Orch 2   | 7    | ORCHESTRA | 041 | JG Brass     | 7    | AC.BRASS    | 077 | Solo AltoSax | 1    | SAX         | 113 | 303 NRG      | 2    | HARD LEAD |
| 006 | Ending Scene  | 4    | ORCHESTRA | 042 | StackTp Sect | 4    | AC.BRASS    | 078 | AltoLead Sax | 1    | SAX         | 114 | Hot Coffee   | 2    | HARD LEAD |
| 007 | Sub Hit       | 3    | HIT&STAB  | 043 | Stereo Brass | 4    | AC.BRASS    | 079 | SoloTenorSax | 2    | SAX         | 115 | In Canada    | 3    | HARD LEAD |
| 008 | In da Cave    | 2    | HIT&STAB  | 044 | DynamicBrass | 8    | AC.BRASS    | 080 | Fat TenorSax | 3    | SAX         | 116 | DirtyVoltage | 2    | HARD LEAD |
| 009 | Orange Skin   | 4    | HIT&STAB  | 045 | BrassFall/Sw | 2    | AC.BRASS    | 081 | Baritone Sax | 1    | SAX         | 117 | Bon Voyage   | 3    | HARD LEAD |
| 010 | Venus         | 2    | HIT&STAB  | 046 | Solo Tp      | 2    | AC.BRASS    | 082 | Sax Sect. 1  | 3    | SAX         | 118 | Modulator Ld | 2    | HARD LEAD |
| 011 | Mojo Man      | 2    | HIT&STAB  | 047 | Horn Chops   | 2    | AC.BRASS    | 083 | Sax Sect. 2  | 4    | SAX         | 119 | Beambreaker  | 2    | HARD LEAD |
| 012 | Good Old Hit  | 4    | HIT&STAB  | 048 | Flugel Horn  | 1    | AC.BRASS    | 084 | Brassy Lead  | 2    | HARD LEAD   | 120 | Sync Tank    | 2    | HARD LEAD |
| 013 | Mix Hit 1     | 4    | HIT&STAB  | 049 | Spit Flugel  | 3    | AC.BRASS    | 085 | Timeless Ld  | 2    | HARD LEAD   | 121 | Synchro Lead | 2    | HARD LEAD |
| 014 | Mix Hit 2     | 4    | HIT&STAB  | 050 | Mute Tp /Mod | 3    | AC.BRASS    | 086 | Follow Me    | 2    | HARD LEAD   | 122 | Stimulation  | 4    | HARD LEAD |
| 015 | Lo-Fi Hit     | 4    | HIT&STAB  | 051 | Harmon Mute  | 1    | AC.BRASS    | 087 | Porta SoloLd | 2    | HARD LEAD   | 123 | X-Sink Delay | 3    | HARD LEAD |
| 016 | Cheezzy Movie | 4    | HIT&STAB  | 052 | Soft Tb      | 2    | AC.BRASS    | 088 | MODified Ld  | 2    | HARD LEAD   | 124 | Rezo Sync    | 3    | HARD LEAD |
| 017 | Philly Hit    | 1    | HIT&STAB  | 053 | Solo Bone    | 2    | AC.BRASS    | 089 | Unleaded     | 3    | HARD LEAD   | 125 | Digital Edge | 2    | HARD LEAD |
| 018 | BlastfrmPast  | 2    | HIT&STAB  | 054 | JG Tuba      | 1    | AC.BRASS    | 090 | Legato Tkno  | 1    | HARD LEAD   | 126 | Griggley     | 2    | HARD LEAD |
| 019 | Smear Hit 1   | 2    | HIT&STAB  | 055 | Grande Tuba  | 2    | AC.BRASS    | 091 | HyperJupiter | 3    | HARD LEAD   | 127 | SonicVampire | 2    | HARD LEAD |
| 020 | Smear Hit 2   | 2    | HIT&STAB  | 056 | Tb Section   | 5    | AC.BRASS    | 092 | Vintagolizer | 4    | HARD LEAD   | 128 | Destroyed Ld | 2    | HARD LEAD |
| 021 | 2ble Action   | 2    | HIT&STAB  | 057 | Analog Brass | 3    | SYNTH BRASS | 093 | Classic Lead | 4    | HARD LEAD   |     |              |      |           |
| 022 | Funk Chank    | 2    | HIT&STAB  | 058 | 106 Brass    | 1    | SYNTH BRASS | 094 | Squarely     | 2    | HARD LEAD   |     |              |      |           |
| 023 | Disto Stab!   | 5    | HIT&STAB  | 059 | Neo SuperBrs | 4    | SYNTH BRASS | 095 | Sqr Sequence | 1    | HARD LEAD   |     |              |      |           |
| 024 | Good Old Day  | 3    | WIND      | 060 | Brash!       | 4    | SYNTH BRASS | 096 | Square Times | 4    | HARD LEAD   |     |              |      |           |
| 025 | Wind 'n Wood  | 3    | WIND      | 061 | Bend SynBrs  | 4    | SYNTH BRASS | 097 | Tristar      | 2    | HARD LEAD   |     |              |      |           |
| 026 | Clarence.net  | 2    | WIND      | 062 | Wide SynBrs  | 2    | SYNTH BRASS | 098 | Eye see DC   | 2    | HARD LEAD   |     |              |      |           |
| 027 | JG Oboe       | 1    | WIND      | 063 | DetuneSawBrs | 2    | SYNTH BRASS | 099 | Ju-D Lead    | 2    | HARD LEAD   |     |              |      |           |
| 028 | JG Bassoon    | 1    | WIND      | 064 | PolyFlagship | 2    | SYNTH BRASS | 100 | Legato Saw   | 2    | HARD LEAD   |     |              |      |           |
| 029 | English Horn  | 1    | WIND      | 065 | Poly Brass   | 2    | SYNTH BRASS | 101 | D-50 Fat Saw | 2    | HARD LEAD   |     |              |      |           |
| 030 | Atk Flute     | 2    | FLUTE     | 066 | Saw Brass    | 4    | SYNTH BRASS | 102 | Gwyo Press   | 2    | HARD LEAD   |     |              |      |           |
| 031 | JG Flute      | 2    | FLUTE     | 067 | Cheesy Brass | 4    | SYNTH BRASS | 103 | Dual Profs   | 2    | HARD LEAD   |     |              |      |           |
| 032 | Piccolo       | 2    | FLUTE     | 068 | Dual Saw Brs | 2    | SYNTH BRASS | 104 | Lone Prophat | 1    | HARD LEAD   |     |              |      |           |
| 033 | Angel Pipes   | 2    | FLUTE     | 069 | Silky JP     | 2    | SYNTH BRASS | 105 | Detune Lead  | 4    | HARD LEAD   |     |              |      |           |
| 034 | Pan Pipes     | 1    | FLUTE     | 070 | SoftSynBrass | 2    | SYNTH BRASS | 106 | Syn Lead     | 2    | HARD LEAD   |     |              |      |           |
| 035 | Andes Mood    | 3    | FLUTE     | 071 | Silk Brs Pad | 1    | SYNTH BRASS | 107 | Space Lead   | 3    | HARD LEAD   |     |              |      |           |
| 036 | HimalayaPipe  | 3    | FLUTE     | 072 | Fat SynBrass | 4    | SYNTH BRASS | 108 | SynLead 0322 | 2    | HARD LEAD   |     |              |      |           |

### PR-D (Groupe Preset D)

| No. | Nom          | Voix | Category     | No. | Nom          | Voix | Category     | No. | Nom          | Voix | Category     | No. | Nom          | Voix | Category  |
|-----|--------------|------|--------------|-----|--------------|------|--------------|-----|--------------|------|--------------|-----|--------------|------|-----------|
| 001 | Distorted MG | 1    | HARD LEAD    | 038 | Uni-G        | 2    | TECHNO SYNTH | 075 | No Left Turn | 5    | TECHNO SYNTH | 112 | Euro Teuro   | 6    | PULSATING |
| 002 | C64 Lead     | 2    | HARD LEAD    | 039 | Power Synth  | 4    | TECHNO SYNTH | 076 | Digi-Seq     | 3    | TECHNO SYNTH | 113 | HPF Slicer   | 3    | PULSATING |
| 003 | Noized Lead  | 3    | HARD LEAD    | 040 | Ju-D Trance  | 4    | TECHNO SYNTH | 077 | Techno Dream | 3    | TECHNO SYNTH | 114 | Sorry4theDLY | 1    | PULSATING |
| 004 | Epic Lead    | 2    | HARD LEAD    | 041 | DelyResoSaws | 2    | TECHNO SYNTH | 078 | Techno Pizz  | 2    | TECHNO SYNTH | 115 | Are U Ready? | 4    | PULSATING |
| 005 | Digital Ld 1 | 3    | HARD LEAD    | 042 | Moon Synth   | 2    | TECHNO SYNTH | 079 | Techno Snips | 2    | TECHNO SYNTH | 116 | Strobot      | 2    | PULSATING |
| 006 | Digital Ld 2 | 3    | HARD LEAD    | 043 | R-Trance     | 7    | TECHNO SYNTH | 080 | Alien Bubble | 1    | TECHNO SYNTH | 117 | H-Pathetique | 1    | PULSATING |
| 007 | PeakArpSine  | 1    | SOFT LEAD    | 044 | Killerbeez   | 3    | TECHNO SYNTH | 081 | MelodicDrums | 2    | TECHNO SYNTH | 118 | Auto Mouths  | 3    | PULSATING |
| 008 | R&B TriLead  | 1    | SOFT LEAD    | 045 | Alpha Stack  | 3    | TECHNO SYNTH | 082 | Technotribe  | 2    | TECHNO SYNTH | 119 | TMT Seq Pad  | 4    | PULSATING |
| 009 | JG Soft Ld   | 2    | SOFT LEAD    | 046 | Technocraft  | 4    | TECHNO SYNTH | 083 | Autolicker   | 3    | TECHNO SYNTH | 120 | Beat Pad     | 3    | PULSATING |
| 010 | Shy Soloist  | 1    | SOFT LEAD    | 047 | Bounsynth    | 4    | TECHNO SYNTH | 084 | Pulsator     | 4    | PULSATING    | 121 | Brisk Vortex | 3    | PULSATING |
| 011 | Reso Lead    | 3    | SOFT LEAD    | 048 | Trancepire   | 1    | TECHNO SYNTH | 085 | Motion Bass  | 2    | PULSATING    | 122 | PanninFormnt | 2    | PULSATING |
| 012 | Mid Saw Ld   | 4    | SOFT LEAD    | 049 | Nu Hoover    | 4    | TECHNO SYNTH | 086 | Arposphere   | 4    | PULSATING    | 123 | DarknessSide | 6    | PULSATING |
| 013 | Modulated Ld | 1    | SOFT LEAD    | 050 | Alpha Said.. | 1    | TECHNO SYNTH | 087 | Voco Riff    | 4    | PULSATING    | 124 | Vocastic     | 8    | PULSATING |
| 014 | Naked Lead   | 1    | SOFT LEAD    | 051 | Alpha Hoover | 1    | TECHNO SYNTH | 088 | Jazzy Arps   | 4    | PULSATING    | 125 | SpacePulse   | 4    | PULSATING |
| 015 | Waspy Lead   | 1    | SOFT LEAD    | 052 | Hoover Again | 4    | TECHNO SYNTH | 089 | Pulsatron    | 4    | PULSATING    | 126 | Keep Running | 3    | PULSATING |
| 016 | GR Lead      | 2    | SOFT LEAD    | 053 | Raven Chord  | 4    | TECHNO SYNTH | 090 | Mega Sync    | 2    | PULSATING    | 127 | StepPitShift | 2    | PULSATING |
| 017 | Pulstar Ld   | 1    | SOFT LEAD    | 054 | Ju-D Major7  | 4    | TECHNO SYNTH | 091 | Ju-D Sliced  | 3    | PULSATING    | 128 | Dancefloor   | 4    | PULSATING |
| 018 | Evangelized  | 2    | SOFT LEAD    | 055 | Braatz...    | 6    | TECHNO SYNTH | 092 | Sine Magic   | 3    | PULSATING    |     |              |      |           |
| 019 | Alpha Spit   | 1    | SOFT LEAD    | 056 | Morpher      | 8    | TECHNO SYNTH | 093 | JG Strobe    | 4    | PULSATING    |     |              |      |           |
| 020 | JP Saw Lead  | 2    | SOFT LEAD    | 057 | AllinOneRiff | 7    | TECHNO SYNTH | 094 | Strobe X     | 5    | PULSATING    |     |              |      |           |
| 021 | DC Triangle  | 2    | SOFT LEAD    | 058 | YZ Again     | 7    | TECHNO SYNTH | 095 | VirtualHuman | 4    | PULSATING    |     |              |      |           |
| 022 | Mini Growl   | 2    | SOFT LEAD    | 059 | Going Mad!   | 4    | TECHNO SYNTH | 096 | Xadecimal    | 4    | PULSATING    |     |              |      |           |
| 023 | Theramax     | 1    | SOFT LEAD    | 060 | Electrostars | 4    | TECHNO SYNTH | 097 | ShapeURMusic | 5    | PULSATING    |     |              |      |           |
| 024 | Ju-D Soft Ld | 1    | SOFT LEAD    | 061 | Periscope    | 4    | TECHNO SYNTH | 098 | Denial River | 6    | PULSATING    |     |              |      |           |
| 025 | Howards Lead | 3    | SOFT LEAD    | 062 | DreamInColor | 3    | TECHNO SYNTH | 099 | Alpha Rave   | 5    | PULSATING    |     |              |      |           |
| 026 | Dawn Of Pan  | 4    | SOFT LEAD    | 063 | Sweet House  | 4    | TECHNO SYNTH | 100 | Synth Force  | 4    | PULSATING    |     |              |      |           |
| 027 | SoloNzPeaker | 1    | SOFT LEAD    | 064 | Mad Dentist  | 2    | TECHNO SYNTH | 101 | Step In      | 3    | PULSATING    |     |              |      |           |
| 028 | Dig-n-Duke   | 2    | SOFT LEAD    | 065 | Projector    | 1    | TECHNO SYNTH | 102 | Eureggae     | 1    | PULSATING    |     |              |      |           |
| 029 | Square Lead  | 2    | SOFT LEAD    | 066 | Coffee Bee   | 2    | TECHNO SYNTH | 103 | Echo Echo    | 8    | PULSATING    |     |              |      |           |
| 030 | Round SQR    | 2    | SOFT LEAD    | 067 | MetalVoxBox  | 3    | TECHNO SYNTH | 104 | Throbulax    | 2    | PULSATING    |     |              |      |           |
| 031 | Sqr Diamond  | 2    | SOFT LEAD    | 068 | Teethy Grit  | 3    | TECHNO SYNTH | 105 | Rhythmic 5th | 4    | PULSATING    |     |              |      |           |
| 032 | Clone Zone   | 2    | SOFT LEAD    | 069 | Flazzyynth   | 8    | TECHNO SYNTH | 106 | Up For Air   | 1    | PULSATING    |     |              |      |           |
| 033 | Sneaky Leady | 2    | SOFT LEAD    | 070 | In-dee-yah   | 3    | TECHNO SYNTH | 107 | PulsArt      | 2    | PULSATING    |     |              |      |           |
| 034 | Chubby Lead  | 2    | SOFT LEAD    | 071 | Bend'nMod Me | 5    | TECHNO SYNTH | 108 | ZipDoggyDoDa | 7    | PULSATING    |     |              |      |           |
| 035 | Tranceformer | 1    | TECHNO SYNTH | 072 | Final Run    | 6    | TECHNO SYNTH | 109 | ThujonGroove | 2    | PULSATING    |     |              |      |           |
| 036 | Shroomy      | 3    | TECHNO SYNTH | 073 | Reso Seq Saw | 1    | TECHNO SYNTH | 110 | Ju-D Pulsed  | 3    | PULSATING    |     |              |      |           |
| 037 | HPF Sweep    | 2    | TECHNO SYNTH | 074 | DetuneSeqSaw | 2    | TECHNO SYNTH | 111 | Auto Trance  | 2    | PULSATING    |     |              |      |           |

## PR-E (Groupe Preset E)

| No. | Nom          | Voix | Catégorie | No. | Nom          | Voix | Catégorie   | No. | Nom          | Voix | Catégorie   | No. | Nom          | Voix | Catégorie  |
|-----|--------------|------|-----------|-----|--------------|------|-------------|-----|--------------|------|-------------|-----|--------------|------|------------|
| 001 | Regenerator  | 2    | PULSATING | 037 | Jet Noise    | 4    | SYNTH FX    | 073 | Tempest      | 2    | OTHER SYNTH | 109 | 106 String 2 | 1    | BRIGHT PAD |
| 002 | Ionizer      | 4    | PULSATING | 038 | Passing by   | 4    | SYNTH FX    | 074 | Squeepy      | 1    | OTHER SYNTH | 110 | Giant Sweep  | 2    | BRIGHT PAD |
| 003 | Newcomers    | 4    | PULSATING | 039 | Fantom Noise | 4    | SYNTH FX    | 075 | Bustranza    | 2    | OTHER SYNTH | 111 | Phat Strings | 4    | BRIGHT PAD |
| 004 | Tumblerz     | 2    | PULSATING | 040 | Low Beat-S   | 5    | SYNTH FX    | 076 | SuperSaw     | 2    | OTHER SYNTH | 112 | Alpha Str 1  | 2    | BRIGHT PAD |
| 005 | FX World     | 2    | PULSATING | 041 | CerealKiller | 1    | SYNTH FX    | 077 | Saw Stack    | 2    | OTHER SYNTH | 113 | Alpha Str 2  | 3    | BRIGHT PAD |
| 006 | Mr. 4ier     | 3    | PULSATING | 042 | New Planetz  | 4    | SYNTH FX    | 078 | Trance Keys  | 2    | OTHER SYNTH | 114 | Juno-60 Str  | 2    | BRIGHT PAD |
| 007 | Space Ocean  | 4    | PULSATING | 043 | ResoSweep Dn | 1    | SYNTH FX    | 079 | TranceSaws   | 4    | OTHER SYNTH | 115 | VintageBrite | 2    | BRIGHT PAD |
| 008 | Hellrazor    | 3    | PULSATING | 044 | ResoSweep Up | 1    | SYNTH FX    | 080 | JP OctAttack | 2    | OTHER SYNTH | 116 | Neo RS-202   | 2    | BRIGHT PAD |
| 009 | Dirty Beat   | 7    | PULSATING | 045 | Zap B3 & C4  | 1    | SYNTH FX    | 081 | DOC Stack    | 2    | OTHER SYNTH | 117 | Electric Pad | 3    | BRIGHT PAD |
| 010 | Electrons    | 1    | PULSATING | 046 | Retro Sci-Fi | 4    | SYNTH FX    | 082 | RAVtune      | 2    | OTHER SYNTH | 118 | Stringship   | 4    | BRIGHT PAD |
| 011 | Protons      | 2    | PULSATING | 047 | Space Echo   | 4    | SYNTH FX    | 083 | Atmorave     | 4    | OTHER SYNTH | 119 | NuSoundtrack | 4    | BRIGHT PAD |
| 012 | Saw Dogs     | 1    | PULSATING | 048 | Lazer Points | 2    | SYNTH FX    | 084 | High Five    | 2    | OTHER SYNTH | 120 | Ju-D CombPad | 3    | BRIGHT PAD |
| 013 | F1 Pad       | 8    | PULSATING | 049 | PolySweep Nz | 4    | SYNTH FX    | 085 | Steamed Sawz | 2    | OTHER SYNTH | 121 | ReverseSweep | 2    | BRIGHT PAD |
| 014 | Inverse Sqr  | 4    | PULSATING | 050 | Bending Logo | 8    | SYNTH FX    | 086 | Fragile Saws | 4    | OTHER SYNTH | 122 | OB Rezo Pad  | 3    | BRIGHT PAD |
| 015 | Myxlptylk    | 2    | PULSATING | 051 | Trancer      | 4    | SYNTH FX    | 087 | Short Detune | 2    | OTHER SYNTH | 123 | InfinitePhsr | 6    | BRIGHT PAD |
| 016 | Robot Sci-Fi | 4    | PULSATING | 052 | Try This!    | 3    | SYNTH FX    | 088 | Flip Pad     | 3    | OTHER SYNTH | 124 | Synthi Ens   | 4    | BRIGHT PAD |
| 017 | Ourobotos    | 2    | PULSATING | 053 | Control Room | 4    | SYNTH FX    | 089 | Waspy Synth  | 2    | OTHER SYNTH | 125 | In The Pass  | 2    | BRIGHT PAD |
| 018 | ARP x Race   | 1    | PULSATING | 054 | S&H Voc      | 2    | SYNTH FX    | 090 | Memory Pluck | 2    | OTHER SYNTH | 126 | Mod Dare     | 4    | BRIGHT PAD |
| 019 | Faked Piano  | 4    | SYNTH FX  | 055 | WaitnOutside | 2    | SYNTH FX    | 091 | Europe Xpres | 2    | OTHER SYNTH | 127 | Voyager      | 4    | BRIGHT PAD |
| 020 | Chaos 2003   | 4    | SYNTH FX  | 056 | Simply Fat   | 3    | OTHER SYNTH | 092 | Wet Atax     | 2    | OTHER SYNTH | 128 | Magic Wave   | 2    | BRIGHT PAD |
| 021 | Shangri-La   | 5    | SYNTH FX  | 057 | G PolySynth  | 4    | OTHER SYNTH | 093 | Pressyn      | 2    | OTHER SYNTH |     |              |      |            |
| 022 | 12th Planet  | 2    | SYNTH FX  | 058 | Ju-D Fifths  | 2    | OTHER SYNTH | 094 | Jucy Saw     | 3    | OTHER SYNTH |     |              |      |            |
| 023 | Crystal      | 2    | SYNTH FX  | 059 | Analog Dream | 3    | OTHER SYNTH | 095 | Cue Tip      | 1    | OTHER SYNTH |     |              |      |            |
| 024 | Magic Chime  | 4    | SYNTH FX  | 060 | DCO Bell Pad | 4    | OTHER SYNTH | 096 | Potted Pixie | 1    | OTHER SYNTH |     |              |      |            |
| 025 | SoundStrange | 3    | SYNTH FX  | 061 | DigitalDream | 2    | OTHER SYNTH | 097 | TB Sequence  | 1    | OTHER SYNTH |     |              |      |            |
| 026 | FaceOfMars   | 3    | SYNTH FX  | 062 | Stacc Heaven | 4    | OTHER SYNTH | 098 | TB Booster   | 2    | OTHER SYNTH |     |              |      |            |
| 027 | Scatter      | 7    | SYNTH FX  | 063 | Sweet Keys   | 2    | OTHER SYNTH | 099 | SynOrch /Mod | 6    | OTHER SYNTH |     |              |      |            |
| 028 | SolarPleXus  | 2    | SYNTH FX  | 064 | Sugar Synth  | 5    | OTHER SYNTH | 100 | DigimaX      | 2    | OTHER SYNTH |     |              |      |            |
| 029 | Heatstroke   | 2    | SYNTH FX  | 065 | Ju-D Fantasy | 3    | OTHER SYNTH | 101 | X-Racer      | 2    | OTHER SYNTH |     |              |      |            |
| 030 | Oblivion     | 3    | SYNTH FX  | 066 | Sleeper      | 4    | OTHER SYNTH | 102 | Wire Keys    | 2    | OTHER SYNTH |     |              |      |            |
| 031 | South Pole   | 2    | SYNTH FX  | 067 | Cosmic Drops | 1    | OTHER SYNTH | 103 | Metalizer    | 2    | OTHER SYNTH |     |              |      |            |
| 032 | Ambience     | 3    | SYNTH FX  | 068 | DoubleBubble | 4    | OTHER SYNTH | 104 | Fairy Factor | 6    | OTHER SYNTH |     |              |      |            |
| 033 | Neverville   | 6    | SYNTH FX  | 069 | Big Planet   | 2    | OTHER SYNTH | 105 | Orgaenia     | 5    | OTHER SYNTH |     |              |      |            |
| 034 | Strange Land | 6    | SYNTH FX  | 070 | Digitaless   | 2    | OTHER SYNTH | 106 | 4dCommonMan  | 4    | OTHER SYNTH |     |              |      |            |
| 035 | Firefly      | 2    | SYNTH FX  | 071 | Xtatic       | 4    | OTHER SYNTH | 107 | Digi-Vox     | 1    | OTHER SYNTH |     |              |      |            |
| 036 | Breath Echo  | 1    | SYNTH FX  | 072 | Houze Clavi  | 2    | OTHER SYNTH | 108 | 106 String 1 | 2    | BRIGHT PAD  |     |              |      |            |

## PR-F (Groupe Preset F)

| No. | Nom          | Voix | Catégorie  | No. | Nom          | Voix | Catégorie | No. | Nom          | Voix | Catégorie  | No. | Nom          | Voix | Catégorie   |
|-----|--------------|------|------------|-----|--------------|------|-----------|-----|--------------|------|------------|-----|--------------|------|-------------|
| 001 | Liquid Air   | 4    | BRIGHT PAD | 038 | Flange Dream | 4    | SOFT PAD  | 075 | BeautifulOne | 4    | VOX        | 112 | Ambidextrous | 2    | SOUND FX    |
| 002 | New Year Day | 4    | BRIGHT PAD | 039 | Organic Pad  | 3    | SOFT PAD  | 076 | Aah Vox      | 2    | VOX        | 113 | ElectroDisco | 5    | BEAT&GROOVE |
| 003 | Polar Morn   | 4    | BRIGHT PAD | 040 | Atmospherics | 2    | SOFT PAD  | 077 | Synvox       | 2    | VOX        | 114 | Groove 007   | 4    | BEAT&GROOVE |
| 004 | PG Chimes    | 4    | BRIGHT PAD | 041 | Magnetic 5th | 2    | SOFT PAD  | 078 | FM Vox       | 4    | VOX        | 115 | In Da Groove | 4    | BEAT&GROOVE |
| 005 | Distant Sun  | 4    | BRIGHT PAD | 042 | Soft OB Pad  | 3    | SOFT PAD  | 079 | Let's Talk!  | 3    | VOX        | 116 | Sweet 80s    | 4    | BEAT&GROOVE |
| 006 | Ju-D Space   | 4    | BRIGHT PAD | 043 | JG Hollow    | 4    | SOFT PAD  | 080 | Aerial Harp  | 2    | PLUCKED    | 117 | Autotrance   | 4    | BEAT&GROOVE |
| 007 | MistOver5ths | 4    | BRIGHT PAD | 044 | Fairy's Song | 4    | SOFT PAD  | 081 | Harpiness    | 2    | PLUCKED    | 118 | Juno Pop     | 4    | BEAT&GROOVE |
| 008 | Filmscape    | 5    | BRIGHT PAD | 045 | Glass Organ  | 3    | SOFT PAD  | 082 | AndreamBack  | 4    | PLUCKED    | 119 | Krafty       | 3    | BEAT&GROOVE |
| 009 | Cosmic Rays  | 4    | BRIGHT PAD | 046 | FreezinNight | 5    | SOFT PAD  | 083 | LostParadise | 5    | PLUCKED    | 120 | Compusonic 1 | 4    | BEAT&GROOVE |
| 010 | Neuro-Drone  | 7    | BRIGHT PAD | 047 | Lostscapes   | 2    | SOFT PAD  | 084 | Ice Palace   | 5    | PLUCKED    | 121 | Compusonic 2 | 4    | BEAT&GROOVE |
| 011 | diGital Pad  | 4    | BRIGHT PAD | 048 | Combination  | 4    | SOFT PAD  | 085 | Nice Kalimba | 1    | PLUCKED    | 122 | Beat (C4)    | 4    | BEAT&GROOVE |
| 012 | two.two Pad  | 4    | BRIGHT PAD | 049 | Moving Pad   | 8    | SOFT PAD  | 086 | Quiet River  | 4    | PLUCKED    | 123 | Naughty Bits | 4    | BEAT&GROOVE |
| 013 | 2.2 Pad      | 7    | BRIGHT PAD | 050 | Wind Pad     | 4    | SOFT PAD  | 087 | Sitar on C   | 6    | PLUCKED    | 124 | Magma Bubble | 4    | BEAT&GROOVE |
| 014 | Digi-Swell   | 3    | BRIGHT PAD | 051 | Angelis Pad  | 4    | SOFT PAD  | 088 | Neo Sitar    | 1    | PLUCKED    | 125 | 80's Combo   | 3    | COMBINATION |
| 015 | Angel Breath | 4    | BRIGHT PAD | 052 | JupiterMoves | 2    | SOFT PAD  | 089 | JG Sitar     | 6    | PLUCKED    | 126 | Analog Days  | 3    | COMBINATION |
| 016 | XA:YTEM      | 4    | BRIGHT PAD | 053 | Reso Pad     | 3    | SOFT PAD  | 090 | Electr Sitar | 3    | PLUCKED    | 127 | Techno Craft | 3    | COMBINATION |
| 017 | Life-on      | 4    | BRIGHT PAD | 054 | Silk Pad     | 3    | SOFT PAD  | 091 | SaraswatiRvr | 3    | PLUCKED    | 128 | Dusty Sndtrk | 4    | COMBINATION |
| 018 | SaturnHolida | 2    | BRIGHT PAD | 055 | As It Is     | 5    | SOFT PAD  | 092 | Pat is away  | 5    | PLUCKED    |     |              |      |             |
| 019 | HugeSoundMod | 4    | BRIGHT PAD | 056 | HumanKindnes | 4    | SOFT PAD  | 093 | Santur Stack | 4    | PLUCKED    |     |              |      |             |
| 020 | Strangers    | 4    | BRIGHT PAD | 057 | Chariots     | 4    | SOFT PAD  | 094 | Teky Drop    | 4    | PLUCKED    |     |              |      |             |
| 021 | Analog Pad   | 3    | SOFT PAD   | 058 | Terra Nostra | 8    | SOFT PAD  | 095 | Bosporus     | 2    | PLUCKED    |     |              |      |             |
| 022 | JG Soft Pad  | 3    | SOFT PAD   | 059 | Cloud #9     | 3    | SOFT PAD  | 096 | JG Jamisen   | 2    | PLUCKED    |     |              |      |             |
| 023 | Soft Breeze  | 2    | SOFT PAD   | 060 | Analog Times | 4    | SOFT PAD  | 097 | JG Koto      | 8    | PLUCKED    |     |              |      |             |
| 024 | JP Strings 1 | 3    | SOFT PAD   | 061 | Oceanic Pad  | 2    | SOFT PAD  | 098 | Monsoon      | 4    | PLUCKED    |     |              |      |             |
| 025 | JP Strings 2 | 6    | SOFT PAD   | 062 | Jazz Doos    | 4    | VOX       | 099 | LongDistance | 1    | ETHNIC     |     |              |      |             |
| 026 | Fading Str   | 2    | SOFT PAD   | 063 | Choir Aahs 1 | 4    | VOX       | 100 | Ambi Shaku   | 3    | ETHNIC     |     |              |      |             |
| 027 | Straight Str | 4    | SOFT PAD   | 064 | Choir Aahs 2 | 4    | VOX       | 101 | C. McFizzy   | 4    | ETHNIC     |     |              |      |             |
| 028 | JX Strings   | 1    | SOFT PAD   | 065 | Angels Choir | 4    | VOX       | 102 | Lochscape    | 2    | ETHNIC     |     |              |      |             |
| 029 | Super SynStr | 2    | SOFT PAD   | 066 | Choir Ooh    | 4    | VOX       | 103 | Far East     | 4    | ETHNIC     |     |              |      |             |
| 030 | TrnsSweepPad | 6    | SOFT PAD   | 067 | Angelique    | 4    | VOX       | 104 | X-cultural   | 3    | ETHNIC     |     |              |      |             |
| 031 | JX Warm Pad  | 2    | SOFT PAD   | 068 | Gospel Oohs  | 2    | VOX       | 105 | TroubadorEns | 4    | ETHNIC     |     |              |      |             |
| 032 | Strings Pad  | 2    | SOFT PAD   | 069 | Aerial Choir | 4    | VOX       | 106 | JG Banjo     | 2    | FRETTED    |     |              |      |             |
| 033 | Nu Epic Pad  | 2    | SOFT PAD   | 070 | Uhhmm        | 8    | VOX       | 107 | Timpani+Low  | 4    | PERCUSSION |     |              |      |             |
| 034 | Day After... | 3    | SOFT PAD   | 071 | Sad ceremony | 8    | VOX       | 108 | Timpani Roll | 2    | PERCUSSION |     |              |      |             |
| 035 | Syn Strings  | 5    | SOFT PAD   | 072 | Syn Opera    | 4    | VOX       | 109 | Bass Drum    | 4    | PERCUSSION |     |              |      |             |
| 036 | OB Slow Str  | 2    | SOFT PAD   | 073 | 3D Vox       | 3    | VOX       | 110 | Mobile Phone | 1    | SOUND FX   |     |              |      |             |
| 037 | Phaser Pad   | 2    | SOFT PAD   | 074 | Morning Star | 3    | VOX       | 111 | En-co-re     | 4    | SOUND FX   |     |              |      |             |

## Liste des Patches

### GM (Groupe GM2)

Voix: nombre de voix

LSB: Sélection de banque LSB (CC32), MSB (CC0)= 121

PC: Numéro de programme

| No. | Nom          | Voix | LSB | PC | No. | Nom          | Voix | LSB | PC | No. | Nom          | Voix | LSB | PC  | No. | Nom          | Voix | LSB | PC  |
|-----|--------------|------|-----|----|-----|--------------|------|-----|----|-----|--------------|------|-----|-----|-----|--------------|------|-----|-----|
| 001 | Piano 1      | 4    | 0   | 1  | 077 | Gt.Feedback  | 1    | 1   | 32 | 153 | Shakuhachi   | 2    | 0   | 78  | 229 | Horse-Gallop | 1    | 2   | 124 |
| 002 | Piano 1w     | 4    | 1   | 1  | 078 | Acoustic Bs. | 2    | 0   | 33 | 154 | Whistle      | 1    | 0   | 79  | 230 | Bird 2       | 1    | 3   | 124 |
| 003 | European Pf  | 4    | 2   | 1  | 079 | Fingered Bs. | 1    | 0   | 34 | 155 | Ocarina      | 2    | 0   | 80  | 231 | Telephone 1  | 1    | 0   | 125 |
| 004 | Piano 2      | 4    | 0   | 2  | 080 | Finger Slap  | 2    | 1   | 34 | 156 | Square Wave  | 2    | 0   | 81  | 232 | Telephone 2  | 1    | 1   | 125 |
| 005 | Piano 2w     | 4    | 1   | 2  | 081 | Picked Bass  | 2    | 0   | 35 | 157 | MG Square    | 1    | 1   | 81  | 233 | DoorCreaking | 1    | 2   | 125 |
| 006 | Piano 3      | 2    | 0   | 3  | 082 | Fretless Bs. | 2    | 0   | 36 | 158 | 2600 Sine    | 1    | 2   | 81  | 234 | Door         | 1    | 3   | 125 |
| 007 | Piano 3w     | 2    | 1   | 3  | 083 | Slap Bass 1  | 2    | 0   | 37 | 159 | Saw Wave     | 2    | 0   | 82  | 235 | Scratch      | 2    | 4   | 125 |
| 008 | Honky-tonk   | 2    | 0   | 4  | 084 | Slap Bass 2  | 3    | 0   | 38 | 160 | OB2 Saw      | 1    | 1   | 82  | 236 | Wind Chimes  | 2    | 5   | 125 |
| 009 | Honky-tonk 2 | 2    | 1   | 4  | 085 | Synth Bass 1 | 2    | 0   | 39 | 161 | Doctor Solo  | 2    | 2   | 82  | 237 | Helicopter   | 2    | 0   | 126 |
| 010 | E.Piano 1    | 3    | 0   | 5  | 086 | SynthBass101 | 1    | 1   | 39 | 162 | Natural Lead | 2    | 3   | 82  | 238 | Car-Engine   | 1    | 1   | 126 |
| 011 | St.Soft EP   | 3    | 1   | 5  | 087 | Acid Bass    | 1    | 2   | 39 | 163 | SequencedSaw | 2    | 4   | 82  | 239 | Car-Stop     | 1    | 2   | 126 |
| 012 | FM+SA EP     | 2    | 2   | 5  | 088 | Clavi Bass   | 2    | 3   | 39 | 164 | Syn.Calliope | 2    | 0   | 83  | 240 | Car-Pass     | 1    | 3   | 126 |
| 013 | 60's EP      | 2    | 3   | 5  | 089 | Hammer       | 2    | 4   | 39 | 165 | Chiffer Lead | 2    | 0   | 84  | 241 | Car-Crash    | 2    | 4   | 126 |
| 014 | E.Piano 2    | 2    | 0   | 6  | 090 | Synth Bass 2 | 3    | 0   | 40 | 166 | Charang      | 2    | 0   | 85  | 242 | Siren        | 1    | 5   | 126 |
| 015 | Detuned EP 2 | 2    | 1   | 6  | 091 | Beef FM Bass | 2    | 1   | 40 | 167 | Wire Lead    | 2    | 1   | 85  | 243 | Train        | 1    | 6   | 126 |
| 016 | St.FM EP     | 3    | 2   | 6  | 092 | RubberBass 2 | 2    | 2   | 40 | 168 | Solo Vox     | 2    | 0   | 86  | 244 | Jetplane     | 2    | 7   | 126 |
| 017 | EP Legend    | 2    | 3   | 6  | 093 | Attack Pulse | 1    | 3   | 40 | 169 | 5th Saw Wave | 2    | 0   | 87  | 245 | Starship     | 2    | 8   | 126 |
| 018 | EP Phase     | 2    | 4   | 6  | 094 | Violin       | 1    | 0   | 41 | 170 | Bass & Lead  | 2    | 0   | 88  | 246 | Burst Noise  | 2    | 9   | 126 |
| 019 | Harpsichord  | 1    | 0   | 7  | 095 | Slow Violin  | 1    | 1   | 41 | 171 | Delayed Lead | 2    | 1   | 88  | 247 | Applause     | 2    | 0   | 127 |
| 020 | Coupled Hps. | 2    | 1   | 7  | 096 | Viola        | 1    | 0   | 42 | 172 | Fantasia     | 2    | 0   | 89  | 248 | Laughing     | 1    | 1   | 127 |
| 021 | Harpsi.w     | 1    | 2   | 7  | 097 | Cello        | 1    | 0   | 43 | 173 | Warm Pad     | 1    | 0   | 90  | 249 | Screaming    | 1    | 2   | 127 |
| 022 | Harpsi.o     | 2    | 3   | 7  | 098 | Contrabass   | 1    | 0   | 44 | 174 | Sine Pad     | 2    | 1   | 90  | 250 | Punch        | 1    | 3   | 127 |
| 023 | Clav.        | 1    | 0   | 8  | 099 | Tremolo Str  | 3    | 0   | 45 | 175 | Polysynth    | 2    | 0   | 91  | 251 | Heart Beat   | 1    | 4   | 127 |
| 024 | Pulse Clav   | 1    | 1   | 8  | 100 | PizzicatoStr | 2    | 0   | 46 | 176 | Space Voice  | 4    | 0   | 92  | 252 | Footsteps    | 1    | 5   | 127 |
| 025 | Celesta      | 1    | 0   | 9  | 101 | Harp         | 1    | 0   | 47 | 177 | Itopia       | 3    | 1   | 92  | 253 | Gun Shot     | 1    | 0   | 128 |
| 026 | Glockenspiel | 1    | 0   | 10 | 102 | Yang Qin     | 2    | 1   | 47 | 178 | Bowed Glass  | 3    | 0   | 93  | 254 | Machine Gun  | 1    | 1   | 128 |
| 027 | Music Box    | 1    | 0   | 11 | 103 | Timpani      | 3    | 0   | 48 | 179 | Metal Pad    | 3    | 0   | 94  | 255 | Lasergun     | 1    | 2   | 128 |
| 028 | Vibraphone   | 2    | 0   | 12 | 104 | Orche str    | 2    | 0   | 49 | 180 | Halo Pad     | 3    | 0   | 95  | 256 | Explosion    | 2    | 3   | 128 |
| 029 | Vibraphone w | 2    | 1   | 12 | 105 | Orchestra    | 4    | 1   | 49 | 181 | Sweep Pad    | 2    | 0   | 96  |     |              |      |     |     |
| 030 | Marimba      | 1    | 0   | 13 | 106 | 60s Strings  | 4    | 2   | 49 | 182 | Ice Rain     | 2    | 0   | 97  |     |              |      |     |     |
| 031 | Marimba w    | 1    | 1   | 13 | 107 | Slow Strings | 2    | 0   | 50 | 183 | Soundtrack   | 2    | 0   | 98  |     |              |      |     |     |
| 032 | Xylophone    | 1    | 0   | 14 | 108 | Syn.Strings1 | 3    | 0   | 51 | 184 | Crystal      | 2    | 0   | 99  |     |              |      |     |     |
| 033 | Tubular-bell | 1    | 0   | 15 | 109 | Syn.Strings3 | 3    | 1   | 51 | 185 | Syn Mallet   | 1    | 1   | 99  |     |              |      |     |     |
| 034 | Church Bell  | 1    | 1   | 15 | 110 | Syn.Strings2 | 3    | 0   | 52 | 186 | Atmosphere   | 2    | 0   | 100 |     |              |      |     |     |
| 035 | Carillon     | 1    | 2   | 15 | 111 | Choir Aahs   | 2    | 0   | 53 | 187 | Brightness   | 3    | 0   | 101 |     |              |      |     |     |
| 036 | Santur       | 1    | 0   | 16 | 112 | Chorus Aahs  | 2    | 1   | 53 | 188 | Goblin       | 2    | 0   | 102 |     |              |      |     |     |
| 037 | Organ 1      | 2    | 0   | 17 | 113 | Voice Oohs   | 3    | 0   | 54 | 189 | Echo Drops   | 2    | 0   | 103 |     |              |      |     |     |
| 038 | Trem. Organ  | 2    | 1   | 17 | 114 | Humming      | 2    | 1   | 54 | 190 | Echo Bell    | 3    | 1   | 103 |     |              |      |     |     |
| 039 | 60's Organ 1 | 1    | 2   | 17 | 115 | SynVox       | 3    | 0   | 55 | 191 | Echo Pan     | 2    | 2   | 103 |     |              |      |     |     |
| 040 | 70's E.Organ | 2    | 3   | 17 | 116 | Analog Voice | 1    | 1   | 55 | 192 | Star Theme   | 2    | 0   | 104 |     |              |      |     |     |
| 041 | Organ 2      | 2    | 0   | 18 | 117 | OrchestraHit | 2    | 0   | 56 | 193 | Sitar        | 1    | 0   | 105 |     |              |      |     |     |
| 042 | Chorus Or.2  | 2    | 1   | 18 | 118 | Bass Hit     | 2    | 1   | 56 | 194 | Sitar 2      | 2    | 1   | 105 |     |              |      |     |     |
| 043 | Perc. Organ  | 2    | 2   | 18 | 119 | 6th Hit      | 2    | 2   | 56 | 195 | Banjo        | 1    | 0   | 106 |     |              |      |     |     |
| 044 | Organ 3      | 3    | 0   | 19 | 120 | Euro Hit     | 2    | 3   | 56 | 196 | Shamisen     | 2    | 0   | 107 |     |              |      |     |     |
| 045 | Church Org.1 | 1    | 0   | 20 | 121 | Trumpet      | 1    | 0   | 57 | 197 | Koto         | 2    | 0   | 108 |     |              |      |     |     |
| 046 | Church Org.2 | 2    | 1   | 20 | 122 | Dark Trumpet | 1    | 1   | 57 | 198 | Taisho Koto  | 2    | 1   | 108 |     |              |      |     |     |
| 047 | Church Org.3 | 2    | 2   | 20 | 123 | Trombone     | 1    | 0   | 58 | 199 | Kalimba      | 1    | 0   | 109 |     |              |      |     |     |
| 048 | Reed Organ   | 2    | 0   | 21 | 124 | Trombone 2   | 1    | 1   | 58 | 200 | Bagpipe      | 3    | 0   | 110 |     |              |      |     |     |
| 049 | Puff Organ   | 1    | 1   | 21 | 125 | Bright Tb    | 1    | 2   | 58 | 201 | Fiddle       | 2    | 0   | 111 |     |              |      |     |     |
| 050 | Accordion Fr | 1    | 0   | 22 | 126 | Tuba         | 1    | 0   | 59 | 202 | Shanai       | 1    | 0   | 112 |     |              |      |     |     |
| 051 | Accordion It | 2    | 1   | 22 | 127 | MutedTrumpet | 1    | 0   | 60 | 203 | Tinkle Bell  | 3    | 0   | 113 |     |              |      |     |     |
| 052 | Harmonica    | 1    | 0   | 23 | 128 | MuteTrumpet2 | 1    | 1   | 60 | 204 | Agogo        | 1    | 0   | 114 |     |              |      |     |     |
| 053 | Bandoneon    | 2    | 0   | 24 | 129 | French Horns | 2    | 0   | 61 | 205 | Steel Drums  | 1    | 0   | 115 |     |              |      |     |     |
| 054 | Nylon-str.Gt | 1    | 0   | 25 | 130 | Fr.Horn 2    | 1    | 1   | 61 | 206 | Woodblock    | 1    | 0   | 116 |     |              |      |     |     |
| 055 | Ukulele      | 2    | 1   | 25 | 131 | Brass 1      | 4    | 0   | 62 | 207 | Castanets    | 1    | 1   | 116 |     |              |      |     |     |
| 056 | Nylon Gt.o   | 2    | 2   | 25 | 132 | Brass 2      | 4    | 1   | 62 | 208 | Taiko        | 3    | 0   | 117 |     |              |      |     |     |
| 057 | Nylon Gt.2   | 2    | 3   | 25 | 133 | Synth Brass1 | 3    | 0   | 63 | 209 | Concert BD   | 4    | 1   | 117 |     |              |      |     |     |
| 058 | Steel-str.Gt | 1    | 0   | 26 | 134 | Pro Brass    | 3    | 1   | 63 | 210 | Melo. Tom 1  | 1    | 0   | 118 |     |              |      |     |     |
| 059 | 12-str.Gt    | 2    | 1   | 26 | 135 | Oct SynBrass | 3    | 2   | 63 | 211 | Melo. Tom 2  | 1    | 1   | 118 |     |              |      |     |     |
| 060 | Mandolin     | 2    | 2   | 26 | 136 | Jump Brass   | 3    | 3   | 63 | 212 | Synth Drum   | 2    | 0   | 119 |     |              |      |     |     |
| 061 | Steel + Body | 2    | 3   | 26 | 137 | Synth Brass2 | 3    | 0   | 64 | 213 | 808 Tom      | 2    | 1   | 119 |     |              |      |     |     |
| 062 | Jazz Gt.     | 1    | 0   | 27 | 138 | SynBrass sfz | 2    | 1   | 64 | 214 | Elec Perc    | 1    | 1   | 119 |     |              |      |     |     |
| 063 | Pedal Steel  | 1    | 1   | 27 | 139 | Velo Brass 1 | 2    | 2   | 64 | 215 | Reverse Cym. | 1    | 0   | 120 |     |              |      |     |     |
| 064 | Clean Gt.    | 1    | 0   | 28 | 140 | Soprano Sax  | 1    | 0   | 65 | 216 | Gt.FretNoise | 1    | 0   | 121 |     |              |      |     |     |
| 065 | Chorus Gt.   | 2    | 1   | 28 | 141 | Alto Sax     | 1    | 0   | 66 | 217 | Gt.Cut Noise | 1    | 1   | 121 |     |              |      |     |     |
| 066 | Mid Tone GTR | 1    | 2   | 28 | 142 | Tenor Sax    | 2    | 0   | 67 | 218 | String Slap  | 1    | 2   | 121 |     |              |      |     |     |
| 067 | Muted Gt.    | 1    | 0   | 29 | 143 | Baritone Sax | 2    | 0   | 68 | 219 | Breath Noise | 1    | 0   | 122 |     |              |      |     |     |
| 068 | Funk Pop     | 1    | 1   | 29 | 144 | Oboe         | 2    | 0   | 69 | 220 | FLKey Click  | 1    | 1   | 122 |     |              |      |     |     |
| 069 | Funk Gt.2    | 2    | 2   | 29 | 145 | English Horn | 1    | 0   | 70 | 221 | Seashore     | 2    | 0   | 123 |     |              |      |     |     |
| 070 | Jazz Man     | 1    | 3   | 29 | 146 | Bassoon      | 1    | 0   | 71 | 222 | Rain         | 2    | 1   | 123 |     |              |      |     |     |
| 071 | Overdrive Gt | 2    | 0   | 30 | 147 | Clarinet     | 1    | 0   | 72 | 223 | Thunder      | 1    | 2   | 123 |     |              |      |     |     |
| 072 | Guitar Pinch | 2    | 1   | 30 | 148 | Piccolo      | 1    | 0   | 73 | 224 | Wind         | 2    | 3   | 123 |     |              |      |     |     |
| 073 | DistortionGt | 2    | 0   | 31 | 149 | Flute        | 1    | 0   | 74 | 225 | Stream       | 2    | 4   | 123 |     |              |      |     |     |
| 074 | Feedback Gt. | 2    | 1   | 31 | 150 | Recorder     | 1    | 0   | 75 | 226 | Bubble       | 2    | 5   | 123 |     |              |      |     |     |
| 075 | Dist Rtm GTR | 2    | 2   | 31 | 151 | Pan Flute    | 1    | 0   | 76 | 227 | Bird         | 2    | 0   | 124 |     |              |      |     |     |
| 076 | Gt.Harmonics | 1    | 0   | 32 | 152 | Bottle Blow  | 2    | 0   | 77 | 228 | Dog          | 1    | 1   | 124 |     |              |      |     |     |

# Liste des kits de batterie

## PRST (Groupe Preset)

| No. | Nom          |
|-----|--------------|
| 001 | StandardKit1 |
| 002 | StandardKit2 |
| 003 | StandardKit3 |
| 004 | Rock Kit 1   |
| 005 | Rock Kit 2   |
| 006 | Brush Jz Kit |
| 007 | Orch Kit     |
| 008 | 909 808 Kit  |
| 009 | Limiter Kit  |
| 010 | HipHop Kit 1 |
| 011 | HipHop Kit 2 |
| 012 | HipHop&Latin |
| 013 | Machine&Hip  |
| 014 | R&B Kit      |
| 015 | HiFi R&B Kit |
| 016 | Machine Kit1 |
| 017 | 4 Kit MIX    |
| 018 | Kit-Euro:POP |
| 019 | House Kit    |
| 020 | Nu Technica  |
| 021 | Machine Kit2 |
| 022 | ArtificalKit |
| 023 | Noise Kit    |
| 024 | Kick Menu    |
| 025 | Snare Menu 1 |
| 026 | Snare Menu 2 |
| 027 | HiHat Menu   |
| 028 | Rim&Tom Menu |
| 029 | Clp&Cym&Hit  |
| 030 | FX/SFX Menu  |
| 031 | Percussion   |
| 032 | Scrh&Voi&Wld |
| 033 | JG Break Kit |
| 034 | PassionDrums |
| 035 | Arpeggiate!? |
| 036 | De Facto Kit |

## Groupe USER

| No. | Nom          |
|-----|--------------|
| 001 | StandardKit1 |
| 002 | StandardKit2 |
| 003 | StandardKit3 |
| 004 | Rock Kit 1   |
| 005 | Rock Kit 2   |
| 006 | Brush Jz Kit |
| 007 | Orch Kit     |
| 008 | 909 808 Kit  |
| 009 | Limiter Kit  |
| 010 | HipHop Kit 1 |
| 011 | HipHop Kit 2 |
| 012 | HipHop&Latin |
| 013 | Machine&Hip  |
| 014 | R&B Kit      |
| 015 | HiFi R&B Kit |
| 016 | Machine Kit1 |
| 017 | 4 Kit MIX    |
| 018 | Kit-Euro:POP |
| 019 | House Kit    |
| 020 | Nu Technica  |
| 021 | Machine Kit2 |
| 022 | ArtificalKit |
| 023 | Noise Kit    |
| 024 | Kick Menu    |
| 025 | Snare Menu 1 |
| 026 | Snare Menu 2 |
| 027 | Percussion   |
| 028 | Scrh&Voi&Wld |
| 029 | JG Break Kit |
| 030 | PassionDrums |
| 031 | Arpeggiate!? |
| 032 | De Facto Kit |

## GM (Groupe GM2)

| No. | Nom           |
|-----|---------------|
| 001 | GM2 STANDARD  |
| 002 | GM2 ROOM      |
| 003 | GM2 POWER     |
| 004 | GM2 ELECTRIC  |
| 005 | GM2 ANALOG    |
| 006 | GM2 JAZZ      |
| 007 | GM2 BRUSH     |
| 008 | GM2 ORCHESTRA |
| 009 | GM2 SFX       |

## Liste des kits de batterie

| Prst:    | 001          | 002          | 003          | 004          | 005          | 006          |
|----------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| User:    | 001          | 002          | 003          | 004          | 005          | 006          |
| Note No. | StandardKit1 | StandardKit2 | StandardKit3 | Rock Kit 1   | Rock Kit 2   | Brush Jz Kit |
| 28       | MaxLow Kick3 | Dance Kick   | HipHop Kick2 | R&B Kick     | MaxLow Kick2 | TR909 Kick 1 |
| 29       | Rk CmpKick   | Dry Kick 1   | Frenzy Kick  | Rk CmpKick   | MaxLow Kick1 | TR909 Kick   |
| 30       | Gospel Clap  | Snr Roll     | Low Down Snr | Snr Roll     | Pop Snr Rim  | Jz Brsh Slap |
| 31       | Boys Kick    | Power Kick   | TR707 Kick   | Bright Kick  | Power Kick   | Old Kick     |
| 32       | Snr Roll     | Amb.Snr 2    | Frenzy Snr 1 | Snr Roll Lp  | Med Snare    | Soft Jz Roll |
| 33       | HipHop Kick2 | Power Kick   | TR606DstKick | SH32 Kick    | Bright Kick  | R&B Kick     |
| 34       | Reg.PHH mf   | Reg.PHH      | Reg.PHH      | Reg.PHH      | Rock CHH 2   | Reg.PHH      |
| 35       | Reg.Kick     | Reg.Kick     | Low Kick 1   | Reg.Kick     | Rock Kick    | Jazz Kick    |
| C2       | Reg.Kick     | Reg.Kick     | Old Kick     | Reg.Kick     | Rk CmpKick   | Jazz Kick    |
| 36       | Reg.Stick    | Wild Stick   | Lo-Bit Stk 4 | Reg.Stick    | Rock Stick   | Reg.Stick    |
| 37       | Reg.Snr 2    | Amb.Snr 1    | Reg.Snr 1    | Reg.Snr 2    | Maple Snr    | Jazz Rim     |
| 38       | Reg.SnrGst   | Reg.SnrGst   | Amb Clap     | Reg.SnrGst   | Sft Snr Gst  | Jz Brsh Swsh |
| 39       | Reg.Snr 1    | Amb.Snr 2    | Med Snare    | Reg.Snr 1    | Rock Snr     | Jazz Snr     |
| 40       | Reg.F.Tom    | Reg.F.Tom    | Jazz Lo Tom  | Reg.F.Tom    | Sharp L.Tom6 | Reg.F.Tom    |
| 41       | Reg.CHH 1    | Reg.CHH 1    | Reg.CHH 1    | Reg.CHH 1    | Rock CHH 1   | Reg.CHH 1    |
| 42       | Reg.L.Tom    | Reg.L.Tom    | Jazz Lo Tom  | Reg.L.Tom    | Sharp L.Tom5 | Reg.L.Tom    |
| 43       | Reg.CHH 2    | Reg.CHH 2    | Reg.CHH 2    | Reg.CHH 2    | Rock PHH     | Reg.CHH 2    |
| 44       | Reg.M.Tom    | Reg.M.Tom    | Jazz Mid Tom | Reg.M.Tom    | Sharp L.Tom4 | Reg.M.Tom    |
| 45       | Reg.OHH      | Reg.OHH      | Reg.OHH      | Reg.OHH      | Rock OHH     | Reg.OHH      |
| 46       | Reg.M.Tom    | Reg.M.TomFlm | Jazz Mid Tom | Reg.M.TomFlm | Sharp H.Tom3 | Reg.M.Tom    |
| 47       | Reg.H.Tom    | Reg.H.Tom    | Jazz Hi Tom  | Reg.H.Tom    | Sharp H.Tom2 | Reg.H.Tom    |
| C3       | 49           | Crash Cym 1  | Crash Cym1   | Crash Cym 1  | Crash Cym 1  | Jazz Crash   |
| 48       | Reg.H.Tom    | Reg.H.TomFlm | Jazz Hi Tom  | Reg.H.TomFlm | Sharp H.Tom1 | Reg.H.Tom    |
| 50       | 51           | Rock Ride    | Rock Rd Edge | Rock Ride    | Ride Cymbal  | Jazz Ride    |
| 51       | China Cymbal | China Cymbal | China Cymbal | China Cymbal | China Cymbal | China Cymbal |
| 52       | Ride Edge    | Splash Cym   | Rock Rd Cup  | Splash Cym   | Ride Bell    | Ride Edge    |
| 53       | 54           | Tamborine    | Tamborine    | Tamborine    | Tamborine 3  | Tamborine    |
| 54       | Crash Cym    | Rock Crash 1 | Splash Cym   | Rock Crash 1 | Rock Crash 2 | Crash Cym    |
| 55       | 56           | Cowbell Low  | Cowbell      | Cowbell Hi   | Cowbell Mute | Cowbell Low  |
| 56       | Crash Cym 2  | Crash Cym 1  | Rock Crash 2 | Crash Cym 1  | Splash Cym   | Crash Cym    |
| 57       | Cowbell Hi   | Cowbell Low  | CR78 Guiro   | Cowbell Low  | Cowbell      | Cowbell Hi   |
| 58       | 58           | Ride Bell    | Jazz Ride    | Rock Ride    | Rock Rd Cup  | Ride Bell    |
| 59       | Conga Hi Mt  | Conga Hi Mt  | Bongo Hi     | Conga Hi Mt  | Conga Hi Mt  | Conga Hi Mt  |
| C4       | 60           | Conga Lo Mt  | Bongo Lo     | Conga Lo Mt  | Conga Lo Mt  | Conga Lo Mt  |
| 61       | Conga Lo     | Conga Hi Slp | Conga Hi Mt  | Conga Hi Slp | Conga Slp Op | Conga Lo Slp |
| 62       | 63           | Conga Hi Op  | Conga Hi     | Conga Hi Op  | Conga Hi Op  | Conga Hi Op  |
| 63       | Conga Lo Op  | Conga Lo Op  | Conga Lo     | Conga Lo Op  | Conga Lo Op  | Conga Lo Op  |
| 64       | Timbale Hi   | Timbale Hi   | Timbale Hi   | Timbale Hi   | Timbale Hi   | Timbale Hi   |
| 65       | 66           | Timbale Low  | Timbale Low  | Timbale Low  | Timbale Low  | Timbale Low  |
| 66       | Agogo Bell H | Mild Agogo H | Cowbell Hi   | Agogo Bell H | Agogo Bell H | Agogo Bell H |
| 67       | 68           | Agogo Bell L | Cowbell Low  | Agogo Bell L | Agogo Bell L | Agogo Bell L |
| 68       | Cabasa Up    | Cabasa Up    | Cabasa       | Cabasa Up    | Cabasa Up    | Cabasa Up    |
| 69       | 70           | Maracas      | Shaker       | Maracas      | Maracas      | Maracas      |
| 70       | Whistle Shrt | Whistle Shrt | Urban CHH    | Whistle Shrt | Whistle Shrt | Jazz Kick    |
| C5       | 72           | Whistle Long | Scratch 5    | Whistle Long | Whistle Long | Jazz Kick    |
| 71       | 73           | Guiro Short  | Syn Low Atk2 | Guiro Short  | Guiro Short  | Reg.Stick    |
| 72       | Guiro Long   | Guiro Long   | MG Zap 3     | Guiro Long   | Guiro Long   | Jazz Rim     |
| 73       | Claves       | Claves       | Syn Swt Atk1 | Claves       | Claves       | Sft Snr Gst  |
| 74       | 74           | Wood Block H | Syn Swt Atk4 | Wood Block H | Wood Block H | Jazz Snr     |
| 75       | Wood Block L | Wood Block L | Bongo Hi Slp | Wood Block L | Wood Block L | Reg.F.Tom    |
| 76       | 78           | Cuica Mute   | Vox Hihat 2  | Cuica Mute   | Cuica Mute   | Reg.CHH 1    |
| 77       | Cuica Open   | Cuica Open   | Vox Hihat 3  | Cuica Open   | Cuica Open   | Reg.L.Tom    |
| 78       | 80           | Triangle Mt  | Triangle 1   | Triangle Mt  | Triangle Mt  | Reg.CHH 2    |
| 79       | Triangle Op  | Triangle Op  | Triangle 2   | Triangle Op  | Triangle Op  | Reg.M.Tom    |
| 80       | 82           | Cabasa Cut   | Cajon        | Cabasa Cut   | Cabasa Cut   | Reg.OHH      |
| 81       | Castanet     | DigiSpectrum | Cajon 3      | DigiSpectrum | Wind Chime   | Reg.M.TomFlm |
| 82       | 83           | Bongo Hi Mt  | Wind Chime   | Wind Chime   | Dst Gtr Riff | Reg.H.Tom p  |
| C6       | 84           | Bongo Hi Slp | SprgDrm Hit  | Gtr Cut 1    | Gtr Trill    | Jazz Cymbal  |
| 85       | Bongo Lo Slp | Cajon 2      | Crotale      | Gtr Cut 2    | Gtr Cut 1    | Reg.H.TomFlm |
| 86       | 87           | Bongo Hi Op  | R8 Click     | Gtr Cut 3    | Gtr Cut 2    | Jazz Ride    |
| 87       | Bongo Lo Op  | R&B Kick     | Metro Bell   | Gtr Cut 4    | Gtr Cut 3    | China Cymbal |
| 88       | Cajon 1      | Dry Kick 2   | DR202 Beep   | Rock PHH     | Gtr Cut 4    | Cajon 1      |
| 89       | 90           | Cajon 2      | Reverse Cym  | Rock CHH 2   | Dist Mute    | Cajon 2      |
| 90       | Cajon 3      | Jazz Doos    | Xylo Seq.    | TablaBayam 1 | Dist Chord   | Cajon 3      |
| 91       | 92           | Udo          | Vinyl Noise  | Rock CHH 1   | DistGtr Nz 1 | Udo          |
| 92       | Udu Pot Hi   | Rock OHH     | Mobile Phone | TablaBayam 2 | DistGtr Nz 2 | Udu Pot Hi   |
| 93       | 94           | Udu Pot Slp  | Group Snap   | Rock OHH     | DistGtr Nz 3 | Udu Pot Slp  |
| 94       | TablaBayam 1 | Rock OHH     | Laser        | TablaBayam 5 | JD Switch    | TablaBayam 1 |
| C7       | 95           | Udo          | Siren        | Cajon 3      | Cajon 3      | TablaBayam 2 |
| 96       | 97           | Cajon 1      | AnalogKick 3 | Cajon 2      | Cajon 2      | TablaBayam 3 |
| 97       | TablaBayam 2 | Udu Pot Hi   | TR909 Kick 1 | Cajon 1      | Cajon 1      | TablaBayam 4 |
| 98       | 99           | TablaBayam 3 | Reg.Kick     | Gospel Clap  | Real Clap    | TablaBayam 5 |
| 99       | TablaBayam 4 | Gospel Clap  | TR909 Snr 4  | Rock Crash 2 | Gospel Clap  | TablaBayam 6 |
| 100      | TablaBayam 5 | Bright Clap  | TR808 Snr 2  | Rock Rd Cup  | Tibet Cymbal | Wind Chime   |
| 101      | TablaBayam 6 | Rock Rd Cup  | Artful Snr   | Club FinSnap | Tamborine 1  | Tibet Cymbal |
| 102      | Wind Chime   | Cowbell      | Cross Snr    | TR909 Snr 6  | Tamborine 2  | Slight Bell  |
| 103      | 102          | Slight Bell  |              |              |              |              |

# Liste des kits de batterie

| Prst:    | 007          | 008          | 009          | 010          | 011          | 012          |
|----------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| User:    | 007          | 008          | 009          | 010          | 011          | 012          |
| Note No. | Orch Kit     | 909 808 Kit  | Limiter Kit  | HipHop Kit 1 | HipHop Kit 2 | HipHop&Latin |
| 28       | Timpani Roll | TR909 Kick 2 | Skool Kick   | PlasticKick2 | HipHop Kick1 | Syn Low Atk1 |
| 29       | ConcertBD    | TR909 Kick 4 | HipHop Kick1 | Low Kick 2   | HipHop Kick2 | Rk CmpKick   |
| 30       | Shaker 2     | Urbn Sn Roll | Dry Stick 1  | Snr Roll Lp  | Grit Snr 4   | Grit Snr 1   |
| 31       | Jngl pkt Snr | TR909 Kick 5 | Low Kick 3   | AnalogKick 3 | FB Kick      | HipHop Kick2 |
| 32       | Reverse Cym  | TR909 Snr 3  | Dry Stick 4  | GoodOld Snr5 | Boys Snr 2   | Jz Brsh Swsh |
| 33       | Snr Roll Lp  | TR909 Kick 3 | Boys Kick    | Dist Kick    | Low Kick 2   | Pin Kick     |
| 34       | Jazz Ride    | TR909 PHH 2  | Swallow PHH  | Bang CHH     | Lo-Bit PHH   | Lo-Bit CHH 1 |
| 35       | Timpani Roll | TR909 Kick 6 | Rough Kick 3 | TR707 Kick   | Skool Kick   | Back Kick    |
| 36       | ConcertBD    | TR909 Kick 1 | R&B Kick     | Skool Kick   | Low Kick 1   | Back Kick    |
| 37       | Hard Stick   | TR909 Rim    | Lo-Bit Stk 4 | Lo-Bit Stk 4 | Swag Rim     | R&B Rim 4    |
| 38       | Amb.Snr 2    | TR909 Snr 1  | Grit Snr 2   | Ballad Snr   | Back Snr     | Pocket Snr   |
| 39       | Gospel Clap  | TR909 Clap 1 | Dist Clap    | Old Clap     | Planet Clap  | Old Clap     |
| 40       | Snr Roll     | TR909 Snr 2  | Lo-Bit Snr 3 | Lo-Bit Snr 2 | R&B Snare 1  | Grit Snr 1   |
| 41       | Timpani      | TR909 Tom L  | Reg.F.Tom    | TR909 Tom L  | TR808 Tom L  | CR78 Guiro   |
| 42       | Timpani      | TR909 CHH 1  | Lo-Bit CHH 2 | Urban CHH    | Bang CHH     | LowDwn CHH   |
| 43       | Timpani      | TR909 Tom L  | Reg.F.Tom    | Deep Tom L   | TR808 Tom L  | 7th Hit      |
| 44       | Timpani      | TR909 PHH 1  | Lo-Bit CHH 4 | Swallow PHH  | TR808 CHH 1  | Swallow PHH  |
| 45       | Timpani      | TR909 Tom M  | Reg.L.Tom    | TR909 Tom M  | TR808 Tom M  | DistGtr Nz 1 |
| 46       | Timpani      | TR909 OHH 2  | Lo-Bit OHH 2 | Lo-Bit OHH 2 | Reg.OHH ff   | Reg.OHH      |
| 47       | Timpani      | TR909 Tom M  | Reg.L.TomFlm | Deep Tom M   | TR808 Tom M  | Pick Kick    |
| 48       | Timpani      | TR909 Tom H  | Reg.H.Tom    | TR909 Tom H  | TR808 Tom H  | Skool Kick   |
| 49       | Timpani      | TR909 Crash  | Crash Cym 1  | Crash Cym 1  | TR909 Crash  | Regular Rim  |
| 50       | Timpani      | TR909 Tom H  | Reg.H.TomFlm | Deep Tom H   | TR808 Tom H  | Keen Snr 2   |
| 51       | Timpani      | TR909 Ride   | Lo-Bit OHH 1 | Rock Crash 1 | Jazz Ride    | Hip Clap     |
| 52       | Timpani      | TR909 Crash  | TR606 Cym    | Rock Rd Edge | Crash Cym 1  | Boys Snr 1   |
| 53       | Timpani      | TR909 Ride   | Jazz Ride    | China Cymbal | Ride Cymbal  | Funk Clap    |
| 54       | Tamborine 3  | CR78 Tamb    | Tamborine 1  | Snap         | Lo-Bit Snr   | Bang CHH     |
| 55       | Concert Cym  | TR909 Crash  | TR606 OHH    | Udo          | Lo-Bit PHH   | Real Clap    |
| 56       | Cowbell Mute | JD Sm Metal  | Vibraslap    | Op Pandeiro  | HipHop OHH   | Street PHH   |
| 57       | Crash Cym 1  | TR909 Ride   | Neck Kick    | Mt Pandeiro  | TR808 PHH    | Gospel Clap  |
| 58       | Ride Cymbal  | Syn Swt Atk3 | Hip PHH      | Euro Long    | Euro Hit     | Bang OHH     |
| 59       | Crash Cym 1  | TR808 Kick   | TR808 Kick   | Guio Short2  | Low Kick 3   | Boys Kick    |
| 60       | Bongo Hi Op  | TR808 Kick   | Neck Kick    | Guio Short1  | HipHop Kick1 | Low Kick 1   |
| 61       | Bongo Lo Op  | TR808 Rim    | Neck Rim     | Shaker 2     | R&B Rim 2    | Lo-Bit Stk 1 |
| 62       | Conga Hi Mt  | TR808 Snr 2  | Neck Snr     | Shaker 1     | Jngl pkt Snr | GoodOld Snr1 |
| 63       | Conga Hi Op  | TR808 Clap 2 | R8 Clap      | Bone Shake   | Claptail     | LoBit SnrFlm |
| 64       | Conga Lo Op  | TR808 Snr 4  | Boys Snr 1   | Vibraslap    | Dirty Snr 6  | Dirty Snr 6  |
| 65       | Timbale Hi   | TR808 Tom L  | TR808 Tom    | Vox Kick 1   | Scratch 1    | Grit Snr 2   |
| 66       | Timbale Low  | TR808 CHH 1  | Shaky CHH    | Vox Snare 1  | HipHop CHH 1 | Lo-Bit CHH 1 |
| 67       | Agogo Bell H | TR808 Tom L  | TR808 Tom    | VoxKickSweep | Scratch 1    | Dirty Snr 8  |
| 68       | Agogo Bell L | TR808 CHH 2  | Shaky CHH    | Vox Snare 2  | Urban CHH    | Lo-Bit CHH 1 |
| 69       | Cabasa Up    | TR808 Tom M  | TR606 Tom L  | Vox Hihat 2  | Scratch 4    | Dirty Snr 2  |
| 70       | Maracas      | TR808 OHH 1  | Lo-Bit OHH 2 | Vox Hihat 3  | Neck OHH     | Lo-Bit OHH 3 |
| 71       | Whistle Shrt | TR808 Tom M  | TR606 Tom L  | Vox Hihat 1  | Scratch 5    | Lo-Bit Snr 2 |
| 72       | Whistle Long | TR808 Tom H  | TR606 Tom H  | Vox Cymbal   | Syn Mtl Atk1 | Cajon 3      |
| 73       | Guio Short   | TR606 Cym    | Crash Cym 2  | Slight Bell  | Crash Cym 1  | TablaBayam 6 |
| 74       | Guio Long    | TR808 Tom H  | TR606 Tom H  | Tibet Cymbal | Syn Mtl Atk2 | Cajon 1      |
| 75       | Claves       | TR606 Cym    | Jazz Ride    | Wind Chime   | TR909 Ride   | Shaker 2     |
| 76       | Wood Block H | TR606 OHH    | Splash Cym   | Scratch 2    | DistGtr Nz 1 | Cajon 2      |
| 77       | Wood Block L | TR606 OHH    | Rock Rd Edge | Scratch 1    | Rough Kick 3 | Timbale Hi   |
| 78       | Cuica Mute   | CR78 Tamb    | Tamborine 3  | Scratch 10   | Reg.Snr1     | Conga Lo Mt  |
| 79       | Cuica Open   | CR78 OHH     | Guio Long    | Scratch 9    | Funk Clap    | Timbale Hi   |
| 80       | Triangle Mt  | Cowbell Mute | Gospel Clap  | OrangeHit 2  | Real Clap    | Conga Lo Op  |
| 81       | Triangle Op  | CR78 OHH     | Tibet Cymbal | LoFi Min Hit | Happy Clap   | Timbale Low  |
| 82       | Cabasa Cut   | Syn Swt Atk5 | Wind Chime   | Thin Beef    | Gospel Clap  | Conga Slp Op |
| 83       | Finger Snap  | TR808 OHH 2  | VoxKickSweep | Dist Hit     | SBF Hrd Ld 1 | Timbale Low  |
| 84       | Wind Chime   | 808 Maracas  | Vox Kick 2   | Narrow Hit 2 | MG Zap 4     | Cowbell Low  |
| 85       | Slight Bell  | TR808 Claves | Vox Kick 1   | MG Attack    | Scratch 9    | Triangle Mt  |
| 86       | Vibraslap    | Triangle Mt  | Vox Snare 1  | MG Zap 9     | Crotale      | Cowbell Hi   |
| 87       | Crotale      | Triangle Op  | Pa!          | Pa!          | HipHop OHH   | Triangle Op  |
| 88       | Applause     | Narrow Hit 2 | Vox Snare 2  | R8 Shaker 1  | OrangeHit 3  | Claves       |
| 89       | Tubular Bell | Easy Gtr     | Chikil       | Cabasa Down  | DistGtr Nz 3 | Castanet     |
| 90       | Tubular Bell | MG Zap       | Vox Hihat 2  | Cabasa Cut   | Drive Hit    | Club Clap    |
| 91       | Tubular Bell | Scratch 1    | Vox Hihat 1  | MaxLow Kick1 | JD ScrapeGut | Guio 2       |
| 92       | Tubular Bell | MG Zap 1     | Vox Hihat 2  | MaxLow Kick2 | Office Phone | Cabasa Down  |
| 93       | Tubular Bell | TR606 Snr 2  | Vox Cymbal   | Lo-Bit Snr 1 | Bird Song    | Crash Cym 1  |
| 94       | Tubular Bell | Synth Saw    | Vox Hihat 3  | LowDwn CHH   | Polishing Nz | TR707 Ride   |
| 95       | Tubular Bell | Digi Breath  | Heartbeat    | Wild Stick   | Dentist Nz   | TR606 Cym    |
| 96       | Tubular Bell | Polishing Nz | Scratch 2    | MC500 Beep 1 | Vinyl Noise  | CR78 OHH     |
| 97       | Tubular Bell | TablaBayam 7 | Scratch 5    | MC500 Beep 2 | Lo-Bit CHH 2 | Agogo Bell H |
| 98       | Tubular Bell | TablaBayam 6 | Scratch 1    | Gospel Clap  | Dirty Snr 7  | Agogo Bell L |
| 99       | Tubular Bell | Cajon 1      | Scratch 4    | TR606 Cym    | Lo-Bit CHH 2 | Wood Block H |
| 100      | Tubular Bell | Filtered Hit | Scratch 6    | China Cymbal | Dirty Snr 9  | Wood Block L |
| 101      | Tubular Bell | Door Creak   | Mobile Phone | Rock Crash 2 | Lo-Bit Snr 1 | Tamborine 2  |
| 102      | Church Bell  | Vint.Phone   | Wah Gtr Riff | CR78 OHH     | Neck OHH     | Whistle      |
| 103      | Church Bell  | AnalogKick   | Wah Gtr Riff | Concert Cym  | Lo-Bit Snr 2 | Conga Thumb  |

# Liste des kits de batterie

| Prst:<br>User:<br>Note No. | 013<br>Machine&Hip | 014<br>R&B Kit | 015<br>HiFi R&B Kit | 016<br>Machine Kit1 | 017<br>4 Kit MIX | 018<br>Kit-Euro:POP |
|----------------------------|--------------------|----------------|---------------------|---------------------|------------------|---------------------|
| 28                         | TR909 Kick 2       | 70's Kick      | MaxLow Kick2        | TR909 Kick 2        | FB Kick          | TR707 Kick          |
| 29                         | TR909 Kick 4       | Skool Kick     | FB Kick             | TR909 Kick 4        | Pick Kick        | AnalogKick 1        |
| 30                         | Chemical Snr       | Urbn Sn Roll   | Rough Kick1         | Light Snr           | Tiny Snare       | Dirty Snr 6         |
| 31                         | AnalogKick 6       | HipHop Kick2   | MaxLow Kick1        | Back Kick           | TR606DstKick     | FB Kick             |
| 32                         | TR808 Snr 1        | Slap Snr 2     | Rough Kick3         | DR660 Snr           | TR808 Snr 7      | Artful Snr          |
| 33                         | 70's Kick          | Old Kick       | Rk CmpKick          | Pick Kick           | Hippie Kick      | PlasticKick2        |
| 34                         | TR808 PHH          | HipHop CHH 2   | Swallow Kick        | TR808 PHH           | TR606 PHH 2      | Shaky CHH           |
| 35                         | SH32 Kick          | Filtered Hit   | Low Kick 1          | AnalogKick 6        | SH32 Kick        | Swallow Kick        |
| 36                         | Low Kick 2         | Vinyl Kick     | Boys Kick           | Pick Kick           | TR707 Kick       | TR909 Kick 6        |
| 37                         | TR808 Rim          | Dry Stick 4    | Hard Stick          | TR808 Rim           | R&B Rim 4        | R&B Rim 4           |
| 38                         | Lite Snare         | Dirty Snr 3    | GoodOld Snr3        | Jngl pkt Snr        | Dirty Snr 6      | TR909 Snr 3         |
| 39                         | Short Clap         | Frenzy Snr 1   | GoodOld Snr4        | Funk Clap           | TR808 Clap 2     | TR909 Clap 1        |
| 40                         | CR78 Snare         | Boys Snr 2     | GoodOld Snr2        | Jngl pkt Snr        | Keen Snr 1       | TR909 Snr 4         |
| 41                         | CR78 Tamb          | VoxKickSweptL  | Lo-Bit Snr 1        | MG Attack           | TablaBayam 7     | Sharp L.Tom2        |
| 42                         | Lite CHH           | Club CHH 1     | Shaky CHH           | TR808 CHH 1         | Lo-Bit CHH 3     | TR909 CHH 1         |
| 43                         | CR78 Tamb          | Reg.F.Tom      | Slap Snr 3          | MG Attack           | TablaBayam 7     | Sharp L.Tom1        |
| 44                         | Lite OHH           | Neck CHH       | Club CHH 2          | TR808 PHH           | TR606 PHH 1      | Urban CHH           |
| 45                         | CR78 Beat          | VoxKickSweptM  | Keen Snr 1          | MG Blip             | TR909 DstTom     | Sharp M.Tom         |
| 46                         | Lite OHH           | Lo-Bit OHH 2   | Reg.OHH             | TR808 OHH 1         | TR606 OHH        | TR909 OHH 2         |
| 47                         | CR78 Beat          | Reg.M.Tom      | Keen Snr 1          | MG Blip             | Skool Kick       | Sharp M.Tom         |
| 48                         | CR78 Guiro         | VoxKickSweptH  | BmbCmp Snr          | Beam HiQ            | Low Kick 1       | Sharp H.Tom         |
| 49                         | TR606 Cym          | Rock Crash 1   | TR606 Cym           | TR606 Cym           | R&B Rim 4        | TR909 Crash         |
| 50                         | CR78 Guiro         | Reg.H.Tom      | GoodOld Snr6        | Beam HiQ            | TR909 Snr 3      | Sharp H.Tom         |
| 51                         | Lo-Bit OHH 1       | Splash Cym     | TR606 Cym           | Lo-Bit OHH 1        | R8 Clap          | TR909 Ride          |
| 52                         | TR606 Cym          | Rock Rd Edge   | White Noise         | TR606 Cym           | Boys Snr 1       | China Cymbal        |
| 53                         | Lo-Bit OHH 1       | Concert Cym    | SBF Cym Lp          | Lo-Bit OHH 1        | Bongo Hi Mt      | TR707 Ride          |
| 54                         | CR78 Tamb          | Cheap Clap     | CR78 Tamb           | CR78 Tamb           | Reg.OHH          | Tamborine 3         |
| 55                         | TR606 Cym          | Snap           | SBF Bell Lp         | TR606 Cym           | Bongo Hi Mt      | Crash Cym 1         |
| 56                         | JD Sm Metal        | Low Down Snr   | JD Sm Metal         | JD Sm Metal         | TR606 PHH 1      | Cowbell             |
| 57                         | Lo-Bit OHH 1       | Wood Block     | TR606 Cym           | Lo-Bit OHH 1        | Bongo Lo Op      | Rock Crash 2        |
| 58                         | Syn Swt Atk3       | Shaku Noise    | Syn Swt Atk3        | Syn Swt Atk3        | Reg.OHH ff       | Vibraslap           |
| 59                         | Low Kick 3         | Syn Hrd Atk1   | TR909 Kick 4        | AnalogKick 6        | TR909 Kick 3     | TR606 Cym           |
| 60                         | Low Kick 2         | Digi Loop 2    | TR909 Kick 4        | Back Kick           | Click Kick       | Bongo Lo            |
| 61                         | R&B Rim 2          | Maracas        | TR808 Rim           | R8 Comp Rim         | Swag Rim         | Bongo Hi            |
| 62                         | Keen Snr 2         | Cabasa Up      | TR808 Snr 2         | Pocket Snr          | Cross Snr        | Conga Hi Mt         |
| 63                         | TR808 Clap 2       | Cabasa Down    | TR808 Clap 2        | TR909 Clap 2        | Snap             | Conga Hi            |
| 64                         | Back Snr           | Cabasa Cut     | TR808 Snr 4         | Boys Snr 3          | R&B Snare 1      | Conga Lo            |
| 65                         | TR606 Tom L        | Tamborine 1    | TR808 Tom 4         | TR606 Tom L         | Vox Snare 1      | Conga Efx           |
| 66                         | HipHop CHH 2       | Tamborine 2    | TR808 CHH 1         | Neck CHH            | Reg.CHH 2        | Vox Hihat 2         |
| 67                         | TR606 Tom L        | Tamborine 1    | TR808 Tom 3         | TR606 Tom           | Vox Snare 2      | Vox Hihat 3         |
| 68                         | TR808 PHH          | Triangle Mt    | TR808 CHH 2         | Lo-Bit CHH 1        | Hip PHH          | CR78 Beat           |
| 69                         | TR606 Tom M        | Triangle Op    | TR808 Tom 2         | TR606 Tom L         | Triangle 1       | Cabasa Cut          |
| 70                         | TR808 OHH 2        | Xylo Seq.      | TR808 OHH 1         | Reg.OHH             | Reg.OHH          | Shaker 1            |
| 71                         | TR606 Tom M        | 7th Hit        | TR808 Tom 1         | TR606 Tom M         | AnalogKick 5     | Street PHH          |
| 72                         | TR606 Tom H        | Mild Hit       | Scratch 3           | TR606 Tom H         | TR808 Kick       | Scratch 7           |
| 73                         | Lo-Bit OHH 3       | Vinyl Noise    | Scratch 4           | TR909 Crash         | Scratch 5        | Syn Low Atk2        |
| 74                         | TR606 Tom H        | Cajon 1        | Scratch 5           | TR606 Tom H         | Grit Snr 3       | MG Zap 7            |
| 75                         | Lo-Bit OHH 1       | Cajon 2        | Scratch 6           | Lite OHH            | Happy Clap       | Syn Swt Atk1        |
| 76                         | TR909 Crash        | Cajon 3        | Short Clap          | TR909 Crash         | Grit Snr 3       | Syn Swt Atk4        |
| 77                         | Lite OHH           | Conga Hi Mt    | Hand Clap           | Lite OHH            | Snap             | Conga Thumb         |
| 78                         | CR78 Tamb          | Conga Lo Mt    | R8 Clap             | CR78 Tamb           | CR78 CHH         | Triangle 1          |
| 79                         | TR909 Crash        | Conga Hi Slp   | Cabasa Cut          | TR909 Crash         | Snap             | Triangle 2          |
| 80                         | JD Sm Metal        | Conga Lo Slp   | R8 Shaker 2         | JD Sm Metal         | CR78 OHH         | Drive Hit           |
| 81                         | Lite OHH           | Conga Hi Op    | Tamborine 2         | Lite OHH            | TablaBayam 3     | Tao Hit             |
| 82                         | Syn Swt Atk1       | Conga Lo Op    | Shaker 1            | Syn Swt Atk1        | CR78 OHH         | Filtered Hit        |
| 83                         | TR808 OHH 2        | Conga Slp Op   | Bone Shake          | TR808 OHH 2         | TablaBayam 3     | Euro Hit            |
| 84                         | 808 Maracas        | Conga Efx      | Tibet Cymbal        | 808 Maracas         | Udu Pot Hi       | Wind Chime          |
| 85                         | TR808 Claves       | Conga Thumb    | Crotale             | TR808 Claves        | TR606 Cym        | Timpani Roll        |
| 86                         | Triangle Mt        | Vox Cymbal     | Slight Bell         | Triangle Mt         | Udu Pot Hi       | Crotale             |
| 87                         | Triangle Op        | Chiki!         | Wind Chime          | Triangle Op         | Lo-Bit OHH 1     | R8 Click            |
| 88                         | OrangeHit 1        | Castanet       | Triangle 1          | Narrow Hit 2        | Crash Cym 1      | Metro Bell          |
| 89                         | Punch              | CR78 Beat      | Mild CanWave        | OrangeHit 1         | TR707 Ride       | MC500 Beep 1        |
| 90                         | MG Zap 1           | CR78 OHH       | JDStrikePole        | MG Zap 4            | Maracas          | MC500 Beep 2        |
| 91                         | Scratch 1          | CR78 CHH       | JD Plunk            | Scratch 1           | TR707 Ride       | Atmosphere          |
| 92                         | MG Zap 1           | Lite OHH       | Syn Swt Atk2        | MG Zap 1            | Scratch 6        | Polishing Nz        |
| 93                         | TR606 Snr 2        | CR78 Tamb      | GtrStroke Nz        | TR606 Snr 2         | TR606 Cym        | Car Slip            |
| 94                         | Synth Saw          | JD Vox Noise   | River               | Synth Saw           | SBF Nz Lp        | Group Snap          |
| 95                         | Digi Breath        | CR78 Guiro     | Bubble              | Digi Breath         | SBF Cym Lp       | Laser               |
| 96                         | Polishing Nz       | Metro Click    | Train Pass          | Polishing Nz        | Agogo Noise      | ConcertBD Lp        |
| 97                         | Vibraslap          | Metro Bell     | Dentist Nz          | TablaBayam 7        | TablaBayam 7     | AnalogKick 3        |
| 98                         | Door Creak         | Wind Chime     | Org Leakage         | TablaBayam 6        | TablaBayam 6     | Old Kick            |
| 99                         | Filtered Hit       | Slight Bell    | Agogo Noise         | Cajon 1             | Cajon 1          | Reg.Kick            |
| 100                        | TR909 Ride         | Crash Cym 1    | SBF Vox Lp          | Filtered Hit        | Filtered Hit     | TR909 Snr 4         |
| 101                        | EP Release         | TR909 Crash    | SynVox Noise        | Door Creak          | Laugh            | TR808 Snr 2         |
| 102                        | Syn Low Atk1       | CR78 OHH       | R8 Click            | Vint.Phone          | JD Triangle      | Artful Snr          |
| 103                        | AnalogKick 6       | Lite OHH       | Syn Swt Atk1        | AnalogKick 6        | AnalogKick 6     | Cross Snr           |

# Liste des kits de batterie

| Prst:    | 019          | 020          | 021          | 022           | 023          | 024          |
|----------|--------------|--------------|--------------|---------------|--------------|--------------|
| User:    | 019          | 020          | 021          | 022           | 023          | 024          |
| Note No. | House Kit    | Nu Technica  | Machine Kit2 | ArtificialKit | Noise Kit    | Kick Menu    |
| 28       | TR909 Kick 3 | SH32 Kick    | AnalogKick 5 | TR909 Kick 2  | TR909 Kick 2 | ----         |
| 29       | SH32 Kick    | JD EML 5th   | AnalogKick 6 | AnalogKick 2  | TR909 Kick 4 | ----         |
| 30       | Urbn Sn Roll | AnalogKick 6 | Analog Snr 1 | TR808 Snr 5   | Urbn Sn Roll | ----         |
| 31       | TR909 Kick 2 | Low Kick 2   | AnalogKick 1 | TR909 Kick 3  | TR909 Kick 5 | ----         |
| 32       | TR909 Snr 6  | PlasticKick3 | TR808 Snr 4  | Boys Snr 3    | SBF Nz Lp    | ----         |
| 33       | TR909 Kick 5 | Low Kick 1   | FB Kick      | FB Kick       | TR909 Kick 1 | ----         |
| 34       | TR909 PHH 2  | TR707 Kick   | TR808 PHH    | TR606 Cym     | Syn Swt Atk7 | ----         |
| 35       | TR909 Kick 4 | PlasticKick3 | AnalogKick 6 | AnalogKick 3  | SBF Vox Kick | Reg.Kick p   |
| 36       | TR909 Kick 4 | SH32 Kick    | AnalogKick 6 | TVF Trigger   | SBF Vox Kick | Reg.Kick f   |
| 37       | TR909 Rim    | TR909 Snr 5  | Swag Rim     | TR909 Rim     | Laser        | Reg.Kick ff  |
| 38       | TR909 Snr 4  | TR909 Snr 2  | TR909 Snr 1  | TR909 Snr 1   | SBF Nz Lp    | Reg.Kick     |
| 39       | TR909 Clap 2 | Flange Snr   | TR707 Clap   | Claptail      | Train Pass   | Rock Kick p  |
| 40       | TR909 Snr 5  | Disc Clap    | Frenzy Snr 1 | TR909 Snr 3   | SBF Nz Lp    | Rock Kick mf |
| 41       | TR909 Tom L  | Dance CHH    | Deep Tom L   | TR909 Tom L2  | Syn Swt AtkL | Rock Kick    |
| 42       | TR909 CHH 2  | TR606 DstCHH | TR606 CHH 1  | TR909 CHH 1   | Syn Swt Atk7 | Jazz Kick p  |
| 43       | TR909 Tom L  | TR909 PHH 2  | Deep Tom L   | TR909 Tom L1  | Syn Swt AtkL | Jazz Kick mf |
| 44       | TR909 PHH 2  | TR606 PHH 2  | TR606 PHH 1  | TR909 PHH 1   | Syn Mtl Atk2 | Jazz Kick f  |
| 45       | TR909 Tom M  | TR909 OHH 1  | Deep Tom M   | TR909 Tom M2  | Syn Swt AtkM | Jazz Kick    |
| 46       | TR909 OHH 2  | Lite OHH     | TR909 OHH 2  | TR909 OHH 2   | SBF Nz Lp    | Dry Kick 1   |
| 47       | TR909 Tom M  | Rock Rd Cup  | Deep Tom M   | TR909 Tom M1  | Syn Swt AtkM | Tight Kick 1 |
| 48       | TR909 Tom H  | Syn Hrd Atk4 | Deep Tom H   | TR909 Tom H2  | Syn Swt AtkH | Tight Kick 2 |
| 49       | TR909 Crash  | MG Zap 7     | Lite OHH     | TR909 Crash   | Digi Loop 1  | Old Kick     |
| 50       | TR909 Tom H  | MG Zap 9     | Deep Tom H   | TR909 Tom H1  | Syn Swt AtkH | Jz Dry Kick  |
| 51       | TR909 Ride   | MG Zap 8     | TR808 OHH 1  | TR909 Ride    | Calc.Saw     | Bright Kick  |
| 52       | TR909 Crash  | MG Zap 10    | TR606 Cym    | White Noise   | Crotale      | Dry Kick 2   |
| 53       | TR909 Ride   | HipHop CHH 2 | TR909 Ride   | CR78 Beat     | Laser        | Dry Kick 3   |
| 54       | CR78 Tamb    | Syn Swt Atk3 | CR78 Tamb    | Tamborine 3   | MG Zap 11    | Power Kick   |
| 55       | MG Zap 4     | Street PHH   | TR606 Cym    | Atmosphere    | Laser        | R&B Kick     |
| 56       | JD Sm Metal  | Syn Swt Atk6 | JD Sm Metal  | Cowbell Mute  | MG Zap 4     | Rk CmpKick   |
| 57       | MG Zap 5     | HipHop OHH   | TR909 Ride   | Digi Loop 2   | Digi Loop 1  | MaxLow Kick1 |
| 58       | Syn Swt Atk3 | TR909 OHH 2  | Syn Swt Atk3 | Cowbell       | MG Zap 6     | MaxLow Kick2 |
| 59       | AnalogKick 2 | TR909 R.Crsh | AnalogKick 1 | Reverse Cym   | Syn Low AtkL | MaxLow Kick3 |
| 60       | TR909 Kick 2 | TR909 Crash  | AnalogKick 4 | AnalogKick 5  | Syn Low AtkH | Dist Kick    |
| 61       | TR909 Rim    | Rock Crash 1 | Urbn Sn Roll | Metal Vox W1  | MG Attack    | FB Kick      |
| 62       | TR909 Snr 1  | MG Zap 2     | Analog Snr 2 | Metal Vox W2  | Syn Hrd Atk4 | Rough Kick1  |
| 63       | TR909 Clap 1 | MG Zap 9     | Dist Clap    | Metal Vox W3  | Train Pass   | Rough Kick2  |
| 64       | TR909 Snr 2  | Smear Hit 2  | Analog Snr 3 | White Noise1  | Syn Mtl Atk1 | Rough Kick3  |
| 65       | TR909 D.TomL | Low Square   | R8 Shaker 1  | White Noise2  | Syn Swt AtkL | Click Kick   |
| 66       | TR909 CHH 1  | JD Wood Crak | TR909 CHH 2  | TR606 Cym     | Syn Swt Atk7 | Pick Kick    |
| 67       | TR909 D.TomL | Piano Atk Nz | R8 Shaker 1  | MG Blip       | Syn Swt AtkL | Back Kick    |
| 68       | TR808 CHH 2  | JD Wood Crak | TR909 PHH 2  | MG Blip Rev.  | Syn Mtl Atk2 | Vinyl Kick   |
| 69       | TR909 D.TomM | DR202 Beep   | SBF Bell Lp1 | Polishing Nz  | Syn Swt AtkM | Low Kick 1   |
| 70       | TR909 OHH 1  | JD Wood Crak | TR909 OHH 2  | Ice Crash     | SBF Nz Lp    | Boys Kick    |
| 71       | TR909 D.TomM | Saw Sync B   | SBF Bell Lp2 | Metal Vox L2  | Syn Swt AtkM | Hippie Kick  |
| 72       | TR909 D.TomH | DR202 Beep   | SBF Bell Lp3 | Thin Beef     | Syn Swt AtkH | Frenzy Kick  |
| 73       | TR909 Crash  | OrangeHit 1  | TR909 Crash  | 7th Hit       | Digi Loop 1  | PlasticKick1 |
| 74       | TR909 D.TomH | E.Gtr Harm   | SBF Bell Lp4 | Alpha Rave    | Syn Swt AtkH | Swallow Kick |
| 75       | TR909 Ride   | Filtered Hit | TR909 Ride   | DistTB Sqr    | Calc.Saw     | Neck Kick    |
| 76       | TR909 Crash  | Euro Hit     | TR909 Crash  | Finger Snap   | Crotale      | 70's Kick    |
| 77       | TR909 Ride   | Jazz Tom L   | TR909 Ride   | Conga Slp Op  | Laser        | Skool Kick   |
| 78       | Tamborine 2  | TR909 D.TomL | CR78 Tamb    | Conga Lo Op   | MG Zap 11    | Dance Kick   |
| 79       | MG Zap 2     | Jazz Tom M   | MG Zap 2     | Conga Hi Op   | Laser        | HipHop Kick1 |
| 80       | Cowbell Low  | TR909 D.TomM | JD Sm Metal  | Triangle Mt   | MG Zap 4     | HipHop Kick2 |
| 81       | MG Zap 6     | Jazz Tom H   | MG Zap 6     | Triangle Op   | Crotale      | Pin Kick     |
| 82       | Cowbell Hi   | TR909 D.TomH | Syn Swt Atk1 | Cabasa Cut    | MG Zap 6     | Low Kick 2   |
| 83       | MG Zap 7     | AnalogKick 3 | MG Zap 7     | R8 Shaker 1   | Syn Low Atk2 | Low Kick 3   |
| 84       | Conga Hi Mt  | AnalogKick 5 | 808 Maracas  | AnalogKick 1  | 808 Maracas  | AnalogKick 1 |
| 85       | Conga Lo Mt  | Happy Clap   | TR808 Claves | PlasticKick2  | TR808 Claves | PlasticKick2 |
| 86       | Conga Lo Slp | TR808 Snr 7  | Triangle Mt  | PlasticKick3  | Triangle Mt  | PlasticKick3 |
| 87       | Conga Hi Op  | TR808 Snr 3  | Triangle Op  | TR909 Kick 1  | Triangle Op  | TR909 Kick 1 |
| 88       | Conga Lo Op  | TR909 Snr 6  | Euro Hit     | AnalogKick 4  | Udo          | TR909 Kick 2 |
| 89       | Timbale Hi   | TR909 CHH 2  | Scratch 4    | AnalogKick 6  | Conga Thumb  | AnalogKick 2 |
| 90       | Timbale Low  | TR606 DstCHH | Easy Gtr     | TR909 Snr 2   | Easy Gtr A   | TR909 Kick 3 |
| 91       | Agogo Bell H | Dance CHH    | Crotale      | TR909 Snr 4   | Digi Loop 1  | AnalogKick 3 |
| 92       | Agogo Bell L | TR606 PHH 2  | MG Zap 4     | TR909 Snr 5   | MG Zap 4     | AnalogKick 4 |
| 93       | Cabasa Down  | TR909 OHH 2  | Urbn Sn Roll | TR909 Snr 6   | Urbn Sn Roll | AnalogKick 5 |
| 94       | Maracas      | TR606 OHH    | Calc.Saw     | TR808 Snr 1   | Calc.Saw     | AnalogKick 6 |
| 95       | Guiro Short  | CR78 OHH     | White Noise  | TR808 Snr 2   | White Noise  | TR606DstKick |
| 96       | Guiro Long   | 106SubOsc HD | Polishing Nz | TR808 CHH 1   | Polishing Nz | TR808 Kick   |
| 97       | Claves       | TR909 Snr 6  | TablaBayam 7 | TR808 OHH 1   | TablaBayam 7 | TR909 Kick 4 |
| 98       | Wood Block L | MG Blip      | TablaBayam 6 | TR909 CHH 2   | Scream       | TR909 Kick 5 |
| 99       | Wood Block H | JD EML 5th   | Cajon 1      | TR909 OHH 2   | Cajon 1      | SH32 Kick    |
| 100      | Triangle Mt  | TR707 Clap   | Filtered Hit | Lite CHH      | Filtered Hit | TR707 Kick   |
| 101      | Triangle Op  | Dist Clap    | Laugh        | Lite OHH      | Laugh        | TR909 Kick 6 |
| 102      | Castanet     | MG Zap 5     | Office Phone | TR606 Cym     | ConcertBD Lp | Roll Kick    |
| 103      | Whistle      | MG Zap 7     | AnalogKick 6 | China Cymbal  | Timpani Lp   | ----         |

## Liste des kits de batterie

| Prst:    | 025          | 026           | 027          | 028          | 029          | 030          |
|----------|--------------|---------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| User:    | 025          | 026           | ---          | ---          | ---          | ---          |
| Note No. | Snare Menu 1 | Snare Menu 2  | HiHat Menu   | Rim&Tom Menu | Clp&Cym&Hit  | FX/SFX Menu  |
| 28       | Reg.Snr1 p   | ----          | ----         | ----         | ----         | ----         |
| 29       | Reg.Snr1 mf  | ----          | ----         | ----         | ----         | ----         |
| 30       | Reg.Snr1 f   | ----          | ----         | ----         | ----         | ----         |
| 31       | Reg.Snr1 ff  | ----          | Reg.CHH 1 p  | ----         | ----         | ----         |
| 32       | Reg.Snr1     | ----          | Reg.CHH 1 mf | ----         | ----         | ----         |
| 33       | Reg.Snr2 p   | ----          | Reg.CHH 1 f  | ----         | ----         | ----         |
| 34       | Reg.Snr2 f   | ----          | Reg.CHH 1 ff | ----         | ----         | ----         |
| 35       | Reg.Snr2 ff  | Grit.Snr 1    | Reg.CHH 1    | Reg.Stick    | Hand Clap    | MG Zap 1     |
| 36       | Reg.Snr2     | Grit.Snr 2    | Reg.CHH 2 mf | Soft Stick   | Club Clap    | MG Zap 2     |
| 37       | Reg.Snr Flm  | Grit.Snr 3    | Reg.CHH 2 f  | Hard Stick   | Short Clap   | MG Zap 3     |
| 38       | Amb.Snr1 p   | Grit.Snr 4    | Reg.CHH 2 ff | Wild Stick   | Real Clap    | MG Zap 4     |
| 39       | Amb.Snr1 f   | LoBit.SnrFlm  | Reg.CHH 2    | Rock Stick   | Bright Clap  | MG Zap 5     |
| 40       | Amb.Snr1     | Lo-Bit.Snr 1  | Rock.CHH1 mf | Lo-Bit.Stk 1 | R8 Clap      | MG Zap 6     |
| 41       | Amb.Snr2 p   | Lo-Bit.Snr 2  | Rock.CHH1 f  | Lo-Bit.Stk 2 | Gospel Clap  | MG Zap 7     |
| 42       | Amb.Snr2 f   | Lo-Bit.Snr 3  | Rock.CHH1    | Lo-Bit.Stk 3 | Amb Clap     | MG Zap 8     |
| 43       | Piccolo.Snr  | BmbCmp.Snr    | Rock.CHH2 mf | Lo-Bit.Stk 4 | Hip Clap     | MG Zap 9     |
| 44       | Maple.Snr    | MrchCmp.Snr   | Rock.CHH2 f  | Dry Stick 1  | Funk Clap    | MG Zap 10    |
| 45       | Natural.Snr1 | Frenzy.Snr 1  | Rock.CHH2    | Dry Stick 2  | Group Clap   | MG Zap 11    |
| 46       | Natural.Snr2 | Frenzy.Snr 2  | Rock.PHH     | Dry Stick 3  | Claptail     | MG Blip      |
| 47       | Dry.Snr p    | Slap.Snr 1    | Lo-Bit.CHH 1 | Click.Snr p  | Planet Clap  | Beam HiQ     |
| 48       | Dry.Snr f    | Keen.Snr 1    | Lo-Bit.CHH 2 | Click.Snr f  | Royal Clap   | MG Attack    |
| 49       | Ballad.Snr   | Reggae.Snr    | Lo-Bit.CHH 3 | Click.Snr ff | Happy Clap   | Syn Low Atk1 |
| 50       | Light.Snr p  | DR660.Snr     | Lo-Bit.CHH 4 | Dry Stick 4  | TR909 Clap 1 | Syn Low Atk2 |
| 51       | Light.Snr f  | Pop.Snr p     | Lo-Bit.CHH 5 | Dry Stick 5  | Disc Clap    | Syn Hrd Atk1 |
| 52       | Light.Snr ff | Pop.Snr f     | Modern.CHH   | R8 Comp Rim  | Dist Clap    | Syn Hrd Atk2 |
| 53       | Light.SnrRim | Pop.Snr Rim   | HipHop.CHH 1 | R&B Rim 1    | Old Clap     | Syn Hrd Atk3 |
| 54       | Rock.Snr p   | Pop.Snr       | Urban.CHH    | R&B Rim 2    | TR909 Clap 1 | Syn Hrd Atk4 |
| 55       | Rock.Snr mf  | Med.Snare     | Bang.CHH     | R&B Rim 3    | TR909 Clap 2 | Syn Mtl Atk1 |
| 56       | Rock.Snr f   | Jngl.pkt.Snr  | LowDwn.CHH   | Neck Rim     | TR808 Clap 2 | Syn Mtl Atk2 |
| 57       | Rock.Snr     | Pocket.Snr    | Disc.CHH     | Swag Rim     | TR707 Clap   | Syn Swt Atk1 |
| 58       | Rock.Rim p   | Flange.Snr    | Club.CHH 1   | Step Rim     | Cheap Clap   | Syn Swt Atk2 |
| 59       | Rock.Rim mf  | Slap.Snr 2    | HipHop.CHH 2 | R&B Rim 4    | Crash.Cym1 p | Syn Swt Atk3 |
| 60       | Rock.Rim f   | Analog.Snr 1  | TR909.CHH 1  | Street Rim   | Crash.Cym1 f | Syn Swt Atk4 |
| 61       | Rock.Rim     | Analog.Snr 2  | TR909.CHH 2  | Regular Rim  | Crash.Cym 1  | Syn Swt Atk5 |
| 62       | Reg.SnrGst   | Analog.Snr 3  | Shaky.CHH    | TR909 Rim    | Crash.Cym 2  | Syn Swt Atk6 |
| 63       | Rock.Snr Gst | Jam.Snr       | Club.CHH 2   | TR808 Rim    | Rock Crash 1 | Syn Swt Atk7 |
| 64       | Sft.Snr Gst  | Back.Snr      | TR808.CHH 1  | Reg.F.Tom p  | Rock Crash 2 | R8 Click     |
| 65       | Jazz.Snr p   | Keen.Snr 2    | TR808.CHH 2  | Reg.F.Tom f  | Splash.Cym   | MC500 Beep 1 |
| 66       | Jazz.Snr mf  | Boys.Snr 1    | TR606.CHH 1  | Reg.F.Tom    | Jazz Crash   | MC500 Beep 2 |
| 67       | Jazz.Snr f   | Slap.Snr 3    | TR606.CHH 2  | Reg.L.Tom p  | TR909 Crash  | DR202 Beep   |
| 68       | Jazz.Snr ff  | Neck.Snr      | TR606.DstCHH | Reg.L.Tom f  | TR606.Cym    | JD Switch    |
| 69       | Jazz.Snr     | Artful.Snr    | Lite.CHH     | Reg.L.Tom    | Ride.Cymbal  | Cutting Nz   |
| 70       | Jazz.Rim p   | Pin.Snr       | CR78.CHH     | Reg.M.Tom p  | Ride Bell    | Vinyl Noise  |
| 71       | Jazz.Rim mf  | Chemical.Snr  | DR55.CHH     | Reg.M.Tom f  | Rock.Rd Cup  | Applause     |
| 72       | Jazz.Rim f   | Sizzle.Snr    | Neck.CHH     | Reg.M.Tom    | Rock.Rd Edge | River        |
| 73       | Jazz.Rim ff  | Tiny.Snare    | Dance.CHH    | Reg.H.Tom p  | Jazz Ride p  | Thunder      |
| 74       | Jazz.Rim     | R&B.Snr 1     | Reg.PHH mf   | Reg.H.Tom f  | Jazz Ride mf | Monsoon      |
| 75       | Jz.Brsh Slap | R&B.Snr 2     | Reg.PHH f    | Reg.H.Tom    | TR909 Ride   | Stream       |
| 76       | Jz.Brsh Swsh | Cross.Snr     | Reg.PHH      | Reg.L.TomFlm | TR707 Ride   | Bubble       |
| 77       | Swish&Turn p | Grave.Snr     | Street.PHH   | Reg.M.TomFlm | China.Cymbal | Bird Song    |
| 78       | Swish&Turn f | Boys.Snr 2    | Swallow.PHH  | Reg.H.TomFlm | Concert.Cym  | Dog Bark     |
| 79       | Swish&Turn   | Boys.Snr 3    | Hip.PHH      | Jazz Lo Tom  | ClassicHseHt | Gallop       |
| 80       | Snr Roll     | Low Down.Snr  | TR909.PHH 1  | Jazz Mid Tom | OrangeHit 1  | Vint.Phone   |
| 81       | Snr Roll Lp  | TR909.Snr 1   | TR909.PHH 2  | Jazz Hi Tom  | OrangeHit 2  | Office Phone |
| 82       | Soft Jz Roll | TR909.Snr 2   | TR808.PHH    | Jazz Lo Flm  | OrangeHit 3  | Mobile Phone |
| 83       | BrushRoll Lp | TR909.Snr 3   | TR606.PHH 1  | Jazz Mid Flm | 7th Hit      | Door Creak   |
| 84       | GoodOld.Snr1 | TR909.Snr 4   | TR606.PHH 2  | Jazz Hi Flm  | Brassy Hit   | Door Slam    |
| 85       | GoodOld.Snr2 | TR909.Snr 5   | Lo-Bit.PHH   | Sharp Lo Tom | Drive Hit    | Car Engine   |
| 86       | GoodOld.Snr3 | TR909.Snr 6   | Lo-Bit.OHH 1 | Sharp Hi Tom | Filtered Hit | Car Slip     |
| 87       | GoodOld.Snr4 | TR808.Snr 1   | Rock.OHH     | Dry Lo Tom   | Mild Hit     | Car Pass     |
| 88       | GoodOld.Snr5 | TR808.Snr 2   | Reg.OHH mf   | Dry Hi Tom   | Narrow Hit 1 | Crash Seq.   |
| 89       | GoodOld.Snr6 | TR808.Snr 3   | Reg.OHH f    | TR909 Tom    | Narrow Hit 2 | Gun Shot     |
| 90       | Dirty.Snr 1  | TR808.Snr 4   | Reg.OHH ff   | TR909.DstTom | Euro Hit     | Siren        |
| 91       | Dirty.Snr 2  | Lite.Snare    | Reg.OHH      | TR808 Tom    | Dist Hit     | Train Pass   |
| 92       | Dirty.Snr 3  | TR808.Snr 5   | Lo-Bit.OHH 2 | TR606 Tom    | Thin Beef    | Airplane     |
| 93       | Dirty.Snr 4  | TR808.Snr 6   | Lo-Bit.OHH 3 | Deep Tom     | Tao Hit      | Laugh        |
| 94       | Dirty.Snr 5  | TR808.Snr 7   | Neck.OHH     | ----         | Smear Hit 1  | Scream       |
| 95       | Dirty.Snr 6  | TR606.Snr 1   | Bang.OHH     | ----         | Philly Hit   | Punch        |
| 96       | Dirty.Snr 7  | TR606.Snr 2   | HipHop.OHH   | ----         | Smear Hit 2  | Heartbeat    |
| 97       | Dirty.Snr 8  | CR78.Snr      | TR909.OHH 1  | ----         | LoFi Min Hit | Footsteps    |
| 98       | Dirty.Snr 9  | Urbn.Snr Roll | TR909.OHH 2  | ----         | Orch. Hit    | Machine Gun  |
| 99       | Dirty.Snr 10 | Jngl.SnrRoll  | TR808.OHH 1  | ----         | Punch Hit    | Laser        |
| 100      | ----         | ----          | TR808.OHH 2  | ----         | O'Skool Hit  | Thunder Lp   |
| 101      | ----         | ----          | TR606.OHH    | ----         | ----         | Metro Bell   |
| 102      | ----         | ----          | Lite.OHH     | ----         | ----         | Metro Click  |
| 103      | ----         | ----          | CR78.OHH     | ----         | ----         | ----         |

# Liste des kits de batterie

| Prst:    | 031          | 032           | 033           | 034          | 035          | 036          |
|----------|--------------|---------------|---------------|--------------|--------------|--------------|
| User:    | 027          | 028           | 029           | 030          | 031          | 032          |
| Note No. | Percussion   | Scrth&Voi&Wld | JG Break Kit  | PassionDrums | Arpeggiate!? | De Facto Kit |
| 28       | ----         | ----          | JG Brk AKick  | SH32 Kick    | MaxLow Kick3 | SBF Nz Lp    |
| 29       | ----         | ----          | JG Brk BKick  | JD EML 5th   | Rk CmpKick   | Metal Vox L2 |
| 30       | ----         | ----          | JG Brk CKick  | AnalogKick 6 | Gospel Clap  | Org Leakage  |
| 31       | ----         | ----          | JG Brk DKick  | Low Kick 2   | Boys Kick    | Gallop       |
| 32       | ----         | ----          | JG Brk EKick  | Low Kick 3   | Snr Roll     | Org Click 1  |
| 33       | ----         | ----          | JG Brk FKick  | Back Kick    | HipHop Kick2 | Thunder      |
| 34       | ----         | ----          | JG Brk GKick  | Car Pass     | Reg.PHH      | River        |
| 35       | ----         | ----          | JG Brk HKick  | PlasticKick3 | Reg.Kick     | MG Noise Fx  |
| C2 36    | Finger Snap  | Scratch 1     | JG Brk IKick  | TR909 Kick 4 | Frenzy Kick  | Heartbeat    |
| 37       | Club FinSnap | Scratch 2     | JG Brk BClap  | R&B Rim 2    | Vinyl Kick   | Car Slip     |
| 38       | Single Snap  | Scratch 3     | JG Brk ASnar  | TR909 Snr 5  | Boys Kick    | Crash Seq.   |
| 39       | Snap         | Scratch 4     | JG Brk RStck  | Back Snr     | Reg.Kick     | Car Pass     |
| 40       | Group Snap   | Scratch 5     | JG Brk BSnar  | Boys Snr 2   | Reg.Kick     | Gun Shot     |
| 41       | Cowbell      | Scratch 6     | JG Brk DTomL  | Reg.L.Tom    | Low Kick 2   | Train Pass   |
| 42       | Cowbell Mute | Scratch 7     | JG Brk RCHH   | TR606 CHH 2  | TR909 Kick 3 | Airplane     |
| 43       | Wood Block   | Scratch 8     | JG Brk DTomL  | Reg.M.Tom    | Conga Hi Mt  | Laugh        |
| 44       | Claves       | Scratch 9     | JG Brk RCHH   | Lo-Bit PHH   | Jz Slap Bass | Scream       |
| 45       | TR808 Claves | Scratch 10    | JG Brk DTomM  | Reg.F.Tom    | Gtr Cut 3    | Car Engine   |
| 46       | CR78 Beat    | Vox Kick 1    | JG Brk RCHH   | Lite OHH     | Scratch 1    | Door Slam    |
| 47       | Castanet     | Vox Kick 2    | JG Brk DTomM  | Reg.M.Tom    | Scratch 7    | Footsteps    |
| 48       | Whistle      | VoxKickSweep  | JG Brk DTomH  | ConcertBD    | Syn Swt Atk1 | Machine Gun  |
| C3 49    | Bongo Hi Mt  | Vox Snare 1   | JG Brk RCrsh  | Crash Cym 2  | TablaBayam 1 | Laser        |
| 50       | Bongo Hi Slp | Vox Snare 2   | JG Brk DTomH  | Reg.H.Tom    | Udo          | DistGtr Nz 2 |
| 51       | Bongo Lo Slp | Vox Hihat 1   | JG Brk CRide  | Jazz Ride    | VoxKickSweep | Ac.Bass Nz 2 |
| 52       | Bongo Hi Op  | Vox Hihat 2   | JG Brk JCrsh  | TR909 Kick 3 | Vox Hihat 1  | Punch        |
| 53       | Bongo Lo Op  | Vox Hihat 3   | JG Brk CCrsh  | Disc CHH     | Cowbell      | DistGtr Nz 1 |
| 54       | Conga Hi Mt  | Vox Cymbal    | JG Brk Noise  | CR78 Tamb    | Bongo Hi Mt  | DistGtr Nz 3 |
| 55       | Conga Lo Mt  | Pa!           | JG Brk RCup   | Bang CHH     | ClassicHseHt | GtrStroke Nz |
| 56       | Conga Hi Slp | Chiki!        | JG Brk LSclra | ConcertBD Lp | Reg.CHH 1    | E.Bass Nz 2  |
| 57       | Conga Lo Slp | Aah Formant   | JG Brk CCrsh  | TR909 OHH 2  | Org Click 1  | ClassicHseHt |
| 58       | Conga Hi Op  | Eeh Formant   | JG Brk LSclra | Cowbell      | Digi Breath  | 7th Hit      |
| 59       | Conga Lo Op  | Iih Formant   | JG Brk JKick  | TR606 Cym    | SynVox Noise | OrangeHit 3  |
| C4 60    | Conga Slp Op | Ooh Formant   | JG Brk KKick  | TR909 Crash  | JP8 Pls 3 HD | OrangeHit 1  |
| 61       | Conga Efx    | Uuh Formant   | JG Brk RClap  | Jazz Ride    | Metal Vox W1 | Brassy Hit   |
| 62       | Conga Thumb  | Metal Vox W1  | JG Brk CSnar  | Filtered Hit | Harmonica    | Filtered Hit |
| 63       | Timbale 1    | Metal Vox W2  | JG Brk RStck  | P5 Sqr HD    | Shamisen     | Mild Hit     |
| 64       | Timbale 2    | Metal Vox W3  | JG Brk DSnar  | Custm Sqr HD | Flute        | Narrow Hit 1 |
| 65       | Cabasa Up    | JD Gamelan    | JG Brk STomH  | TR808 Snr 3  | Dyno EP mp   | Euro Hit     |
| 66       | Cabasa Down  | JD Gamelan    | JG Brk SCHH   | Alpha Rave   | SlwPick70s   | Dist Hit     |
| 67       | Cabasa Cut   | JD Gamelan    | JG Brk STomH  | Jazz Crash   | Cln Gtr Cut  | Thin Beef    |
| 68       | Maracas      | JD Gamelan    | JG Brk SPHH   | Funk Clap    | Hard Clap    | Tao Hit      |
| 69       | 808 Maracas  | JD Gamelan    | JG Brk STomH  | TR909 CHH 2  | TVF Trigger  | Smear Hit 1  |
| 70       | R8 Shaker 1  | JD Gamelan    | JG Brk SOHH   | TR909 OHH 2  | Applause     | Smear Hit 2  |
| 71       | R8 Shaker 2  | JD Gamelan    | JG Brk STomH  | Mute Tp      | Euro Hit     | LoFi Min Hit |
| C5 72    | Shaker 1     | JD Gamelan    | JG Brk STomH  | Ride Cymbal  | MG Zap 1     | Orch. Hit    |
| 73       | Shaker 2     | JD Gamelan    | JG Brk RevON  | MrchCmp Snr  | Syn Swt Atk2 | Punch Hit    |
| 74       | Bone Shake   | JD Gamelan    | JG Brk STomH  | Pick Kick    | Syn Hrd Atk2 | O'Skoof Hit  |
| 75       | CR78 Guiro   | JD Gamelan    | JG Brk RevOF  | Lo-Bit Stk 1 | GtrStroke Nz | Philly Hit   |
| 76       | Guiro 1      | JD Gamelan    | JG Brk ATabl  | TR909 Snr 3  | JDStrikePole | Scratch 2    |
| 77       | Guiro 2      | TablaBayam 1  | JG Brk BTabl  | Claptail     | Vint.Phone   | Scratch 3    |
| 78       | Guiro Long   | TablaBayam 2  | JG Brk CTabl  | Siren        | DistGtr Nz 1 | Scratch 4    |
| 79       | TR727Quijada | TablaBayam 3  | JG Brk DTabl  | TR808 OHH 1  | Reg.M.Tom    | Scratch 5    |
| 80       | Vibraslap    | TablaBayam 4  | JG Brk SDrum  | Rk CmpKick   | Jazz Lo Tom  | Scratch 8    |
| 81       | Tamborine 1  | TablaBayam 5  | JG Brk AUdu   | TR606 CHH 2  | Reg.L.TomFlm | Scratch 9    |
| 82       | Tamborine 2  | TablaBayam 6  | JG Brk AUdu   | Syn Low Atk1 | TR909 Clap 2 | Scratch 10   |
| 83       | Tamborine 3  | TablaBayam 7  | JG Brk AUdu   | Low White Nz | Vox Snare 1  | MG Zap 1     |
| C6 84    | CR78 Tamb    | Cajon 1       | JG Brk ACong  | MG Zap 9     | Cabasa Down  | MG Zap 10    |
| 85       | Timpani p    | Cajon 2       | JG Brk ACong  | Happy Clap   | SprgDrm Hit  | MG Zap 2     |
| 86       | Timpani f    | Cajon 3       | JG Brk ACong  | TR808 Snr 7  | Digital Vox  | Syn Low Atk1 |
| 87       | Timpani Roll | Udo           | JG Brk ACong  | TR808 Snr 3  | JD Nasty     | Syn Hrd Atk2 |
| 88       | Timpani Lp   | Udu Pot Hi    | JG Brk ACong  | TR808 Snr 2  | Vib Wave     | Syn Hrd Atk3 |
| 89       | ConcertBD p  | Udu Pot Slp   | JG Brk ACong  | Club CHH 2   | Kalimba      | Syn Hrd Atk4 |
| 90       | ConcertBD f  | SprgDrm Hit   | JG Brk AHitL  | CR78 OHH     | JD Tabla     | Syn Mtl Atk1 |
| 91       | ConcertBD ff | Op Pandeiro   | JG Brk BHitL  | LowDwn CHH   | JD Log Drum  | Syn Mtl Atk2 |
| 92       | ConcertBD Lp | Mt Pandeiro   | JG Brk BHitL  | Lo-Bit OHH 1 | Bell Organ   | Syn Swt Atk1 |
| 93       | ConcertBD    | Cuica         | JG Brk BHitL  | TR909 OHH 2  | Gtr Cut 1    | Syn Swt Atk2 |
| 94       | Triangle1 Mt | JD Anklungs   | JG Brk CHiU   | TR606 OHH    | Eeh Formant  | Syn Swt Atk4 |
| 95       | Triangle1 Op | ----          | JG Brk CHiU   | CR78 OHH     | Xylo Seq.    | Syn Swt Atk5 |
| 96       | Triangle2 Mt | ----          | JG Brk DHit   | 106SubOsc HD | Gun Shot     | Vox Kick 2   |
| C7 97    | Triangle2 Op | ----          | JG Brk ESnar  | TR909 Snr 6  | TablaBayam 3 | VoxKickSweep |
| 98       | Tibet Cymbal | ----          | JG Brk FSnar  | AnalogKick 3 | TablaBayam 4 | Vox Snare 2  |
| 99       | Slight Bell  | ----          | JG Brk GSnar  | MG Bass 2    | TablaBayam 5 | Vox Cymbal   |
| 100      | Wind Chime   | ----          | JG Brk ISnar  | TR808 Clap 1 | TablaBayam 6 | Pa!          |
| 101      | Crotale      | ----          | JG Brk ISnar  | Dist Clap    | Wind Chime   | Chiki!       |
| 102      | Agogo Bell H | ----          | JG Brk JSnar  | Super Saw    | Tibet Cymbal | MC500 Beep 2 |
| 103      | Agogo Bell L | ----          | JG Brk KSnar  | MG Zap 7     | Slight Bell  | MC500 Beep 1 |

# Liste des kits de batterie

## GM (Groupe GM2)

| Note No. | 001 (PC: 1)<br>GM2 STANDARD | 002 (PC: 9)<br>GM2 ROOM | 003 (PC: 17)<br>GM2 POWER | 004 (PC: 25)<br>GM2 ELECTRIC | 005 (PC: 26)<br>GM2 ANALOG | 006 (PC: 33)<br>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               | ReverseCymbal                | 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       | ----                        | ----                    | ----                      | ----                         | ----                       | ----                     |

PC: Numéro de programme

Sélection de banque MSB= 120, LSB= 0

# GM (Groupe GM2)

| Note No. | 007 (PC: 41)<br>GM2 BRUSH | 008 (PC: 49)<br>GM2 ORCHSTRA | 009 (PC: 57)<br>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                     | ----                    |

PC: Numéro de programme

Sélection de banque MSB= 120, LSB= 0

# Liste des formes d'onde

| No.  | Forme d'onde | No.  | Forme d'onde | No.  | Forme d'onde | No.  | Forme d'onde | No.  | Forme d'onde | No.  | Forme d'onde |
|------|--------------|------|--------------|------|--------------|------|--------------|------|--------------|------|--------------|
| 0001 | Juno Saw HD  | 0081 | DigiSpectrum | 0161 | Ac.Pno f C L | 0241 | 3rd Perc Org | 0321 | Funk Gtr B   | 0401 | ThumbMtbS fB |
| 0002 | TB303 Saw HD | 0082 | JD Vox Noise | 0162 | Ac.Pno f C R | 0242 | Lo-Fi Organ  | 0322 | Funk Gtr C   | 0402 | ThumbMtbS fC |
| 0003 | Custm Saw HD | 0083 | SynVox Noise | 0163 | JD Piano A   | 0243 | Perc Organ 1 | 0323 | Funk MtGtr A | 0403 | Fretlss Bs A |
| 0004 | Real MG Saw  | 0084 | Shaku Noise  | 0164 | JD Piano B   | 0244 | Perc Organ 2 | 0324 | Funk MtGtr B | 0404 | Fretlss Bs B |
| 0005 | MG Saw HD    | 0085 | Digi Breath  | 0165 | JD Piano C   | 0245 | Rock Organ A | 0325 | Funk MtGtr C | 0405 | Fretlss Bs C |
| 0006 | 700 Saw A    | 0086 | Agogo Noise  | 0166 | Piano Atk Nz | 0246 | Rock Organ B | 0326 | Easy Gtr A   | 0406 | Fretlss SftA |
| 0007 | 700 Saw B    | 0087 | Polishing Nz | 0167 | MKS Piano A  | 0247 | Rock Organ C | 0327 | Easy Gtr B   | 0407 | Fretlss SftB |
| 0008 | 700 Saw C    | 0088 | Dentist Nz   | 0168 | MKS Piano B  | 0248 | RtryOrg1 A L | 0328 | Easy Gtr C   | 0408 | Fretlss SftC |
| 0009 | OB2 Saw HD   | 0089 | Vinyl Noise  | 0169 | MKS Piano C  | 0249 | RtryOrg1 A R | 0329 | Nasty Gtr    | 0409 | Pick Bass 1A |
| 0010 | DigitalSawHD | 0090 | White Noise  | 0170 | Stage EP p A | 0250 | RtryOrg1 B L | 0330 | Clean TC A   | 0410 | Pick Bass 1B |
| 0011 | Calc.Saw     | 0091 | Pink Noise   | 0171 | Stage EP p B | 0251 | RtryOrg1 B R | 0331 | Clean TC B   | 0411 | Pick Bass 1C |
| 0012 | Calc.Saw inv | 0092 | SBF Cym Lp   | 0172 | Stage EP p C | 0252 | RtryOrg1 C L | 0332 | Clean TC C   | 0412 | Pick Bass 2  |
| 0013 | Synth Saw    | 0093 | SBF Bell Lp  | 0173 | Stage EP f A | 0253 | RtryOrg1 C R | 0333 | Overdrive A  | 0413 | Slap Bass    |
| 0014 | JD Syn Saw   | 0094 | SBF Nz Lp    | 0174 | Stage EP f B | 0254 | RtryOrg2 A L | 0334 | Overdrive C  | 0414 | Slap +Pull 1 |
| 0015 | JD Fat Saw   | 0095 | MG Bass 1 A  | 0175 | Stage EP f C | 0255 | RtryOrg2 A R | 0335 | Distortion A | 0415 | Slap +Pull 2 |
| 0016 | JP-8 Saw     | 0096 | MG Bass 1 B  | 0176 | Tine EP p A  | 0256 | RtryOrg2 B L | 0336 | Distortion B | 0416 | Slap +Pull 3 |
| 0017 | P5 Saw HD    | 0097 | MG Bass 1 C  | 0177 | Tine EP p B  | 0257 | RtryOrg2 B R | 0337 | Distortion C | 0417 | Jz Slap Bass |
| 0018 | D-50 Saw     | 0098 | DistTB Sqr   | 0178 | Tine EP p C  | 0258 | RtryOrg2 C L | 0338 | Dist Mute A  | 0418 | Jz Slp+Pull1 |
| 0019 | Air Wave     | 0099 | DistTBSqr Lp | 0179 | Tine EP mf A | 0259 | RtryOrg2 C R | 0339 | Dist Mute B  | 0419 | Jz Slp+Pull2 |
| 0020 | Unison Saw A | 0100 | Solid Bass   | 0180 | Tine EP mf B | 0260 | LoFi RtryOrg | 0340 | Dist Mute C  | 0420 | Jz Slp+Pull3 |
| 0021 | Unison Saw B | 0101 | MG Big Bass  | 0181 | Tine EP mf C | 0261 | Vint.Org 1   | 0341 | Dist Chord A | 0421 | Atk Flute A  |
| 0022 | Unison Saw C | 0102 | Jungle Bass  | 0182 | Tine EP ff A | 0262 | Vint.Org 2   | 0342 | Dist Chord B | 0422 | Atk Flute B  |
| 0023 | Super Saw A  | 0103 | Garage Bass  | 0183 | Tine EP ff B | 0263 | Vint.Org 3   | 0343 | Dist Chord C | 0423 | Atk Flute C  |
| 0024 | Super Saw B  | 0104 | 106 Bs56     | 0184 | Tine EP ff C | 0264 | Vint.Org 4   | 0344 | Dst Gtr Riff | 0424 | Flute A      |
| 0025 | Super Saw C  | 0105 | SH-101 Bs A  | 0185 | Dyno EP mp A | 0265 | R_ORGAN A    | 0345 | Gtr Trill    | 0425 | Flute B      |
| 0026 | Trance Saw A | 0106 | SH-101 Bs B  | 0186 | Dyno EP mp B | 0266 | Lite Dst Org | 0346 | Clm Gtr Cut  | 0426 | Flute C      |
| 0027 | Trance Saw B | 0107 | SH-101 Bs C  | 0187 | Dyno EP mp C | 0267 | Positive '8  | 0347 | Gtr Cut 1    | 0427 | Piccolo A    |
| 0028 | Trance Saw C | 0108 | TB Natural   | 0188 | Dyno EP mf A | 0268 | Pipe Organ   | 0348 | Gtr Cut 2    | 0428 | Piccolo B    |
| 0029 | Alpha Rave   | 0109 | Poly Bass    | 0189 | Dyno EP mf B | 0269 | Cathedrl Org | 0349 | Gtr Cut 3    | 0429 | Piccolo C    |
| 0030 | Saw Sync A   | 0110 | Organ Bass   | 0190 | Dyno EP mf C | 0270 | Nylon Gtr1 A | 0350 | Gtr Cut 4    | 0430 | Pan Flute    |
| 0031 | Saw Sync B   | 0111 | Voco Bass    | 0191 | Dyno EP ff A | 0271 | Nylon Gtr1 B | 0351 | Wah Gtr Riff | 0431 | JD Rad Hose  |
| 0032 | Saw Sync C   | 0112 | MG Bass 2 A  | 0192 | Dyno EP ff B | 0272 | Nylon Gtr1 C | 0352 | E.Gtr Harm   | 0432 | Shakuhachi   |
| 0033 | TB Dst Saw A | 0113 | MG Bass 2 B  | 0193 | Dyno EP ff C | 0273 | Nylon Gtr2 A | 0353 | JD ScrapeGut | 0433 | JD Fl Push   |
| 0034 | TB Dst Saw B | 0114 | MG Bass 2 C  | 0194 | Wurly mp A   | 0274 | Nylon Gtr2 B | 0354 | Harp A       | 0434 | Clarinet A   |
| 0035 | TB Dst Saw C | 0115 | MG Bass 3    | 0195 | Wurly mp B   | 0275 | Nylon Gtr2 C | 0355 | Harp B       | 0435 | Clarinet B   |
| 0036 | Juno Sqr HD  | 0116 | MG Bass 4    | 0196 | Wurly mp C   | 0276 | Bright Gtr A | 0356 | Harp C       | 0436 | Clarinet C   |
| 0037 | MG Sqr HD    | 0117 | MC Bass A    | 0197 | Wurly mf A   | 0277 | Bright Gtr B | 0357 | Banjo A      | 0437 | Oboe Mezzo A |
| 0038 | P5 Sqr HD    | 0118 | MC Bass B    | 0198 | Wurly mf B   | 0278 | Bright Gtr C | 0358 | Banjo B      | 0438 | Oboe Mezzo B |
| 0039 | OB2 Sqr HD   | 0119 | MC Bass C    | 0199 | Wurly mf C   | 0279 | Ac.Gtr mp A  | 0359 | Banjo C      | 0439 | Oboe Mezzo C |
| 0040 | Custm Sqr HD | 0120 | SH-101 Bs 4A | 0200 | Wurly ff A   | 0280 | Ac.Gtr mp B  | 0360 | Sitar A      | 0440 | Oboe Forte A |
| 0041 | 106SubOsc HD | 0121 | SH-101 Bs 4B | 0201 | Wurly ff B   | 0281 | Ac.Gtr mp C  | 0361 | Sitar B      | 0441 | Oboe Forte B |
| 0042 | TB303 Sqr HD | 0122 | SH-101 Bs 4C | 0202 | Wurly ff C   | 0282 | Ac.Gtr mf A  | 0362 | Sitar C      | 0442 | Oboe Forte C |
| 0043 | Fat Square   | 0123 | Atk Syn Bass | 0203 | Lo-Fi Wurly  | 0283 | Ac.Gtr mf B  | 0363 | Sitar Drm A  | 0443 | E.Horn A     |
| 0044 | JP-8 Square  | 0124 | Warm Pad A   | 0204 | Soft SA EP A | 0284 | Ac.Gtr mf C  | 0364 | Sitar Drm B  | 0444 | E.Horn B     |
| 0045 | TB DstSqr 1A | 0125 | Warm Pad B   | 0205 | Soft SA EP B | 0285 | Ac.Gtr ff A  | 0365 | Sitar Drm C  | 0445 | E.Horn C     |
| 0046 | TB DstSqr 1B | 0126 | Warm Pad C   | 0206 | Soft SA EP C | 0286 | Ac.Gtr ff B  | 0366 | E.Sitar A    | 0446 | Bassoon A    |
| 0047 | TB DstSqr 1C | 0127 | OB2 Pad 1 A  | 0207 | Hard SA EP A | 0287 | Ac.Gtr ff C  | 0367 | E.Sitar B    | 0447 | Bassoon B    |
| 0048 | Dist SquareA | 0128 | OB2 Pad 1 B  | 0208 | Hard SA EP B | 0288 | Ac.Gtr Sld A | 0368 | E.Sitar C    | 0448 | Bassoon C    |
| 0049 | Dist SquareB | 0129 | OB2 Pad 1 C  | 0209 | Hard SA EP C | 0289 | Ac.Gtr Sld B | 0369 | Santur A     | 0449 | Recorder A   |
| 0050 | Dist SquareC | 0130 | OB2 Pad 2 A  | 0210 | SA EP Ens A  | 0290 | Ac.Gtr Sld C | 0370 | Santur B     | 0450 | Recorder B   |
| 0051 | Juno Pls HD  | 0131 | OB2 Pad 2 B  | 0211 | SA EP Ens B  | 0291 | Ac.Gtr Hrm A | 0371 | Santur C     | 0451 | Recorder C   |
| 0052 | JP8 Pls 05HD | 0132 | OB2 Pad 2 C  | 0212 | SA EP Ens C  | 0292 | Ac.Gtr Hrm B | 0372 | Dulcimer A   | 0452 | SopranoSax A |
| 0053 | JP8 Pls 15HD | 0133 | D-50 HeavenA | 0213 | SA E.Piano A | 0293 | Ac.Gtr Hrm C | 0373 | Dulcimer B   | 0453 | SopranoSax B |
| 0054 | JP8 Pls 25HD | 0134 | D-50 HeavenB | 0214 | SA E.Piano B | 0294 | Jazz Gtr A   | 0374 | Dulcimer C   | 0454 | SopranoSax C |
| 0055 | JP8 Pls 30HD | 0135 | D-50 HeavenC | 0215 | SA E.Piano C | 0295 | Jazz Gtr B   | 0375 | Shamisen A   | 0455 | Alto Sax Vib |
| 0056 | JP8 Pls 40HD | 0136 | Syn Vox 1 A  | 0216 | 80's E.Pno 1 | 0296 | Jazz Gtr C   | 0376 | Shamisen B   | 0456 | Soft Alto A  |
| 0057 | JP8 Pls 45HD | 0137 | Syn Vox 1 B  | 0217 | 80's E.Pno 2 | 0297 | Clean Gtr A  | 0377 | Shamisen C   | 0457 | Soft Alto B  |
| 0058 | Syn Pulse 1  | 0138 | Syn Vox 1 C  | 0218 | Hard E.Pno   | 0298 | Clean Gtr B  | 0378 | Koto A       | 0458 | Soft Alto C  |
| 0059 | Syn Pulse 2  | 0139 | Syn Vox 2 A  | 0219 | Celesta      | 0299 | Clean Gtr C  | 0379 | Koto B       | 0459 | Wide Sax A   |
| 0060 | MG Tri HD    | 0140 | Syn Vox 2 B  | 0220 | Music Box    | 0300 | Clr Mt Gtr A | 0380 | Koto C       | 0460 | Wide Sax B   |
| 0061 | 700 Triangle | 0141 | Syn Vox 2 C  | 0221 | Reg.Clav A   | 0301 | Clr Mt Gtr B | 0381 | Ac.Bass A    | 0461 | Wide Sax C   |
| 0062 | Syn Triangle | 0142 | SBF Vox A    | 0222 | Reg.Clav B   | 0302 | Clr Mt Gtr C | 0382 | Ac.Bass B    | 0462 | BreathySax A |
| 0063 | JD Triangle  | 0143 | SBF Vox B    | 0223 | Reg.Clav C   | 0303 | E.Gtr Ld 1   | 0383 | Ac.Bass C    | 0463 | BreathySax B |
| 0064 | ARP Sine HD  | 0144 | SBF Vox C    | 0224 | Retro Clav A | 0304 | E.Gtr Ld 2   | 0384 | FngrCmp Bs A | 0464 | BreathySax C |
| 0065 | Sine         | 0145 | SBF Vox Lp   | 0225 | Retro Clav B | 0305 | Brt Strat A  | 0385 | FngrCmp Bs B | 0465 | Tenor Sax A  |
| 0066 | CalcSIN2     | 0146 | Aah Formant  | 0226 | Retro Clav C | 0306 | Brt Strat B  | 0386 | FngrCmp Bs C | 0466 | Tenor Sax B  |
| 0067 | KG800 Lead   | 0147 | Eeh Formant  | 0227 | Tight Clav A | 0307 | Brt Strat C  | 0387 | Finger Bs A  | 0467 | Tenor Sax C  |
| 0068 | MG Fs Lead   | 0148 | lih Formant  | 0228 | Tight Clav B | 0308 | SlwPick70s A | 0388 | Finger Bs B  | 0468 | Bari.Sax 1 A |
| 0069 | Juno Saw+Sub | 0149 | Ooh Formant  | 0229 | Tight Clav C | 0309 | SlwPick70s B | 0389 | Finger Bs C  | 0469 | Bari.Sax 1 B |
| 0070 | 260 Sub OSC  | 0150 | Uuh Formant  | 0230 | Hard Clav A  | 0310 | SlwPick70s C | 0390 | Precision Bs | 0470 | Bari.Sax 1 C |
| 0071 | Sptc2 20     | 0151 | Ac.Pno p A L | 0231 | Hard Clav B  | 0311 | FstPick70s A | 0391 | Jz Bs Soft A | 0471 | Bari.Sax 2 A |
| 0072 | JD EML 5th   | 0152 | Ac.Pno p A R | 0232 | Hard Clav C  | 0312 | FstPick70s B | 0392 | Jz Bs Soft B | 0472 | Bari.Sax 2 B |
| 0073 | SBF Hrd Ld 1 | 0153 | Ac.Pno p B L | 0233 | JD Clav      | 0313 | FstPick70s C | 0393 | Jz Bs Soft C | 0473 | Bari.Sax 2 C |
| 0074 | SBF Hrd Ld 2 | 0154 | Ac.Pno p B R | 0234 | Harpsi A     | 0314 | Plk Strat A  | 0394 | 6-FngBsSft A | 0474 | Musette      |
| 0075 | Digi Attack  | 0155 | Ac.Pno p C L | 0235 | Harpsi B     | 0315 | Plk Strat B  | 0395 | 6-FngBsSft B | 0475 | Harmonica A  |
| 0076 | JD Fine Wine | 0156 | Ac.Pno p C R | 0236 | Harpsi C     | 0316 | Plk Strat C  | 0396 | 6-FngBsSft C | 0476 | Harmonica B  |
| 0077 | Digi Loop 1  | 0157 | Ac.Pno f A L | 0237 | JD Full Draw | 0317 | Strat Mute A | 0397 | ThumbMtbS pA | 0477 | Harmonica C  |
| 0078 | Digi Loop 2  | 0158 | Ac.Pno f A R | 0238 | Org Basic 1  | 0318 | Strat Mute B | 0398 | ThumbMtbS pB | 0478 | Blues G-harp |
| 0079 | JD MetalWind | 0159 | Ac.Pno f B L | 0239 | Org Basic 2  | 0319 | Strat Mute C | 0399 | ThumbMtbS pC | 0479 | Flugel A     |
| 0080 | Atmosphere   | 0160 | Ac.Pno f B R | 0240 | Ballad Org   | 0320 | Funk Gtr A   | 0400 | ThumbMtbS fA | 0480 | Flugel B     |

## Liste des formes d'onde

| No.  | Forme d'onde | No.  | Forme d'onde | No.  | Forme d'onde | No.  | Forme d'onde | No.  | Forme d'onde | No.  | Forme d'onde |
|------|--------------|------|--------------|------|--------------|------|--------------|------|--------------|------|--------------|
| 0481 | Flugel C     | 0561 | Full Str C L | 0641 | JD Nasty     | 0721 | Drive Hit    | 0801 | Power Kick   | 0881 | Dry Snr f    |
| 0482 | Trumpet A    | 0562 | Full Str C R | 0642 | Fat SparkVox | 0722 | Filtered Hit | 0802 | R&B Kick L   | 0882 | Ballad Snr   |
| 0483 | Trumpet B    | 0563 | ChmbrStrAtkA | 0643 | JD Spark Vox | 0723 | Mild Hit     | 0803 | R&B Kick R   | 0883 | Light Snr p  |
| 0484 | Trumpet C    | 0564 | ChmbrStrAtkB | 0644 | JD Cutters   | 0724 | Narrow Hit 1 | 0804 | Rk CmpKick L | 0884 | Light Snr f  |
| 0485 | Wide Tp A    | 0565 | ChmbrStrAtkC | 0645 | JD Rattles   | 0725 | Narrow Hit 2 | 0805 | Rk CmpKick R | 0885 | Light Snr ff |
| 0486 | Wide Tp B    | 0566 | ChmbrStrRevA | 0646 | Xylo Seq.    | 0726 | Euro Hit     | 0806 | MaxLow Kick1 | 0886 | Light SnrRim |
| 0487 | Wide Tp C    | 0567 | ChmbrStrRevB | 0647 | JD Tin Wave  | 0727 | Dist Hit     | 0807 | MaxLow Kick2 | 0887 | Click Snr p  |
| 0488 | Mute Tp A    | 0568 | ChmbrStrRevC | 0648 | JD Anklungs  | 0728 | Thin Beef    | 0808 | MaxLow Kick3 | 0888 | Click Snr f  |
| 0489 | Mute Tp B    | 0569 | Vls Pizz A   | 0649 | JD Shami     | 0729 | Tao Hit      | 0809 | Dist Kick    | 0889 | Click Snr ff |
| 0490 | Mute Tp C    | 0570 | Vls Pizz B   | 0650 | SynBassClick | 0730 | Smear Hit 1  | 0810 | FB Kick      | 0890 | Rock Snr p   |
| 0491 | Trombone A   | 0571 | Vls Pizz C   | 0651 | JD EP Atk    | 0731 | Smear Hit 2  | 0811 | Rough Kick1  | 0891 | Rock Snr mf  |
| 0492 | Trombone B   | 0572 | VlsPizzRev A | 0652 | EP Release   | 0732 | LoFi Min Hit | 0812 | Rough Kick2  | 0892 | Rock Snr f   |
| 0493 | Trombone C   | 0573 | VlsPizzRev B | 0653 | Org Click 1  | 0733 | Orch. Hit    | 0813 | Rough Kick3  | 0893 | Rock Rim p   |
| 0494 | Tbn mf A     | 0574 | VlsPizzRev C | 0654 | Org Click 2  | 0734 | Punch Hit    | 0814 | Click Kick   | 0894 | Rock Rim mf  |
| 0495 | Tbn mf B     | 0575 | Vcs Pizz A   | 0655 | Org Click 3  | 0735 | O'Skool Hit  | 0815 | Pick Kick    | 0895 | Rock Rim f   |
| 0496 | Tbn mf C     | 0576 | Vcs Pizz B   | 0656 | Org Click 4  | 0736 | Philly Hit   | 0816 | Back Kick    | 0896 | Reg.SnrGst L |
| 0497 | Tuba A       | 0577 | Vcs Pizz C   | 0657 | Org Click 5  | 0737 | Metal Vox W1 | 0817 | Vinyl Kick   | 0897 | Reg.SnrGst R |
| 0498 | Tuba B       | 0578 | VcsPizzRev A | 0658 | Org Leakage  | 0738 | Metal Vox L1 | 0818 | Low Kick 1   | 0898 | Rock Snr Gst |
| 0499 | Tuba C       | 0579 | VcsPizzRev B | 0659 | MG Noise Fx  | 0739 | Metal Vox W2 | 0819 | Boys Kick    | 0899 | Sft Snr Gst  |
| 0500 | Sft F.Horn A | 0580 | VcsPizzRev C | 0660 | JD Sm Metal  | 0740 | Metal Vox L2 | 0820 | Hippie Kick  | 0900 | Jazz Snr p   |
| 0501 | Sft F.Horn B | 0581 | PizzzyTechno | 0661 | JDSrikePole  | 0741 | Metal Vox W3 | 0821 | Frenzy Kick  | 0901 | Jazz Snr mf  |
| 0502 | Sft F.Horn C | 0582 | Female Ahs A | 0662 | Ice Crash    | 0742 | Metal Vox L3 | 0822 | PlasticKick1 | 0902 | Jazz Snr f   |
| 0503 | French Hrn A | 0583 | Female Ahs B | 0663 | JD Switch    | 0743 | Scratch 1    | 0823 | Swallow Kick | 0903 | Jazz Snr ff  |
| 0504 | French Hrn C | 0584 | Female Ahs C | 0664 | JD Tuba Slap | 0744 | Scratch 2    | 0824 | Neck Kick    | 0904 | Jazz Rim p   |
| 0505 | F.HornSect A | 0585 | Female Oos A | 0665 | JD Plink     | 0745 | Scratch 3    | 0825 | 70's Kick    | 0905 | Jazz Rim mf  |
| 0506 | F.HornSect B | 0586 | Female Oos B | 0666 | JD Plunk     | 0746 | Scratch 4    | 0826 | Skool Kick   | 0906 | Jazz Rim f   |
| 0507 | F.HornSect C | 0587 | Female Oos C | 0667 | TVF Trigger  | 0747 | Scratch 5    | 0827 | Dance Kick   | 0907 | Jazz Rim ff  |
| 0508 | Tp Section A | 0588 | Male Aahs A  | 0668 | Cutting Nz   | 0748 | Scratch 6    | 0828 | HipHop Kick1 | 0908 | Jz Brsh Slap |
| 0509 | Tp Section B | 0589 | Male Aahs B  | 0669 | Ac.Bass Body | 0749 | Scratch 7    | 0829 | HipHop Kick2 | 0909 | Jz Brsh Swsh |
| 0510 | Tp Section C | 0590 | Male Aahs C  | 0670 | Flute Pad Nz | 0750 | Scratch 8    | 0830 | Pin Kick     | 0910 | Jazz Snr p   |
| 0511 | OctBrs p A L | 0591 | Jazz Doos A  | 0671 | Applause     | 0751 | Scratch 9    | 0831 | Low Kick 2   | 0911 | Swish&Turn f |
| 0512 | OctBrs p A R | 0592 | Jazz Doos B  | 0672 | River        | 0752 | Scratch 10   | 0832 | Low Kick 3   | 0912 | Snr Roll     |
| 0513 | OctBrs p B L | 0593 | Jazz Doos C  | 0673 | Thunder      | 0753 | MG Zap 1     | 0833 | AnalogKick 1 | 0913 | Snr Roll Lp  |
| 0514 | OctBrs p B R | 0594 | Jz Doos Lp A | 0674 | Monsoon      | 0754 | MG Zap 2     | 0834 | PlasticKick2 | 0914 | Soft Jz Roll |
| 0515 | OctBrs p C L | 0595 | Jz Doos Lp B | 0675 | Stream       | 0755 | MG Zap 3     | 0835 | PlasticKick3 | 0915 | BrushRoll Lp |
| 0516 | OctBrs p C R | 0596 | Jz Doos Lp C | 0676 | Bubble       | 0756 | MG Zap 4     | 0836 | TR909 Kick 1 | 0916 | GoodOld Snr1 |
| 0517 | OctBrs f A L | 0597 | Gospel Hum A | 0677 | Bird Song    | 0757 | MG Zap 5     | 0837 | TR909 Kick 2 | 0917 | GoodOld Snr2 |
| 0518 | OctBrs f A R | 0598 | Gospel Hum B | 0678 | Dog Bark     | 0758 | MG Zap 6     | 0838 | AnalogKick 2 | 0918 | GoodOld Snr3 |
| 0519 | OctBrs f B L | 0599 | Gospel Hum C | 0679 | Gallop       | 0759 | MG Zap 7     | 0839 | TR909 Kick 3 | 0919 | GoodOld Snr4 |
| 0520 | OctBrs f B R | 0600 | Soprano Vox  | 0680 | Vint.Phone   | 0760 | MG Zap 8     | 0840 | AnalogKick 3 | 0920 | GoodOld Snr5 |
| 0521 | OctBrs f C L | 0601 | Kalimba      | 0681 | Office Phone | 0761 | MG Zap 9     | 0841 | AnalogKick 4 | 0921 | GoodOld Snr6 |
| 0522 | OctBrs f C R | 0602 | JD Klmba Atk | 0682 | Mobile Phone | 0762 | MG Zap 10    | 0842 | AnalogKick 5 | 0922 | Dirty Snr 1  |
| 0523 | Brs Fall 1 L | 0603 | JD Wood Crak | 0683 | Door Creak   | 0763 | MG Zap 11    | 0843 | AnalogKick 6 | 0923 | Dirty Snr 2  |
| 0524 | Brs Fall 1 R | 0604 | JD Gamelan 1 | 0684 | Door Slam    | 0764 | MG Blip      | 0844 | TR606DstKick | 0924 | Dirty Snr 3  |
| 0525 | Brs Fall 2 L | 0605 | JD Gamelan 2 | 0685 | Car Engine   | 0765 | Beam HiQ     | 0845 | TR808 Kick   | 0925 | Dirty Snr 4  |
| 0526 | Brs Fall 2 R | 0606 | JD Gamelan 3 | 0686 | Car Slip     | 0766 | MG Attack    | 0846 | TR909 Kick 4 | 0926 | Dirty Snr 5  |
| 0527 | OrchUnis A L | 0607 | JD Log Drum  | 0687 | Car Pass     | 0767 | Syn Low Atk1 | 0847 | TR909 Kick 5 | 0927 | Dirty Snr 6  |
| 0528 | OrchUnis A R | 0608 | JD Hooky     | 0688 | Crash Seq.   | 0768 | Syn Low Atk2 | 0848 | SH32 Kick    | 0928 | Dirty Snr 7  |
| 0529 | OrchUnis B L | 0609 | JD Tabla     | 0689 | Gun Shot     | 0769 | Syn Hrd Atk1 | 0849 | TR707 Kick   | 0929 | Dirty Snr 8  |
| 0530 | OrchUnis B R | 0610 | JD Xylo      | 0690 | Siren        | 0770 | Syn Hrd Atk2 | 0850 | TR909 Kick 6 | 0930 | Dirty Snr 9  |
| 0531 | OrchUnis C L | 0611 | Marimba      | 0691 | Train Pass   | 0771 | Syn Hrd Atk3 | 0851 | Roll Kick    | 0931 | Dirty Snr 10 |
| 0532 | OrchUnis C R | 0612 | Vibraphone   | 0692 | Airplane     | 0772 | Syn Hrd Atk4 | 0852 | Reg.Snr1 p L | 0932 | Grit Snr 1   |
| 0533 | Violin Vib A | 0613 | Glocken      | 0693 | Space Voyage | 0773 | Syn Mtl Atk1 | 0853 | Reg.Snr1 p R | 0933 | Grit Snr 2   |
| 0534 | Violin Vib B | 0614 | Steel Drums  | 0694 | Blow Loop    | 0774 | Syn Mtl Atk2 | 0854 | Reg.Snr1mf L | 0934 | Grit Snr 3   |
| 0535 | Violin Vib C | 0615 | JD Pole Lp   | 0695 | Laugh        | 0775 | Syn Swt Atk1 | 0855 | Reg.Snr1mf R | 0935 | Grit Snr 4   |
| 0536 | Violin A     | 0616 | JD BottleHit | 0696 | Scream       | 0776 | Syn Swt Atk2 | 0856 | Reg.Snr1 f L | 0936 | LoBit SnrFlm |
| 0537 | Violin B     | 0617 | D-50 Bell A  | 0697 | Punch        | 0777 | Syn Swt Atk3 | 0857 | Reg.Snr1 f R | 0937 | Lo-Bit Snr 1 |
| 0538 | Violin C     | 0618 | D-50 Bell B  | 0698 | Heartbeat    | 0778 | Syn Swt Atk4 | 0858 | Reg.Snr1ff L | 0938 | Lo-Bit Snr 2 |
| 0539 | Cello Vib A  | 0619 | D-50 Bell C  | 0699 | Footsteps    | 0779 | Syn Swt Atk5 | 0859 | Reg.Snr1ff R | 0939 | Lo-Bit Snr 3 |
| 0540 | Cello Vib B  | 0620 | D-50 Bell Lp | 0700 | Machine Gun  | 0780 | Syn Swt Atk6 | 0860 | Reg.Snr2 p L | 0940 | BmbCmp Snr   |
| 0541 | Cello Vib C  | 0621 | Agogo Bell   | 0701 | Laser        | 0781 | Syn Swt Atk7 | 0861 | Reg.Snr2 p R | 0941 | MrchCmp Snr  |
| 0542 | Cello A      | 0622 | Finger Bell  | 0702 | Thunder Lp   | 0782 | Reg.Kick p L | 0862 | Reg.Snr2 f L | 0942 | Frenzy Snr 1 |
| 0543 | Cello B      | 0623 | JD Cowbell   | 0703 | Ac.Bass Nz 1 | 0783 | Reg.Kick p R | 0863 | Reg.Snr2 f R | 0943 | Frenzy Snr 2 |
| 0544 | Cello C      | 0624 | Tubular Bell | 0704 | Ac.Bass Nz 2 | 0784 | Reg.Kick f L | 0864 | Reg.Snr2ff L | 0944 | Slap Snr 1   |
| 0545 | VI Sect. A L | 0625 | Church Bell  | 0705 | E.Bass Nz 1  | 0785 | Reg.Kick f R | 0865 | Reg.Snr2ff R | 0945 | Keen Snr 1   |
| 0546 | VI Sect. A R | 0626 | Mild CanWave | 0706 | E.Bass Nz 2  | 0786 | Reg.Kick ffl | 0866 | Reg.SnrFlm L | 0946 | Reggae Snr   |
| 0547 | VI Sect. B L | 0627 | JD Crystal   | 0707 | E.Bass Slide | 0787 | Reg.Kick ffr | 0867 | Reg.SnrFlm R | 0947 | DR660 Snr    |
| 0548 | VI Sect. B R | 0628 | Bell Organ   | 0708 | DistGtr Nz 1 | 0788 | Rock Kick p  | 0868 | Amb.Snr1 p L | 0948 | Pop Snr p    |
| 0549 | VI Sect. C L | 0629 | Old DigiBell | 0709 | DistGtr Nz 2 | 0789 | Rock Kick f  | 0869 | Amb.Snr1 p R | 0949 | Pop Snr f    |
| 0550 | VI Sect. C R | 0630 | JD Bell Wave | 0710 | DistGtr Nz 3 | 0790 | Jazz Kick p  | 0870 | Amb.Snr1 f L | 0950 | Pop Snr Rim  |
| 0551 | Vc Sect. A L | 0631 | TinyBellWave | 0711 | GtrStroke Nz | 0791 | Jazz Kick mf | 0871 | Amb.Snr1 f R | 0951 | Med Snare    |
| 0552 | Vc Sect. A R | 0632 | Vib Wave     | 0712 | Gtr Fret Nz1 | 0792 | Jazz Kick f  | 0872 | Amb.Snr2 p L | 0952 | Jngl pkt Snr |
| 0553 | Vc Sect. B L | 0633 | JD Brt Digi  | 0713 | Gtr Fret Nz2 | 0793 | Dry Kick 1   | 0873 | Amb.Snr2 p R | 0953 | Pocket Snr   |
| 0554 | Vc Sect. B R | 0634 | Med Digi     | 0714 | Gtr Fret Nz3 | 0794 | Tight Kick 1 | 0874 | Amb.Snr2 f L | 0954 | Flange Snr   |
| 0555 | Vc Sect. C L | 0635 | Bagpipe      | 0715 | ClassicHseHt | 0795 | Tight Kick 2 | 0875 | Amb.Snr2 f R | 0955 | Slap Snr 2   |
| 0556 | Vc Sect. C R | 0636 | Digital Vox  | 0716 | OrangeHit 1  | 0796 | Old Kick     | 0876 | Piccolo Snr  | 0956 | Analog Snr 1 |
| 0557 | Full Str A L | 0637 | JD WallyWave | 0717 | OrangeHit 2  | 0797 | Jz Dry Kick  | 0877 | Maple Snr    | 0957 | Analog Snr 2 |
| 0558 | Full Str A R | 0638 | JD Brusky Lp | 0718 | OrangeHit 3  | 0798 | Bright Kick  | 0878 | Natural Snr1 | 0958 | Analog Snr 3 |
| 0559 | Full Str B L | 0639 | Bright Form  | 0719 | 7th Hit      | 0799 | Dry Kick 2   | 0879 | Natural Snr2 | 0959 | Jam Snr      |
| 0560 | Full Str B R | 0640 | Mild Form    | 0720 | Brassy Hit   | 0800 | Dry Kick 3   | 0880 | Dry Snr p    | 0960 | Back Snr     |

## Liste des formes d'onde

| No.  | Forme d'onde | No.  | Forme d'onde | No.  | Forme d'onde | No.  | Forme d'onde |
|------|--------------|------|--------------|------|--------------|------|--------------|
| 0961 | Keen Snr 2   | 1041 | Sharp Hi Tom | 1121 | Splash Cym   | 1201 | Cabasa Cut   |
| 0962 | Boys Snr 1   | 1042 | Dry Lo Tom   | 1122 | Jazz Crash   | 1202 | Maracas      |
| 0963 | Slap Snr 3   | 1043 | Dry Hi Tom   | 1123 | TR909 Crash  | 1203 | 808 Maracas  |
| 0964 | Neck Snr     | 1044 | TR909 Tom    | 1124 | TR606 Cym    | 1204 | R8 Shaker 1  |
| 0965 | Artful Snr   | 1045 | TR909 DstTom | 1125 | Ride Cymbal  | 1205 | R8 Shaker 2  |
| 0966 | Pin Snr      | 1046 | TR808 Tom    | 1126 | Ride Bell    | 1206 | Shaker 1     |
| 0967 | Chemical Snr | 1047 | TR606 Tom    | 1127 | Rock Rd Cup  | 1207 | Shaker 2     |
| 0968 | Sizzle Snr   | 1048 | Deep Tom     | 1128 | Rock Rd Edge | 1208 | Bone Shake   |
| 0969 | Tiny Snare   | 1049 | Reg.CHH 1 p  | 1129 | Jazz Ride p  | 1209 | CR78 Guiro   |
| 0970 | R&B Snare 1  | 1050 | Reg.CHH 1 mf | 1130 | Jazz Ride mf | 1210 | Guiro 1      |
| 0971 | R&B Snare 2  | 1051 | Reg.CHH 1 f  | 1131 | TR909 Ride   | 1211 | Guiro 2      |
| 0972 | Cross Snr    | 1052 | Reg.CHH 1 ff | 1132 | TR707 Ride   | 1212 | Guiro Long   |
| 0973 | Grave Snr    | 1053 | Reg.CHH 2 mf | 1133 | China Cymbal | 1213 | TR727Quijada |
| 0974 | Boys Snr 2   | 1054 | Reg.CHH 2 f  | 1134 | Concert Cym  | 1214 | Vibraslap    |
| 0975 | Boys Snr 3   | 1055 | Reg.CHH 2 ff | 1135 | Hand Clap    | 1215 | Tamborine 1  |
| 0976 | Low Down Snr | 1056 | Reg.PHH mf   | 1136 | Club Clap    | 1216 | Tamborine 2  |
| 0977 | TR909 Snr 1  | 1057 | Reg.PHH f    | 1137 | Short Clap   | 1217 | Tamborine 3  |
| 0978 | TR909 Snr 2  | 1058 | Reg.OHH mf   | 1138 | Real Clap    | 1218 | CR78 Tamb    |
| 0979 | TR909 Snr 3  | 1059 | Reg.OHH f    | 1139 | Bright Clap  | 1219 | TablaBayam 1 |
| 0980 | TR909 Snr 4  | 1060 | Reg.OHH ff   | 1140 | R8 Clap      | 1220 | TablaBayam 2 |
| 0981 | TR909 Snr 5  | 1061 | Rock CHH1 mf | 1141 | Gospel Clap  | 1221 | TablaBayam 3 |
| 0982 | TR909 Snr 6  | 1062 | Rock CHH1 f  | 1142 | Amb Clap     | 1222 | TablaBayam 4 |
| 0983 | TR808 Snr 1  | 1063 | Rock CHH2 mf | 1143 | Hip Clap     | 1223 | TablaBayam 5 |
| 0984 | TR808 Snr 2  | 1064 | Rock CHH2 f  | 1144 | Funk Clap    | 1224 | TablaBayam 6 |
| 0985 | TR808 Snr 3  | 1065 | Rock PHH     | 1145 | Group Clap   | 1225 | TablaBayam 7 |
| 0986 | TR808 Snr 4  | 1066 | Rock OHH     | 1146 | Claptail     | 1226 | Cajon 1      |
| 0987 | Lite Snare   | 1067 | Lo-Bit CHH 1 | 1147 | Planet Clap  | 1227 | Cajon 2      |
| 0988 | TR808 Snr 5  | 1068 | Lo-Bit CHH 2 | 1148 | Royal Clap   | 1228 | Cajon 3      |
| 0989 | TR808 Snr 6  | 1069 | Lo-Bit CHH 3 | 1149 | Happy Clap   | 1229 | Udo          |
| 0990 | TR808 Snr 7  | 1070 | Lo-Bit CHH 4 | 1150 | TR808 Clap 1 | 1230 | Udu Pot Hi   |
| 0991 | TR606 Snr 1  | 1071 | Lo-Bit CHH 5 | 1151 | Disc Clap    | 1231 | Udu Pot Slp  |
| 0992 | TR606 Snr 2  | 1072 | Modern CHH   | 1152 | Dist Clap    | 1232 | SprgDrm Hit  |
| 0993 | CR78 Snare   | 1073 | HipHop CHH 1 | 1153 | Old Clap     | 1233 | Op Pandeiro  |
| 0994 | Urbn Sn Roll | 1074 | Urban CHH    | 1154 | TR909 Clap 1 | 1234 | Mt Pandeiro  |
| 0995 | Jngl SnrRoll | 1075 | Bang CHH     | 1155 | TR909 Clap 2 | 1235 | Cuica        |
| 0996 | Reg.Stick L  | 1076 | LowDwn CHH   | 1156 | TR808 Clap 2 | 1236 | Timpani p    |
| 0997 | Reg.Stick R  | 1077 | Disc CHH     | 1157 | TR707 Clap   | 1237 | Timpani f    |
| 0998 | Soft Stick   | 1078 | Club CHH 1   | 1158 | Cheap Clap   | 1238 | Timpani Roll |
| 0999 | Hard Stick   | 1079 | HipHop CHH 2 | 1159 | Finger Snap  | 1239 | Timpani Lp   |
| 1000 | Wild Stick   | 1080 | TR909 CHH 1  | 1160 | Club FinSnap | 1240 | ConcertBD p  |
| 1001 | Rock Stick   | 1081 | TR909 CHH 2  | 1161 | Single Snap  | 1241 | ConcertBD f  |
| 1002 | Lo-Bit Stk 1 | 1082 | Shaky CHH    | 1162 | Snap         | 1242 | ConcertBD ff |
| 1003 | Lo-Bit Stk 2 | 1083 | Club CHH 2   | 1163 | Group Snap   | 1243 | ConcertBD Lp |
| 1004 | Lo-Bit Stk 3 | 1084 | TR808 CHH 1  | 1164 | Vox Kick 1   | 1244 | Triangle 1   |
| 1005 | Lo-Bit Stk 4 | 1085 | TR808 CHH 2  | 1165 | Vox Kick 2   | 1245 | Triangle 2   |
| 1006 | Dry Stick 1  | 1086 | TR606 CHH 1  | 1166 | VoxKickSweep | 1246 | Tibet Cymbal |
| 1007 | Dry Stick 2  | 1087 | TR606 CHH 2  | 1167 | Vox Snare 1  | 1247 | Slight Bell  |
| 1008 | Dry Stick 3  | 1088 | TR606 DstCHH | 1168 | Vox Snare 2  | 1248 | Wind Chime   |
| 1009 | Dry Stick 4  | 1089 | Lite CHH     | 1169 | Vox Hihat 1  | 1249 | Crotale      |
| 1010 | Dry Stick 5  | 1090 | CR78 CHH     | 1170 | Vox Hihat 2  | 1250 | R8 Click     |
| 1011 | R8 Comp Rim  | 1091 | DR55 CHH     | 1171 | Vox Hihat 3  | 1251 | Metro Bell   |
| 1012 | R&B Rim 1    | 1092 | Neck CHH     | 1172 | Vox Cymbal   | 1252 | Metro Click  |
| 1013 | R&B Rim 2    | 1093 | Dance CHH    | 1173 | Pa!          | 1253 | MC500 Beep 1 |
| 1014 | R&B Rim 3    | 1094 | Street PHH   | 1174 | Chiki!       | 1254 | MC500 Beep 2 |
| 1015 | Neck Rim     | 1095 | Swallow PHH  | 1175 | Cowbell      | 1255 | DR202 Beep   |
| 1016 | Swag Rim     | 1096 | Hip PHH      | 1176 | Cowbell Mute | 1256 | Low Saw1     |
| 1017 | Step Rim     | 1097 | TR909 PHH 1  | 1177 | Wood Block   | 1257 | Low Saw1 inv |
| 1018 | R&B Rim 4    | 1098 | TR909 PHH 2  | 1178 | Claves       | 1258 | Low Saw2     |
| 1019 | Street Rim   | 1099 | TR808 PHH    | 1179 | TR808 Claves | 1259 | Low Pulse 1  |
| 1020 | Regular Rim  | 1100 | TR606 PHH 1  | 1180 | CR78 Beat    | 1260 | Low Pulse 2  |
| 1021 | TR909 Rim    | 1101 | TR606 PHH 2  | 1181 | Castanet     | 1261 | Low Square   |
| 1022 | TR808 Rim    | 1102 | Lo-Bit PHH   | 1182 | Whistle      | 1262 | Low Sine     |
| 1023 | Reg.F.Tom p  | 1103 | Lo-Bit OHH 1 | 1183 | Bongo Hi Mt  | 1263 | Low Triangle |
| 1024 | Reg.F.Tom f  | 1104 | Lo-Bit OHH 2 | 1184 | Bongo Hi Slp | 1264 | Low White Nz |
| 1025 | Reg.L.Tom p  | 1105 | Lo-Bit OHH 3 | 1185 | Bongo Lo Slp | 1265 | Low Pink Nz  |
| 1026 | Reg.L.Tom f  | 1106 | Neck OHH     | 1186 | Bongo Hi Op  | 1266 | DC           |
| 1027 | Reg.M.Tom p  | 1107 | Bang OHH     | 1187 | Bongo Lo Op  | 1267 | Reverse Cym  |
| 1028 | Reg.M.Tom f  | 1108 | HipHop OHH   | 1188 | Conga Hi Mt  |      |              |
| 1029 | Reg.H.Tom p  | 1109 | TR909 OHH 1  | 1189 | Conga Lo Mt  |      |              |
| 1030 | Reg.H.Tom f  | 1110 | TR909 OHH 2  | 1190 | Conga Hi Slp |      |              |
| 1031 | Reg.L.TomFlm | 1111 | TR808 OHH 1  | 1191 | Conga Lo Slp |      |              |
| 1032 | Reg.M.TomFlm | 1112 | TR808 OHH 2  | 1192 | Conga Hi Op  |      |              |
| 1033 | Reg.H.TomFlm | 1113 | TR606 OHH    | 1193 | Conga Lo Op  |      |              |
| 1034 | Jazz Lo Tom  | 1114 | Lite OHH     | 1194 | Conga Slp Op |      |              |
| 1035 | Jazz Mid Tom | 1115 | CR78 OHH     | 1195 | Conga Efx    |      |              |
| 1036 | Jazz Hi Tom  | 1116 | Crash Cym1 p | 1196 | Conga Thumb  |      |              |
| 1037 | Jazz Lo Flm  | 1117 | Crash Cym1 f | 1197 | Timbale 1    |      |              |
| 1038 | Jazz Mid Flm | 1118 | Crash Cym 2  | 1198 | Timbale 2    |      |              |
| 1039 | Jazz Hi Flm  | 1119 | Rock Crash 1 | 1199 | Cabasa Up    |      |              |
| 1040 | Sharp Lo Tom | 1120 | Rock Crash 2 | 1200 | Cabasa Down  |      |              |

# Liste des styles d'arpèges

## PRST (Groupe Preset) Groupe USER

\* Les styles d'arpège sont utilisés en commun par les groupes Preset et utilisateur.

| No. | Nom            | No. | Nom             | No. | Nom              |
|-----|----------------|-----|-----------------|-----|------------------|
| 001 | Basic 1 (A)    | 061 | Seq Ptn 55 (P)  | 121 | Gtr Backing 1(A) |
| 002 | Basic 2 (A)    | 062 | Seq Ptn 56 (P)  | 122 | Gtr Backing 2(A) |
| 003 | Basic 3 (A)    | 063 | Seq Ptn 57 (P)  | 123 | Key Bckng1 (A)   |
| 004 | Basic 4 (A)    | 064 | Seq Ptn 58 (P)  | 124 | Key Bckng2 (A)   |
| 005 | Basic 5 (A)    | 065 | Seq Ptn 59 (P)  | 125 | Key Bckng3 (1-3) |
| 006 | Basic 6 (A)    | 066 | Seq Ptn 60 (P)  | 126 | 1/1 Note Trg (1) |
| 007 | Seq Ptn 1 (2)  | 067 | Bassline 1 (1)  | 127 | 1/2 Note Trg (1) |
| 008 | Seq Ptn 2 (2)  | 068 | Bassline 2 (1)  | 128 | 1/4 Note Trg (1) |
| 009 | Seq Ptn 3 (2)  | 069 | Bassline 3 (1)  |     |                  |
| 010 | Seq Ptn 4 (2)  | 070 | Bassline 4 (1)  |     |                  |
| 011 | Seq Ptn 5 (2)  | 071 | Bassline 5 (1)  |     |                  |
| 012 | Seq Ptn 6 (3)  | 072 | Bassline 6 (1)  |     |                  |
| 013 | Seq Ptn 7 (3)  | 073 | Bassline 7 (1)  |     |                  |
| 014 | Seq Ptn 8 (3)  | 074 | Bassline 8 (1)  |     |                  |
| 015 | Seq Ptn 9 (3)  | 075 | Bassline 9 (1)  |     |                  |
| 016 | Seq Ptn 10 (3) | 076 | Bassline 10 (2) |     |                  |
| 017 | Seq Ptn 11 (3) | 077 | Bassline 11 (2) |     |                  |
| 018 | Seq Ptn 12 (3) | 078 | Bassline 12 (2) |     |                  |
| 019 | Seq Ptn 13 (3) | 079 | Bassline 13 (2) |     |                  |
| 020 | Seq Ptn 14 (3) | 080 | Bassline 14 (2) |     |                  |
| 021 | Seq Ptn 15 (3) | 081 | Bassline 15 (2) |     |                  |
| 022 | Seq Ptn 16 (3) | 082 | Bassline 16 (3) |     |                  |
| 023 | Seq Ptn 17 (3) | 083 | Bassline 17 (3) |     |                  |
| 024 | Seq Ptn 18 (4) | 084 | Bassline 18 (3) |     |                  |
| 025 | Seq Ptn 19 (4) | 085 | Bassline 19 (3) |     |                  |
| 026 | Seq Ptn 20 (4) | 086 | Bassline 20 (3) |     |                  |
| 027 | Seq Ptn 21 (4) | 087 | Bassline 21 (3) |     |                  |
| 028 | Seq Ptn 22 (4) | 088 | Bassline 22 (P) |     |                  |
| 029 | Seq Ptn 23 (4) | 089 | Bassline 23 (P) |     |                  |
| 030 | Seq Ptn 24 (4) | 090 | Bassline 24 (P) |     |                  |
| 031 | Seq Ptn 25 (4) | 091 | Bassline 25 (P) |     |                  |
| 032 | Seq Ptn 26 (4) | 092 | Bassline 26 (P) |     |                  |
| 033 | Seq Ptn 27 (4) | 093 | Bassline 27 (P) |     |                  |
| 034 | Seq Ptn 28 (4) | 094 | Bassline 28 (P) |     |                  |
| 035 | Seq Ptn 29 (4) | 095 | Bassline 29 (P) |     |                  |
| 036 | Seq Ptn 30 (5) | 096 | Bassline 30 (P) |     |                  |
| 037 | Seq Ptn 31 (5) | 097 | Bassline 31 (P) |     |                  |
| 038 | Seq Ptn 32 (6) | 098 | Bassline 32 (P) |     |                  |
| 039 | Seq Ptn 33 (P) | 099 | Bassline 33 (P) |     |                  |
| 040 | Seq Ptn 34 (P) | 100 | Bassline 34 (P) |     |                  |
| 041 | Seq Ptn 35 (P) | 101 | Bassline 35 (P) |     |                  |
| 042 | Seq Ptn 36 (P) | 102 | Bassline 36 (P) |     |                  |
| 043 | Seq Ptn 37 (P) | 103 | Bassline 37 (P) |     |                  |
| 044 | Seq Ptn 38 (P) | 104 | Bassline 38 (P) |     |                  |
| 045 | Seq Ptn 39 (P) | 105 | Bassline 39 (P) |     |                  |
| 046 | Seq Ptn 40 (P) | 106 | Bassline 40 (P) |     |                  |
| 047 | Seq Ptn 41 (P) | 107 | Bassline 41 (P) |     |                  |
| 048 | Seq Ptn 42 (P) | 108 | Sliced 1 (A)    |     |                  |
| 049 | Seq Ptn 43 (P) | 109 | Sliced 2 (A)    |     |                  |
| 050 | Seq Ptn 44 (P) | 110 | Sliced 3 (A)    |     |                  |
| 051 | Seq Ptn 45 (P) | 111 | Sliced 4 (A)    |     |                  |
| 052 | Seq Ptn 46 (P) | 112 | Sliced 5 (A)    |     |                  |
| 053 | Seq Ptn 47 (P) | 113 | Sliced 6 (A)    |     |                  |
| 054 | Seq Ptn 48 (P) | 114 | Sliced 7 (A)    |     |                  |
| 055 | Seq Ptn 49 (P) | 115 | Sliced 8 (A)    |     |                  |
| 056 | Seq Ptn 50 (P) | 116 | Sliced 9 (A)    |     |                  |
| 057 | Seq Ptn 51 (P) | 117 | Sliced 10 (A)   |     |                  |
| 058 | Seq Ptn 52 (P) | 118 | Gtr Arp 1 (4)   |     |                  |
| 059 | Seq Ptn 53 (P) | 119 | Gtr Arp 2 (5)   |     |                  |
| 060 | Seq Ptn 54 (P) | 120 | Gtr Arp 3 (6)   |     |                  |

### Nombre de notes à jouer simultanément

(1) – (6): 1~6

(1-3): 1 basse + 3 d'accord

(A): A votre guise

(P): 1 lorsque que “Motif” (p. 75) est réglé sur “Phrase”

# Liste des groupes rythmiques (Rhythm Group)

## PRST (Groupe Preset) Groupe USER

\* Les groupes rythmiques sont utilisés en commun par les groupes  
Preset et utilisateur.

| No. | Nom         | Kit de batterie recomman-<br>dé |
|-----|-------------|---------------------------------|
| 001 | Pop 1       | PRST:001 Standard Kit1          |
| 002 | Pop 2       | PRST:001 Standard Kit1          |
| 003 | Pop 3       | PRST:001 Standard Kit1          |
| 004 | Pop 4       | PRST:001 Standard Kit1          |
| 005 | Pop 5       | PRST:001 Standard Kit1          |
| 006 | Pop 6       | PRST:001 Standard Kit1          |
| 007 | Pop 7       | PRST:002 Standard Kit2          |
| 008 | Pop 8       | PRST:002 Standard Kit2          |
| 009 | Pop 9       | PRST:002 Standard Kit2          |
| 010 | Rock 1      | PRST:004 Rock Kit 1             |
| 011 | Rock 2      | PRST:005 Rock Kit 2             |
| 012 | Funk        | PRST:001 Standard Kit1          |
| 013 | Fusion      | PRST:001 Standard Kit1          |
| 014 | Jazz        | PRST:006 Brush Jz Kit           |
| 015 | Bossa       | PRST:002 Standard Kit2          |
| 016 | Hip Hop 1   | PRST:012 HipHop&Latin           |
| 017 | Hip Hop 2   | PRST:011 HipHop Kit 2           |
| 018 | R&B 1       | PRST:017 4 Kit MIX              |
| 019 | R&B 2       | PRST:015 HiFi R&B Kit           |
| 020 | Reggae      | PRST:018 Kit-Euro:POP           |
| 021 | Trance 1    | PRST:021 Machine Kit2           |
| 022 | Trance 2    | PRST:018 Kit-Euro:POP           |
| 023 | Techno 1    | PRST:022 ArtificialKit          |
| 024 | Techno 2    | PRST:034 PassionDrums           |
| 025 | House 1     | PRST:019 House Kit              |
| 026 | House 2     | PRST:018 Kit-Euro:POP           |
| 027 | Drum'n Bs   | PRST:003 Standard Kit3          |
| 028 | BreakBeats  | PRST:012 HipHop&Latin           |
| 029 | Disco       | PRST:003 Standard Kit3          |
| 030 | Nu Technica | PRST:020 Nu Technica            |
| 031 | Tabla Phr   | PRST:032 Scrh&Voi&Wld           |
| 032 | Perc Phr    | PRST:031 Percussion             |

# Liste des motifs rythmiques

## PRST (Groupe Preset) Groupe USER

\* Les motifs rythmiques sont utilisés en commun par les groupes Preset et utilisateur.

\* Le tempo préconisé est mentionné entre parenthèses ( )

| No. | Nom           | Kit de batterie recommandé | No. | Nom            | Kit de batterie recommandé | No. | Nom              | Kit de batterie recommandé |
|-----|---------------|----------------------------|-----|----------------|----------------------------|-----|------------------|----------------------------|
| 001 | Pop 1-1 (120) | PRST:001<br>Standard Kit1  | 057 | Pop 8-1 (130)  | PRST:002<br>Standard Kit2  | 113 | Bossa 1 (160)    | PRST:002<br>Standard Kit2  |
| 002 | Pop 1-2 (120) |                            | 058 | Pop 8-2 (130)  |                            | 114 | Bossa 2 (160)    |                            |
| 003 | Pop 1-3 (120) |                            | 059 | Pop 8-3 (130)  |                            | 115 | Bossa 3 (160)    |                            |
| 004 | Pop 1-4 (120) |                            | 060 | Pop 8-4 (130)  |                            | 116 | Bossa 4 (160)    |                            |
| 005 | Pop 1-5 (120) |                            | 061 | Pop 8-5 (130)  |                            | 117 | Bossa 5 (160)    |                            |
| 006 | Pop 1-6 (120) |                            | 062 | Pop 8-6 (130)  |                            | 118 | Bossa 6 (160)    |                            |
| 007 | Pop 1-7 (120) |                            | 063 | Pop 8-7 (130)  |                            | 119 | Bossa 7 (160)    |                            |
| 008 | Pop 1-8 (120) |                            | 064 | Pop 8-8 (130)  |                            | 120 | Bossa 8 (160)    |                            |
| 009 | Pop 2-1 (120) | PRST:001<br>Standard Kit1  | 065 | Pop 9-1 (125)  | PRST:002<br>Standard Kit2  | 121 | HipHop 1-A (100) | PRST:012<br>HipHop&Latin   |
| 010 | Pop 2-2 (120) |                            | 066 | Pop 9-2 (125)  |                            | 122 | HipHop 1-B (105) |                            |
| 011 | Pop 2-3 (120) |                            | 067 | Pop 9-3 (125)  |                            | 123 | HipHop 1-C (100) |                            |
| 012 | Pop 2-4 (120) |                            | 068 | Pop 9-4 (125)  |                            | 124 | HipHop 1-D (095) |                            |
| 013 | Pop 2-5 (120) |                            | 069 | Pop 9-5 (125)  |                            | 125 | HipHop 1-E (092) |                            |
| 014 | Pop 2-6 (120) |                            | 070 | Pop 9-6 (125)  |                            | 126 | HipHop 1-F (092) |                            |
| 015 | Pop 2-7 (120) |                            | 071 | Pop 9-7 (125)  |                            | 127 | HipHop 1-G (100) |                            |
| 016 | Pop 2-8 (120) |                            | 072 | Pop 9-8 (125)  |                            | 128 | HipHop 1-H (097) |                            |
| 017 | Pop 3-1 (150) | PRST:001<br>Standard Kit1  | 073 | Rock 1-1 (120) | PRST:004<br>Rock Kit 1     | 129 | HipHop 2-A (095) | PRST:011<br>HipHop Kit 2   |
| 018 | Pop 3-2 (150) |                            | 074 | Rock 1-2 (120) |                            | 130 | HipHop 2-B (095) |                            |
| 019 | Pop 3-3 (150) |                            | 075 | Rock 1-3 (120) |                            | 131 | HipHop 2-C (095) |                            |
| 020 | Pop 3-4 (150) |                            | 076 | Rock 1-4 (120) |                            | 132 | HipHop 2-D (095) |                            |
| 021 | Pop 3-5 (150) |                            | 077 | Rock 1-5 (120) |                            | 133 | HipHop 2-E (095) |                            |
| 022 | Pop 3-6 (150) |                            | 078 | Rock 1-6 (120) |                            | 134 | HipHop 2-F (095) |                            |
| 023 | Pop 3-7 (150) |                            | 079 | Rock 1-7 (120) |                            | 135 | HipHop 2-G (095) |                            |
| 024 | Pop 3-8 (150) |                            | 080 | Rock 1-8 (120) |                            | 136 | HipHop 2-H (095) |                            |
| 025 | Pop 4-1 (120) | PRST:001<br>Standard Kit1  | 081 | Rock 2-1 (114) | PRST:005<br>Rock Kit 2     | 137 | R&B 1-A (100)    | PRST:017<br>4 Kit MIX      |
| 026 | Pop 4-2 (120) |                            | 082 | Rock 2-2 (114) |                            | 138 | R&B 1-B (100)    |                            |
| 027 | Pop 4-3 (120) |                            | 083 | Rock 2-3 (114) |                            | 139 | R&B 1-C (100)    |                            |
| 028 | Pop 4-4 (120) |                            | 084 | Rock 2-4 (114) |                            | 140 | R&B 1-D (100)    |                            |
| 029 | Pop 4-5 (120) |                            | 085 | Rock 2-5 (114) |                            | 141 | R&B 1-E (100)    |                            |
| 030 | Pop 4-6 (120) |                            | 086 | Rock 2-6 (114) |                            | 142 | R&B 1-F (100)    |                            |
| 031 | Pop 4-7 (120) |                            | 087 | Rock 2-7 (114) |                            | 143 | R&B 1-G (100)    |                            |
| 032 | Pop 4-8 (120) |                            | 088 | Rock 2-8 (114) |                            | 144 | R&B 1-H (100)    |                            |
| 033 | Pop 5-1 (103) | PRST:001<br>Standard Kit1  | 089 | Funk 1 (115)   | PRST:001<br>Standard Kit1  | 145 | R&B 2-A (140)    | PRST:015<br>HiFi R&B Kit   |
| 034 | Pop 5-2 (103) |                            | 090 | Funk 2 (115)   |                            | 146 | R&B 2-B (140)    |                            |
| 035 | Pop 5-3 (103) |                            | 091 | Funk 3 (115)   |                            | 147 | R&B 2-C (140)    |                            |
| 036 | Pop 5-4 (103) |                            | 092 | Funk 4 (115)   |                            | 148 | R&B 2-D (140)    |                            |
| 037 | Pop 5-5 (103) |                            | 093 | Funk 5 (115)   |                            | 149 | R&B 2-E (140)    |                            |
| 038 | Pop 5-6 (103) |                            | 094 | Funk 6 (115)   |                            | 150 | R&B 2-F (140)    |                            |
| 039 | Pop 5-7 (103) |                            | 095 | Funk 7 (115)   |                            | 151 | R&B 2-G (140)    |                            |
| 040 | Pop 5-8 (103) |                            | 096 | Funk 8 (115)   |                            | 152 | R&B 2-H (140)    |                            |
| 041 | Pop 6-1 (096) | PRST:001<br>Standard Kit1  | 097 | Fusion 1 (100) | PRST:001<br>Standard Kit1  | 153 | Reggae A (105)   | PRST:018<br>Kit-Euro:POP   |
| 042 | Pop 6-2 (096) |                            | 098 | Fusion 2 (100) |                            | 154 | Reggae B (094)   |                            |
| 043 | Pop 6-3 (096) |                            | 099 | Fusion 3 (100) |                            | 155 | Reggae C (094)   |                            |
| 044 | Pop 6-4 (096) |                            | 100 | Fusion 4 (100) |                            | 156 | Reggae D (090)   |                            |
| 045 | Pop 6-5 (096) |                            | 101 | Fusion 5 (100) |                            | 157 | Reggae E (089)   |                            |
| 046 | Pop 6-6 (096) |                            | 102 | Fusion 6 (100) |                            | 158 | Reggae F (105)   |                            |
| 047 | Pop 6-7 (096) |                            | 103 | Fusion 7 (100) |                            | 159 | Reggae G (105)   |                            |
| 048 | Pop 6-8 (096) |                            | 104 | Fusion 8 (100) |                            | 160 | Reggae H (100)   |                            |
| 049 | Pop 7-1 (104) | PRST:002<br>Standard Kit2  | 105 | Jazz 1 (136)   | PRST:006<br>Brush Jz Kit   | 161 | Trance 1-A (140) | PRST:021<br>Machine Kit2   |
| 050 | Pop 7-2 (104) |                            | 106 | Jazz 2 (136)   |                            | 162 | Trance 1-B (138) |                            |
| 051 | Pop 7-3 (104) |                            | 107 | Jazz 3 (136)   |                            | 163 | Trance 1-C (142) |                            |
| 052 | Pop 7-4 (104) |                            | 108 | Jazz 4 (136)   |                            | 164 | Trance 1-D (142) |                            |
| 053 | Pop 7-5 (104) |                            | 109 | Jazz 5 (136)   |                            | 165 | Trance 1-E (142) |                            |
| 054 | Pop 7-6 (104) |                            | 110 | Jazz 6 (136)   |                            | 166 | Trance 1-F (142) |                            |
| 055 | Pop 7-7 (104) |                            | 111 | Jazz 7 (136)   |                            | 167 | Trance 1-G (138) |                            |
| 056 | Pop 7-8 (104) |                            | 112 | Jazz 8 (136)   |                            | 168 | Trance 1-H (138) |                            |

## Liste des motifs rythmiques

| No. | Nom               | Kit de batterie<br>recommandé | No. | Nom               | Kit de batterie<br>recommandé |
|-----|-------------------|-------------------------------|-----|-------------------|-------------------------------|
| 169 | Trance 2-A (143)  | PRST:018<br>Kit-Euro:POP      | 233 | NuTeknica A (110) | PRST:020<br>Nu Technica       |
| 170 | Trance 2-B (142)  |                               | 234 | NuTeknica B (110) |                               |
| 171 | Trance 2-C (135)  |                               | 235 | NuTeknica C (110) |                               |
| 172 | Trance 2-D (140)  |                               | 236 | NuTeknica D (110) |                               |
| 173 | Trance 2-E (130)  |                               | 237 | NuTeknica E (110) |                               |
| 174 | Trance 2-F (154)  |                               | 238 | NuTeknica F (110) |                               |
| 175 | Trance 2-G (140)  |                               | 239 | NuTeknica G (110) |                               |
| 176 | Trance 2-H (138)  |                               | 240 | NuTeknica H (110) |                               |
| 177 | Techno 1-A (132)  | PRST:022<br>ArtificialKit     | 241 | Tabla Phr A (120) | PRST:032<br>ScrH&Voi&Wld      |
| 178 | Techno 1-B (142)  |                               | 242 | Tabla Phr B (120) |                               |
| 179 | Techno 1-C (138)  |                               | 243 | Tabla Phr C (120) |                               |
| 180 | Techno 1-D (141)  |                               | 244 | Tabla Phr D (120) |                               |
| 181 | Techno 1-E (136)  |                               | 245 | Tabla Phr E (120) |                               |
| 182 | Techno 1-F (143)  |                               | 246 | Tabla Phr F (120) |                               |
| 183 | Techno 1-G (140)  |                               | 247 | Tabla Phr G (120) |                               |
| 184 | Techno 1-H (140)  |                               | 248 | Tabla Phr H (120) |                               |
| 185 | Techno 2-A (132)  | PRST:034<br>PassionDrums      | 249 | Perc Phr A (120)  | PRST:031<br>Percussion        |
| 186 | Techno 2-B (126)  |                               | 250 | Perc Phr B (120)  |                               |
| 187 | Techno 2-C (128)  |                               | 251 | Perc Phr C (120)  |                               |
| 188 | Techno 2-D (128)  |                               | 252 | Perc Phr D (120)  |                               |
| 189 | Techno 2-E (128)  |                               | 253 | Perc Phr E (120)  |                               |
| 190 | Techno 2-F (130)  |                               | 254 | Perc Phr F (120)  |                               |
| 191 | Techno 2-G (134)  |                               | 255 | Perc Phr G (120)  |                               |
| 192 | Techno 2-H (130)  |                               | 256 | Perc Phr H (120)  |                               |
| 193 | House 1-A (126)   | PRST:019<br>House Kit         |     |                   |                               |
| 194 | House 1-B (126)   |                               |     |                   |                               |
| 195 | House 1-C (124)   |                               |     |                   |                               |
| 196 | House 1-D (128)   |                               |     |                   |                               |
| 197 | House 1-E (125)   |                               |     |                   |                               |
| 198 | House 1-F (128)   |                               |     |                   |                               |
| 199 | House 1-G (126)   |                               |     |                   |                               |
| 200 | House 1-H (126)   |                               |     |                   |                               |
| 201 | House 2-A (125)   | PRST:018<br>Kit-Euro:POP      |     |                   |                               |
| 202 | House 2-B (130)   |                               |     |                   |                               |
| 203 | House 2-C (134)   |                               |     |                   |                               |
| 204 | House 2-D (127)   |                               |     |                   |                               |
| 205 | House 2-E (128)   |                               |     |                   |                               |
| 206 | House 2-F (128)   |                               |     |                   |                               |
| 207 | House 2-G (128)   |                               |     |                   |                               |
| 208 | House 2-H (128)   |                               |     |                   |                               |
| 209 | Drum'n Bs A (170) | PRST:003<br>Standard Kit3     |     |                   |                               |
| 210 | Drum'n Bs B (160) |                               |     |                   |                               |
| 211 | Drum'n Bs C (180) |                               |     |                   |                               |
| 212 | Drum'n Bs D (160) |                               |     |                   |                               |
| 213 | Drum'n Bs E (170) |                               |     |                   |                               |
| 214 | Drum'n Bs F (170) |                               |     |                   |                               |
| 215 | Drum'n Bs G (170) |                               |     |                   |                               |
| 216 | Drum'n Bs H (170) |                               |     |                   |                               |
| 217 | BrkBts A (130)    | PRST:012<br>HipHop&Latin      |     |                   |                               |
| 218 | BrkBts B (130)    |                               |     |                   |                               |
| 219 | BrkBts C (130)    |                               |     |                   |                               |
| 220 | BrkBts D (130)    |                               |     |                   |                               |
| 221 | BrkBts E (130)    |                               |     |                   |                               |
| 222 | BrkBts F (130)    |                               |     |                   |                               |
| 223 | BrkBts G (130)    |                               |     |                   |                               |
| 224 | BrkBts H (130)    |                               |     |                   |                               |
| 225 | Disco A (125)     | PRST:003<br>Standard Kit3     |     |                   |                               |
| 226 | Disco B (125)     |                               |     |                   |                               |
| 227 | Disco C (125)     |                               |     |                   |                               |
| 228 | Disco D (120)     |                               |     |                   |                               |
| 229 | Disco E (130)     |                               |     |                   |                               |
| 230 | Disco F (124)     |                               |     |                   |                               |
| 231 | Disco G (125)     |                               |     |                   |                               |
| 232 | Disco H (125)     |                               |     |                   |                               |

# Qu'est-ce que le MIDI?

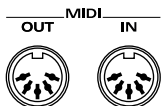
**MIDI (Musical Instruments Digital Interface)** est une norme mondiale destinée à l'échange de données musicales entre instruments numériques et ordinateurs. Ainsi, la connexion de dispositifs MIDI avec un câble MIDI permet de piloter plusieurs instruments avec un seul clavier, de jouer accompagné de plusieurs instruments MIDI, de programmer des changements automatiques de réglages dans un morceau, et bien d'autres choses encore.

Si vous comptez jouer avec le JUNO-G sans utiliser d'autre instrument MIDI, votre expérience en matière de MIDI n'a aucune importance.

En revanche, si vous souhaitez piloter le JUNO-G avec un dispositif MIDI externe ou maîtriser des techniques sophistiquées, plongez-vous dans cette section sur le MIDI.

## Les prises MIDI

Le JUNO-G est doté de trois prises MIDI remplissant chacune un rôle distinct.



### Port MIDI IN

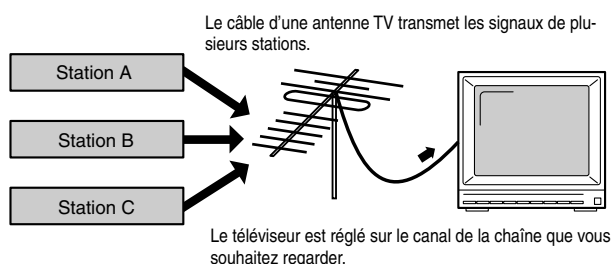
Cette prise reçoit les messages transmis par d'autres instruments MIDI. À la réception de ces messages, le JUNO-G joue des notes, change de son, etc.

### Prise MIDI OUT

Cette prise transmet les messages MIDI vers un instrument MIDI externe. La prise MIDI OUT du JUNO-G transmet les données de la section clavier et les réglages de divers paramètres pouvant être archivés.

## Canaux MIDI et générateurs de sons multitimbraux

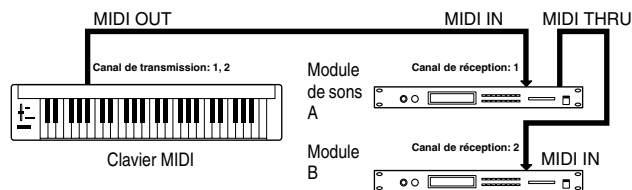
Le MIDI transmet plusieurs types de données via un seul câble MIDI. Cette communication est possible grâce aux **canaux MIDI**. Les canaux MIDI permettent de distinguer les messages destinés à un instrument de ceux destinés à un autre instrument. D'une certaine manière, les canaux MIDI sont comparables aux chaînes de télévision. Vous pouvez regarder les programmes émis par différentes stations en changeant de chaîne sur le téléviseur. De même, le MIDI permet à un dispositif de sélectionner parmi les données transmises celles qui lui sont personnellement adressées.



Le MIDI repose sur l'utilisation de seize canaux (1~16). Vous réglez le récepteur de sorte qu'il reçoive uniquement sur le canal qui lui est attribué.

### Exemple:

Réglez le JUNO-G pour qu'il transmette sur les canaux 1 et 2, puis réglez les modules de sons A et B pour qu'ils reçoivent respectivement sur le canal 1 et le canal 2. Cette configuration permet de jouer avec accompagnement, en produisant par exemple un son de guitare sur le module A et un son de basse sur le module B.



Utilisé comme module de sons, le JUNO-G peut recevoir sur les seize canaux MIDI. Les modules de sons qui, à l'instar du JUNO-G, sont capables de recevoir simultanément sur plusieurs canaux MIDI et de jouer un son différent pour chaque canal, sont appelés "modules de sons multitimbraux".

### General MIDI

Le système General MIDI est un ensemble de recommandations qui visent à standardiser les caractéristiques MIDI des instruments générateurs de sons. Les générateurs de sons et les fichiers de données musicales adhérant à la norme General MIDI portent le logo General MIDI (  ). Les fichiers musicaux portant le label General MIDI peuvent être reproduits par n'importe quel générateur de sons General MIDI avec un résultat similaire.

### General MIDI 2

La norme à compatibilité ascendante General MIDI 2 (  ) étend les possibilités du format General MIDI en insistant davantage sur l'expressivité et en offrant une compatibilité encore plus importante. Des aspects qui n'étaient pas couverts par la norme General MIDI originale (tels que le mode d'édition des sons ou de maniement des effets) sont définis avec précision par la norme General MIDI2. En outre, la palette de sons disponibles a été élargie. Les modules General MIDI 2 sont en mesure de reproduire fidèlement des fichiers musicaux porteurs du label General MIDI ou General MIDI 2.

Dans certains cas, la première mouture de General MIDI, moins complète que la seconde, est appelée "General MIDI 1" pour bien la distinguer de General MIDI 2.

## 1. Data Reception (Sound Generator Section)

### ■Channel Voice Messages

\* Not received in Performance mode when the Receive Switch parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

#### ●Note off

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte |
|--------------------------|---------------------|----------|
| 8nH                      | kkH                 | vvH      |
| 9nH                      | kkH                 | 00H      |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |          |
| kk = note number:        | 00H - 7FH (0 - 127) |          |
| vv = note off velocity:  | 00H - 7FH (0 - 127) |          |

\* Not received when the Envelope Mode parameter (PATCH/CONTROL and RHYTHM/COMMON) is NO-SUS.

#### ●Note on

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte |
|--------------------------|---------------------|----------|
| 9nH                      | kkH                 | vvH      |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |          |
| kk = note number:        | 00H - 7FH (0 - 127) |          |
| vv = note on velocity:   | 01H - 7FH (1 - 127) |          |

#### ●Polyphonic Key Pressure

| Status                        | 2nd byte            | 3rd byte |
|-------------------------------|---------------------|----------|
| AnH                           | kkH                 | vvH      |
| n = MIDI channel number:      | 0H - FH (ch.1 - 16) |          |
| kk = note number:             | 00H - 7FH (0 - 127) |          |
| vv = Polyphonic Key Pressure: | 00H - 7FH (0 - 127) |          |

\* Not received in Performance mode when the Receive Poly Key Pressure parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

#### ●Control Change

- \* If the corresponding Controller number is selected for the Patch Control Source 1, 2, 3 or 4 parameter (PATCH/CONTROL/CTRL1-4), the corresponding effect will occur.
- \* If a Controller number that corresponds to the System Control Source 1, 2, 3 or 4 parameter (SYSTEM/CTRL) is selected, the specified effect will apply if Patch Control Source 1, 2, 3 or 4 parameter (PATCH/CONTROL/CTRL1-4) is set to SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, SYS-CTRL3 or SYS-CTRL4.

#### ○Bank Select (Controller number 0, 32)

| Status                   | 2nd byte                              | 3rd byte |
|--------------------------|---------------------------------------|----------|
| BnH                      | 00H                                   | mmH      |
| BnH                      | 20H                                   | llH      |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16)                   |          |
| mm, ll = Bank number:    | 00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384) |          |

\* Not received in Performance mode when the Receive Bank Select (PERFORM/MIDI) is OFF.

\* The Performances, Patches, and Rhythms corresponding to each Bank Select are as follows.

\* The SRX series corresponding to each Bank Select are to see the SRX series owner's manual.

| BANK<br>MSB | SELECT<br>LSB | PROGRAM<br>NUMBER | GROUP              | NUMBER    |
|-------------|---------------|-------------------|--------------------|-----------|
| 000         |               | 001 - 128         | GM Patch           | 001 - 256 |
| :           |               |                   |                    |           |
| 063         |               | 001 - 128         | GM Patch           | 001 - 256 |
| 085         | 000           | 001 - 064         | User Performance   | 001 - 064 |
|             | 032           | 001 - 064         | Card Performance   | 001 - 064 |
|             | 064           | 001 - 064         | Preset Performance | 001 - 064 |
| 086         | 000           | 001 - 032         | User Rhythm        | 001 - 032 |
|             | 032           | 001 - 032         | Card Rhythm        | 001 - 032 |
|             | 064           | 001 - 036         | Preset Rhythm      | 001 - 036 |
| 087         | 000           | 001 - 128         | User Patch         | 001 - 128 |
|             | 001           | 001 - 128         | User Patch         | 129 - 256 |
|             | 032           | 001 - 128         | Card Patch         | 001 - 128 |
|             | 033           | 001 - 128         | Card Patch         | 129 - 256 |
|             | 064           | 001 - 128         | Preset Patch A     | 001 - 128 |
|             | 065           | 001 - 128         | Preset Patch B     | 001 - 128 |
| :           |               |                   |                    |           |
| 092         | 000 -         | 001 -             | SRX Rhythm         | 001 -     |
| :           |               |                   |                    |           |
| 093         | 000 -         | 001 -             | SRX Patch          | 001 -     |
| :           |               |                   |                    |           |
| 120         |               | 001 - 057         | GM Rhythm          | 001 - 009 |
| 121         | 000 -         | 001 - 128         | GM Patch           | 001 - 256 |

#### ○Modulation (Controller number 1)

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte |
|--------------------------|---------------------|----------|
| BnH                      | 01H                 | vvH      |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |          |
| vv = Modulation depth:   | 00H - 7FH (0 - 127) |          |

\* Not received in Performance mode when the Receive Modulation parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

#### ○Breath type (Controller number 2)

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte |
|--------------------------|---------------------|----------|
| BnH                      | 02H                 | vvH      |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |          |
| vv = Control value:      | 00H - 7FH (0 - 127) |          |

\* JUNO-G receives it as ACTIVE EXPRESSION.

#### ○Foot type (Controller number 4)

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte |
|--------------------------|---------------------|----------|
| BnH                      | 04H                 | vvH      |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |          |
| vv = Control value:      | 00H - 7FH (0 - 127) |          |

#### ○Portamento Time (Controller number 5)

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte |
|--------------------------|---------------------|----------|
| BnH                      | 05H                 | vvH      |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |          |
| vv = Portamento Time:    | 00H - 7FH (0 - 127) |          |

\* In Performance mode, the Part Portament Time parameter (PERFORM/PART) will change.

#### ○Data Entry (Controller number 6, 38)

| Status                                                    | 2nd byte            | 3rd byte |
|-----------------------------------------------------------|---------------------|----------|
| BnH                                                       | 06H                 | mmH      |
| BnH                                                       | 26H                 | llH      |
| n = MIDI channel number:                                  | 0H - FH (ch.1 - 16) |          |
| mm, ll = the value of the parameter specified by RPN/NRPN |                     |          |
| mm = MSB, ll = LSB                                        |                     |          |

#### ○Volume (Controller number 7)

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte |
|--------------------------|---------------------|----------|
| BnH                      | 07H                 | vvH      |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |          |
| vv = Volume:             | 00H - 7FH (0 - 127) |          |

\* Not received in Performance mode when the Receive Volume parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

\* In Performance mode, the Part Level parameter (PERFORM/PART) will change.

#### ○Balance (Controller number 8)

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte |
|--------------------------|---------------------|----------|
| BnH                      | 08H                 | vvH      |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |          |
| vv = Balance:            | 00H - 7FH (0 - 127) |          |

#### ○Panpot (Controller number 10)

| Status                   | 2nd byte                                 | 3rd byte |
|--------------------------|------------------------------------------|----------|
| BnH                      | 0AH                                      | vvH      |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16)                      |          |
| vv = Panpot:             | 00H - 40H - 7FH (Left - Center - Right), |          |

\* Not received in Performance mode when the Receive Pan parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

\* In Performance mode, the Part Pan parameter (PERFORM/PART) will change.

#### ○Expression (Controller number 11)

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte |
|--------------------------|---------------------|----------|
| BnH                      | 0BH                 | vvH      |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |          |
| vv = Expression:         | 00H - 7FH (0 - 127) |          |

\* Not received when Tone Receive Expression parameter (PATCH/CONTROL or RHYTHM/COMMON) is OFF.

\* Not received in Performance mode when Receive Expression parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

## ○Hold 1 (Controller number 64)

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte                    |
|--------------------------|---------------------|-----------------------------|
| BnH                      | 40H                 | vvH                         |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |                             |
| vv = Control value:      | 00H - 7FH (0 - 127) | 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON |

- \* Not received when Tone Receive Hold-1 parameter (PATCH/CONTROL or RHYTHM/COMMON) is OFF.
- \* Not received in Performance mode when Receive Hold-1 parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.
- \* When the Tone Redamper Switch parameter (PATCH/CONTROL) is turned ON, 128 discrete steps are recognized for the value.

## ○Portamento (Controller number 65)

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte                    |
|--------------------------|---------------------|-----------------------------|
| BnH                      | 41H                 | vvH                         |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |                             |
| vv = Control value:      | 00H - 7FH (0 - 127) | 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON |

- \* In Performance mode, the Part Portamento Switch parameter (PERFORM/PART) will change.

## ○Sostenuto (Controller number 66)

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte                    |
|--------------------------|---------------------|-----------------------------|
| BnH                      | 42H                 | vvH                         |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |                             |
| vv = Control value:      | 00H - 7FH (0 - 127) | 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON |

## ○Soft (Controller number 67)

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte                    |
|--------------------------|---------------------|-----------------------------|
| BnH                      | 43H                 | vvH                         |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |                             |
| vv = Control value:      | 00H - 7FH (0 - 127) | 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON |

## ○Legato Foot Switch (Controller number 68)

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte                    |
|--------------------------|---------------------|-----------------------------|
| BnH                      | 44H                 | vvH                         |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |                             |
| vv = Control value:      | 00H - 7FH (0 - 127) | 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON |

- \* In Performance mode, the Part Legato Switch parameter (PERFORM/PART) will change.

## ○Hold-2 (Controller number 69)

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte |
|--------------------------|---------------------|----------|
| BnH                      | 45H                 | vvH      |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |          |
| vv = Control value:      | 00H - 7FH (0 - 127) |          |

- \* A hold movement isn't done.

## ○Resonance (Controller number 71)

| Status                                  | 2nd byte                         | 3rd byte |
|-----------------------------------------|----------------------------------|----------|
| BnH                                     | 47H                              | vvH      |
| n = MIDI channel number:                | 0H - FH (ch.1 - 16)              |          |
| vv = Resonance value (relative change): | 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63), |          |

- \* In Performance mode, the Part Resonance Offset parameter (PERFORM/PART) will change.

## ○Release Time (Controller number 72)

| Status                                     | 2nd byte                         | 3rd byte |
|--------------------------------------------|----------------------------------|----------|
| BnH                                        | 48H                              | vvH      |
| n = MIDI channel number:                   | 0H - FH (ch.1 - 16)              |          |
| vv = Release Time value (relative change): | 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63), |          |

- \* In Performance mode, the Part Release Time Offset parameter (PERFORM/PART) will change.

## ○Attack time (Controller number 73)

| Status                                    | 2nd byte                         | 3rd byte |
|-------------------------------------------|----------------------------------|----------|
| BnH                                       | 49H                              | vvH      |
| n = MIDI channel number:                  | 0H - FH (ch.1 - 16)              |          |
| vv = Attack time value (relative change): | 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63), |          |

- \* In Performance mode, the Part Attack Time Offset parameter (PERFORM/PART) will change.

## ○Cutoff (Controller number 74)

| Status                               | 2nd byte                        | 3rd byte |
|--------------------------------------|---------------------------------|----------|
| BnH                                  | 4AH                             | vvH      |
| n = MIDI channel number:             | 0H - FH (ch.1 - 16)             |          |
| vv = Cutoff value (relative change): | 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63) |          |

- \* In Performance mode, the Part Cutoff Offset parameter (PERFORM/PART) will change.

## ○Decay Time (Controller number 75)

| Status                                   | 2nd byte                        | 3rd byte |
|------------------------------------------|---------------------------------|----------|
| BnH                                      | 4BH                             | vvH      |
| n = MIDI channel number:                 | 0H - FH (ch.1 - 16)             |          |
| vv = Decay Time value (relative change): | 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63) |          |

- \* In Performance mode, the Part Decay Time Offset parameter (PERFORM/PART) will change.

## ○Vibrato Rate (Controller number 76)

| Status                                     | 2nd byte                        | 3rd byte |
|--------------------------------------------|---------------------------------|----------|
| BnH                                        | 4CH                             | vvH      |
| n = MIDI channel number:                   | 0H - FH (ch.1 - 16)             |          |
| vv = Vibrato Rate value (relative change): | 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63) |          |

- \* In Performance mode, the Part Vibrato Rate parameter (PERFORM/PART) will change.

## ○Vibrato Depth (Controller number 77)

| Status                                      | 2nd byte                        | 3rd byte |
|---------------------------------------------|---------------------------------|----------|
| BnH                                         | 4DH                             | vvH      |
| n = MIDI channel number:                    | 0H - FH (ch.1 - 16)             |          |
| vv = Vibrato Depth Value (relative change): | 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63) |          |

- \* In Performance mode, the Part Vibrato Depth parameter (PERFORM/PART) will change.

## ○Vibrato Delay (Controller number 78)

| Status                                      | 2nd byte                        | 3rd byte |
|---------------------------------------------|---------------------------------|----------|
| BnH                                         | 4EH                             | vvH      |
| n = MIDI channel number:                    | 0H - FH (ch.1 - 16)             |          |
| vv = Vibrato Delay value (relative change): | 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63) |          |

- \* In Performance mode, the Part Vibrato Delay parameter (PERFORM/PART) will change.

## ○General Purpose Controller 5 (Controller number 80)

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte |
|--------------------------|---------------------|----------|
| BnH                      | 50H                 | vvH      |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |          |
| vv = Control value:      | 00H - 7FH (0 - 127) |          |

- \* The Tone Level parameter (PATCH/TVA) of Tone 1 will change.

## ○General Purpose Controller 6 (Controller number 81)

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte |
|--------------------------|---------------------|----------|
| BnH                      | 51H                 | vvH      |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |          |
| vv = Control value:      | 00H - 7FH (0 - 127) |          |

- \* The Tone Level parameter (PATCH/TVA) of Tone 2 will change.

## ○General Purpose Controller 7 (Controller number 82)

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte |
|--------------------------|---------------------|----------|
| BnH                      | 52H                 | vvH      |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |          |
| vv = Control value:      | 00H - 7FH (0 - 127) |          |

- \* The Tone Level parameter (PATCH/TVA) of Tone 3 will change.

## ○General Purpose Controller 8 (Controller number 83)

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte |
|--------------------------|---------------------|----------|
| BnH                      | 53H                 | vvH      |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |          |
| vv = Control value:      | 00H - 7FH (0 - 127) |          |

- \* The Tone Level parameter (PATCH/TVA) of Tone 4 will change.

## Equipement MIDI (en anglais)

### ○Portamento control (Controller number 84)

| Status                   | 2nd byte | 3rd byte            |
|--------------------------|----------|---------------------|
| BnH                      | 54H      | kkH                 |
| n = MIDI channel number: |          | 0H - FH (ch.1 - 16) |
| kk = source note number: |          | 00H - 7FH (0 - 127) |

- \* A Note-on received immediately after a Portamento Control message will change continuously in pitch, starting from the pitch of the Source Note Number.
- \* If a voice is already sounding for a note number identical to the Source Note Number, this voice will continue sounding (i.e., legato) and will, when the next Note-on is received, smoothly change to the pitch of that Note-on.
- \* The rate of the pitch change caused by Portamento Control is determined by the Portamento Time value.

### ○Effect 1 (Reverb Send Level) (Controller number 91)

| Status                   | 2nd byte | 3rd byte            |
|--------------------------|----------|---------------------|
| BnH                      | 5BH      | vvH                 |
| n = MIDI channel number: |          | 0H - FH (ch.1 - 16) |
| vv = Reverb Send Level:  |          | 00H - 7FH (0 - 127) |

- \* In Performance mode, the Part Reverb Send Level parameter (PERFORM/PART) will change.

### ○Effect 3 (Chorus Send Level) (Controller number 93)

| Status                   | 2nd byte | 3rd byte            |
|--------------------------|----------|---------------------|
| BnH                      | 5DH      | vvH                 |
| n = MIDI channel number: |          | 0H - FH (ch.1 - 16) |
| vv = Chorus Send Level:  |          | 00H - 7FH (0 - 127) |

- \* In Performance mode, the Part Chorus Send Level parameter (PERFORM/PART) will change.

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

| Status                                                     | 2nd byte | 3rd byte            |
|------------------------------------------------------------|----------|---------------------|
| BnH                                                        | 65H      | mmH                 |
| BnH                                                        | 64H      | llH                 |
| n = MIDI channel number:                                   |          | 0H - FH (ch.1 - 16) |
| mm = upper byte (MSB) of parameter number specified by RPN |          |                     |
| ll = lower byte (LSB) of parameter number specified by RPN |          |                     |

<<< RPN >>>

Control Changes include RPN (Registered Parameter Numbers), which are extended. When using RPNs, first RPN (Controller numbers 100 and 101; they can be sent in any order) should be sent in order to select the parameter, then Data Entry (Controller numbers 6 and 38) should be sent to set the value. Once RPN messages are received, Data Entry messages that is received at the same MIDI channel after that are recognized as changing toward the value of the RPN messages. In order not to make any mistakes, transmitting RPN Null is recommended after setting parameters you need.

This device receives the following RPNs.

| RPN                                                                                                                                               | Data entry      | Notes                                                                                                                                              |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <u>MSB, LSB</u>                                                                                                                                   | <u>MSB, LSB</u> |                                                                                                                                                    |
| 00H, 00H                                                                                                                                          | mmH, llH        | Pitch Bend Sensitivity<br>mm: 00H - 18H (0 - 24 semitones)<br>ll: ignored (processed as 00H)<br>Up to 2 octave can be specified in semitone steps. |
| * In Performance mode, the Part Bend Range parameter (PERFORM/PART) will change.                                                                  |                 |                                                                                                                                                    |
| 00H, 01H                                                                                                                                          | mmH, llH        | Channel Fine Tuning<br>mm, ll: 20 00H - 40 00H - 60 00H<br>(-4096 x 100 / 8192 - 0 - +4096 x 100 / 8192 cent)                                      |
| * In Performance mode, the Part Fine Tune parameter (PERFORM/PART) will change.                                                                   |                 |                                                                                                                                                    |
| 00H, 02H                                                                                                                                          | mmH, llH        | Channel Coarse Tuning<br>mm: 10H - 40H - 70H (-48 - 0 - +48 semitones)<br>ll: ignored (processed as 00H)                                           |
| * In Performance mode, the Part Coarse Tune parameter (PERFORM/PART) will change.                                                                 |                 |                                                                                                                                                    |
| 00H, 05H                                                                                                                                          | mmH, llH        | Modulation Depth Range<br>mm, ll: 00 00H - 00 06H<br>(0 - 16384 x 600 / 16384 cent)                                                                |
| * Not received in Patch mode.                                                                                                                     |                 |                                                                                                                                                    |
| 7FH, 7FH                                                                                                                                          | ---, ---        | RPN null                                                                                                                                           |
| RPN and NRPN will be set as "unspecified." Once this setting has been made, subsequent Parameter values that were previously set will not change. |                 |                                                                                                                                                    |
|                                                                                                                                                   |                 | mm, ll: ignored                                                                                                                                    |

### ●Program Change

| Status                   | 2nd byte                      |
|--------------------------|-------------------------------|
| CnH                      | ppH                           |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16)           |
| pp = Program number:     | 00H - 7FH (prog.1 - prog.128) |

- \* Not received in Performance mode when the Receive Program Change parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

### ●Channel Pressure

| Status                   | 2nd byte            |
|--------------------------|---------------------|
| DnH                      | vvH                 |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |
| vv = Channel Pressure:   | 00H - 7FH (0 - 127) |

- \* Not received in Performance mode when the Receive Channel Pressure parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

### ●Pitch Bend Change

| Status                     | 2nd byte | 3rd byte                                     |
|----------------------------|----------|----------------------------------------------|
| EnH                        | llH      | mmH                                          |
| n = MIDI channel number:   |          | 0H - FH (ch.1 - 16)                          |
| mm, ll = Pitch Bend value: |          | 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191) |

- \* Not received when the Tone Receive Bender parameter (PATCH/CONTROL) is OFF.
- \* Not received in Performance mode when the Receive Pitch Bend parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

## Channel Mode Messages

\* Not received in Performance mode when the Receive Switch parameter (PERFORM/MIDI) is OFF.

### All Sounds Off (Controller number 120)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 78H      | 00H      |

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

\* When this message is received, all notes currently sounding on the corresponding channel will be turned off.

### Reset All Controllers (Controller number 121)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 79H      | 00H      |

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

\* When this message is received, the following controllers will be set to their reset values.

| Controller              | Reset value                                |
|-------------------------|--------------------------------------------|
| Pitch Bend Change       | +/-0 (center)                              |
| Polyphonic Key Pressure | 0 (off)                                    |
| Channel Pressure        | 0 (off)                                    |
| Modulation              | 0 (off)                                    |
| Breath Type             | 0 (min)                                    |
| Expression              | 127 (max)                                  |
|                         | However the controller will be at minimum. |
| Hold 1                  | 0 (off)                                    |
| Sostenuto               | 0 (off)                                    |
| Soft                    | 0 (off)                                    |
| Hold 2                  | 0 (off)                                    |
| RPN                     | unset; previously set data will not change |
| NRPN                    | unset; previously set data will not change |

### All Notes Off (Controller number 123)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 7BH      | 00H      |

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

\* When All Notes Off is received, all notes on the corresponding channel will be turned off. However, if Hold 1 or Sostenuto is ON, the sound will be continued until these are turned off.

### OMNI OFF (Controller number 124)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 7CH      | 00H      |

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

\* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.

### OMNI ON (Controller number 125)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 7DH      | 00H      |

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

\* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received. OMNI ON will not be turned on.

### MONO (Controller number 126)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 7EH      | mmH      |

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

mm = mono number: 00H - 10H (0 - 16)

\* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.

\* In Performance mode, the Part Mono/Poly parameter (PERFORM/PART) will change.

### POLY (Controller number 127)

| Status | 2nd byte | 3rd byte |
|--------|----------|----------|
| BnH    | 7FH      | 00H      |

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

\* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.

\* In Performance mode, the Part Mono/Poly parameter (PERFORM/PART) will change.

## System Realtime Message

### Active Sensing

Status

FEH

\* When Active Sensing is received, the unit will begin monitoring the intervals of all further messages. While monitoring, if the interval between messages exceeds 420 ms, the same processing will be carried out as when All Sounds Off, All Notes Off and Reset All Controllers are received, and message interval monitoring will be halted.

### System Exclusive Message

| Status | Data byte           | Status |
|--------|---------------------|--------|
| F0H    | iiH, ddH, .....,eeH | F7H    |

F0H: System Exclusive Message status

ii = ID number: an ID number (manufacturer ID) to indicate the manufacturer whose Exclusive message this is. Roland's manufacturer ID is 41H. ID numbers 7EH and 7FH are extensions of the MIDI standard; Universal Non-realtime Messages (7EH) and Universal Realtime Messages (7FH).

dd,...,ee = data: 00H - 7FH (0 - 127)

F7H: EOX (End Of Exclusive)

Of the System Exclusive messages received by this device, the Universal Non-realtime messages and the Universal Realtime messages and the Data Request (RQ1) messages and the Data Set (DT1) messages will be set automatically.

### Universal Non-realtime System Exclusive Messages

#### Identity Request Message

| Status | Data byte          | Status |
|--------|--------------------|--------|
| F0H    | 7EH, dev, 06H, 01H | F7H    |

| Byte | Explanation                                |
|------|--------------------------------------------|
| F0H  | Exclusive status                           |
| 7EH  | ID number (Universal Non-realtime Message) |
| dev  | Device ID (dev: 10H - 1FH, 7FH)            |
| 06H  | Sub ID#1 (General Information)             |
| 01H  | Sub ID#2 (Identity Request)                |
| F7H  | EOX (End Of Exclusive)                     |

\* When this message is received, Identity Reply message (p. 220) will be transmitted.

#### GM1 System On

| Status | Data byte          | Status |
|--------|--------------------|--------|
| F0H    | 7EH, 7FH, 09H, 01H | F7H    |

| Byte | Explanation                                |
|------|--------------------------------------------|
| F0H  | Exclusive status                           |
| 7EH  | ID number (Universal Non-realtime Message) |
| 7FH  | Device ID (Broadcast)                      |
| 09H  | Sub ID#1 (General MIDI Message)            |
| 01H  | Sub ID#2 (General MIDI 1 On)               |
| F7H  | EOX (End Of Exclusive)                     |

\* When this messages is received, this instrument will turn to the Performance mode.

\* Not received when the Receive GM1 System On parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.

#### GM2 System On

| Status | Data byte       | Status |
|--------|-----------------|--------|
| F0H    | 7EH 7FH 09H 03H | F7H    |

| Byte | Explanation                                |
|------|--------------------------------------------|
| F0H  | Exclusive status                           |
| 7EH  | ID number (Universal Non-realtime Message) |
| 7FH  | Device ID (Broadcast)                      |
| 09H  | Sub ID#1 (General MIDI Message)            |
| 03H  | Sub ID#2 (General MIDI 2 On)               |
| F7H  | EOX (End Of Exclusive)                     |

\* When this messages is received, this instrument will turn to the Performance mode.

\* Not received when the Receive GM2 System On parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.

## Equipment MIDI (en anglais)

### ○GM System Off

| Status | Data byte         | Status |
|--------|-------------------|--------|
| F0H    | 7EH, 7F, 09H, 02H | F7H    |

| Byte | Explanation                                |
|------|--------------------------------------------|
| F0H  | Exclusive status                           |
| 7EH  | ID number (Universal Non-realtime Message) |
| 7FH  | Device ID (Broadcast)                      |
| 09H  | Sub ID#1 (General MIDI Message)            |
| 02H  | Sub ID#2 (General MIDI Off)                |
| F7H  | EOX (End Of Exclusive)                     |

\* When this messages is received, this instrument will return to the Performance mode.

### ●Universal Realtime System Exclusive Messages

#### ○Master Volume

| Status | Data byte                    | Status |
|--------|------------------------------|--------|
| F0H    | 7FH, 7FH, 04H, 01H, lIH, mmH | F7H    |

| Byte | Explanation                            |
|------|----------------------------------------|
| F0H  | Exclusive status                       |
| 7FH  | ID number (universal realtime message) |
| 7FH  | Device ID (Broadcast)                  |
| 04H  | Sub ID#1 (Device Control)              |
| 01H  | Sub ID#2 (Master Volume)               |
| lIH  | Master Volume lower byte               |
| mmH  | Master Volume upper byte               |
| F7H  | EOX (End Of Exclusive)                 |

\* The lower byte (lIH) of Master Volume will be handled as 00H.  
\* The Master Level parameter (SYSTEM/GENERAL) will change.

#### ○Master Fine Tuning

| Status | Data byte                    | Status |
|--------|------------------------------|--------|
| F0H    | 7FH, 7FH, 04H, 03H, lIH, mmH | F7H    |

| Byte | Explanation                            |
|------|----------------------------------------|
| F0H  | Exclusive status                       |
| 7FH  | ID number (universal realtime message) |
| 7FH  | Device ID (Broadcast)                  |
| 04H  | Sub ID#1 (Device Control)              |
| 03H  | Sub ID#2 (Master Fine Tuning)          |
| lIH  | Master Fine Tuning LSB                 |
| mmH  | Master Fine Tuning MSB                 |
| F7H  | EOX (End Of Exclusive)                 |

mm, lI: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-100 - 0 - +99.9 [cents])

\* The Master Tune parameter (SYSTEM/GENERAL) will change.

#### ○Master Coarse Tuning

| Status | Data byte                    | Status |
|--------|------------------------------|--------|
| F0H    | 7FH, 7FH, 04H, 04H, lIH, mmH | F7     |

| Byte | Explanation                            |
|------|----------------------------------------|
| F0H  | Exclusive status                       |
| 7FH  | ID number (universal realtime message) |
| 7FH  | Device ID (Broadcast)                  |
| 04H  | Sub ID#1 (Device Control)              |
| 04H  | Sub ID#2 (Master Coarse Tuning)        |
| lIH  | Master Coarse Tuning LSB               |
| mmH  | Master Coarse Tuning MSB               |
| F7H  | EOX (End Of Exclusive)                 |

lIH: ignored (processed as 00H)  
mmH: 28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 [semitones])

\* The Master Key Shift parameter (SYSTEM/GENERAL) will change.

### ●Global Parameter Control

\* Not received in Patch mode and Piano mode.

#### ○Reverb Parameters

| Status | Data byte                                             | Status |
|--------|-------------------------------------------------------|--------|
| F0H    | 7FH, 7FH, 04H, 05H, 01H, 01H, 01H, 01H, 01H, ppH, vvH | F7H    |

| Byte | Explanation                            |
|------|----------------------------------------|
| F0H  | Exclusive status                       |
| 7FH  | ID number (universal realtime message) |
| 7FH  | Device ID (Broadcast)                  |
| 04H  | Sub ID#1 (Device Control)              |
| 05H  | Sub ID#2 (Global Parameter Control)    |
| 01H  | Slot path length                       |
| 01H  | Parameter ID width                     |
| 01H  | Value width                            |
| 01H  | Slot path MSB                          |
| 01H  | Slot path LSB (Effect 0101: Reverb)    |
| ppH  | Parameter to be controlled.            |
| vvH  | Value for the parameter.               |
|      | pp=0                      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                      Reverb Time  |
|      | vv = 00H - 7FH        0 - 127          |
| F7H  | EOX (End Of Exclusive)                 |

#### ○Chorus Parameters

| Status | Data byte                                             | Status |
|--------|-------------------------------------------------------|--------|
| F0H    | 7FH, 7FH, 04H, 05H, 01H, 01H, 01H, 01H, 02H, ppH, vvH | F7H    |

| Byte | Explanation                              |
|------|------------------------------------------|
| F0H  | Exclusive status                         |
| 7FH  | ID number (universal realtime message)   |
| 7FH  | Device ID (Broadcast)                    |
| 04H  | Sub ID#1 (Device Control)                |
| 05H  | Sub ID#2 (Global Parameter Control)      |
| 01H  | Slot path length                         |
| 01H  | Parameter ID width                       |
| 01H  | Value width                              |
| 01H  | Slot path MSB                            |
| 02H  | Slot path LSB (Effect 0102: Chorus)      |
| ppH  | Parameter to be controlled.              |
| vvH  | Value for the parameter.                 |
|      | pp=0                      Chorus Type    |
|      | vv=0                      Chorus1        |
|      | vv=1                      Chorus2        |
|      | vv=2                      Chorus3        |
|      | vv=3                      Chorus4        |
|      | vv=4                      FB Chorus      |
|      | vv=5                      Flanger        |
|      | pp=1                      Mod Rate       |
|      | vv= 00H - 7FH        0 - 127             |
|      | pp=2                      Mod Depth      |
|      | vv = 00H - 7FH        0 - 127            |
|      | pp=3                      Feedback       |
|      | vv = 00H - 7FH        0 - 127            |
|      | pp=4                      Send To Reverb |
|      | vv = 00H - 7FH        0 - 127            |
| F7H  | EOX (End Of Exclusive)                   |

## Channel Pressure

| Status | Data byte                         | Status |
|--------|-----------------------------------|--------|
| F0H    | 7FH, 7FH, 09H, 01H, 0nH, ppH, rrH | F7H    |

| Byte           | Explanation                               |
|----------------|-------------------------------------------|
| F0H            | Exclusive status                          |
| 7FH            | ID number (universal realtime message)    |
| 7FH            | Device ID (Broadcast)                     |
| 09H            | Sub ID#1 (Controller Destination Setting) |
| 01H            | Sub ID#2 (Channel Pressure)               |
| 0nH            | MIDI Channel (00 - 0F)                    |
| ppH            | Controlled parameter                      |
| rrH            | Controlled range                          |
| pp=0           | Pitch Control                             |
| rr = 28H - 58H | -24 - +24 [semitones]                     |
| pp=1           | Filter Cutoff Control                     |
| rr = 00H - 7FH | -9600 - +9450 [cents]                     |
| pp=2           | Amplitude Control                         |
| rr = 00H - 7FH | 0 - 200%                                  |
| pp=3           | LFO Pitch Depth                           |
| rr = 00H - 7FH | 0 - 600 [cents]                           |
| pp=4           | LFO Filter Depth                          |
| rr = 00H - 7FH | 0 - 2400 [cents]                          |
| pp=5           | LFO Amplitude Depth                       |
| rr = 00H - 7FH | 0 - 100%                                  |
| F7H            | EOX (End Of Exclusive)                    |

## Controller

| Status | Data byte                              | Status |
|--------|----------------------------------------|--------|
| F0H    | 7FH, 7FH, 09H, 03H, 0nH, ccH, ppH, rrH | F7H    |

| Byte           | Explanation                               |
|----------------|-------------------------------------------|
| F0H            | Exclusive status                          |
| 7FH            | ID number (universal realtime message)    |
| 7FH            | Device ID (Broadcast)                     |
| 09H            | Sub ID#1 (Controller Destination Setting) |
| 03H            | Sub ID#2 (Control Change)                 |
| 0nH            | MIDI Channel (00 - 0F)                    |
| ccH            | Controller number (01 - 1F, 40 - 5F)      |
| ppH            | Controlled parameter                      |
| rrH            | Controlled range                          |
| pp=0           | Pitch Control                             |
| rr = 28H - 58H | -24 - +24 [semitones]                     |
| pp=1           | Filter Cutoff Control                     |
| rr = 00H - 7FH | -9600 - +9450 [cents]                     |
| pp=2           | Amplitude Control                         |
| rr = 00H - 7FH | 0 - 200%                                  |
| pp=3           | LFO Pitch Depth                           |
| rr = 00H - 7FH | 0 - 600 [cents]                           |
| pp=4           | LFO Filter Depth                          |
| rr = 00H - 7FH | 0 - 2400 [cents]                          |
| pp=5           | LFO Amplitude Depth                       |
| rr = 00H - 7FH | 0 - 100%                                  |
| F7H            | EOX (End Of Exclusive)                    |

## Scale/Octave Tuning Adjust

| Status | Data byte                                 | Status |
|--------|-------------------------------------------|--------|
| F0H    | 7EH, 7FH, 08H, 08H, ffH, ggH, hhH, ssH... | F7     |

| Byte | Explanation                                       |
|------|---------------------------------------------------|
| F0H  | Exclusive status                                  |
| 7EH  | ID number (Universal Non-realtime Message)        |
| 7FH  | Device ID (Broadcast)                             |
| 08H  | Sub ID#1 (MIDI Tuning Standard)                   |
| 08H  | Sub ID#2 (scale/octave tuning 1-byte form)        |
| ffH  | Channel/Option byte 1                             |
|      | bits 0 to 1 = channel 15 to 16                    |
|      | bit 2 to 6 = Undefined                            |
| ggH  | Channel byte 2                                    |
|      | bits 0 to 6 = channel 8 to 14                     |
| hhH  | Channel byte 3                                    |
|      | bits 0 to 6 = channel 1 to 7                      |
| ssH  | 12 byte tuning offset of 12 semitones from C to B |
|      | 00H = -64 [cents]                                 |
|      | 40H = 0 [cents] (equal temperament)               |
|      | 7FH = +63 [cents]                                 |
| F7H  | EOX (End Of Exclusive)                            |

## Key-based Instrument Controllers

| Status | Data byte                              | Status |
|--------|----------------------------------------|--------|
| F0H    | 7FH, 7FH, 0AH, 01H, 0nH, kkH, nnH, vvH | F7H    |

| Byte           | Explanation                             |
|----------------|-----------------------------------------|
| F0H            | Exclusive status                        |
| 7FH            | ID number (universal realtime message)  |
| 7FH            | Device ID (Broadcast)                   |
| 0AH            | Sub ID#1 (Key-Based Instrument Control) |
| 01H            | Sub ID#2 (Controller)                   |
| 0nH            | MIDI Channel (00 - 0FH)                 |
| kkH            | Key Number                              |
| nnH            | Control Number                          |
| vvH            | Value                                   |
|                | nn=07H Level                            |
| vv = 00H - 7FH | 0 - 200% (Relative)                     |
| nn=0AH         | Pan                                     |
| vv = 00H - 7FH | Left - Right (Absolute)                 |
| nn=5BH         | Reverb Send                             |
| vv = 00H - 7FH | 0 - 127 (Absolute)                      |
| nn=5D          | Chorus Send                             |
| vv = 00H - 7FH | 0 - 127 (Absolute)                      |
| :              | :                                       |
| F7             | EOX (End Of Exclusive)                  |

\* This parameter affects drum instruments only.

## Equipment MIDI (en anglais)

### ●Data Transmission

This instrument can use exclusive messages to exchange many varieties of internal settings with other devices.

The model ID of the exclusive messages used by this instrument is 00H 00H 15H.

#### ○Data Request 1 (RQ1)

This message requests the other device to transmit data. The address and size indicate the type and amount of data that is requested.

When a Data Request message is received, if the device is in a state in which it is able to transmit data, and if the address and size are appropriate, the requested data is transmitted as a Data Set 1 (DT1) message. If the conditions are not met, nothing is transmitted.

| Status | data byte                                                                 | status |
|--------|---------------------------------------------------------------------------|--------|
| F0H    | 41H, dev, 00H, 00H, 15H, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, sum | F7H    |

| Byte | Remarks                         |
|------|---------------------------------|
| F0H  | Exclusive status                |
| 41H  | ID number (Roland)              |
| dev  | device ID (dev: 10H - 1FH, 7FH) |
| 00H  | model ID #1 (JUNO-G)            |
| 00H  | model ID #2 (JUNO-G)            |
| 15H  | model ID #3 (JUNO-G)            |
| 11H  | command ID (RQ1)                |
| aaH  | address MSB                     |
| bbH  | address                         |
| ccH  | address                         |
| ddH  | address LSB                     |
| ssH  | size MSB                        |
| ttH  | size                            |
| uuH  | size                            |
| vvH  | size LSB                        |
| sum  | checksum                        |
| F7H  | EOX (End Of Exclusive)          |

- \* The size of data that can be transmitted at one time is fixed for each type of data. And data requests must be made with a fixed starting address and size. Refer to the address and size given in **Parameter Address Map** (p. 224).
- \* For the checksum, refer to p. 241.
- \* Not received when the Receive Exclusive parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.

#### ○Data set 1 (DT1)

| Status | Data byte                                                           | Status |
|--------|---------------------------------------------------------------------|--------|
| F0H    | 41H, dev, 00H, 00H, 15H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum | F7H    |

| Byte | Explanation                                                                                                  |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| F0H  | Exclusive status                                                                                             |
| 41H  | ID number (Roland)                                                                                           |
| dev  | Device ID (dev: 00H - 1FH, 7FH)                                                                              |
| 00H  | Model ID #1 (JUNO-G)                                                                                         |
| 00H  | Model ID #2 (JUNO-G)                                                                                         |
| 15H  | Model ID #3 (JUNO-G)                                                                                         |
| 12H  | Command ID (DT1)                                                                                             |
| aaH  | Address MSB: upper byte of the starting address of the data to be sent                                       |
| bbH  | Address: upper middle byte of the starting address of the data to be sent                                    |
| ccH  | Address: lower middle byte of the starting address of the data to be sent                                    |
| ddH  | Address LSB: lower byte of the starting address of the data to be sent.                                      |
| eeH  | Data: the actual data to be sent. Multiple bytes of data are transmitted in order starting from the address. |
| :    | :                                                                                                            |
| ffH  | Data                                                                                                         |
| sum  | Checksum                                                                                                     |
| F7H  | EOX (End Of Exclusive)                                                                                       |

- \* The amount of data that can be transmitted at one time depends on the type of data, and data will be transmitted from the specified starting address and size. Refer to the address and size given in **Parameter Address Map** (p. 224).
- \* Data larger than 256 bytes will be divided into packets of 256 bytes or less, and each packet will be sent at an interval of about 20 ms.
- \* Regarding the checksum, please refer to p. 241.
- \* Not received when the Receive Exclusive parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.

| Status | Data byte                                            | Status |
|--------|------------------------------------------------------|--------|
| F0H    | 41H, dev, 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ... eeH, sum | F7H    |

| Byte | Explanation                                                                                                |
|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| F0H  | Exclusive status                                                                                           |
| 41H  | ID number (Roland)                                                                                         |
| dev  | Device ID (dev: 10H - 1FH, 7FH)                                                                            |
| 42H  | Model ID (GS)                                                                                              |
| 12H  | Command ID (DT1)                                                                                           |
| aaH  | Address MSB: upper byte of the starting address of the transmitted data                                    |
| bbH  | Address: middle byte of the starting address of the transmitted data                                       |
| ccH  | Address LSB: lower byte of the starting address of the transmitted data                                    |
| ddH  | Data: the actual data to be transmitted. Multiple bytes of data are transmitted starting from the address. |
| :    | :                                                                                                          |
| eeH  | Data                                                                                                       |
| sum  | Checksum                                                                                                   |
| F7H  | EOX (End Of Exclusive)                                                                                     |

- \* The amount of data that can be transmitted at one time depends on the type of data, and data will be transmitted from the specified starting address and size. Refer to the address and size given in **Parameter Address Map** (p. 224).
- \* Data larger than 256 bytes will be divided into packets of 256 bytes or less, and each packet will be sent at an interval of about 20 ms.
- \* Regarding the checksum, please refer to p. 241.
- \* Not received when the Receive Exclusive parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.

## 2. Data Transmission (Sound Generator Section)

### ■ Channel Voice Messages

#### ● Note off

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte |
|--------------------------|---------------------|----------|
| 8nH                      | kkH                 | vvH      |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |          |
| kk = note number:        | 00H - 7FH (0 - 127) |          |
| vv = note off velocity:  | 00H - 7FH (0 - 127) |          |

#### ● Note on

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte |
|--------------------------|---------------------|----------|
| 9nH                      | kkH                 | vvH      |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |          |
| kk = note number:        | 00H - 7FH (0 - 127) |          |
| vv = note on velocity:   | 01H - 7FH (1 - 127) |          |

#### ● Control Change

\* By selecting a controller number that corresponds to the setting of parameters of controllers (REALTIME CONTROL knob, and so on), the JUNO-G can transmit any control change message.

##### ○ Bank Select (Controller number 0, 32)

| Status                   | 2nd byte                              | 3rd byte |
|--------------------------|---------------------------------------|----------|
| BnH                      | 00H                                   | mmH      |
| BnH                      | 20H                                   | llH      |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16)                   |          |
| mm, ll = Bank number:    | 00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384) |          |

- \* These messages are transmitted when Patch, Rhythm Set or Performance is selected. But not transmitted when Transmit Program Change or Transmit Bank Select parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.
- \* In Performance mode, these messages are not transmitted when External Bank Select MSB or External PC Number parameter (PERFORMANCE/PART) is OFF.
- \* Although with the JUNO-G you can select the Bank Select messages to be transmitted, be sure to refer to **Bank Select and Program Change Correspondence Chart** (p. 242) for the Bank Select messages transmitted when the JUNO-G is select a Patch, Rhythm Set or Performance.
- \* The Bank Select Numbers corresponding to SRX series should be referred to the SRX series owner's manual.

##### ○ Modulation (Controller number 1)

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte |
|--------------------------|---------------------|----------|
| BnH                      | 01H                 | vvH      |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |          |
| vv = Modulation depth:   | 00H - 7FH (0 - 127) |          |

##### ○ Breath type (Controller number 2)

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte |
|--------------------------|---------------------|----------|
| BnH                      | 02H                 | vvH      |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |          |
| vv = Control value:      | 00H - 7FH (0 - 127) |          |

\* JUNO-G transmits this message when you operate ACTIVE EXPRESSION with the D Beam controller.

##### ○ Portamento Time (Controller number 5)

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte |
|--------------------------|---------------------|----------|
| BnH                      | 05H                 | vvH      |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |          |
| vv = Portamento Time:    | 00H - 7FH (0 - 127) |          |

##### ○ Data Entry (Controller number 6, 38)

| Status                                                    | 2nd byte            | 3rd byte |
|-----------------------------------------------------------|---------------------|----------|
| BnH                                                       | 06H                 | mmH      |
| BnH                                                       | 26H                 | llH      |
| n = MIDI channel number:                                  | 0H - FH (ch.1 - 16) |          |
| mm, ll = the value of the parameter specified by RPN/NRPN |                     |          |
| mm = MSB, ll = LSB                                        |                     |          |

##### ○ Volume (Controller number 7)

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte |
|--------------------------|---------------------|----------|
| BnH                      | 07H                 | vvH      |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |          |
| vv = Volume:             | 00H - 7FH (0 - 127) |          |

\* In Performance mode, these messages are not transmitted when External Level parameter (PERFORMANCE/PART) is OFF.

##### ○ Panpot (Controller number 10)

| Status                   | 2nd byte                                 | 3rd byte |
|--------------------------|------------------------------------------|----------|
| BnH                      | 0AH                                      | vvH      |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16)                      |          |
| vv = Panpot:             | 00H - 40H - 7FH (Left - Center - Right), |          |

\* In Performance mode, these messages are not transmitted when External Pan parameter (PERFORMANCE/PART) is OFF.

##### ○ Expression (Controller number 11)

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte |
|--------------------------|---------------------|----------|
| BnH                      | 0BH                 | vvH      |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |          |
| vv = Expression:         | 00H - 7FH (0 - 127) |          |

##### ○ Hold 1 (Controller number 64)

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte                |
|--------------------------|---------------------|-------------------------|
| BnH                      | 40H                 | vvH                     |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |                         |
| vv = Control value:      | 00H - 7FH (0 - 127) | 0-63 = OFF, 64-127 = ON |

\* When Continuous Hold Pedal parameter (SYSTEM/CTRL) is OFF, just only 00H (OFF) and 7FH (ON) can be send as the control value.

##### ○ Portamento (Controller number 65)

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte                    |
|--------------------------|---------------------|-----------------------------|
| BnH                      | 41H                 | vvH                         |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |                             |
| vv = Control value:      | 00H - 7FH (0 - 127) | 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON |

##### ○ Resonance (Controller number 71)

| Status                                  | 2nd byte                        | 3rd byte |
|-----------------------------------------|---------------------------------|----------|
| BnH                                     | 47H                             | vvH      |
| n = MIDI channel number:                | 0H - FH (ch.1 - 16)             |          |
| vv = Resonance value (relative change): | 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63) |          |

##### ○ Release Time (Controller number 72)

| Status                                     | 2nd byte                        | 3rd byte |
|--------------------------------------------|---------------------------------|----------|
| BnH                                        | 48H                             | vvH      |
| n = MIDI channel number:                   | 0H - FH (ch.1 - 16)             |          |
| vv = Release Time value (relative change): | 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63) |          |

##### ○ Attack time (Controller number 73)

| Status                                    | 2nd byte                        | 3rd byte |
|-------------------------------------------|---------------------------------|----------|
| BnH                                       | 49H                             | vvH      |
| n = MIDI channel number:                  | 0H - FH (ch.1 - 16)             |          |
| vv = Attack time value (relative change): | 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63) |          |

##### ○ Cutoff (Controller number 74)

| Status                               | 2nd byte                        | 3rd byte |
|--------------------------------------|---------------------------------|----------|
| BnH                                  | 4AH                             | vvH      |
| n = MIDI channel number:             | 0H - FH (ch.1 - 16)             |          |
| vv = Cutoff value (relative change): | 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63) |          |

##### ○ General Purpose Controller 5 (Controller number 80)

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte |
|--------------------------|---------------------|----------|
| BnH                      | 50H                 | vvH      |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |          |
| vv = Control value:      | 00H - 7FH (0 - 127) |          |

##### ○ General Purpose Controller 6 (Controller number 81)

| Status                   | 2nd byte            | 3rd byte |
|--------------------------|---------------------|----------|
| BnH                      | 51H                 | vvH      |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |          |
| vv = Control value:      | 00H - 7FH (0 - 127) |          |

## Equipement MIDI (en anglais)

### ○General Purpose Controller 7 (Controller number 82)

| Status                   | 2nd byte | 3rd byte            |
|--------------------------|----------|---------------------|
| BnH                      | 52H      | vvH                 |
| n = MIDI channel number: |          | 0H - FH (ch.1 - 16) |
| vv = Control value:      |          | 00H - 7FH (0 - 127) |

### ○General Purpose Controller 8 (Controller number 83)

| Status                   | 2nd byte | 3rd byte            |
|--------------------------|----------|---------------------|
| BnH                      | 53H      | vvH                 |
| n = MIDI channel number: |          | 0H - FH (ch.1 - 16) |
| vv = Control value:      |          | 00H - 7FH (0 - 127) |

### ○Portamento control (Controller number 84)

| Status                   | 2nd byte | 3rd byte            |
|--------------------------|----------|---------------------|
| BnH                      | 54H      | kkH                 |
| n = MIDI channel number: |          | 0H - FH (ch.1 - 16) |
| kk = source note number: |          | 00H - 7FH (0 - 127) |

### ●Program Change

| Status                   | 2nd byte                      |
|--------------------------|-------------------------------|
| CnH                      | ppH                           |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16)           |
| pp = Program number:     | 00H - 7FH (prog.1 - prog.128) |

- \* These messages are transmitted when Patch, Rhythm Set or Performance is selected. But not transmitted when Transmit Program Change parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.
- \* In Performance mode, these messages are not transmitted when External PC Num parameter (PERFORMANCE/PART) is OFF.

### ●Channel Pressure

| Status                   | 2nd byte            |
|--------------------------|---------------------|
| DnH                      | vvH                 |
| n = MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - 16) |
| vv = Channel Pressure:   | 00H - 7FH (0 - 127) |

### ●Pitch Bend Change

| Status                     | 2nd byte | 3rd byte                                     |
|----------------------------|----------|----------------------------------------------|
| EnH                        | llH      | mmH                                          |
| n = MIDI channel number:   |          | 0H - FH (ch.1 - 16)                          |
| mm, ll = Pitch Bend value: |          | 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191) |

## ■Channel Mode Messages

### ●MONO (Controller number 126)

| Status                   | 2nd byte | 3rd byte            |
|--------------------------|----------|---------------------|
| BnH                      | 7EH      | mmH                 |
| n = MIDI channel number: |          | 0H - FH (ch.1 - 16) |
| mm = mono number:        |          | 00H - 10H (0 - 16)  |

### ●POLY (Controller number 127)

| Status                   | 2nd byte | 3rd byte            |
|--------------------------|----------|---------------------|
| BnH                      | 7FH      | 00H                 |
| n = MIDI channel number: |          | 0H - FH (ch.1 - 16) |

## ■System Realtime Messages

### ●Active Sensing

| Status |
|--------|
| FEH    |

- \* This message is transmitted at intervals of approximately 250 msec.
- \* This message is not sent when Transmit Active Sensing parameter (SYSTEM/MIDI) is OFF.

## ■System Exclusive Messages

Universal Non-realtime System Exclusive Message" and Data Set 1 (DT1) are the only System Exclusive messages transmitted by the JUNO-G.

### ●Universal Non-realtime System Exclusive Message

#### ○Identity Reply Message (JUNO-G)

Receiving Identity Request Message (p. 215), the JUNO-G send this message.

| Status | Data byte                                                       | Status |
|--------|-----------------------------------------------------------------|--------|
| F0H    | 7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 6BH, 01H, 02H, 01H, 04H, 03H, 00H, 00H | F7H    |

| Byte            | Explanation                                |
|-----------------|--------------------------------------------|
| F0H             | Exclusive status                           |
| 7EH             | ID number (Universal Non-realtime Message) |
| dev             | Device ID (dev: 10H - 1FH)                 |
| 06H             | Sub ID#1 (General Information)             |
| 02H             | Sub ID#2 (Identity Reply)                  |
| 41H             | ID number (Roland)                         |
| 6BH 01H         | Device family code                         |
| 02H 01H         | Device family number code                  |
| 04H 03H 00H 00H | Software revision level                    |
| F7H             | EOX (End of Exclusive)                     |

### ●Data Transmission

#### ○Data set 1 (DT1)

| Status | Data byte                                                                  | Status |
|--------|----------------------------------------------------------------------------|--------|
| F0H    | 41H, dev, 00H, 00H, 15H, 12H, aaH, bbH, F7H<br>ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum |        |

| Byte | Explanation                                                                                                  |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| F0H  | Exclusive status                                                                                             |
| 41H  | ID number (Roland)                                                                                           |
| dev  | Device ID (dev: 00H - 1FH, 7FH)                                                                              |
| 00H  | Model ID #1 (JUNO-G)                                                                                         |
| 00H  | Model ID #2 (JUNO-G)                                                                                         |
| 15H  | Model ID #3 (JUNO-G)                                                                                         |
| 12H  | Command ID (DT1)                                                                                             |
| aaH  | Address MSB: upper byte of the starting address of the data to be sent                                       |
| bbH  | Address: upper middle byte of the starting address of the data to be sent                                    |
| ccH  | Address: lower middle byte of the starting address of the data to be sent                                    |
| ddH  | Address LSB: lower byte of the starting address of the data to be sent.                                      |
| eeH  | Data: the actual data to be sent. Multiple bytes of data are transmitted in order starting from the address. |
| :    | :                                                                                                            |
| ffH  | Data                                                                                                         |
| sum  | Checksum                                                                                                     |
| F7H  | EOX (End Of Exclusive)                                                                                       |

- \* The amount of data that can be transmitted at one time depends on the type of data, and data will be transmitted from the specified starting address and size. Refer to the address and size given in **Parameter Address Map** (p. 224).
- \* Data larger than 256 bytes will be divided into packets of 256 bytes or less, and each packet will be sent at an interval of about 20 ms.

## 3. Data Reception (Sequencer Section)

### 3.1 Messages recorded during recording

#### ■Channel Voice Messages

##### ●Note Off

| Status                 | 2nd byte               | 3rd byte |
|------------------------|------------------------|----------|
| 8nH                    | kkH                    | vvH      |
| 9nH                    | kkH                    | 00H      |
| n=MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - ch.16) |          |
| kk=note number:        | 00H - 7FH (0 - 127)    |          |
| vv=note off velocity:  | 00H - 7FH (0 - 127)    |          |

\* Not received when the Note parameter (Recording Select window) is OFF.

##### ●Note on

| Status                 | 2nd byte               | 3rd byte |
|------------------------|------------------------|----------|
| 9nH                    | kkH                    | vvH      |
| n=MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - ch.16) |          |
| kk=note number:        | 00H - 7FH (0 - 127)    |          |
| vv=note on velocity:   | 01H - 7FH (1 - 127)    |          |

\* Not received when the Note parameter (Recording Select window) is OFF.

##### ●Polyphonic Aftertouch

| Status                    | 2nd byte               | 3rd byte |
|---------------------------|------------------------|----------|
| AnH                       | kkH                    | vvH      |
| n=MIDI channel number:    | 0H - FH (ch.1 - ch.16) |          |
| kk=note number:           | 00H - 7FH (0 - 127)    |          |
| vv=Polyphonic Aftertouch: | 00H - 7FH (0 - 127)    |          |

\* Not received when the Poly Aftertouch parameter (Recording Select window) is OFF.

##### ●Control Change

| Status                 | 2nd byte               | 3rd byte |
|------------------------|------------------------|----------|
| BnH                    | kkH                    | vvH      |
| n=MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - ch.16) |          |
| kk=Control number:     | 00H - 7FH (0 - 120)    |          |
| vv=value:              | 00H - 7FH (0 - 127)    |          |

\* Not received when the Control Change parameter (Recording Select window) is OFF.

##### ●Program Change

| Status                 | 2nd byte                      |
|------------------------|-------------------------------|
| CnH                    | ppH                           |
| n=MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - ch.16)        |
| pp=Program number:     | 00H - 7FH (prog.1 - prog.128) |

\* Not received when the Program Change parameter (Recording Select window) is OFF.

##### ●Channel Aftertouch

| Status                 | 2nd byte               |
|------------------------|------------------------|
| DnH                    | vvH                    |
| n=MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - ch.16) |
| vv=Channel Aftertouch: | 00H - 7FH (0 - 127)    |

\* Not received when the Channel Aftertouch parameter (Recording Select window) is OFF.

##### ●Pitch Bend Change

| Status                   | 2nd byte                                     | 3rd byte |
|--------------------------|----------------------------------------------|----------|
| EnH                      | llH                                          | mmH      |
| n=MIDI channel number:   | 0H - FH (ch.1 - ch.16)                       |          |
| mm, ll=Pitch Bend value: | 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191) |          |

\* Not received when the Pitch Bend parameter (Recording Select window) is OFF.

#### ■Channel Mode messages

##### ●All Sound Off (Controller number 120)

| Status                 | 2nd byte               | 3rd byte |
|------------------------|------------------------|----------|
| BnH                    | 78H                    | 00H      |
| n=MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - ch.16) |          |

##### ●Reset All Controller (Controller number 121)

| Status                 | 2nd byte               | 3rd byte |
|------------------------|------------------------|----------|
| BnH                    | 79H                    | 00H      |
| n=MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - ch.16) |          |

##### ●Omni Off (Controller number 124)

| Status                 | 2nd byte               | 3rd byte |
|------------------------|------------------------|----------|
| BnH                    | 7CH                    | 00H      |
| n=MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - ch.16) |          |

\* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

##### ●Omni On (Controller number 125)

| Status                 | 2nd byte               | 3rd byte |
|------------------------|------------------------|----------|
| BnH                    | 7DH                    | 00H      |
| n=MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - ch.16) |          |

\* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

##### ●Mono (Controller number 126)

| Status                 | 2nd byte               | 3rd byte |
|------------------------|------------------------|----------|
| BnH                    | 7EH                    | mmH      |
| n=MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - ch.16) |          |
| mm=mono number:        | 00H - 10H (0 - 16)     |          |

\* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

##### ●Poly (Controller number 127)

| Status                 | 2nd byte               | 3rd byte |
|------------------------|------------------------|----------|
| BnH                    | 7FH                    | 00H      |
| n=MIDI channel number: | 0H - FH (ch.1 - ch.16) |          |

\* The same processing will be done as when an All Note Off message is received.

#### ■System Exclusive Messages

| Status             | Data byte                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Status |
|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| F0H                | iiH, ddH, ....., eeH                                                                                                                                                                                                                                                                               | F7H    |
| F0H:               | System Exclusive message status                                                                                                                                                                                                                                                                    |        |
| ii=ID number:      | This is the ID number (manufacturer ID) that specifies the manufacturer whose exclusive message this is. Roland's manufacturer ID is 41H. ID numbers 7EH and 7FH are defined in an expansion of the MIDI standard as Universal Non-real-time messages (7EH) and Universal Realtime Messages (7FH). |        |
| dd,..., ee = data: | 00H - 7FH (0 - 127)                                                                                                                                                                                                                                                                                |        |
| F7H:               | EOX (End of System Exclusive)                                                                                                                                                                                                                                                                      |        |

\* Not received when the System Exclusive parameter (Recording Select window) is OFF.  
 \* MIDI Machine Control and MIDI Time code is not recorded. (Refer to "1.3 Messages acknowledged for synchronization")

## 3.2 Messages not recorded during recording

### ■Channel mode messages

#### ●Local On/Off (Controller number 122)

| Status                 | 2nd byte | 3rd byte                       |
|------------------------|----------|--------------------------------|
| BnH                    | 7AH      | vvH                            |
| n=MIDI channel number: |          | 0H - FH (ch.1 - ch.16)         |
| vv=Value:              |          | 00H, 7FH (Local Off, Local On) |

#### ●All notes off (Controller number 123)

| Status                 | 2nd byte | 3rd byte               |
|------------------------|----------|------------------------|
| BnH                    | 7BH      | 00H                    |
| n=MIDI channel number: |          | 0H - FH (ch.1 - ch.16) |

\* When an All Note Off message is received, all notes of the corresponding channel that are on will be sent Note Off's, and the resulting Note Off messages will be recorded.

## 3.3 Messages acknowledged for synchronization

### ■System Common messages

#### ●Tune Request

Status  
F6H

#### ●MIDI Time Code Quarter Frame Messages

MIDI Time Code Quarter Frame Messages can be transmitted while the sequencer is running (Playing or Recording) if the Sync Mode parameter (SYSTEM/TEMPO/SYNC) is MASTER and MTC Sync Output parameter (SYSTEM/MIDI/MMC MTC) is ON. The transmitted time counts are summed to MTC Offset Time parameter (SYSTEM/MIDI/MMC MTC) as the song top is "00:00:00:00."

The sequencer synchronizes with the time counts which are summed to MTC Offset Time parameter (SYSTEM/MIDI/MMC MTC) as the song top is "00:00:00:00" if the Sync Mode parameter (SYSTEM/TEMPO/SYNC) is SLAVE(MTC).

| Status | Second           |
|--------|------------------|
| F1H    | mmH (= 0nnndddd) |

nnn = Message type :

0 = Frame count LS nibble

1 = Frame count MS nibble

2 = Seconds count LS nibble

3 = Seconds count MS nibble

4 = Minutes count LS nibble

5 = Minutes count MS nibble

6 = Hours count LS nibble

7 = Hours count MS nibble

dddd = 4 bit nibble data : h - FH (0 - 15)

Bit Field is assigned as follows.

|               |                                      |                |
|---------------|--------------------------------------|----------------|
| Frame Count   | xxxxyyyy                             |                |
| xxx           | Reserved (000)                       |                |
| yyyyy         | Frame No.(0-29)                      |                |
| Seconds Count | xyyyyyyy                             |                |
|               | xx                                   | Reserved (00)  |
|               | yyyyyy                               | Seconds (0-59) |
| Minutes Count | xyyyyyyy                             |                |
|               | xx                                   | Reserved (00)  |
|               | yyyyyy                               | Minutes (0-59) |
| Hours Count   | xyzzzzzz                             |                |
|               | x                                    | Reserved (0)   |
|               | yy                                   | Time Code type |
|               | 0 = 24 Frames / Sec                  |                |
|               | 1 = 25 Frames / Sec                  |                |
|               | 2 = 30 Frames / Sec (Drop Frame)     |                |
|               | 3 = 30 Frames / Sec (Non Drop Frame) |                |
|               | zzzzz                                | Hours (0-23)   |

#### ●Song Position Pointer

| Status        | 2nd byte | 3rd byte                    |
|---------------|----------|-----------------------------|
| F2H           | mmH      | llH                         |
| mm, ll=value: |          | 00 00H - 7F 7FH (0 - 16383) |

## ■System Realtime Messages

#### ●Timing Clock

Status  
F8H

\* Received when Sync Mode parameter (SYSTEM/TEMPO/SYNC) is set to SLAVE-MIDI.

#### ●Start

Status  
FAH

\* Received when Sync Mode parameter (SYSTEM/TEMPO/SYNC) is set to SLAVE-MIDI or REMOTE.

#### ●Continue

Status  
FBH

\* Received when Sync Mode parameter (SYSTEM/TEMPO/SYNC) is set to SLAVE-MIDI or REMOTE.

#### ●Stop

Status  
FCH

\* Received when Sync Mode parameter (SYSTEM/TEMPO/SYNC) is set to SLAVE-MIDI or REMOTE.

## System Exclusive Message

### MIDI Machine Control (MMC)

\* Received when the MMC Mode parameter (SYSTEM/MIDI/MMC MTC) is SLAVE.

#### STOP (MCS)

| Status | Data byte          | Status |
|--------|--------------------|--------|
| F0H    | 7FH, dev, 06H, 01H | F7H    |

| Byte | Remarks                                    |
|------|--------------------------------------------|
| F0H  | Exclusive status                           |
| 7FH  | Universal System Exclusive Realtime Header |
| 7FH  | Device ID                                  |
| 06H  | MMC command message                        |
| 01H  | STOP (MCS)                                 |
| F7H  | EOX (End of Exclusive)                     |

#### DEFERRED PLAY (MCS)

| Status | Data byte          | Status |
|--------|--------------------|--------|
| F0H    | 7FH, dev, 06H, 03H | F7H    |

| Byte | Remarks                                    |
|------|--------------------------------------------|
| F0H  | Exclusive status                           |
| 7FH  | Universal System Exclusive Realtime Header |
| 7FH  | Device ID                                  |
| 06H  | MMC command message                        |
| 03H  | DEFERRED PLAY (MCS)                        |
| F7H  | EOX (End of Exclusive)                     |

#### LOCATE (MCP)

##### Format2-LOCATE [TARGET]

| Status | Data byte                                             | Status |
|--------|-------------------------------------------------------|--------|
| F0H    | 7FH, dev, 06H, 44H, 06H, 01H, hrH, mnH, scH, frH, ffH | F7H    |

| Byte | Remarks                                    |
|------|--------------------------------------------|
| F0H  | Exclusive status                           |
| 7FH  | Universal System Exclusive Realtime Header |
| 7FH  | Device ID                                  |
| 06H  | MMC command message                        |
| 44H  | LOCATE (MCP)                               |
| 06H  | Byte count                                 |
| 01H  | "TARGET" sub-Command                       |
| hrH  | Standard Time Specification with subframes |
| mnH  |                                            |
| scH  |                                            |
| frH  |                                            |
| ffH  |                                            |
| F7H  | EOX (End of Exclusive)                     |

## 4. Data Transmission (Sequencer Section)

### 4.1 Messages transmitted during playing

Recorded messages are transmitted during playback.

### 4.2 Soft Thru setting

Messages (except System Common and System Realtime Messages) that are received are then sent out when Soft Thru parameter (SYSTEM/MIDI) is switched to ON.

### 4.3 Messages that are generated and transmitted

#### 4.3.1 Messages Appearing When Synchronizing with Other Devices

### System Common Messages

\* Sent when Sync Output parameter (SYSTEM/TEMPO/SYNC) is set to ON.

#### Song Position Pointer

| Status                                    | 2nd byte | 3rd byte |
|-------------------------------------------|----------|----------|
| F2H                                       | mmH      | llH      |
| mm, ll=value: 00 00H - 7F 7FH (0 - 16383) |          |          |

### System Realtime Messages

\* Sent when Sync Output parameter (SYSTEM/TEMPO/SYNC) is set to ON.

#### Timing Clock

| Status |
|--------|
| F8H    |

#### Start

| Status |
|--------|
| FAH    |

#### Continue

| Status |
|--------|
| FBH    |

#### Stop

| Status |
|--------|
| FCH    |

#### Quarter Frame Messages

| Status | 2nd byte         |
|--------|------------------|
| F1H    | mmH (= 0nnndddd) |

\* Sent when Sync Mode parameter (SYSTEM/TEMPO/SYNC) is set to MASTER and MTC Sync Output parameter (SYSTEM/MIDI/MMC MTC) is set to ON. Furthermore, sending a Quarter Frame Message with "00h00m00s00f00" at the beginning of the song adds the MTC Offset Time parameter (SYSTEM/MIDI/MMC MTC).

## Equipement MIDI (en anglais)

### ■System Exclusive Message

#### ●MIDI Time code

##### ○Full Message

Full Messages are used, which encode the complete time into a single message.  
This message transmitted when the song position moves.

| Status   | Data Byte                         | Status |
|----------|-----------------------------------|--------|
| F0H, 7FH | xxH, 01H, 01H, hrH, mnH, scH, frH | F7H    |

F0H, 7FH : Realtime Universal System Exclusive Header

xxH : 7F (Device ID)

01H : sub-ID #1 (MIDI Time code)

01H : sub-ID #2 (Full Message)

hrH : hours and type: 0 yy zzzzz

yy type:

00 = 24 Flame/sec

01 = 25 Flame/sec

10 = 30 Flame/sec

11 = 30 Flame/sec

zzzzz : Hours (00 - 23)

mnH : Minutes (00 - 59)

scH : Seconds (00 - 59)

frH : Frames (00 - 29)

F7H : EOX (End of Exclusive)

#### ●MIDI Machine Control (MMC)

\* Not received when the MMC Mode parameter (SYSTEM/MIDI/MMC MTC) is Master.

##### ○STOP (MCS)

| Status | Data byte          | Status |
|--------|--------------------|--------|
| F0H    | 7FH, dev, 06H, 01H | F7H    |

| Byte | Remarks                                    |
|------|--------------------------------------------|
| F0H  | Exclusive status                           |
| 7FH  | Universal System Exclusive Realtime Header |
| 7FH  | Device ID                                  |
| 06H  | MMC command message                        |
| 01H  | STOP (MCS)                                 |
| F7H  | EOX (End of Exclusive)                     |

##### ○DEFERRED PLAY (MCS)

| Status | Data byte          | Status |
|--------|--------------------|--------|
| F0H    | 7FH, dev, 06H, 03H | F7H    |

| Byte | Remarks                                    |
|------|--------------------------------------------|
| F0H  | Exclusive status                           |
| 7FH  | Universal System Exclusive Realtime Header |
| 7FH  | Device ID                                  |
| 06H  | MMC command message                        |
| 03H  | DEFERRED PLAY (MCS)                        |
| F7H  | EOX (End of Exclusive)                     |

##### ○LOCATE (MCP)

##### ○Format2-LOCATE [TARGET]

| Status | Data byte                                                | Status |
|--------|----------------------------------------------------------|--------|
| F0H    | 7FH, dev, 06H, 44H, 06H, 01H,<br>hrH, mnH, scH, frH, ffH | F7H    |

| Byte | Remarks                                    |
|------|--------------------------------------------|
| F0H  | Exclusive status                           |
| 7FH  | Universal System Exclusive Realtime Header |
| 7FH  | Device ID                                  |
| 06H  | MMC command message                        |
| 44H  | LOCATE (MCP)                               |
| 06H  | Byte count                                 |
| 01H  | "TARGET" sub-Command                       |
| hrH  | Standard Time Specification with subframes |
| mnH  |                                            |
| scH  |                                            |
| frH  |                                            |
| ffH  |                                            |
| F7H  | EOX (End of Exclusive)                     |

### 5. Parameter Address Map

\* Transmission of “#” marked address is divided to some packets. For example, ABH in hexadecimal notation will be divided to 0AH and 0BH, and is sent/received in this order.

\* “<>” marked address or parameters are ignored when the JUNO-G received them.

#### 5.1 JUNO-G (ModelID = 00H 00H 15H)

| Start Address | Description                                       |
|---------------|---------------------------------------------------|
| 01 00 00 00   | Setup                                             |
| 02 00 00 00   | System                                            |
| 10 00 00 00   | Temporary Performance                             |
| 11 00 00 00   | Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 1)  |
| 11 20 00 00   | Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 2)  |
| :             |                                                   |
| 14 60 00 00   | Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 16) |
| 1E 00 00 00   | Temporary Rhythm Pattern                          |
| 1E 01 00 00   | Temporary Arpeggio (Performance Mode)             |
| 1E 02 00 00   | Temporary Chord (Performance Mode)                |
| 1E 03 00 00   | Temporary Rhythm Group (Performance Mode)         |
| 1E 11 00 00   | Temporary Arpeggio (Patch Mode)                   |
| 1E 12 00 00   | Temporary Chord (Patch Mode)                      |
| 1E 13 00 00   | Temporary Rhythm Group (Patch Mode)               |
| 1F 00 00 00   | Temporary Patch/Rhythm (Patch Mode Part 1)        |
| 1F 20 00 00   | Temporary Patch/Rhythm (Patch Mode Part 2)        |

##### ○System

| Offset Address | Description           |
|----------------|-----------------------|
| 00 00 00       | System Common         |
| 00 02 00       | System Mastering      |
| 00 03 00       | System External Input |
| 00 40 00       | System Controller     |

##### ○Temporary Patch/Rhythm

| Offset Address | Description      |
|----------------|------------------|
| 00 00 00       | Temporary Patch  |
| 10 00 00       | Temporary Rhythm |

##### ○Performance

| Offset Address | Description                   |
|----------------|-------------------------------|
| 00 00 00       | Performance Common            |
| 00 02 00       | Performance Common MFX1       |
| 00 04 00       | Performance Common Chorus     |
| 00 06 00       | Performance Common Reverb     |
| 00 08 00       | Performance Common MFX2       |
| 00 0A 00       | Performance Common MFX3       |
| 00 10 00       | Performance MIDI (Channel 1)  |
| 00 11 00       | Performance MIDI (Channel 2)  |
| :              |                               |
| 00 1F 00       | Performance MIDI (Channel 16) |
| 00 20 00       | Performance Part (Part 1)     |
| 00 21 00       | Performance Part (Part 2)     |
| :              |                               |
| 00 2F 00       | Performance Part (Part 16)    |
| 00 50 00       | Performance Zone (Channel 1)  |
| 00 51 00       | Performance Zone (Channel 2)  |
| :              |                               |
| 00 5F 00       | Performance Zone (Channel 16) |
| 00 60 00       | Performance Controller        |

##### ○Patch

| Offset Address | Description                |
|----------------|----------------------------|
| 00 00 00       | Patch Common               |
| 00 02 00       | Patch Common MFX           |
| 00 04 00       | Patch Common Chorus        |
| 00 06 00       | Patch Common Reverb        |
| 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)        |

##### ○Rhythm

| Offset Address | Description             |
|----------------|-------------------------|
| 00 00 00       | Rhythm Common           |
| 00 02 00       | Rhythm Common MFX       |
| 00 04 00       | Rhythm Common Chorus    |
| 00 06 00       | Rhythm Common Reverb    |
| 00 10 00       | Rhythm Tone (Key # 21)  |
| 00 12 00       | Rhythm Tone (Key # 22)  |
| :              |                         |
| 01 3E 00       | Rhythm Tone (Key # 108) |

##### ○Arpeggio

| Offset Address | Description                |
|----------------|----------------------------|
| 00 00 00       | Arpeggio Common            |
| 00 10 00       | Arpeggio Pattern (Note 1)  |
| 00 11 00       | Arpeggio Pattern (Note 2)  |
| :              |                            |
| 00 1F 00       | Arpeggio Pattern (Note 16) |

## Chord

| Offset<br>Address | Description   |
|-------------------|---------------|
| 00 00 00          | Chord Pattern |

## Rhythm Group

| Offset<br>Address | Description  |
|-------------------|--------------|
| 00 00 00          | Rhythm Group |

## Setup

| Offset<br>Address | Description                                                                                                       |
|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 00 00             | 0000 0aaa Sound Mode (0 - 5)<br>PATCH, PERFORM, GM1, GM2, GS, PIANO<*>                                            |
| 00 01             | 0aaa aaaa Performance Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)                                                           |
| 00 02             | 0aaa aaaa Performance Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)                                                          |
| 00 03             | 0aaa aaaa Performance Program Number (PC) (0 - 127)                                                               |
| 00 04             | 0aaa aaaa Kbd Patch Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)                                                             |
| 00 05             | 0aaa aaaa Kbd Patch Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)                                                            |
| 00 06             | 0aaa aaaa Kbd Patch Program Number (PC) (0 - 127)                                                                 |
| 00 07             | 0aaa aaaa Rhy Patch Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)                                                             |
| 00 08             | 0aaa aaaa Rhy Patch Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)                                                            |
| 00 09             | 0aaa aaaa Rhy Patch Program Number (PC) (0 - 127)                                                                 |
| 00 0A             | 0000 000a MFX1 Switch (0 - 1)<br>BYPASS, ON                                                                       |
| 00 0B             | 0000 000a MFX2 Switch (0 - 1)<br>BYPASS, ON                                                                       |
| 00 0C             | 0000 000a MFX3 Switch (0 - 1)<br>BYPASS, ON                                                                       |
| 00 0D             | 0000 000a Chorus Switch (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                        |
| 00 0E             | 0000 000a Reverb Switch (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                        |
| 00 0F             | 0000 000a Input Effect Switch (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                  |
| 00 10             | 0000 0000 (reserve) <*>                                                                                           |
| 00 11             | 0000 0000 (reserve) <*>                                                                                           |
| 00 12             | 0000 aaaa Transpose Value (59 - 70)<br>-5 - +6                                                                    |
| 00 13             | 0000 0aaa Octave Shift (61 - 67)<br>-3 - +3                                                                       |
| 00 14             | 0000 0aaa D Beam Select (0 - 3)<br>OFF, (reserv), SOLO-SYN, ASGN                                                  |
| 00 15             | 0000 0000 (reserve) <*>                                                                                           |
| 00 16             | 0000 0000 (reserve) <*>                                                                                           |
| 00 17             | 0aaa aaaa Arp/Ptn Grid (0 - 8)<br>04_, 08_, 08L, 08H, 08t, 16_, 16L, 16H, 16t                                     |
| 00 18             | 0aaa aaaa Arp/Ptn Duration (0 - 9)<br>30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120, FUL                                   |
| 00 19             | 0000 000a Arpeggio Switch (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                      |
| 00 1A             | 0aaa aaaa Arpeggio Bank (0 - 1)<br>USER, PRESET                                                                   |
| 00 1B             | 0aaa aaaa Arpeggio Style (0 - 127)<br>1 - 128                                                                     |
| 00 1C             | 0aaa aaaa Arpeggio Motif (0 - 11)<br>UP/L, UP/H, UP/_ , dn/L, dn/H, dn/_ , Ud/L, Ud/H, Ud/_ , rn/L, rn/_ , PHRASE |
| 00 1D             | 0000 0aaa Arpeggio Octave Range (61 - 67)<br>-3 - +3                                                              |
| 00 1E             | 0000 000a Arpeggio Hold (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                        |
| 00 1F             | 0aaa aaaa Arpeggio Accent Rate (0 - 100)                                                                          |
| 00 20             | 0aaa aaaa Arpeggio Velocity (0 - 127)<br>REAL, 1 - 127                                                            |
| 00 21             | 0000 0000 (reserve) <*>                                                                                           |
| 00 22             | 0aaa aaaa Rhythm Pattern Bank (0 - 1)<br>USER, PRESET                                                             |
| # 00 23           | 0000 aaaa Rhythm Pattern Style (0 - 255)<br>0 - 256                                                               |
| 00 25             | 0000 000a Rhythm Pattern Group Bank (0 - 1)<br>USER, PRESET                                                       |
| 00 26             | 0aaa aaaa Rhythm Pattern Group Number (0 - 31)<br>1 - 32                                                          |
| 00 27             | 0aaa aaaa Rhythm Pattern Accent Rate (0 - 100)                                                                    |
| 00 28             | 0aaa aaaa Rhythm Pattern Velocity (1 - 127)                                                                       |
| 00 29             | 0000 000a Chord Switch (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                         |
| 00 2A             | 0aaa aaaa Chord Bank (0 - 1)<br>USER, PRESET                                                                      |
| 00 2B             | 00aa aaaa Chord Form (0 - 63)                                                                                     |
| 00 2C             | 0000 0000 (reserve) <*>                                                                                           |
| 00 30             | 0000 0000 (reserve) <*>                                                                                           |
| 00 31             | 0000 000a Rolled Chord (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                         |
| 00 32             | 0000 00aa Rolled Chord Type (0 - 2)<br>UP, DOWN, ALTERNATE                                                        |
| 00 33             | 00aa aaaa Arpeggio Step (0 - 32)<br>AUTO, 1 - 32                                                                  |
| 00 00 00 34       | Total Size                                                                                                        |

## System Common

| Offset<br>Address | Description                                                                                                        |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| # 00 00           | 0000 aaaa Master Tune (24 - 2024)<br>0000 bbbb -100.0 - 100.0 [cent]<br>0000 cccc (40 - 88)<br>0000 dddd -24 - +24 |
| 00 04             | 00aa aaaa Master Key Shift (0 - 127)                                                                               |
| 00 05             | 0aaa aaaa Master Level (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                          |
| 00 06             | 0000 000a Scale Tune Switch (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                     |
| 00 07             | 0000 000a Patch Remain (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                          |
| 00 08             | 0000 000a Mix/Parallel (0 - 1)<br>MIX, PARALLEL                                                                    |
| 00 09             | 000a aaaa Performance Control Channel (0 - 16)<br>1 - 16, OFF                                                      |
| 00 0A             | 0000 aaaa Kbd Patch Rx/Tx Channel (0 - 15)<br>1 - 16                                                               |
| 00 0B             | 0000 0000 (reserve) <*>                                                                                            |
| 00 0C             | 0aaa aaaa Patch Scale Tune for C (0 - 127)<br>-64 - +63                                                            |
| 00 0D             | 0aaa aaaa Patch Scale Tune for C# (0 - 127)<br>-64 - +63                                                           |
| 00 0E             | 0aaa aaaa Patch Scale Tune for D (0 - 127)<br>-64 - +63                                                            |
| 00 0F             | 0aaa aaaa Patch Scale Tune for D# (0 - 127)<br>-64 - +63                                                           |
| 00 10             | 0aaa aaaa Patch Scale Tune for E (0 - 127)<br>-64 - +63                                                            |
| 00 11             | 0aaa aaaa Patch Scale Tune for F (0 - 127)<br>-64 - +63                                                            |
| 00 12             | 0aaa aaaa Patch Scale Tune for F# (0 - 127)<br>-64 - +63                                                           |
| 00 13             | 0aaa aaaa Patch Scale Tune for G (0 - 127)<br>-64 - +63                                                            |
| 00 14             | 0aaa aaaa Patch Scale Tune for G# (0 - 127)<br>-64 - +63                                                           |
| 00 15             | 0aaa aaaa Patch Scale Tune for A (0 - 127)<br>-64 - +63                                                            |
| 00 16             | 0aaa aaaa Patch Scale Tune for A# (0 - 127)<br>-64 - +63                                                           |
| 00 17             | 0aaa aaaa Patch Scale Tune for B (0 - 127)<br>-64 - +63                                                            |
| 00 18             | 0aaa aaaa System Control 1 Source (0 - 97)<br>OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT                             |
| 00 19             | 0aaa aaaa System Control 2 Source (0 - 97)<br>OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT                             |
| 00 1A             | 0aaa aaaa System Control 3 Source (0 - 97)<br>OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT                             |
| 00 1B             | 0aaa aaaa System Control 4 Source (0 - 97)<br>OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT                             |
| 00 1C             | 0000 000a Receive Program Change (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                |
| 00 1D             | 0000 000a Receive Bank Select (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                   |
| 00 00 00 1E       | Total Size                                                                                                         |

## System Mastering

| Offset<br>Address | Description                                                                                                                                                                                                                 |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 00 00             | 0000 000a Mastering Switch (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                                                                                                                               |
| 00 01             | 0aaa aaaa Low band Attack time (0 - 1000)                                                                                                                                                                                   |
| 00 02             | 0aaa aaaa Low band Release time (0 - 1000)                                                                                                                                                                                  |
| 00 03             | 00aa aaaa Low band Threshold (0 - 36)<br>-36, -35, -34, -33, -32, -31, -30, -29, -28, -27, -26, -25, -24, -23, -22, -21, -20, -19, -18, -17, -16, -15, -14, -13, -12, -11, -10, -9, -8, -7, -6, -5, -4, -3, -2, -1, 0 [dB]  |
| 00 04             | 0000 aaaa Low band Ratio (0 - 13)<br>1:1.0, 1:1.1, 1:1.2, 1:1.4, 1:1.6, 1:1.8, 1:2.0, 1:2.5, 1:3.2, 1:4.0, 1:5.6, 1:8.0, 1:16, 1:INF                                                                                        |
| 00 05             | 000a aaaa Low band Level (0 - 24)<br>0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24 [dB]                                                                                          |
| 00 06             | 0aaa aaaa Mid band Attack time (0 - 1000)                                                                                                                                                                                   |
| 00 07             | 0aaa aaaa Mid band Release time (0 - 1000)                                                                                                                                                                                  |
| 00 08             | 00aa aaaa Mid band Threshold (0 - 36)<br>-36, -35, -34, -33, -32, -31, -30, -29, -28, -27, -26, -25, -24, -23, -22, -21, -20, -19, -18, -17, -16, -15, -14, -13, -12, -11, -10, -9, -8, -7, -6, -5, -4, -3, -2, -1, 0 [dB]  |
| 00 09             | 0000 aaaa Mid band Ratio (0 - 13)<br>1:1.0, 1:1.1, 1:1.2, 1:1.4, 1:1.6, 1:1.8, 1:2.0, 1:2.5, 1:3.2, 1:4.0, 1:5.6, 1:8.0, 1:16, 1:INF                                                                                        |
| 00 0A             | 000a aaaa Mid band Level (0 - 24)<br>0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24 [dB]                                                                                          |
| 00 0B             | 0aaa aaaa High band Attack time (0 - 1000)                                                                                                                                                                                  |
| 00 0C             | 0aaa aaaa High band Release time (0 - 1000)                                                                                                                                                                                 |
| 00 0D             | 00aa aaaa High band Threshold (0 - 36)<br>-36, -35, -34, -33, -32, -31, -30, -29, -28, -27, -26, -25, -24, -23, -22, -21, -20, -19, -18, -17, -16, -15, -14, -13, -12, -11, -10, -9, -8, -7, -6, -5, -4, -3, -2, -1, 0 [dB] |
| 00 0E             | 0000 aaaa High band Ratio (0 - 13)<br>1:1.0, 1:1.1, 1:1.2, 1:1.4, 1:1.6, 1:1.8, 1:2.0, 1:2.5, 1:3.2, 1:4.0, 1:5.6, 1:8.0, 1:16, 1:INF                                                                                       |
| 00 0F             | 000a aaaa High band Level (0 - 24)<br>0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24 [dB]                                                                                         |

## Equipement MIDI (en anglais)

|             |            |                 |                                                                     |
|-------------|------------|-----------------|---------------------------------------------------------------------|
| 00 10       | 0000 0aaa  | Split Freq Low  | 23, 24 [dB]<br>(0 - 6)<br>200, 250, 315, 400, 500,<br>630, 800 [Hz] |
| 00 11       | 0000 0aaa  | Split Freq High | (0 - 6)<br>2000, 2500, 3150, 4000, 5000,<br>6300, 8000 [Hz]         |
| 00 00 00 12 | Total Size |                 |                                                                     |

### System External Input

| Offset Address | Description                                      |                            |                                    |
|----------------|--------------------------------------------------|----------------------------|------------------------------------|
| 00 00          | 0aaa aaaa                                        | External Dry Send Level    | (0 - 127)                          |
| 00 01          | 0aaa aaaa                                        | External Chorus Send Level | (0 - 127)                          |
| 00 02          | 0aaa aaaa                                        | External Reverb Send Level | (0 - 127)                          |
| 00 03          | 0000 aaaa                                        | External Output Assign     | (0 - 1)<br>MFX, DRY                |
| 00 04          | 0000 00aa                                        | External Output MFX Select | (0 - 2)<br>MFX1, MFX2, MFX3        |
| 00 05          | 0000 aaaa                                        | Input Effect Type          | (1 - 6)                            |
| # 00 06        | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Input Effect Parameter 1   | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 0A        | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Input Effect Parameter 2   | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 0E        | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Input Effect Parameter 3   | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 12        | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Input Effect Parameter 4   | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 16        | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Input Effect Parameter 5   | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 1A        | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Input Effect Parameter 6   | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 1E        | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Input Effect Parameter 7   | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 22        | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Input Effect Parameter 8   | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 26        | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Input Effect Parameter 9   | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 2A        | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Input Effect Parameter 10  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 2E        | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Input Effect Parameter 11  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 32        | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Input Effect Parameter 12  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 36        | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Input Effect Parameter 13  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 3A        | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Input Effect Parameter 14  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 3E        | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Input Effect Parameter 15  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 42        | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Input Effect Parameter 16  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 46        | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Input Effect Parameter 17  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 4A        | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Input Effect Parameter 18  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 4E        | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Input Effect Parameter 19  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 52        | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Input Effect Parameter 20  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| 00 00 00 56    | Total Size                                       |                            |                                    |

### System Controller

| Offset Address | Description |                         |                                                                                                                                                                                                                                                   |
|----------------|-------------|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 00 00          | 0000 000a   | Transmit Program Change | (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                                                                                                                                                                                |
| 00 01          | 0000 000a   | Transmit Bank Select    | (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                                                                                                                                                                                |
| 00 02          | 0aaa aaaa   | Keyboard Velocity       | (0 - 127)<br>REAL, 1 - 127                                                                                                                                                                                                                        |
| 00 03          | 0000 00aa   | Keyboard Sens           | (0 - 2)<br>LIGHT, MEDIUM, HEAVY                                                                                                                                                                                                                   |
| 00 04          | 0000 0000   | (reserve) <*>           |                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 00 05          | 0000 0aaa   | Hold Pedal Polarity     | (0 - 1)<br>STANDARD, REVERSE                                                                                                                                                                                                                      |
| 00 06          | 0000 000a   | Continuous Hold Pedal   | (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                                                                                                                                                                                |
| 00 07          | 0aaa aaaa   | Pedal Assign            | (0 - 111)<br>CC01 - CC31, CC33 - CC95,<br>BEND-UP, BEND-DOWN, APT,<br>OCT-UP, OCT-DOWN,<br>START/STOP, PUNCH-I/O, TAP-TEMPO,<br>PROG-UP, PROG-DOWN,<br>FAV-UP, FAV-DOWN, ARP-SW,<br>RHY-START/STOP, CHD-SW,<br>LIVESET-UP, LIVESET-DOWN, SEQ-LOOP |
| 00 08          | 0000 0aaa   | Pedal Polarity          | (0 - 1)<br>STANDARD, REVERSE                                                                                                                                                                                                                      |
| 00 09          | 0000 aaaa   | Beam Sens               | (1 - 10)<br>(0 - 104)                                                                                                                                                                                                                             |
| 00 0A          | 0aaa aaaa   | Beam Assign             | (32 - 127)<br>CC01 - CC31, CC33 - CC95,<br>BEND-UP, BEND-DOWN,<br>START/STOP, TAP-TEMPO,<br>ARP-GRID, ARP-DUR, ARP-MOTIF,<br>ARP-OCT-UP, ARP-OCT-DW, ARP-STEF,<br>APT                                                                             |
| 00 0B          | 0aaa aaaa   | Beam Range Lower        | (0 - 127)                                                                                                                                                                                                                                         |
| 00 0C          | 0aaa aaaa   | Beam Range Upper        | (0 - 127)                                                                                                                                                                                                                                         |
| 00 0D          | 0000 0000   | (reserve) <*>           |                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 00 0E          | 0000 0000   | (reserve) <*>           |                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 00 0F          | 0000 0000   | (reserve) <*>           |                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 00 00 00 4C    | Total Size  |                         |                                                                                                                                                                                                                                                   |

### Performance Common

| Offset Address | Description |                      |                                |
|----------------|-------------|----------------------|--------------------------------|
| 00 00          | 0aaa aaaa   | Performance Name 1   | (32 - 127)<br>32 - 127 [ASCII] |
| 00 01          | 0aaa aaaa   | Performance Name 2   | (32 - 127)<br>32 - 127 [ASCII] |
| 00 02          | 0aaa aaaa   | Performance Name 3   | (32 - 127)<br>32 - 127 [ASCII] |
| 00 03          | 0aaa aaaa   | Performance Name 4   | (32 - 127)<br>32 - 127 [ASCII] |
| 00 04          | 0aaa aaaa   | Performance Name 5   | (32 - 127)<br>32 - 127 [ASCII] |
| 00 05          | 0aaa aaaa   | Performance Name 6   | (32 - 127)<br>32 - 127 [ASCII] |
| 00 06          | 0aaa aaaa   | Performance Name 7   | (32 - 127)<br>32 - 127 [ASCII] |
| 00 07          | 0aaa aaaa   | Performance Name 8   | (32 - 127)<br>32 - 127 [ASCII] |
| 00 08          | 0aaa aaaa   | Performance Name 9   | (32 - 127)<br>32 - 127 [ASCII] |
| 00 09          | 0aaa aaaa   | Performance Name 10  | (32 - 127)<br>32 - 127 [ASCII] |
| 00 0A          | 0aaa aaaa   | Performance Name 11  | (32 - 127)<br>32 - 127 [ASCII] |
| 00 0B          | 0aaa aaaa   | Performance Name 12  | (32 - 127)<br>32 - 127 [ASCII] |
| 00 0C          | 00aa aaaa   | Solo Part Select     | (0 - 16)<br>OFF, 1 - 16        |
| 00 0D          | 000a aaaa   | MFX1 Control Channel | (0 - 16)<br>1 - 16, OFF        |
| 00 0E          | 0000 0000   | (reserve) <*>        |                                |
| 00 0F          | 0000 0000   | (reserve) <*>        |                                |
| 00 10          | 0aaa aaaa   | Voice Reserve 1      | (0 - 64)<br>0 - 63, FULL       |
| 00 11          | 0aaa aaaa   | Voice Reserve 2      | (0 - 64)<br>0 - 63, FULL       |
| 00 12          | 0aaa aaaa   | Voice Reserve 3      | (0 - 64)<br>0 - 63, FULL       |
| 00 13          | 0aaa aaaa   | Voice Reserve 4      | (0 - 64)<br>0 - 63, FULL       |
| 00 14          | 0aaa aaaa   | Voice Reserve 5      | (0 - 64)<br>0 - 63, FULL       |
| 00 15          | 0aaa aaaa   | Voice Reserve 6      | (0 - 64)<br>0 - 63, FULL       |
| 00 16          | 0aaa aaaa   | Voice Reserve 7      | (0 - 64)<br>0 - 63, FULL       |
| 00 17          | 0aaa aaaa   | Voice Reserve 8      | (0 - 64)<br>0 - 63, FULL       |
| 00 18          | 0aaa aaaa   | Voice Reserve 9      | (0 - 64)<br>0 - 63, FULL       |
| 00 19          | 0aaa aaaa   | Voice Reserve 10     | (0 - 64)<br>0 - 63, FULL       |
| 00 1A          | 0aaa aaaa   | Voice Reserve 11     | (0 - 64)<br>0 - 63, FULL       |
| 00 1B          | 0aaa aaaa   | Voice Reserve 12     | (0 - 64)<br>0 - 63, FULL       |
| 00 1C          | 0aaa aaaa   | Voice Reserve 13     | (0 - 64)<br>0 - 63, FULL       |
| 00 1D          | 0aaa aaaa   | Voice Reserve 14     | (0 - 64)<br>0 - 63, FULL       |
| 00 1E          | 0aaa aaaa   | Voice Reserve 15     | (0 - 64)<br>0 - 63, FULL       |
| 00 1F          | 0aaa aaaa   | Voice Reserve 16     | (0 - 64)<br>0 - 63, FULL       |
| 00 20          | 0000 0000   | (reserve) <*>        |                                |
| 00 21          | 0000 0000   | (reserve) <*>        |                                |
| 00 22          | 0000 0000   | (reserve) <*>        |                                |
| 00 30          | 00aa aaaa   | MFX1 Source          | (0 - 16)<br>PERFORM, 1 - 16    |
| 00 31          | 00aa aaaa   | MFX2 Source          | (0 - 16)<br>PERFORM, 1 - 16    |
| 00 32          | 00aa aaaa   | MFX3 Source          | (0 - 16)<br>PERFORM, 1 - 16    |
| 00 33          | 00aa aaaa   | Chorus Source        | (0 - 16)<br>PERFORM, 1 - 16    |

# Equipement MIDI (en anglais)

|             |            |                     |                                                |
|-------------|------------|---------------------|------------------------------------------------|
| 00 34       | 00aa aaaa  | Reverb Source       | PERFORM, 1 - 16<br>(0 - 16)<br>PERFORM, 1 - 16 |
| 00 35       | 00aa aaaa  | MF2 Control Channel | (0 - 16)<br>1 - 16, OFF                        |
| 00 36       | 00aa aaaa  | MF3 Control Channel | (0 - 16)<br>1 - 16, OFF                        |
| 00 37       | 0000 aaaa  | MF Structure        | (0 - 15)<br>1 - 16                             |
| 00 00 00 38 | Total Size |                     |                                                |

## Performance Common MFX

| Offset<br>Address | Description                                      |                       |                                                                       |
|-------------------|--------------------------------------------------|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------|
| 00 00             | 0aaa aaaa                                        | MFX Type              | (0 - 78)<br>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)<br>A, B, ---, ---                                             |
| 00 05             | 0aaa aaaa                                        | MFX Control 1 Source  | (0 - 101)<br>OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95,<br>BEND, AFT, SYS1 - SYS4 |
| 00 06             | 0aaa aaaa                                        | MFX Control 1 Sens    | (1 - 127)<br>-63 - +63                                                |
| 00 07             | 0aaa aaaa                                        | MFX Control 2 Source  | (0 - 101)<br>OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95,<br>BEND, AFT, SYS1 - SYS4 |
| 00 08             | 0aaa aaaa                                        | MFX Control 2 Sens    | (1 - 127)<br>-63 - +63                                                |
| 00 09             | 0aaa aaaa                                        | MFX Control 3 Source  | (0 - 101)<br>OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95,<br>BEND, AFT, SYS1 - SYS4 |
| 00 0A             | 0aaa aaaa                                        | MFX Control 3 Sens    | (1 - 127)<br>-63 - +63                                                |
| 00 0B             | 0aaa aaaa                                        | MFX Control 4 Source  | (0 - 101)<br>OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95,<br>BEND, AFT, SYS1 - SYS4 |
| 00 0C             | 0aaa aaaa                                        | MFX Control 4 Sens    | (1 - 127)<br>-63 - +63                                                |
| 00 0D             | 000a aaaa                                        | MFX Control Assign 1  | (0 - 16)<br>OFF, 1 - 16                                               |
| 00 0E             | 000a aaaa                                        | MFX Control Assign 2  | (0 - 16)<br>OFF, 1 - 16                                               |
| 00 0F             | 000a aaaa                                        | MFX Control Assign 3  | (0 - 16)<br>OFF, 1 - 16                                               |
| 00 10             | 000a aaaa                                        | MFX Control Assign 4  | (0 - 16)<br>OFF, 1 - 16                                               |
| # 00 11           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 1       | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000                                    |
| # 00 15           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 2       | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000                                    |
| # 00 19           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 3       | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000                                    |
| # 00 1D           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 4       | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000                                    |
| # 00 21           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 5       | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000                                    |
| # 00 25           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 6       | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000                                    |
| # 00 29           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 7       | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000                                    |
| # 00 2D           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 8       | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000                                    |
| # 00 31           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 9       | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000                                    |
| # 00 35           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 10      | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000                                    |
| # 00 39           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 11      | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000                                    |
| # 00 3D           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 12      | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000                                    |
| # 00 41           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 13      | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000                                    |
| # 00 45           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 14      | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000                                    |
| # 00 49           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 15      | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000                                    |
| # 00 4D           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 16      | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000                                    |

|             |                                                  |                  |                                    |
|-------------|--------------------------------------------------|------------------|------------------------------------|
| # 00 51     | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 17 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 55     | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 18 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 59     | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 19 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 5D     | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 20 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 61     | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 21 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 65     | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 22 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 69     | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 23 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 6D     | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 24 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 71     | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 25 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 75     | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 26 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 79     | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 27 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 7D     | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 28 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 01 01     | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 29 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 01 05     | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 30 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 01 09     | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 31 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 01 0D     | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 32 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| 00 00 01 11 | Total Size                                       |                  |                                    |

## Performance Common Chorus

| Offset<br>Address | Description                                      |                      |                                    |
|-------------------|--------------------------------------------------|----------------------|------------------------------------|
| 00 00             | 0000 aaaa                                        | Chorus Type          | (0 - 3)                            |
| 00 01             | 0aaa aaaa                                        | Chorus Level         | (0 - 127)                          |
| 00 02             | 0000 00aa                                        | Chorus Output Assign | (0 - 3)<br>A, B, ---, ---          |
| 00 03             | 0000 00aa                                        | Chorus Output Select | (0 - 2)<br>MAIN, REV, MAIN+REV     |
| # 00 04           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 1   | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 08           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 2   | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 0C           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 3   | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 10           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 4   | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 14           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 5   | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 18           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 6   | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 1C           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 7   | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 20           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 8   | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |

## Equipement MIDI (en anglais)

|             |       |                                                  |                     |                                    |
|-------------|-------|--------------------------------------------------|---------------------|------------------------------------|
| #           | 00 24 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 9  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 28 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 10 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 2C | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 11 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 30 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 12 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 34 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 13 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 38 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 14 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 3C | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 15 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 40 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 16 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 44 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 17 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 48 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 18 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 4C | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 19 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 50 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 20 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| 00 00 00 54 |       | Total Size                                       |                     |                                    |

### ○Performance Common Reverb

| Offset<br>Address | Description |                                                  |                                                           |
|-------------------|-------------|--------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|
| 00 00             | 0000 aaaa   | Reverb Type                                      | (0 - 5)                                                   |
| 00 01             | 0aaa aaaa   | Reverb Level                                     | (0 - 127)                                                 |
| 00 02             | 0000 00aa   | Reverb Output Assign                             | (0 - 3)<br>A, B, ---, ---                                 |
| #                 | 00 03       | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 1<br>(12768 - 52768)<br>-20000 - +20000  |
| #                 | 00 07       | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 2<br>(12768 - 52768)<br>-20000 - +20000  |
| #                 | 00 0B       | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 3<br>(12768 - 52768)<br>-20000 - +20000  |
| #                 | 00 0F       | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 4<br>(12768 - 52768)<br>-20000 - +20000  |
| #                 | 00 13       | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 5<br>(12768 - 52768)<br>-20000 - +20000  |
| #                 | 00 17       | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 6<br>(12768 - 52768)<br>-20000 - +20000  |
| #                 | 00 1B       | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 7<br>(12768 - 52768)<br>-20000 - +20000  |
| #                 | 00 1F       | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 8<br>(12768 - 52768)<br>-20000 - +20000  |
| #                 | 00 23       | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 9<br>(12768 - 52768)<br>-20000 - +20000  |
| #                 | 00 27       | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 10<br>(12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #                 | 00 2B       | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 11<br>(12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #                 | 00 2F       | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 12<br>(12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #                 | 00 33       | 0000 aaaa<br>0000 bbbb                           |                                                           |

|             |       |                                                  |                     |                                    |
|-------------|-------|--------------------------------------------------|---------------------|------------------------------------|
| #           | 00 37 | 0000 cccc<br>0000 dddd                           | Reverb Parameter 13 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 3B | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 14 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 3F | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 15 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 43 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 16 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 47 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 17 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 4B | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 18 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 4F | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 19 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 53 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 20 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| 00 00 00 53 |       | Total Size                                       |                     |                                    |

### ○Performance MIDI

| Offset<br>Address | Description |                                 |                       |
|-------------------|-------------|---------------------------------|-----------------------|
| 00 00             | 0000 000a   | Receive Program Change          | (0 ~ 1)<br>OFF, ON    |
| 00 01             | 0000 000a   | Receive Bank Select             | (0 ~ 1)<br>OFF, ON    |
| 00 02             | 0000 000a   | Receive Bender                  | (0 ~ 1)<br>OFF, ON    |
| 00 03             | 0000 000a   | Receive Polyphonic Key Pressure | (0 ~ 1)<br>OFF, ON    |
| 00 04             | 0000 000a   | Receive Channel Pressure        | (0 ~ 1)<br>OFF, ON    |
| 00 05             | 0000 000a   | Receive Modulation              | (0 ~ 1)<br>OFF, ON    |
| 00 06             | 0000 000a   | Receive Volume                  | (0 ~ 1)<br>OFF, ON    |
| 00 07             | 0000 000a   | Receive Pan                     | (0 ~ 1)<br>OFF, ON    |
| 00 08             | 0000 000a   | Receive Expression              | (0 ~ 1)<br>OFF, ON    |
| 00 09             | 0000 000a   | Receive Hold-1                  | (0 ~ 1)<br>OFF, ON    |
| 00 0A             | 0000 000a   | Phase Lock                      | (0 ~ 1)<br>OFF, ON    |
| 00 0B             | 0000 0aaa   | Velocity Curve Type             | (0 ~ 4)<br>OFF, 1 ~ 4 |
| 00 00 00 0C       | Total Size  |                                 |                       |

### ○Performance Part

| Offset<br>Address | Description |                                   |                                           |
|-------------------|-------------|-----------------------------------|-------------------------------------------|
| 00 00             | 0000 aaaa   | Receive Channel                   | (0 - 15)<br>1 - 16                        |
| 00 01             | 0000 000a   | Receive Switch                    | (0 - 1)<br>OFF, ON                        |
| 00 02             | 0000 0000   | (reserve) <*>                     |                                           |
| 00 03             | 0000 0000   | (reserve) <*>                     |                                           |
| 00 04             | 0aaa aaaa   | Patch Bank Select MSB (CC# 0)     | (0 - 127)                                 |
| 00 05             | 0aaa aaaa   | Patch Bank Select LSB (CC# 32)    | (0 - 127)                                 |
| 00 06             | 0aaa aaaa   | Patch Program Number (PC)         | (0 - 127)                                 |
| 00 07             | 0aaa aaaa   | Part Level (CC# 7)                | (0 - 127)                                 |
| 00 08             | 0aaa aaaa   | Part Pan (CC# 10)                 | (0 - 127)                                 |
| 00 09             | 0aaa aaaa   | Part Coarse Tune (RPN# 2)         | L64 - 63R<br>(16 - 112)<br>-48 - +48      |
| 00 0A             | 0aaa aaaa   | Part Fine Tune (RPN# 1)           | (14 - 114)<br>-50 - +50                   |
| 00 0B             | 0000 00aa   | Part Mono/Poly (MONO ON/POLY ON)  | (0 - 2)<br>MONO, POLY, PATCH              |
| 00 0C             | 0000 00aa   | Part Legato Switch (CC# 68)       | (0 - 2)<br>OFF, ON, PATCH                 |
| 00 0D             | 000a aaaa   | Part Pitch Bend Range (RPN# 0)    | (0 - 25)<br>0 - 24, PATCH                 |
| 00 0E             | 0000 00aa   | Part Portamento Switch (CC# 65)   | (0 - 2)<br>OFF, ON, PATCH                 |
| #                 | 00 0F       | 0000 aaaa<br>0000 bbbb            | Part Portamento Time (CC# 5)<br>(0 - 128) |
| 00 11             | 0aaa aaaa   | Part Cutoff Offset (CC# 74)       | 0 - 127, PATCH<br>(0 - 127)               |
| 00 12             | 0aaa aaaa   | Part Resonance Offset (CC# 71)    | -64 - +63<br>(0 - 127)                    |
| 00 13             | 0aaa aaaa   | Part Attack Time Offset (CC# 73)  | -64 - +63<br>(0 - 127)                    |
| 00 14             | 0aaa aaaa   | Part Release Time Offset (CC# 72) | -64 - +63<br>(0 - 127)                    |
| 00 15             | 0000 0aaa   | Part Octave Shift                 | (61 - 67)<br>-3 - +3                      |
| 00 16             | 0aaa aaaa   | Part Velocity Sens Offset         | (1 - 127)<br>-63 - +63                    |
| 00 17             | 0000 0000   | (reserve) <*>                     |                                           |
| 00 1A             | 0000 0000   | (reserve) <*>                     |                                           |
| 00 1B             | 0000 000a   | Mute Switch                       | (0 - 1)<br>OFF, MUTE                      |
| 00 1C             | 0aaa aaaa   | Part Dry Send Level               | (0 - 127)                                 |
| 00 1D             | 0aaa aaaa   | Part Chorus Send Level (CC# 93)   | (0 - 127)                                 |
| 00 1E             | 0aaa aaaa   | Part Reverb Send Level (CC# 91)   | (0 - 127)                                 |

# Equipment MIDI (en anglais)

|             |            |                                 |                                                                                                             |
|-------------|------------|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 00 1F       | 0000 aaaa  | Part Output Assign              | (0 - 13)<br>MFx, A, B, ---, ---,<br>1, 2, 3, 4, ---, ---, ---, ---,<br>PATCH<br>(0 - 2)<br>MFx1, MFx2, MFx3 |
| 00 20       | 0000 00aa  | Part Output MFx Select          |                                                                                                             |
| 00 21       | 0aaa aaaa  | Part Decay Time Offset (CC# 75) | (0 - 127)<br>-64 - +63                                                                                      |
| 00 22       | 0aaa aaaa  | Part Vibrato Rate (CC# 76)      | (0 - 127)<br>-64 - +63                                                                                      |
| 00 23       | 0aaa aaaa  | Part Vibrato Depth (CC# 77)     | (0 - 127)<br>-64 - +63                                                                                      |
| 00 24       | 0aaa aaaa  | Part Vibrato Delay (CC# 78)     | (0 - 127)<br>-64 - +63                                                                                      |
| 00 25       | 0aaa aaaa  | Part Scale Tune for C           | (0 - 127)<br>-64 - +63                                                                                      |
| 00 26       | 0aaa aaaa  | Part Scale Tune for C#          | (0 - 127)<br>-64 - +63                                                                                      |
| 00 27       | 0aaa aaaa  | Part Scale Tune for D           | (0 - 127)<br>-64 - +63                                                                                      |
| 00 28       | 0aaa aaaa  | Part Scale Tune for D#          | (0 - 127)<br>-64 - +63                                                                                      |
| 00 29       | 0aaa aaaa  | Part Scale Tune for E           | (0 - 127)<br>-64 - +63                                                                                      |
| 00 2A       | 0aaa aaaa  | Part Scale Tune for F           | (0 - 127)<br>-64 - +63                                                                                      |
| 00 2B       | 0aaa aaaa  | Part Scale Tune for F#          | (0 - 127)<br>-64 - +63                                                                                      |
| 00 2C       | 0aaa aaaa  | Part Scale Tune for G           | (0 - 127)<br>-64 - +63                                                                                      |
| 00 2D       | 0aaa aaaa  | Part Scale Tune for G#          | (0 - 127)<br>-64 - +63                                                                                      |
| 00 2E       | 0aaa aaaa  | Part Scale Tune for A           | (0 - 127)<br>-64 - +63                                                                                      |
| 00 2F       | 0aaa aaaa  | Part Scale Tune for A#          | (0 - 127)<br>-64 - +63                                                                                      |
| 00 30       | 0aaa aaaa  | Part Scale Tune for B           | (0 - 127)<br>-64 - +63                                                                                      |
| 00 00 00 31 | Total Size |                                 |                                                                                                             |

## Performance Zone

| Offset<br>Address | Description            |                                   |                                 |
|-------------------|------------------------|-----------------------------------|---------------------------------|
| 00 00             | 0000 0000              | (reserve) <*>                     |                                 |
| 00 01             | 0000 000a              | Zone Switch                       | (0 - 1)<br>OFF, ON              |
| 00 02             | 0000 0000              | (reserve) <*>                     |                                 |
| # 00 03           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb | External Bank Select MSB (CC# 0)  | (0 - 128)<br>0 - 127, NO-SEND   |
| # 00 05           | 0aaa aaaa              | External Bank Select LSB (CC# 32) | (0 - 127)                       |
| # 00 06           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb | External Program Number (PC)      | (0 - 128)<br>0 - 127, NO-SEND   |
| # 00 08           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb | External Level (CC# 7)            | (0 - 128)<br>0 - 127, NO-SEND   |
| # 00 0A           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb | External Pan (CC# 10)             | (0 - 128)<br>L64 - 63R, NO-SEND |
| 00 0C             | 0aaa aaaa              | Keyboard Range Lower              | (0 - 127)<br>C-1 - UPPER        |
| 00 0D             | 0aaa aaaa              | Keyboard Range Upper              | (0 - 127)<br>LOWER - G9         |
| 00 0E             | 0000 000a              | Control Bender                    | (0 - 1)<br>OFF, ON              |
| 00 0F             | 0000 0000              | (reserve) <*>                     |                                 |
| 00 10             | 0000 000a              | Control Modulation                | (0 - 1)<br>OFF, ON              |
| 00 11             | 0000 000a              | Control Hold Pedal                | (0 - 1)<br>OFF, ON              |
| 00 12             | 0000 000a              | Control Pedal                     | (0 - 1)<br>OFF, ON              |
| 00 13             | 0000 0000              | (reserve) <*>                     |                                 |
| 00 14             | 0000 000a              | Control D Beam                    | (0 - 1)<br>OFF, ON              |
| 00 15             | 0000 0000              | (reserve) <*>                     |                                 |
| 00 1A             | 0000 0000              | (reserve) <*>                     |                                 |
| 00 00 00 1B       | Total Size             |                                   |                                 |

## Performance Controller

| Offset<br>Address | Description |                  |                                                                                                                                                                      |
|-------------------|-------------|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 00 00             | 0000 0000   | (reserve) <*>    |                                                                                                                                                                      |
| 00 01             | 0aaa aaaa   | Beam Assign      | (0 - 104)<br>CC01 - CC31, CC33 - CC95,<br>BEND-UP, BEND-DOWN,<br>START/STOP, TAP-TEMPO,<br>ARP-GRID, ARP-DUR, ARP-MOTIF,<br>ARP-OCT-UP, ARP-OCT-DW, ARP_STEP,<br>AFT |
| 00 02             | 0aaa aaaa   | Beam Range Lower | (0 - 127)                                                                                                                                                            |
| 00 03             | 0aaa aaaa   | Beam Range Upper | (0 - 127)                                                                                                                                                            |
| 00 04             | 0000 0000   | (reserve) <*>    |                                                                                                                                                                      |
| 00 0C             | 0000 0000   | (reserve) <*>    |                                                                                                                                                                      |
| 00 0D             | 0000 0000   | (reserve) <*>    |                                                                                                                                                                      |
| 00 0E             | 0aaa aaaa   | Arp/Ptn Grid     | (0 - 8)<br>04_, 08_, 08L, 08H, 08t,<br>16_, 16L, 16H, 16t                                                                                                            |
| 00 0F             | 0aaa aaaa   | Arp/Ptn Duration | (0 - 8)<br>30, 40, 50, 60, 70, 80, 90,<br>100, 120, FUL                                                                                                              |
| 00 10             | 0000 000a   | Arpeggio Switch  | (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                                                                                                   |
| 00 11             | 0aaa aaaa   | Arpeggio Bank    | (0 - 1)<br>USER, PRESET                                                                                                                                              |
| 00 12             | 0aaa aaaa   | Arpeggio Style   | (0 - 127)<br>1 - 128                                                                                                                                                 |
| 00 13             | 0aaa aaaa   | Arpeggio Motif   | (0 - 11)<br>UP/L, UP/H, UP/_/, dn/L, dn/H,                                                                                                                           |

|             |                        |                             |                                                                          |
|-------------|------------------------|-----------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| 00 14       | 0000 0aaa              | Arpeggio Octave Range       | dn/_/, Ud/L, Ud/H, Ud/_/, rn/L,<br>rn/_/, PHRASE<br>(61 - 67)<br>-3 - +3 |
| 00 15       | 0000 000a              | Arpeggio Hold               | (0 - 1)<br>OFF, ON                                                       |
| 00 16       | 0aaa aaaa              | Arpeggio Accent Rate        | (0 - 100)                                                                |
| 00 17       | 0aaa aaaa              | Arpeggio Velocity           | (0 - 127)<br>REAL, 1 - 127                                               |
| 00 18       | 0000 aaaa              | Arpeggio Zone Number        | (0 - 15)<br>ZONE1 - ZONE16<br>(0 - 1)                                    |
| 00 19       | 0000 000a              | Rhythm Pattern Switch       | OFF, ON                                                                  |
| 00 1A       | 0aaa aaaa              | Rhythm Pattern Group Bank   | (0 - 1)<br>USER, PRESET                                                  |
| 00 1B       | 0aaa aaaa              | Rhythm Pattern Group Number | (0 - 31)<br>1 - 32                                                       |
| 00 1C       | 0aaa aaaa              | Rhythm Pattern Accent Rate  | (0 - 100)                                                                |
| 00 1D       | 0aaa aaaa              | Rhythm Pattern Velocity     | (1 - 127)                                                                |
| 00 1E       | 0000 000a              | Chord Switch                | (0 - 1)<br>OFF, ON                                                       |
| 00 1F       | 0aaa aaaa              | Chord Group                 | (0 - 1)<br>USER, PRESET                                                  |
| 00 20       | 00aa aaaa              | Chord Form                  | (0 - 63)                                                                 |
| 00 21       | 0000 0000              | (reserve) <*>               |                                                                          |
| 00 53       | 0000 0000              | (reserve) <*>               |                                                                          |
| # 00 54     | 0000 aaaa<br>0000 bbbb | Recommended Tempo           | (20 - 250)                                                               |
| 00 56       | 0000 000a              | Rolled Chord                | (0 - 1)<br>OFF, ON                                                       |
| 00 57       | 0000 00aa              | Rolled Chord Type           | (0 - 2)<br>UP, DOWN, ALTERNATE                                           |
| 00 00 00 58 | Total Size             |                             |                                                                          |

## Arpeggio Common

| Offset<br>Address | Description            |                  |            |
|-------------------|------------------------|------------------|------------|
| # 00 00           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb | End Step         | (1 - 32)   |
| # 00 00           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb | End Step         | (1 - 32)   |
| 00 02             | 0aaa aaaa              | Arpeggio Name 1  | (32 - 127) |
| 00 03             | 0aaa aaaa              | Arpeggio Name 2  | (32 - 127) |
| 00 04             | 0aaa aaaa              | Arpeggio Name 3  | (32 - 127) |
| 00 05             | 0aaa aaaa              | Arpeggio Name 4  | (32 - 127) |
| 00 06             | 0aaa aaaa              | Arpeggio Name 5  | (32 - 127) |
| 00 07             | 0aaa aaaa              | Arpeggio Name 6  | (32 - 127) |
| 00 08             | 0aaa aaaa              | Arpeggio Name 7  | (32 - 127) |
| 00 09             | 0aaa aaaa              | Arpeggio Name 8  | (32 - 127) |
| 00 0A             | 0aaa aaaa              | Arpeggio Name 9  | (32 - 127) |
| 00 0B             | 0aaa aaaa              | Arpeggio Name 10 | (32 - 127) |
| 00 0C             | 0aaa aaaa              | Arpeggio Name 11 | (32 - 127) |
| 00 0D             | 0aaa aaaa              | Arpeggio Name 12 | (32 - 127) |
| 00 0E             | 0aaa aaaa              | Arpeggio Name 13 | (32 - 127) |
| 00 0F             | 0aaa aaaa              | Arpeggio Name 14 | (32 - 127) |
| 00 10             | 0aaa aaaa              | Arpeggio Name 15 | (32 - 127) |
| 00 11             | 0aaa aaaa              | Arpeggio Name 16 | (32 - 127) |
| 00 00 00 12       | Total Size             |                  |            |

## Arpeggio Pattern

| Offset<br>Address | Description            |               |           |
|-------------------|------------------------|---------------|-----------|
| # 00 00           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb | Original Note | (0 - 128) |
| # 00 00           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb | Original Note | (0 - 128) |
| # 00 02           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb | Step1 Data    | (0 - 128) |
| # 00 04           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb | Step2 Data    | (0 - 128) |
| # 00 06           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb | Step3 Data    | (0 - 128) |
| # 00 08           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb | Step4 Data    | (0 - 128) |
| # 00 0A           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb | Step5 Data    | (0 - 128) |
| # 00 0C           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb | Step6 Data    | (0 - 128) |
| # 00 0E           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb | Step7 Data    | (0 - 128) |
| # 00 10           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb | Step8 Data    | (0 - 128) |
| # 00 12           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb | Step9 Data    | (0 - 128) |
| # 00 14           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb | Step10 Data   | (0 - 128) |
| # 00 16           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb | Step11 Data   | (0 - 128) |
| # 00 18           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb | Step12 Data   | (0 - 128) |
| # 00 1A           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb | Step13 Data   | (0 - 128) |
| # 00 1C           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb | Step14 Data   | (0 - 128) |
| # 00 1E           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb | Step15 Data   | (0 - 128) |
| # 00 20           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb | Step16 Data   | (0 - 128) |
| # 00 22           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb | Step17 Data   | (0 - 128) |
| # 00 24           | 0000 aaaa              |               |           |

## Equipment MIDI (en anglais)

|       |             |            |             |           |
|-------|-------------|------------|-------------|-----------|
| #     | 00 26       | 0000 bbbb  | Step18 Data | (0 - 128) |
|       |             | 0000 aaaa  |             |           |
| #     | 00 28       | 0000 bbbb  | Step19 Data | (0 - 128) |
|       |             | 0000 aaaa  |             |           |
| #     | 00 2A       | 0000 bbbb  | Step20 Data | (0 - 128) |
|       |             | 0000 aaaa  |             |           |
| #     | 00 2C       | 0000 bbbb  | Step21 Data | (0 - 128) |
|       |             | 0000 aaaa  |             |           |
| #     | 00 2E       | 0000 bbbb  | Step22 Data | (0 - 128) |
|       |             | 0000 aaaa  |             |           |
| #     | 00 30       | 0000 bbbb  | Step23 Data | (0 - 128) |
|       |             | 0000 aaaa  |             |           |
| #     | 00 32       | 0000 bbbb  | Step24 Data | (0 - 128) |
|       |             | 0000 aaaa  |             |           |
| #     | 00 34       | 0000 bbbb  | Step25 Data | (0 - 128) |
|       |             | 0000 aaaa  |             |           |
| #     | 00 36       | 0000 bbbb  | Step26 Data | (0 - 128) |
|       |             | 0000 aaaa  |             |           |
| #     | 00 38       | 0000 bbbb  | Step27 Data | (0 - 128) |
|       |             | 0000 aaaa  |             |           |
| #     | 00 3A       | 0000 bbbb  | Step28 Data | (0 - 128) |
|       |             | 0000 aaaa  |             |           |
| #     | 00 3C       | 0000 bbbb  | Step29 Data | (0 - 128) |
|       |             | 0000 aaaa  |             |           |
| #     | 00 3E       | 0000 bbbb  | Step30 Data | (0 - 128) |
|       |             | 0000 aaaa  |             |           |
| #     | 00 40       | 0000 bbbb  | Step31 Data | (0 - 128) |
|       |             | 0000 aaaa  |             |           |
|       |             | 0000 bbbb  | Step32 Data | (0 - 128) |
| ----- |             |            |             |           |
|       | 00 00 00 42 | Total Size |             |           |

### ○Chord Pattern

| Offset | Address   | Description  |
|--------|-----------|--------------|
| 00 00  | 0000 000a | Chord Note1  |
| 00 01  | 0000 000a | Chord Note2  |
| 00 02  | 0000 000a | Chord Note3  |
| 00 03  | 0000 000a | Chord Note4  |
| 00 04  | 0000 000a | Chord Note5  |
| 00 05  | 0000 000a | Chord Note6  |
| 00 06  | 0000 000a | Chord Note7  |
| 00 07  | 0000 000a | Chord Note8  |
| 00 08  | 0000 000a | Chord Note9  |
| 00 09  | 0000 000a | Chord Note10 |
| 00 0A  | 0000 000a | Chord Note11 |
| 00 0B  | 0000 000a | Chord Note12 |
| 00 0C  | 0000 000a | Chord Note13 |
| 00 0D  | 0000 000a | Chord Note14 |
| 00 0E  | 0000 000a | Chord Note15 |
| 00 0F  | 0000 000a | Chord Note16 |
| 00 10  | 0000 000a | Chord Note17 |
| 00 11  | 0000 000a | Chord Note18 |
| 00 12  | 0000 000a | Chord Note19 |
| 00 13  | 0000 000a | Chord Note20 |
| 00 14  | 0000 000a | Chord Note21 |
| 00 15  | 0000 000a | Chord Note22 |
| 00 16  | 0000 000a | Chord Note23 |
| 00 17  | 0000 000a | Chord Note24 |
| 00 18  | 0000 000a | Chord Note25 |
| 00 19  | 0000 000a | Chord Note26 |
| 00 1A  | 0000 000a | Chord Note27 |
| 00 1B  | 0000 000a | Chord Note28 |
| 00 1C  | 0000 000a | Chord Note29 |
| 00 1D  | 0000 000a | Chord Note30 |
| 00 1E  | 0000 000a | Chord Note31 |
| 00 1F  | 0000 000a | Chord Note32 |
| 00 20  | 0000 000a | Chord Note33 |
| 00 21  | 0000 000a | Chord Note34 |
| 00 22  | 0000 000a | Chord Note35 |
| 00 23  | 0000 000a | Chord Note36 |
| 00 24  | 0000 000a | Chord Note37 |
| 00 25  | 0000 000a | Chord Note38 |
| 00 26  | 0000 000a | Chord Note39 |
| 00 27  | 0000 000a | Chord Note40 |
| 00 28  | 0000 000a | Chord Note41 |
| 00 29  | 0000 000a | Chord Note42 |
| 00 2A  | 0000 000a | Chord Note43 |
| 00 2B  | 0000 000a | Chord Note44 |
| 00 2C  | 0000 000a | Chord Note45 |
| 00 2D  | 0000 000a | Chord Note46 |
| 00 2E  | 0000 000a | Chord Note47 |
| 00 2F  | 0000 000a | Chord Note48 |
| 00 30  | 0000 000a | Chord Note49 |

|       |           |               |
|-------|-----------|---------------|
| 00 31 | 0000 000a | Chord Note50  |
| 00 32 | 0000 000a | Chord Note51  |
| 00 33 | 0000 000a | Chord Note52  |
| 00 34 | 0000 000a | Chord Note53  |
| 00 35 | 0000 000a | Chord Note54  |
| 00 36 | 0000 000a | Chord Note55  |
| 00 37 | 0000 000a | Chord Note56  |
| 00 38 | 0000 000a | Chord Note57  |
| 00 39 | 0000 000a | Chord Note58  |
| 00 3A | 0000 000a | Chord Note59  |
| 00 3B | 0000 000a | Chord Note60  |
| 00 3C | 0000 000a | Chord Note61  |
| 00 3D | 0000 000a | Chord Note62  |
| 00 3E | 0000 000a | Chord Note63  |
| 00 3F | 0000 000a | Chord Note64  |
| 00 40 | 0000 000a | Chord Note65  |
| 00 41 | 0000 000a | Chord Note66  |
| 00 42 | 0000 000a | Chord Note67  |
| 00 43 | 0000 000a | Chord Note68  |
| 00 44 | 0000 000a | Chord Note69  |
| 00 45 | 0000 000a | Chord Note70  |
| 00 46 | 0000 000a | Chord Note71  |
| 00 47 | 0000 000a | Chord Note72  |
| 00 48 | 0000 000a | Chord Note73  |
| 00 49 | 0000 000a | Chord Note74  |
| 00 4A | 0000 000a | Chord Note75  |
| 00 4B | 0000 000a | Chord Note76  |
| 00 4C | 0000 000a | Chord Note77  |
| 00 4D | 0000 000a | Chord Note78  |
| 00 4E | 0000 000a | Chord Note79  |
| 00 4F | 0000 000a | Chord Note80  |
| 00 50 | 0000 000a | Chord Note81  |
| 00 51 | 0000 000a | Chord Note82  |
| 00 52 | 0000 000a | Chord Note83  |
| 00 53 | 0000 000a | Chord Note84  |
| 00 54 | 0000 000a | Chord Note85  |
| 00 55 | 0000 000a | Chord Note86  |
| 00 56 | 0000 000a | Chord Note87  |
| 00 57 | 0000 000a | Chord Note88  |
| 00 58 | 0000 000a | Chord Note89  |
| 00 59 | 0000 000a | Chord Note90  |
| 00 5A | 0000 000a | Chord Note91  |
| 00 5B | 0000 000a | Chord Note92  |
| 00 5C | 0000 000a | Chord Note93  |
| 00 5D | 0000 000a | Chord Note94  |
| 00 5E | 0000 000a | Chord Note95  |
| 00 5F | 0000 000a | Chord Note96  |
| 00 60 | 0000 000a | Chord Note97  |
| 00 61 | 0000 000a | Chord Note98  |
| 00 62 | 0000 000a | Chord Note99  |
| 00 63 | 0000 000a | Chord Note100 |
| 00 64 | 0000 000a | Chord Note101 |
| 00 65 | 0000 000a | Chord Note102 |
| 00 66 | 0000 000a | Chord Note103 |
| 00 67 | 0000 000a | Chord Note104 |
| 00 68 | 0000 000a | Chord Note105 |
| 00 69 | 0000 000a | Chord Note106 |
| 00 6A | 0000 000a | Chord Note107 |
| 00 6B | 0000 000a | Chord Note108 |
| 00 6C | 0000 000a | Chord Note109 |
| 00 6D | 0000 000a | Chord Note110 |
| 00 6E | 0000 000a | Chord Note111 |
| 00 6F | 0000 000a | Chord Note112 |
| 00 70 | 0000 000a | Chord Note113 |
| 00 71 | 0000 000a | Chord Note114 |
| 00 72 | 0000 000a | Chord Note115 |
| 00 73 | 0000 000a | Chord Note116 |
| 00 74 | 0000 000a | Chord Note117 |
| 00 75 | 0000 000a | Chord Note118 |

### Équipement MIDI (en anglais)

|             |            |                       |                    |
|-------------|------------|-----------------------|--------------------|
| 00 76       | 0000 000a  | Chord Note119         | OFF, ON<br>(0 - 1) |
| 00 77       | 0000 000a  | Chord Note120         | OFF, ON<br>(0 - 1) |
| 00 78       | 0000 000a  | Chord Note121         | OFF, ON<br>(0 - 1) |
| 00 79       | 0000 000a  | Chord Note122         | OFF, ON<br>(0 - 1) |
| 00 7A       | 0000 000a  | Chord Note123         | OFF, ON<br>(0 - 1) |
| 00 7B       | 0000 000a  | Chord Note124         | OFF, ON<br>(0 - 1) |
| 00 7C       | 0000 000a  | Chord Note125         | OFF, ON<br>(0 - 1) |
| 00 7D       | 0000 000a  | Chord Note126         | OFF, ON<br>(0 - 1) |
| 00 7E       | 0000 000a  | Chord Note127         | OFF, ON<br>(0 - 1) |
| 00 7F       | 0000 000a  | Chord Note128         | OFF, ON<br>(0 - 1) |
| 01 00       | 0aaa aaaa  | Chord Pattern Name 1  | (32 - 127)         |
| 01 01       | 0aaa aaaa  | Chord Pattern Name 2  | (32 - 127)         |
| 01 02       | 0aaa aaaa  | Chord Pattern Name 3  | (32 - 127)         |
| 01 03       | 0aaa aaaa  | Chord Pattern Name 4  | (32 - 127)         |
| 01 04       | 0aaa aaaa  | Chord Pattern Name 5  | (32 - 127)         |
| 01 05       | 0aaa aaaa  | Chord Pattern Name 6  | (32 - 127)         |
| 01 06       | 0aaa aaaa  | Chord Pattern Name 7  | (32 - 127)         |
| 01 07       | 0aaa aaaa  | Chord Pattern Name 8  | (32 - 127)         |
| 01 08       | 0aaa aaaa  | Chord Pattern Name 9  | (32 - 127)         |
| 01 09       | 0aaa aaaa  | Chord Pattern Name 10 | (32 - 127)         |
| 01 0A       | 0aaa aaaa  | Chord Pattern Name 11 | (32 - 127)         |
| 01 0B       | 0aaa aaaa  | Chord Pattern Name 12 | (32 - 127)         |
| 01 0C       | 0aaa aaaa  | Chord Pattern Name 13 | (32 - 127)         |
| 01 0D       | 0aaa aaaa  | Chord Pattern Name 14 | (32 - 127)         |
| 01 0E       | 0aaa aaaa  | Chord Pattern Name 15 | (32 - 127)         |
| 01 0F       | 0aaa aaaa  | Chord Pattern Name 16 | (32 - 127)         |
| 00 00 01 10 | Total Size |                       |                    |

## ○Rhythm Group

| Offset | Address | Description |                                              |
|--------|---------|-------------|----------------------------------------------|
|        | 00 00   | 0aaa aaaa   | Rhythm Group Name 1 (32 - 127)               |
|        | 00 01   | 0aaa aaaa   | Rhythm Group Name 2 (32 - 127)               |
|        | 00 02   | 0aaa aaaa   | Rhythm Group Name 3 (32 - 127)               |
|        | 00 03   | 0aaa aaaa   | Rhythm Group Name 4 (32 - 127)               |
|        | 00 04   | 0aaa aaaa   | Rhythm Group Name 5 (32 - 127)               |
|        | 00 05   | 0aaa aaaa   | Rhythm Group Name 6 (32 - 127)               |
|        | 00 06   | 0aaa aaaa   | Rhythm Group Name 7 (32 - 127)               |
|        | 00 07   | 0aaa aaaa   | Rhythm Group Name 8 (32 - 127)               |
|        | 00 08   | 0aaa aaaa   | Rhythm Group Name 9 (32 - 127)               |
|        | 00 09   | 0aaa aaaa   | Rhythm Group Name 10 (32 - 127)              |
|        | 00 0A   | 0aaa aaaa   | Rhythm Group Name 11 (32 - 127)              |
|        | 00 0B   | 0aaa aaaa   | Rhythm Group Name 12 (32 - 127)              |
|        | 00 0C   | 0aaa aaaa   | Rhythm Group Name 13 (32 - 127)              |
|        | 00 0D   | 0aaa aaaa   | Rhythm Group Name 14 (32 - 127)              |
|        | 00 0E   | 0aaa aaaa   | Rhythm Group Name 15 (32 - 127)              |
|        | 00 0F   | 0aaa aaaa   | Rhythm Group Name 16 (32 - 127)              |
|        | 00 10   | 0aaa aaaa   | Recommended Rhythm Bank Select MSB (0 - 127) |
|        | 00 11   | 0aaa aaaa   | Recommended Rhythm Bank Select LSB (0 - 127) |
|        | 00 12   | 0aaa aaaa   | Recommended Rhythm Program Number (0 - 127)  |
| #      | 00 13   | 0000 0000   | (reserve) <*>                                |
|        | 00 14   | 0000 0000   | (reserve) <*>                                |
|        | 00 15   | 0aaa aaaa   | Pad 1 Velocity (1 - 127)                     |
|        | 00 16   | 0000 000a   | Pad 1 Rhythm Pattern Group (0 - 1)           |
|        |         |             | USER, PRESET                                 |
| #      | 00 17   | 0000 aaaa   |                                              |
|        | 00 18   | 0000 bbbb   | Pad 1 Rhythm Pattern Number (0 - 255)        |
|        | 00 19   | 0000 0000   | (reserve) <*>                                |
|        | 00 1A   | 0000 0000   | (reserve) <*>                                |
|        |         |             |                                              |
| #      | 00 1B   | 0aaa aaaa   | Pad 2 Velocity (1 - 127)                     |
|        | 00 1C   | 0000 000a   | Pad 2 Rhythm Pattern Group (0 - 1)           |
|        |         |             | USER, PRESET                                 |
|        | 00 1D   | 0000 aaaa   |                                              |
|        | 00 1E   | 0000 bbbb   | Pad 2 Rhythm Pattern Number (0 - 255)        |
| #      | 00 1F   | 0000 0000   | (reserve) <*>                                |
|        | 00 20   | 0000 0000   | (reserve) <*>                                |
|        |         |             |                                              |
|        | 00 21   | 0aaa aaaa   | Pad 3 Velocity (1 - 127)                     |
|        | 00 22   | 0000 000a   | Pad 3 Rhythm Pattern Group (0 - 1)           |
| #      |         |             | USER, PRESET                                 |
|        | 00 23   | 0000 aaaa   |                                              |
|        | 00 24   | 0000 bbbb   | Pad 3 Rhythm Pattern Number (0 - 255)        |
|        | 00 25   | 0000 0000   | (reserve) <*>                                |
|        | 00 26   | 0000 0000   | (reserve) <*>                                |
| #      | 00 27   | 0aaa aaaa   | Pad 4 Velocity (1 - 127)                     |
|        | 00 28   | 0000 000a   | Pad 4 Rhythm Pattern Group (0 - 1)           |
|        |         |             | USER, PRESET                                 |
|        | 00 29   | 0000 aaaa   |                                              |
|        | 00 2A   | 0000 bbbb   | Pad 4 Rhythm Pattern Number (0 - 255)        |
| #      | 00 2B   | 0000 0000   | (reserve) <*>                                |
|        | 00 2C   | 0000 0000   | (reserve) <*>                                |
|        |         |             |                                              |
|        | 00 2D   | 0aaa aaaa   | Pad 5 Velocity (1 - 127)                     |
|        | 00 2E   | 0000 000a   | Pad 5 Rhythm Pattern Group (0 - 1)           |
|        |         |             | USER, PRESET                                 |

|       |             |                        |                                              |              |
|-------|-------------|------------------------|----------------------------------------------|--------------|
| #     | 00 2F       | 0000 aaaa<br>0000 bbbb | Pad 5 Rhythm Pattern Number<br>(reserve) <*> | (0 - 255)    |
|       | 00 31       | 0000 0000              | (reserve) <*>                                |              |
|       | 00 32       | 0000 0000              |                                              |              |
|       | 00 33       | 0aaa aaaa              | Pad 6 Velocity                               | (1 - 127)    |
|       | 00 34       | 0000 000a              | Pad 6 Rhythm Pattern Group                   | (0 - 1)      |
| #     | 00 35       | 0000 aaaa              |                                              | USER, PRESET |
|       |             | 0000 bbbb              | Pad 6 Rhythm Pattern Number<br>(reserve) <*> | (0 - 255)    |
|       | 00 37       | 0000 0000              |                                              |              |
| #     | 00 71       | 0000 0000<br>0000 0000 | (reserve) <*>                                |              |
| ----- |             |                        |                                              |              |
|       | 00 00 00 73 | Total Size             |                                              |              |

### ○Patch Common

| Offset<br>Address |           | Description                    |                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-------------------|-----------|--------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 00 00             | 0aaa aaaa | Patch Name 1                   | (32 - 127)                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 00 01             | 0aaa aaaa | Patch Name 2                   | 32 - 127 [ASCI]                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 00 02             | 0aaa aaaa | Patch Name 3                   | 32 - 127 [ASCI] (32 - 127)                                                                                                                                                                                                                                         |
| 00 03             | 0aaa aaaa | Patch Name 4                   | 32 - 127 [ASCI] (32 - 127)                                                                                                                                                                                                                                         |
| 00 04             | 0aaa aaaa | Patch Name 5                   | 32 - 127 [ASCI] (32 - 127)                                                                                                                                                                                                                                         |
| 00 05             | 0aaa aaaa | Patch Name 6                   | 32 - 127 [ASCI] (32 - 127)                                                                                                                                                                                                                                         |
| 00 06             | 0aaa aaaa | Patch Name 7                   | 32 - 127 [ASCI] (32 - 127)                                                                                                                                                                                                                                         |
| 00 07             | 0aaa aaaa | Patch Name 8                   | 32 - 127 [ASCI] (32 - 127)                                                                                                                                                                                                                                         |
| 00 08             | 0aaa aaaa | Patch Name 9                   | 32 - 127 [ASCI] (32 - 127)                                                                                                                                                                                                                                         |
| 00 09             | 0aaa aaaa | Patch Name 10                  | 32 - 127 [ASCI] (32 - 127)                                                                                                                                                                                                                                         |
| 00 0A             | 0aaa aaaa | Patch Name 11                  | 32 - 127 [ASCI] (32 - 127)                                                                                                                                                                                                                                         |
| 00 0B             | 0aaa aaaa | Patch Name 12                  | 32 - 127 [ASCI] (32 - 127)                                                                                                                                                                                                                                         |
| 00 0C             | 0aaa aaaa | Patch Category                 | 32 - 127 [ASCI] (0 - 127)                                                                                                                                                                                                                                          |
| 00 0D             | 0000 0000 | (reserve) <*>                  |                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 00 0E             | 0aaa aaaa | Patch Level                    | (0 - 127)                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 00 0F             | 0aaa aaaa | Patch Pan                      | (0 - 127)                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 00 10             | 0000 000a | Patch Priority                 | L64 - 63R (0 - 1)                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 00 11             | 0aaa aaaa | Patch Coarse Tune              | LAST, LOUDEST (16 - 112)                                                                                                                                                                                                                                           |
| 00 12             | 0aaa aaaa | Patch Fine Tune                | -48 - +48 (14 - 114)                                                                                                                                                                                                                                               |
| 00 13             | 0000 000a | Octave Shift                   | -50 - +50 (61 - 67)                                                                                                                                                                                                                                                |
| 00 14             | 0000 00aa | Stretch Tune Depth             | -3 - +3 OFF, 1 - 3 (0 - 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) OFF, ON                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 00 1B             | 0000 000a | Portamento Type                | (0 - 1) NORMAL, LEGATO                                                                                                                                                                                                                                             |
| 00 1C             | 0000 000a | Portamento Start               | (0 - 1) RATE, TIME                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 00 1D             | 0aaa aaaa | Portamento Time                | (0 - 127)                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 00 1E             | 0000 0000 | (reserve) <*>                  | PITCH, NOTE                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 00 1F             | 0000 0000 | (reserve) <*>                  | (0 - 127)                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 00 21             | 0000 0000 | (reserve) <*>                  |                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 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, ---, ---, 1, 2, 3, 4, ---, ---, ---, 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, APT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV (0 - 4)                                                                                                                         |
| 00 2C             | 00aa aaaa | Matrix Control 1 Destination 1 | 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, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME (0 - 127)          |
| 00 2D             | 0aaa aaaa | Matrix Control 1 Sens 1        | (1 - 127) -63 - +63                                                                                                                                                                                                                                                |
| 00 2E             | 00aa aaaa | Matrix Control 1 Destination 2 | (0 - 34) 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, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME (0 - 127) |
| 00 2F             | 0aaa aaaa | Matrix Control 1 Sens 2        | (1 - 127)                                                                                                                                                                                                                                                          |

## Equipement MIDI (en anglais)

|             |            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                       |
|-------------|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| 00 30       | 00aa aaaa  | Matrix Control 1 Destination 3<br>(0 - 34)<br>OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN,<br>DRY, CHO, REV, PIT-LFO1,<br>PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2,<br>TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1,<br>PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE,<br>PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL,<br>TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL,<br>TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL,<br>TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4,<br>TIME | -63 - +63<br>(0 - 34) |
| 00 31       | 0aaa aaaa  | Matrix Control 1 Sens 3<br>(1 - 127)<br>-63 - +63                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                       |
| 00 32       | 00aa aaaa  | Matrix Control 1 Destination 4<br>(0 - 34)<br>OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN,<br>DRY, CHO, REV, PIT-LFO1,<br>PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2,<br>TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1,<br>PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE,<br>PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL,<br>TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL,<br>TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL,<br>TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4,<br>TIME | -63 - +63<br>(0 - 34) |
| 00 33       | 0aaa aaaa  | Matrix Control 1 Sens 4<br>(1 - 127)<br>-63 - +63                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                       |
| 00 34       | 0aaa aaaa  | Matrix Control 2 Source<br>(0 - 109)<br>OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95,<br>BEND, APT, SYS1 - SYS4, VELOCITY,<br>KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2,<br>PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV                                                                                                                                                                           | (0 - 109)             |
| 00 35       | 00aa aaaa  | Matrix Control 2 Destination 1<br>(0 - 34)<br>OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN,<br>DRY, CHO, REV, PIT-LFO1,<br>PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2,<br>TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1,<br>PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE,<br>PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL,<br>TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL,<br>TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL,<br>TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4,<br>TIME | -63 - +63<br>(0 - 34) |
| 00 36       | 0aaa aaaa  | Matrix Control 2 Sens 1<br>(1 - 127)<br>-63 - +63                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                       |
| 00 37       | 00aa aaaa  | Matrix Control 2 Destination 2<br>(0 - 34)<br>OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN,<br>DRY, CHO, REV, PIT-LFO1,<br>PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2,<br>TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1,<br>PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE,<br>PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL,<br>TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL,<br>TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL,<br>TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4,<br>TIME | -63 - +63<br>(0 - 34) |
| 00 38       | 0aaa aaaa  | Matrix Control 2 Sens 2<br>(1 - 127)<br>-63 - +63                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                       |
| 00 39       | 00aa aaaa  | Matrix Control 2 Destination 3<br>(0 - 34)<br>OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN,<br>DRY, CHO, REV, PIT-LFO1,<br>PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2,<br>TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1,<br>PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE,<br>PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL,<br>TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL,<br>TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL,<br>TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4,<br>TIME | -63 - +63<br>(0 - 34) |
| 00 3C       | 0aaa aaaa  | Matrix Control 2 Sens 4<br>(1 - 127)<br>-63 - +63                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                       |
| 00 3D       | 0aaa aaaa  | Matrix Control 3 Source<br>(0 - 109)<br>OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95,<br>BEND, APT, SYS1 - SYS4, VELOCITY,<br>KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2,<br>PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV                                                                                                                                                                           | (0 - 109)             |
| 00 3E       | 00aa aaaa  | Matrix Control 3 Destination 1<br>(0 - 34)<br>OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN,<br>DRY, CHO, REV, PIT-LFO1,<br>PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2,<br>TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1,<br>PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE,<br>PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL,<br>TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL,<br>TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL,<br>TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4,<br>TIME | -63 - +63<br>(0 - 34) |
| 00 3F       | 0aaa aaaa  | Matrix Control 3 Sens 1<br>(1 - 127)<br>-63 - +63                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                       |
| 00 40       | 00aa aaaa  | Matrix Control 3 Destination 2<br>(0 - 34)<br>OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN,<br>DRY, CHO, REV, PIT-LFO1,<br>PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2,<br>TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1,<br>PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE,<br>PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL,<br>TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL,<br>TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL,<br>TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4,<br>TIME | -63 - +63<br>(0 - 34) |
| 00 41       | 0aaa aaaa  | Matrix Control 3 Sens 2<br>(1 - 127)<br>-63 - +63                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                       |
| 00 42       | 00aa aaaa  | Matrix Control 3 Destination 3<br>(0 - 34)<br>OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN,<br>DRY, CHO, REV, PIT-LFO1,<br>PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2,<br>TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1,<br>PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE,<br>PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL,<br>TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL,<br>TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL,<br>TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4,<br>TIME | -63 - +63<br>(0 - 34) |
| 00 43       | 0aaa aaaa  | Matrix Control 3 Sens 3<br>(1 - 127)<br>-63 - +63                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                       |
| 00 44       | 00aa aaaa  | Matrix Control 3 Destination 4<br>(0 - 34)<br>OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN,<br>DRY, CHO, REV, PIT-LFO1,<br>PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2,<br>TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1,<br>PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE,<br>PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL,<br>TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL,<br>TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL,<br>TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4,<br>TIME | -63 - +63<br>(0 - 34) |
| 00 45       | 0aaa aaaa  | Matrix Control 3 Sens 4<br>(1 - 127)<br>-63 - +63                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                       |
| 00 46       | 0aaa aaaa  | Matrix Control 4 Source<br>(0 - 109)<br>OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95,<br>BEND, APT, SYS1 - SYS4, VELOCITY,<br>KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2,<br>PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV                                                                                                                                                                           | (0 - 109)             |
| 00 47       | 00aa aaaa  | Matrix Control 4 Destination 1<br>(0 - 34)<br>OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN,<br>DRY, CHO, REV, PIT-LFO1,<br>PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2,<br>TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1,<br>PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE,<br>PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL,<br>TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL,<br>TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL,<br>TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4,<br>TIME | -63 - +63<br>(0 - 34) |
| 00 48       | 0aaa aaaa  | Matrix Control 4 Sens 1<br>(1 - 127)<br>-63 - +63                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                       |
| 00 49       | 00aa aaaa  | Matrix Control 4 Destination 2<br>(0 - 34)<br>OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN,<br>DRY, CHO, REV, PIT-LFO1,<br>PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2,<br>TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1,<br>PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE,<br>PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL,<br>TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL,<br>TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL,<br>TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4,<br>TIME | -63 - +63<br>(0 - 34) |
| 00 4A       | 0aaa aaaa  | Matrix Control 4 Sens 2<br>(1 - 127)<br>-63 - +63                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                       |
| 00 4B       | 00aa aaaa  | Matrix Control 4 Destination 3<br>(0 - 34)<br>OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN,<br>DRY, CHO, REV, PIT-LFO1,<br>PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2,<br>TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1,<br>PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE,<br>PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL,<br>TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL,<br>TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL,<br>TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4,<br>TIME | -63 - +63<br>(0 - 34) |
| 00 4C       | 0aaa aaaa  | Matrix Control 4 Sens 3<br>(1 - 127)<br>-63 - +63                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                       |
| 00 4D       | 00aa aaaa  | Matrix Control 4 Destination 4<br>(0 - 34)<br>OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN,<br>DRY, CHO, REV, PIT-LFO1,<br>PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2,<br>TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1,<br>PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE,<br>PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL,<br>TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL,<br>TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL,<br>TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4,<br>TIME | -63 - +63<br>(0 - 34) |
| 00 4E       | 0aaa aaaa  | Matrix Control 4 Sens 4<br>(1 - 127)<br>-63 - +63                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                       |
| 00 00 00 4F | Total Size |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                       |

### OPatch Common MFX

| Offset | Address   | 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)<br>A, B, ---, ---                                             |
| 00 05  | 0aaa aaaa | MFX Control 1 Source                             | (0 - 101)<br>OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95,<br>BEND, APT, SYS1 - SYS4 |
| 00 06  | 0aaa aaaa | MFX Control 1 Sens                               | (1 - 127)<br>-63 - +63                                                |
| 00 07  | 0aaa aaaa | MFX Control 2 Source                             | (0 - 101)<br>OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95,<br>BEND, APT, SYS1 - SYS4 |
| 00 08  | 0aaa aaaa | MFX Control 2 Sens                               | (1 - 127)<br>-63 - +63                                                |
| 00 09  | 0aaa aaaa | MFX Control 3 Source                             | (0 - 101)<br>OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95,<br>BEND, APT, SYS1 - SYS4 |
| 00 0A  | 0aaa aaaa | MFX Control 3 Sens                               | (1 - 127)<br>-63 - +63                                                |
| 00 0B  | 0aaa aaaa | MFX Control 4 Source                             | (0 - 101)<br>OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95,<br>BEND, APT, SYS1 - SYS4 |
| 00 0C  | 0aaa aaaa | MFX Control 4 Sens                               | (1 - 127)<br>-63 - +63                                                |
| 00 0D  | 000a aaaa | MFX Control Assign 1                             | (0 - 16)<br>OFF, 1 - 16                                               |
| 00 0E  | 000a aaaa | MFX Control Assign 2                             | (0 - 16)<br>OFF, 1 - 16                                               |
| 00 0F  | 000a aaaa | MFX Control Assign 3                             | (0 - 16)<br>OFF, 1 - 16                                               |
| 00 10  | 000a aaaa | MFX Control Assign 4                             | (0 - 16)<br>OFF, 1 - 16                                               |
| #      | 00 11     | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 1<br>(12768 - 52768)<br>-20000 - +20000                 |
| #      | 00 15     | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 2<br>(12768 - 52768)<br>-20000 - +20000                 |
| #      | 00 19     | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 3<br>(12768 - 52768)<br>-20000 - +20000                 |
| #      | 00 1D     | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 4<br>(12768 - 52768)<br>-20000 - +20000                 |
| #      | 00 21     | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 5<br>(12768 - 52768)<br>-20000 - +20000                 |
| #      | 00 25     | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd |                                                                       |

# Equipment MIDI (en anglais)

|             |       |                                                  |                  |                                    |
|-------------|-------|--------------------------------------------------|------------------|------------------------------------|
| #           | 00 29 | 0000 dddd                                        | MFX Parameter 6  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 2D | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 7  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 31 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 8  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 35 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 9  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 39 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 10 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 3D | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 11 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 41 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 12 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 45 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 13 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 49 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 14 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 4D | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 15 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 51 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 16 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 55 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 17 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 59 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 18 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 5D | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 19 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 61 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 20 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 65 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 21 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 69 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 22 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 6D | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 23 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 71 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 24 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 75 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 25 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 79 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 26 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 7D | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 27 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 01 01 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 28 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 01 05 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 29 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 01 09 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 30 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 01 0D | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 31 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 01 11 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 32 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| 00 00 01 11 |       | Total Size                                       |                  |                                    |

## Patch Common Chorus

| Offset              | Address                                          | Description                                            |
|---------------------|--------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| 00 00               | 0000 aaaa                                        | Chorus Type (0 - 3)                                    |
| 00 01               | 0aaa aaaa                                        | Chorus Level (0 - 127)                                 |
| 00 02               | 0000 00aa                                        | Chorus Output Assign (0 - 3)                           |
| 00 03               | 0000 00aa                                        | Chorus Output Select A, B, ---, --- (0 - 2)            |
| MAIN, REV, MAIN+REV |                                                  |                                                        |
| # 00 04             | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 1 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000  |
| # 00 08             | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 2 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000  |
| # 00 0C             | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 3 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000  |
| # 00 10             | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 4 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000  |
| # 00 14             | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 5 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000  |
| # 00 18             | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 6 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000  |
| # 00 1C             | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 7 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000  |
| # 00 20             | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 8 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000  |
| # 00 24             | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 9 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000  |
| # 00 28             | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 10 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 2C             | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 11 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 30             | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 12 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 34             | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 13 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 38             | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 14 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 3C             | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 15 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 40             | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 16 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 44             | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 17 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 48             | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 18 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 4C             | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 19 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 50             | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 20 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| 00 00 00 54         |                                                  | Total Size                                             |

## Patch Common Reverb

| Offset         | Address                                          | Description                                           |
|----------------|--------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| 00 00          | 0000 aaaa                                        | Reverb Type (0 - 5)                                   |
| 00 01          | 0aaa aaaa                                        | Reverb Level (0 - 127)                                |
| 00 02          | 0000 00aa                                        | Reverb Output Assign (0 - 3)                          |
| A, B, ---, --- |                                                  |                                                       |
| # 00 03        | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 1 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 07        | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 2 (12768 - 52768)                    |

## Equipement MIDI (en anglais)

|             |       |                                                  |                     |                                    |
|-------------|-------|--------------------------------------------------|---------------------|------------------------------------|
| #           | 00 0B | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 3  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 0F | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 4  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 13 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 5  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 17 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 6  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 1B | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 7  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 1F | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 8  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 23 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 9  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 27 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 10 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 2B | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 11 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 2F | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 12 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 33 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 13 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 37 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 14 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 3B | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 15 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 3F | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 16 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 43 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 17 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 47 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 18 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 4B | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 19 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #           | 00 4F | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 20 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| 00 00 00 53 |       | Total Size                                       |                     |                                    |

### ○Patch TMT (Tone Mix Table)

| Offset Address | Description                                                      |
|----------------|------------------------------------------------------------------|
| 00 00          | 0000 aaaa Structure Type 1 & 2 (0 - 9)<br>1 - 10                 |
| 00 01          | 0000 00aa Booster 1 & 2 (0 - 3)<br>0, +6, +12, +18 [dB]          |
| 00 02          | 0000 aaaa Structure Type 3 & 4 (0 - 9)<br>1 - 10                 |
| 00 03          | 0000 00aa Booster 3 & 4 (0 - 3)<br>0, +6, +12, +18 [dB]          |
| 00 04          | 0000 00aa TMT Velocity Control (0 - 3)<br>OFF, ON, RANDOM, CYCLE |
| 00 05          | 0000 000a TMT1 Tone Switch (0 - 1)<br>OFF, ON                    |
| 00 06          | 0aaa aaaa TMT1 Keyboard Range Lower (0 - 127)<br>C-1 - UPPER     |
| 00 07          | 0aaa aaaa TMT1 Keyboard Range Upper (0 - 127)<br>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)<br>1 - UPPER       |
| 00 0B          | 0aaa aaaa TMT1 Velocity Range Upper (1 - 127)<br>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)<br>OFF, ON                    |
| 00 0F          | 0aaa aaaa TMT2 Keyboard Range Lower (0 - 127)<br>C-1 - UPPER     |
| 00 10          | 0aaa aaaa TMT2 Keyboard Range Upper (0 - 127)<br>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)                    |

|             |            |                                |                          |
|-------------|------------|--------------------------------|--------------------------|
| 00 14       | 0aaa aaaa  | TMT2 Velocity Range Upper      | 1 - UPPER<br>(1 - 127)   |
| 00 15       | 0aaa aaaa  | TMT2 Velocity Fade Width Lower | LOWER - 127<br>(0 - 127) |
| 00 16       | 0aaa aaaa  | TMT2 Velocity Fade Width Upper | (0 - 127)                |
| 00 17       | 0000 000a  | TMT3 Tone Switch               | (0 - 1)<br>OFF, ON       |
| 00 18       | 0aaa aaaa  | TMT3 Keyboard Range Lower      | (0 - 127)<br>C-1 - UPPER |
| 00 19       | 0aaa aaaa  | TMT3 Keyboard Range Upper      | (0 - 127)<br>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)<br>1 - UPPER   |
| 00 1D       | 0aaa aaaa  | TMT3 Velocity Range Upper      | (1 - 127)<br>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)<br>OFF, ON       |
| 00 21       | 0aaa aaaa  | TMT4 Keyboard Range Lower      | (0 - 127)<br>C-1 - UPPER |
| 00 22       | 0aaa aaaa  | TMT4 Keyboard Range Upper      | (0 - 127)<br>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)<br>1 - UPPER   |
| 00 26       | 0aaa aaaa  | TMT4 Velocity Range Upper      | (1 - 127)<br>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 | Total Size |                                |                          |

### ○Patch Tone

| Offset Address | Description                                                                                                                                                                                              |
|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 00 00          | 0aaa aaaa Tone Level (0 - 127)                                                                                                                                                                           |
| 00 01          | 0aaa aaaa Tone Coarse Tune (16 - 112)                                                                                                                                                                    |
| 00 02          | 0aaa aaaa Tone Fine Tune (-48 - +48)<br>(14 - 114)                                                                                                                                                       |
| 00 03          | 000a aaaa Tone Random Pitch Depth (-50 - +50)<br>(0 - 30)<br>0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,<br>10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80,<br>90, 100, 200, 300, 400, 500,<br>600, 700, 800, 900, 1000, 1100,<br>1200 |
| 00 04          | 0aaa aaaa Tone Pan (0 - 127)<br>L64 - 63R                                                                                                                                                                |
| 00 05          | 000a aaaa Tone Pan Keyfollow (54 - 74)<br>-100 - +100                                                                                                                                                    |
| 00 06          | 00aa aaaa Tone Random Pan Depth (0 - 63)                                                                                                                                                                 |
| 00 07          | 0aaa aaaa Tone Alternate Pan Depth (1 - 127)<br>L63 - 63R                                                                                                                                                |
| 00 08          | 0000 000a Tone Env Mode (0 - 1)<br>NO-SUS, SUSTAIN                                                                                                                                                       |
| 00 09          | 0000 00aa Tone Delay Mode (0 - 3)<br>NORMAL, HOLD, KEY-OFF-NORMAL,<br>KEY-OFF-DECAY                                                                                                                      |
| # 00 0A        | 0000 aaaa<br>0000 bbbb Tone Delay Time (0 - 149)<br>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)<br>MFX, A, B, ---, ---,<br>1, 2, 3, 4, ---, ---, ---, ---                                                                                                          |
| 00 12          | 0000 000a Tone Receive Bender (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                                                                                                         |
| 00 13          | 0000 000a Tone Receive Expression (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                                                                                                     |
| 00 14          | 0000 000a Tone Receive Hold-1 (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                                                                                                         |
| 00 15          | 0000 000a Tone Receive Pan Mode (0 - 1)<br>CONTINUOUS, KEY-ON                                                                                                                                            |
| 00 16          | 0000 000a Tone Redamper Switch (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                                                                                                        |
| 00 17          | 0000 00aa Tone Control 1 Switch 1 (0 - 2)<br>OFF, ON, REVERSE                                                                                                                                            |
| 00 18          | 0000 00aa Tone Control 1 Switch 2 (0 - 2)<br>OFF, ON, REVERSE                                                                                                                                            |
| 00 19          | 0000 00aa Tone Control 1 Switch 3 (0 - 2)<br>OFF, ON, REVERSE                                                                                                                                            |
| 00 1A          | 0000 00aa Tone Control 1 Switch 4 (0 - 2)<br>OFF, ON, REVERSE                                                                                                                                            |
| 00 1B          | 0000 00aa Tone Control 2 Switch 1 (0 - 2)<br>OFF, ON, REVERSE                                                                                                                                            |
| 00 1C          | 0000 00aa Tone Control 2 Switch 2 (0 - 2)<br>OFF, ON, REVERSE                                                                                                                                            |
| 00 1D          | 0000 00aa Tone Control 2 Switch 3 (0 - 2)<br>OFF, ON, REVERSE                                                                                                                                            |
| 00 1E          | 0000 00aa Tone Control 2 Switch 4 (0 - 2)<br>OFF, ON, REVERSE                                                                                                                                            |
| 00 1F          | 0000 00aa Tone Control 3 Switch 1 (0 - 2)<br>OFF, ON, REVERSE                                                                                                                                            |
| 00 20          | 0000 00aa Tone Control 3 Switch 2 (0 - 2)<br>OFF, ON, REVERSE                                                                                                                                            |
| 00 21          | 0000 00aa Tone Control 3 Switch 3 (0 - 2)<br>OFF, ON, REVERSE                                                                                                                                            |
| 00 22          | 0000 00aa Tone Control 3 Switch 4 (0 - 2)<br>OFF, ON, REVERSE                                                                                                                                            |
| 00 23          | 0000 00aa Tone Control 4 Switch 1 (0 - 2)<br>OFF, ON, REVERSE                                                                                                                                            |
| 00 24          | 0000 00aa Tone Control 4 Switch 2 (0 - 2)<br>OFF, ON, REVERSE                                                                                                                                            |
| 00 25          | 0000 00aa Tone Control 4 Switch 3 (0 - 2)<br>OFF, ON, REVERSE                                                                                                                                            |
| 00 26          | 0000 00aa Tone Control 4 Switch 4 (0 - 2)<br>OFF, ON, REVERSE                                                                                                                                            |
| 00 27          | 0000 00aa Wave Group Type (0 - 2)<br>INT, SRX, SAMPLE                                                                                                                                                    |
| # 00 28        | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd Wave Group ID (0 - 16384)<br>OFF, 1 - 16384                                                                                                             |
| # 00 2C        | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd Wave Number L (Mono) (0 - 16384)<br>OFF, 1 - 16384                                                                                                      |

### Équipement MIDI (en anglais)

|   |       |                                                  |                                |                                                                                             |
|---|-------|--------------------------------------------------|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
|   | 00 30 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Wave Number R                  | (0 - 16384)<br>OFF, 1 - 16384                                                               |
|   | 00 34 | 0000 00aa                                        | Wave Gain                      | (0 - 3)<br>-6, 0, +6, +12 [dB]                                                              |
|   | 00 35 | 0000 000a                                        | Wave FXM Switch                | (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                          |
|   | 00 36 | 0000 00aa                                        | Wave FXM Color                 | (0 - 3)<br>1 - 4                                                                            |
|   | 00 37 | 000a aaaa                                        | Wave FXM Depth                 | (0 - 16)<br>1 - 4                                                                           |
|   | 00 38 | 0000 000a                                        | Wave Tempo Sync                | (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                          |
|   | 00 39 | 00aa aaaa                                        | Wave Pitch Keyfollow           | (44 - 84)<br>-200 - +200                                                                    |
|   | 00 3A | 000a aaaa                                        | Pitch Env Depth                | (52 - 76)<br>-12 - +12                                                                      |
|   | 00 3B | 0aaa aaaa                                        | Pitch Env Velocity Sens        | (1 - 127)<br>-63 - +63                                                                      |
|   | 00 3C | 0aaa aaaa                                        | Pitch Env Time 1 Velocity Sens | (1 - 127)<br>-63 - +63                                                                      |
|   | 00 3D | 0aaa aaaa                                        | Pitch Env Time 4 Velocity Sens | (1 - 127)<br>-63 - +63                                                                      |
|   | 00 3E | 000a aaaa                                        | Pitch Env Time Keyfollow       | (54 - 74)<br>-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)<br>-63 - +63                                                                      |
|   | 00 44 | 0aaa aaaa                                        | Pitch Env Level 1              | (1 - 127)<br>-63 - +63                                                                      |
|   | 00 45 | 0aaa aaaa                                        | Pitch Env Level 2              | (1 - 127)<br>-63 - +63                                                                      |
|   | 00 46 | 0aaa aaaa                                        | Pitch Env Level 3              | (1 - 127)<br>-63 - +63                                                                      |
|   | 00 47 | 0aaa aaaa                                        | Pitch Env Level 4              | (1 - 127)<br>-63 - +63                                                                      |
|   | 00 48 | 0000 0aaa                                        | TVF Filter Type                | (0 - 6)<br>OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3                                              |
|   | 00 49 | 0aaa aaaa                                        | TVF Cutoff Frequency           | (0 - 127)                                                                                   |
|   | 00 4A | 0aaa aaaa                                        | TVF Cutoff Keyfollow           | (44 - 84)<br>-200 - +200                                                                    |
|   | 00 4B | 0000 0aaa                                        | TVF Cutoff Velocity Curve      | (0 - 7)<br>FIXED, 1 - 7                                                                     |
|   | 00 4C | 0aaa aaaa                                        | TVF Cutoff Velocity Sens       | (1 - 127)<br>-63 - +63                                                                      |
|   | 00 4D | 0aaa aaaa                                        | TVF Resonance                  | (0 - 127)                                                                                   |
|   | 00 4E | 0aaa aaaa                                        | TVF Resonance Velocity Sens    | (1 - 127)<br>-63 - +63                                                                      |
|   | 00 4F | 0aaa aaaa                                        | TVF Env Depth                  | (1 - 127)<br>-63 - +63                                                                      |
|   | 00 50 | 0000 0aaa                                        | TVF Env Velocity Curve         | (0 - 7)<br>FIXED, 1 - 7                                                                     |
|   | 00 51 | 0aaa aaaa                                        | TVF Env Velocity Sens          | (1 - 127)<br>-63 - +63                                                                      |
|   | 00 52 | 0aaa aaaa                                        | TVF Env Time 1 Velocity Sens   | (1 - 127)<br>-63 - +63                                                                      |
|   | 00 53 | 0aaa aaaa                                        | TVF Env Time 4 Velocity Sens   | (1 - 127)<br>-63 - +63                                                                      |
|   | 00 54 | 000a aaaa                                        | TVF Env Time Keyfollow         | (54 - 74)<br>-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)<br>-100 - +100                                                                    |
|   | 00 5F | 0aaa aaaa                                        | Bias Position                  | (0 - 127)<br>C-1 - G9                                                                       |
|   | 00 60 | 0000 00aa                                        | Bias Direction                 | (0 - 3)<br>LOWER, UPPER, LOWER&UPPER, ALL                                                   |
|   | 00 61 | 0000 0aaa                                        | TVA Level Velocity Curve       | (0 - 7)<br>FIXED, 1 - 7                                                                     |
|   | 00 62 | 0aaa aaaa                                        | TVA Level Velocity Sens        | (1 - 127)<br>-63 - +63                                                                      |
|   | 00 63 | 0aaa aaaa                                        | TVA Env Time 1 Velocity Sens   | (1 - 127)<br>-63 - +63                                                                      |
|   | 00 64 | 0aaa aaaa                                        | TVA Env Time 4 Velocity Sens   | (1 - 127)<br>-63 - +63                                                                      |
|   | 00 65 | 000a aaaa                                        | TVA Env Time Keyfollow         | (54 - 74)<br>-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                                        | LF01 Waveform                  | (0 - 12)<br>SIN, TRI, SAW-UP, SAW-DW, SQR, RND, BEND-UP, BEND-DW, TRP, S&H, CHS, VSIN, STEP |
| # | 00 6E | 0000 aaaa<br>0000 bbbb                           | LF01 Rate                      | (0 - 149)<br>0 - 127, MUSICAL-NOTES                                                         |
|   | 00 70 | 0000 0aaa                                        | LF01 Offset                    | (0 - 4)<br>-100, -50, 0, +50, +100                                                          |
|   | 00 71 | 0aaa aaaa                                        | LF01 Rate Detune               | (0 - 12)                                                                                    |
|   | 00 72 | 0aaa aaaa                                        | LF01 Delay Time                | (0 - 127)                                                                                   |
|   | 00 73 | 000a aaaa                                        | LF01 Delay Time Keyfollow      | (54 - 74)<br>-100 - +100                                                                    |
|   | 00 74 | 0000 00aa                                        | LF01 Fade Mode                 | (0 - 3)<br>ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT                                                   |
|   | 00 75 | 0aaa aaaa                                        | LF01 Fade Time                 | (0 - 127)                                                                                   |
|   | 00 76 | 0000 000a                                        | LF01 Key Trigger               | (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                          |
|   | 00 77 | 0aaa aaaa                                        | LF01 Pitch Depth               | (1 - 127)<br>-63 - +63                                                                      |
|   | 00 78 | 0aaa aaaa                                        | LF01 TVF Depth                 | (1 - 127)<br>-63 - +63                                                                      |
|   | 00 79 | 0aaa aaaa                                        | LF01 TVA Depth                 | (1 - 127)<br>-63 - +63                                                                      |
|   | 00 7A | 0aaa aaaa                                        | LF01 Pan Depth                 | (1 - 127)<br>-63 - +63                                                                      |
|   | 00 7B | 0000 aaaa                                        | LF02 Waveform                  | (0 - 12)<br>SIN, TRI, SAW-UP, SAW-DW, SQR, RND, BEND-UP, BEND-DW, TRP, S&                   |

|             |            |                           |                                           |
|-------------|------------|---------------------------|-------------------------------------------|
| 01 01       | 000a aaaa  | LFO2 Delay Time Keyfollow | (54 - 74)<br>-100 - +100                  |
| 01 02       | 0000 00aa  | LFO2 Fade Mode            | (0 - 3)<br>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)<br>OFF, ON                        |
| 01 05       | 0aaa aaaa  | LFO2 Pitch Depth          | (1 - 127)<br>-63 - +63                    |
| 01 06       | 0aaa aaaa  | LFO2 TVF Depth            | (1 - 127)<br>-63 - +63                    |
| 01 07       | 0aaa aaaa  | LFO2 TVA Depth            | (1 - 127)<br>-63 - +63                    |
| 01 08       | 0aaa aaaa  | LFO2 Pan Depth            | (1 - 127)<br>-63 - +63                    |
| 01 09       | 0000 aaaa  | LFO Step Type             | (0 - 1)<br>(28 - 100)                     |
| 01 0A       | 0aaa aaaa  | LFO Step1                 | -36 - +36<br>(28 - 100)                   |
| 01 0B       | 0aaa aaaa  | LFO Step2                 | -36 - +36<br>(28 - 100)                   |
| 01 0C       | 0aaa aaaa  | LFO Step3                 | -36 - +36<br>(28 - 100)                   |
| 01 0D       | 0aaa aaaa  | LFO Step4                 | -36 - +36<br>(28 - 100)                   |
| 01 0E       | 0aaa aaaa  | LFO Step5                 | -36 - +36<br>(28 - 100)                   |
| 01 0F       | 0aaa aaaa  | LFO Step6                 | -36 - +36<br>(28 - 100)                   |
| 01 10       | 0aaa aaaa  | LFO Step7                 | -36 - +36<br>(28 - 100)                   |
| 01 11       | 0aaa aaaa  | LFO Step8                 | -36 - +36<br>(28 - 100)                   |
| 01 12       | 0aaa aaaa  | LFO Step9                 | -36 - +36<br>(28 - 100)                   |
| 01 13       | 0aaa aaaa  | LFO Step10                | -36 - +36<br>(28 - 100)                   |
| 01 14       | 0aaa aaaa  | LFO Step11                | -36 - +36<br>(28 - 100)                   |
| 01 15       | 0aaa aaaa  | LFO Step12                | -36 - +36<br>(28 - 100)                   |
| 01 16       | 0aaa aaaa  | LFO Step13                | -36 - +36<br>(28 - 100)                   |
| 01 17       | 0aaa aaaa  | LFO Step14                | -36 - +36<br>(28 - 100)                   |
| 01 18       | 0aaa aaaa  | LFO Step15                | -36 - +36<br>(28 - 100)                   |
| 01 19       | 0aaa aaaa  | LFO Step16                | -36 - +36<br>(28 - 100)                   |
| 00 00 01 1A | Total Size |                           | -36 - +36                                 |

**○Rhythm Common**

| Offset | Address                          | Description                                                                                                                                        |
|--------|----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 00 00  | 0aaa aaaa                        | Rhythm Name 1 (32 - 127)                                                                                                                           |
| 00 01  | 0aaa aaaa                        | Rhythm Name 2 (32 - 127) [ASCII]                                                                                                                   |
| 00 02  | 0aaa aaaa                        | Rhythm Name 3 (32 - 127) [ASCII]                                                                                                                   |
| 00 03  | 0aaa aaaa                        | Rhythm Name 4 (32 - 127) [ASCII]                                                                                                                   |
| 00 04  | 0aaa aaaa                        | Rhythm Name 5 (32 - 127) [ASCII]                                                                                                                   |
| 00 05  | 0aaa aaaa                        | Rhythm Name 6 (32 - 127) [ASCII]                                                                                                                   |
| 00 06  | 0aaa aaaa                        | Rhythm Name 7 (32 - 127) [ASCII]                                                                                                                   |
| 00 07  | 0aaa aaaa                        | Rhythm Name 8 (32 - 127) [ASCII]                                                                                                                   |
| 00 08  | 0aaa aaaa                        | Rhythm Name 9 (32 - 127) [ASCII]                                                                                                                   |
| 00 09  | 0aaa aaaa                        | Rhythm Name 10 (32 - 127) [ASCII]                                                                                                                  |
| 00 0A  | 0aaa aaaa                        | Rhythm Name 11 (32 - 127) [ASCII]                                                                                                                  |
| 00 0B  | 0aaa aaaa                        | Rhythm Name 12 (32 - 127) [ASCII]                                                                                                                  |
| #      | 00 0C<br>00 0D<br>00 0E<br>00 10 | 0aaa aaaa Rhythm Level (reserve) <*><br>0000 0000<br>0000 0000 (reserve) <*><br>0000 0000 (reserve) <*>                                            |
|        | 00 11                            | 0000 aaaa Rhythm Output Assign (0 - 13)<br><div style="text-align: right;">MFX, A, B, ---, ---,<br/>1, 2, 3, 4, ---, ---, ---, ---,<br/>TONE</div> |
|        | 00 00 00 12                      | Total Size                                                                                                                                         |

☐ Rhythm Common MFX

| Offset | Address   | Description                                              |                |
|--------|-----------|----------------------------------------------------------|----------------|
| 00 00  | 0aaa aaaa | MPX Type                                                 | (0 - 127)      |
| 00 01  | 0aaa aaaa | MPX Dry Send Level                                       | (0 - 127)      |
| 00 02  | 0aaa aaaa | MPX Chorus Send Level                                    | (0 - 127)      |
| 00 03  | 0aaa aaaa | MPX Reverb Send Level                                    | (0 - 127)      |
| 00 04  | 0000 00aa | MPX Output Assign                                        | (0 - 3)        |
|        |           |                                                          | A, B, ---, --- |
| 00 05  | 0aaa aaaa | MPX Control 1 Source                                     | (0 - 101)      |
|        |           | OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95,<br>BEND, APT, SYS1 - SY54 |                |
| 00 06  | 0aaa aaaa | MPX Control 1 Sens                                       | (1 - 127)      |
|        |           | -63 - +63                                                |                |
| 00 07  | 0aaa aaaa | MPX Control 2 Source                                     | (0 - 101)      |
|        |           | OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95,<br>BEND, APT, SYS1 - SY54 |                |
| 00 08  | 0aaa aaaa | MPX Control 2 Sens                                       | (1 - 127)      |
|        |           | -63 - +63                                                |                |
| 00 09  | 0aaa aaaa | MPX Control 3 Source                                     | (0 - 101)      |
|        |           | OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95,<br>BEND, APT, SYS1 - SY54 |                |
| 00 0A  | 0aaa aaaa | MPX Control 3 Sens                                       | (1 - 127)      |
|        |           | -63 - +63                                                |                |
| 00 0B  | 0aaa aaaa | MPX Control 4 Source                                     | (0 - 101)      |
|        |           | OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95,<br>BEND, APT, SYS1 - SY54 |                |
| 00 0C  | 0aaa aaaa | MPX Control 4 Sens                                       | (1 - 127)      |
|        |           | -63 - +63                                                |                |
| 00 0D  | 000a aaaa | MPX Control Assign 1                                     | (0 - 16)       |
|        |           | OFF, 1 - 16                                              |                |
| 00 0E  | 000a aaaa | MPX Control Assign 2                                     | (0 - 16)       |
|        |           | OFF, 1 - 16                                              |                |
| 00 0F  | 000a aaaa | MPX Control Assign 3                                     | (0 - 16)       |

## Equipement MIDI (en anglais)

|   |       |                                                  |                      |                                        |
|---|-------|--------------------------------------------------|----------------------|----------------------------------------|
|   | 00 10 | 000a aaaa                                        | MFX Control Assign 4 | OFF, 1 - 16<br>(0 - 16)<br>OFF, 1 - 16 |
| # | 00 11 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 1      | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000     |
| # | 00 15 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 2      | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000     |
| # | 00 19 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 3      | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000     |
| # | 00 1D | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 4      | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000     |
| # | 00 21 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 5      | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000     |
| # | 00 25 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 6      | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000     |
| # | 00 29 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 7      | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000     |
| # | 00 2D | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 8      | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000     |
| # | 00 31 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 9      | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000     |
| # | 00 35 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 10     | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000     |
| # | 00 39 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 11     | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000     |
| # | 00 3D | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 12     | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000     |
| # | 00 41 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 13     | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000     |
| # | 00 45 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 14     | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000     |
| # | 00 49 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 15     | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000     |
| # | 00 4D | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 16     | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000     |
| # | 00 51 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 17     | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000     |
| # | 00 55 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 18     | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000     |
| # | 00 59 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 19     | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000     |
| # | 00 5D | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 20     | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000     |
| # | 00 61 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 21     | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000     |
| # | 00 65 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 22     | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000     |
| # | 00 69 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 23     | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000     |
| # | 00 6D | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 24     | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000     |
| # | 00 71 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 25     | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000     |
| # | 00 75 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 26     | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000     |
| # | 00 79 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 27     | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000     |

|       |             |                                                  |                  |                                    |
|-------|-------------|--------------------------------------------------|------------------|------------------------------------|
| #     | 00 7D       | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 28 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #     | 01 01       | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 29 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #     | 01 05       | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 30 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #     | 01 09       | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 31 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| #     | 01 0D       | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | MFX Parameter 32 | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| ----- |             |                                                  |                  |                                    |
|       | 00 00 01 11 | Total Size                                       |                  |                                    |

### ○Rhythm Common Chorus

| Offset<br>Address |       | Description                                      |                      |                                                  |
|-------------------|-------|--------------------------------------------------|----------------------|--------------------------------------------------|
|                   | 00 00 | 0000 aaaa                                        | Chorus Type          | (0 - 3)                                          |
|                   | 00 01 | 0aaa aaaa                                        | Chorus Level         | (0 - 127)                                        |
|                   | 00 02 | 0000 00aa                                        | Chorus Output Assign | (0 - 3)                                          |
|                   | 00 03 | 0000 00aa                                        | Chorus Output Select | A, B, ---, ---<br>(0 - 2)<br>MAIN, REV, MAIN+REV |
| -----             |       |                                                  |                      |                                                  |
| #                 | 00 04 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 1   | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000               |
| #                 | 00 08 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 2   | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000               |
| #                 | 00 0C | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 3   | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000               |
| #                 | 00 10 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 4   | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000               |
| #                 | 00 14 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 5   | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000               |
| #                 | 00 18 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 6   | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000               |
| #                 | 00 1C | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 7   | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000               |
| #                 | 00 20 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 8   | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000               |
| #                 | 00 24 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 9   | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000               |
| #                 | 00 28 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 10  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000               |
| #                 | 00 2C | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 11  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000               |
| #                 | 00 30 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 12  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000               |
| #                 | 00 34 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 13  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000               |
| #                 | 00 38 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 14  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000               |
| #                 | 00 3C | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 15  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000               |
| #                 | 00 40 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 16  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000               |
| #                 | 00 44 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 17  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000               |
| #                 | 00 48 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 18  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000               |
| #                 | 00 4C | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Chorus Parameter 19  | (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000               |

# Equipment MIDI (en anglais)

|   |             |                                                  |                                                     |                                                   |
|---|-------------|--------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| # | 00 50       | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Type<br>Reverb Level<br>Reverb Output Assign | (0 - 5)<br>(0 - 127)<br>(0 - 3)<br>A, B, ---, --- |
|   | 00 00 00 54 | Total Size                                       |                                                     |                                                   |

## Rhythm Common Reverb

| Offset<br>Address | Description                                      |                                                        |
|-------------------|--------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| 00 00             | 0000 aaaa                                        | Reverb Type (0 - 5)                                    |
| 00 01             | 0000 bbbb                                        | Reverb Level (0 - 127)                                 |
| 00 02             | 0000 00aa                                        | Reverb Output Assign (0 - 3)<br>A, B, ---, ---         |
| # 00 03           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 1 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000  |
| # 00 07           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 2 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000  |
| # 00 0B           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 3 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000  |
| # 00 0F           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 4 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000  |
| # 00 13           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 5 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000  |
| # 00 17           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 6 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000  |
| # 00 1B           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 7 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000  |
| # 00 1F           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 8 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000  |
| # 00 23           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 9 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000  |
| # 00 27           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 10 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 2B           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 11 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 2F           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 12 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 33           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 13 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 37           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 14 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 3B           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 15 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 3F           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 16 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 43           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 17 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 47           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 18 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 4B           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 19 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| # 00 4F           | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | Reverb Parameter 20 (12768 - 52768)<br>-20000 - +20000 |
| 00 00 00 53       | Total Size                                       |                                                        |

## Rhythm Tone

| Offset<br>Address | Description |                                |
|-------------------|-------------|--------------------------------|
| 00 00             | 0aaa aaaa   | Tone Name 1 (32 - 127) [ASCII] |
| 00 01             | 0aaa aaaa   | Tone Name 2 (32 - 127) [ASCII] |
| 00 02             | 0aaa aaaa   | Tone Name 3 (32 - 127) [ASCII] |
| 00 03             | 0aaa aaaa   | Tone Name 4 (32 - 127) [ASCII] |

|         |                                                  |                                                                                                                                                                                 |
|---------|--------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 00 04   | 0aaa aaaa                                        | Tone Name 5 (32 - 127) [ASCII]                                                                                                                                                  |
| 00 05   | 0aaa aaaa                                        | Tone Name 6 (32 - 127) [ASCII]                                                                                                                                                  |
| 00 06   | 0aaa aaaa                                        | Tone Name 7 (32 - 127) [ASCII]                                                                                                                                                  |
| 00 07   | 0aaa aaaa                                        | Tone Name 8 (32 - 127) [ASCII]                                                                                                                                                  |
| 00 08   | 0aaa aaaa                                        | Tone Name 9 (32 - 127) [ASCII]                                                                                                                                                  |
| 00 09   | 0aaa aaaa                                        | Tone Name 10 (32 - 127) [ASCII]                                                                                                                                                 |
| 00 0A   | 0aaa aaaa                                        | Tone Name 11 (32 - 127) [ASCII]                                                                                                                                                 |
| 00 0B   | 0aaa aaaa                                        | Tone Name 12 (32 - 127) [ASCII]                                                                                                                                                 |
| 00 0C   | 0000 000a                                        | Assign Type (0 - 1)<br>MULTI, SINGLE                                                                                                                                            |
| 00 0D   | 000a aaaa                                        | Mute Group (0 - 31)<br>OFF, 1 - 31                                                                                                                                              |
| 00 0E   | 0aaa aaaa                                        | Tone Level (0 - 127)                                                                                                                                                            |
| 00 0F   | 0aaa aaaa                                        | Tone Coarse Tune (0 - 127)<br>C-1 - G9                                                                                                                                          |
| 00 10   | 0aaa aaaa                                        | Tone Fine Tune (14 - 114)<br>-50 - +50                                                                                                                                          |
| 00 11   | 000a aaaa                                        | Tone Random Pitch Depth (0 - 30)<br>0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9,<br>10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80,<br>90, 100, 200, 300, 400, 500,<br>600, 700, 800, 900, 1000, 1100,<br>1200 |
| 00 12   | 0aaa aaaa                                        | Tone Pan (0 - 127)<br>L64 - 63R                                                                                                                                                 |
| 00 13   | 00aa aaaa                                        | Tone Random Pan Depth (0 - 63)                                                                                                                                                  |
| 00 14   | 0aaa aaaa                                        | Tone Alternate Pan Depth (1 - 127)<br>L63 - 63R                                                                                                                                 |
| 00 15   | 0000 000a                                        | Tone Env Mode (0 - 1)<br>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)<br>MFX, A, B, ---, ---,<br>1, 2, 3, 4, ---, ---, ---, ---                                                                                           |
| 00 1C   | 00aa aaaa                                        | Tone Pitch Bend Range (0 - 48)                                                                                                                                                  |
| 00 1D   | 0000 000a                                        | Tone Receive Expression (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                                                                                      |
| 00 1E   | 0000 000a                                        | Tone Receive Hold-1 (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                                                                                          |
| 00 1F   | 0000 000a                                        | Tone Receive Pan Mode (0 - 1)<br>CONTINUOUS, KEY-ON                                                                                                                             |
| 00 20   | 0000 00aa                                        | WMT Velocity Control (0 - 2)<br>OFF, ON, RANDOM                                                                                                                                 |
| 00 21   | 0000 000a                                        | WMT1 Wave Switch (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                                                                                             |
| 00 22   | 0000 00aa                                        | WMT1 Wave Group Type (0 - 2)<br>INT, SRX, SAMPLE                                                                                                                                |
| # 00 23 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | WMT1 Wave Group ID (0 - 16384)<br>OFF, 1 - 16384                                                                                                                                |
| # 00 27 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | WMT1 Wave Number L (Mono) (0 - 16384)<br>OFF, 1 - 16384                                                                                                                         |
| # 00 2B | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | WMT1 Wave Number R (0 - 16384)<br>OFF, 1 - 16384                                                                                                                                |
| 00 2F   | 0000 00aa                                        | WMT1 Wave Gain (0 - 3)<br>-6, 0, +6, +12 [dB]                                                                                                                                   |
| 00 30   | 0000 000a                                        | WMT1 Wave FXM Switch (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                                                                                         |
| 00 31   | 0000 00aa                                        | WMT1 Wave FXM Color (0 - 3)<br>1 - 4                                                                                                                                            |
| 00 32   | 000a aaaa                                        | WMT1 Wave FXM Depth (0 - 16)                                                                                                                                                    |
| 00 33   | 0000 000a                                        | WMT1 Wave Tempo Sync (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                                                                                         |
| 00 34   | 0aaa aaaa                                        | WMT1 Wave Coarse Tune (16 - 112)<br>-48 - +48                                                                                                                                   |
| 00 35   | 0aaa aaaa                                        | WMT1 Wave Fine Tune (14 - 114)<br>-50 - +50                                                                                                                                     |
| 00 36   | 0aaa aaaa                                        | WMT1 Wave Pan (0 - 127)<br>L64 - 63R                                                                                                                                            |
| 00 37   | 0000 000a                                        | WMT1 Wave Random Pan Switch (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                                                                                  |
| 00 38   | 0000 00aa                                        | WMT1 Wave Alternate Pan Switch (0 - 2)<br>OFF, ON, REVERSE                                                                                                                      |
| 00 39   | 0aaa aaaa                                        | WMT1 Wave Level (0 - 127)                                                                                                                                                       |
| 00 3A   | 0aaa aaaa                                        | WMT1 Velocity Range Lower (1 - 127)<br>1 - UPPER                                                                                                                                |
| 00 3B   | 0aaa aaaa                                        | WMT1 Velocity Range Upper (1 - 127)<br>1 - LOWER                                                                                                                                |
| 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)<br>OFF, ON                                                                                                                                             |
| 00 3F   | 0000 00aa                                        | WMT2 Wave Group Type (0 - 2)<br>INT, SRX, SAMPLE                                                                                                                                |
| # 00 40 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | WMT2 Wave Group ID (0 - 16384)<br>OFF, 1 - 16384                                                                                                                                |
| # 00 44 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | WMT2 Wave Number L (Mono) (0 - 16384)<br>OFF, 1 - 16384                                                                                                                         |
| # 00 48 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | WMT2 Wave Number R (0 - 16384)<br>OFF, 1 - 16384                                                                                                                                |
| 00 4C   | 0000 00aa                                        | WMT2 Wave Gain (0 - 3)<br>-6, 0, +6, +12 [dB]                                                                                                                                   |
| 00 4D   | 0000 000a                                        | WMT2 Wave FXM Switch (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                                                                                         |
| 00 4E   | 0000 00aa                                        | WMT2 Wave FXM Color (0 - 3)<br>1 - 4                                                                                                                                            |
| 00 4F   | 000a aaaa                                        | WMT2 Wave FXM Depth (0 - 16)                                                                                                                                                    |
| 00 50   | 0000 000a                                        | WMT2 Wave Tempo Sync (0 - 1)<br>OFF, ON                                                                                                                                         |
| 00 51   | 0aaa aaaa                                        | WMT2 Wave Coarse Tune (16 - 112)<br>-48 - +48                                                                                                                                   |
| 00 52   | 0aaa aaaa                                        | WMT2 Wave Fine Tune (14 - 114)                                                                                                                                                  |

## Equipement MIDI (en anglais)

|   |       |                                                  |                                |                                                |
|---|-------|--------------------------------------------------|--------------------------------|------------------------------------------------|
|   | 00 53 | 0aaa aaaa                                        | WMT2 Wave Pan                  | -50 - +50<br>(0 - 127)<br>L64 - 63R            |
|   | 00 54 | 0000 000a                                        | WMT2 Wave Random Pan Switch    | (0 - 1)<br>OFF, ON                             |
|   | 00 55 | 0000 00aa                                        | WMT2 Wave Alternate Pan Switch | (0 - 2)<br>OFF, ON, REVERSE                    |
|   | 00 56 | 0aaa aaaa                                        | WMT2 Wave Level                | (0 - 127)                                      |
|   | 00 57 | 0aaa aaaa                                        | WMT2 Velocity Range Lower      | (1 - 127)<br>1 - UPPER                         |
|   | 00 58 | 0aaa aaaa                                        | WMT2 Velocity Range Upper      | (1 - 127)<br>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)<br>OFF, ON                             |
| # | 00 5C | 0000 00aa                                        | WMT3 Wave Group Type           | (0 - 2)<br>INT, SRX, SAMPLE                    |
|   | 00 5D | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | WMT3 Wave Group ID             | (0 - 16384)<br>OFF, 1 - 16384                  |
| # | 00 61 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | WMT3 Wave Number L (Mono)      | (0 - 16384)<br>OFF, 1 - 16384                  |
| # | 00 65 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | WMT3 Wave Number R             | (0 - 16384)<br>OFF, 1 - 16384                  |
|   | 00 69 | 0000 00aa                                        | WMT3 Wave Gain                 | (0 - 3)<br>-6, 0, +6, +12 [dB]                 |
|   | 00 6A | 0000 000a                                        | WMT3 Wave FXM Switch           | (0 - 1)<br>OFF, ON                             |
|   | 00 6B | 0000 00aa                                        | WMT3 Wave FXM Color            | (0 - 3)<br>1 - 4                               |
|   | 00 6C | 000a aaaa                                        | WMT3 Wave FXM Depth            | (0 - 16)                                       |
|   | 00 6D | 0000 000a                                        | WMT3 Wave Tempo Sync           | (0 - 1)<br>OFF, ON                             |
|   | 00 6E | 0aaa aaaa                                        | WMT3 Wave Coarse Tune          | (16 - 112)<br>-48 - +48                        |
|   | 00 6F | 0aaa aaaa                                        | WMT3 Wave Fine Tune            | (14 - 114)<br>-50 - +50                        |
|   | 00 70 | 0aaa aaaa                                        | WMT3 Wave Pan                  | (0 - 127)<br>L64 - 63R                         |
|   | 00 71 | 0000 000a                                        | WMT3 Wave Random Pan Switch    | (0 - 1)<br>OFF, ON                             |
|   | 00 72 | 0000 00aa                                        | WMT3 Wave Alternate Pan Switch | (0 - 2)<br>OFF, ON, REVERSE                    |
|   | 00 73 | 0aaa aaaa                                        | WMT3 Wave Level                | (0 - 127)                                      |
|   | 00 74 | 0aaa aaaa                                        | WMT3 Velocity Range Lower      | (1 - 127)<br>1 - UPPER                         |
|   | 00 75 | 0aaa aaaa                                        | WMT3 Velocity Range Upper      | (1 - 127)<br>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)<br>OFF, ON                             |
|   | 00 79 | 0000 00aa                                        | WMT4 Wave Group Type           | (0 - 2)<br>INT, SRX, SAMPLE                    |
| # | 00 7A | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | WMT4 Wave Group ID             | (0 - 16384)<br>OFF, 1 - 16384                  |
| # | 00 7E | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | WMT4 Wave Number L (Mono)      | (0 - 16384)<br>OFF, 1 - 16384                  |
| # | 01 02 | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd | WMT4 Wave Number R             | (0 - 16384)<br>OFF, 1 - 16384                  |
|   | 01 06 | 0000 00aa                                        | WMT4 Wave Gain                 | (0 - 3)<br>-6, 0, +6, +12 [dB]                 |
|   | 01 07 | 0000 000a                                        | WMT4 Wave FXM Switch           | (0 - 1)<br>OFF, ON                             |
|   | 01 08 | 0000 00aa                                        | WMT4 Wave FXM Color            | (0 - 3)<br>1 - 4                               |
|   | 01 09 | 000a aaaa                                        | WMT4 Wave FXM Depth            | (0 - 16)                                       |
|   | 01 0A | 0000 000a                                        | WMT4 Wave Tempo Sync           | (0 - 1)<br>OFF, ON                             |
|   | 01 0B | 0aaa aaaa                                        | WMT4 Wave Coarse Tune          | (16 - 112)<br>-48 - +48                        |
|   | 01 0C | 0aaa aaaa                                        | WMT4 Wave Fine Tune            | (14 - 114)<br>-50 - +50                        |
|   | 01 0D | 0aaa aaaa                                        | WMT4 Wave Pan                  | (0 - 127)<br>L64 - 63R                         |
|   | 01 0E | 0000 000a                                        | WMT4 Wave Random Pan Switch    | (0 - 1)<br>OFF, ON                             |
|   | 01 0F | 0000 00aa                                        | WMT4 Wave Alternate Pan Switch | (0 - 2)<br>OFF, ON, REVERSE                    |
|   | 01 10 | 0aaa aaaa                                        | WMT4 Wave Level                | (0 - 127)                                      |
|   | 01 11 | 0aaa aaaa                                        | WMT4 Velocity Range Lower      | (1 - 127)<br>1 - UPPER                         |
|   | 01 12 | 0aaa aaaa                                        | WMT4 Velocity Range Upper      | (1 - 127)<br>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)<br>-12 - +12                         |
|   | 01 16 | 0aaa aaaa                                        | Pitch Env Velocity Sens        | (1 - 127)<br>-63 - +63                         |
|   | 01 17 | 0aaa aaaa                                        | Pitch Env Time 1 Velocity Sens | (1 - 127)<br>-63 - +63                         |
|   | 01 18 | 0aaa aaaa                                        | Pitch Env Time 4 Velocity Sens | (1 - 127)<br>-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)<br>-63 - +63                         |
|   | 01 1E | 0aaa aaaa                                        | Pitch Env Level 1              | (1 - 127)<br>-63 - +63                         |
|   | 01 1F | 0aaa aaaa                                        | Pitch Env Level 2              | (1 - 127)<br>-63 - +63                         |
|   | 01 20 | 0aaa aaaa                                        | Pitch Env Level 3              | (1 - 127)<br>-63 - +63                         |
|   | 01 21 | 0aaa aaaa                                        | Pitch Env Level 4              | (1 - 127)<br>-63 - +63                         |
|   | 01 22 | 0000 0aaa                                        | TVF Filter Type                | (0 - 6)<br>OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LFP2, LFP3 |
|   | 01 23 | 0aaa aaaa                                        | TVF Cutoff Frequency           | (0 - 127)                                      |
|   | 01 24 | 0000 0aaa                                        | TVF Cutoff Velocity Curve      | (0 - 7)<br>FIXED, 1 - 7                        |
|   | 01 25 | 0aaa aaaa                                        | TVF Cutoff Velocity Sens       | (1 - 127)<br>-63 - +63                         |
|   | 01 26 | 0aaa aaaa                                        | TVF Resonance                  | (0 - 127)                                      |
|   | 01 27 | 0aaa aaaa                                        | TVF Resonance Velocity Sens    | (1 - 127)                                      |

|  |             |            |                              |                         |
|--|-------------|------------|------------------------------|-------------------------|
|  | 01 28       | 0aaa aaaa  | TVF Env Depth                | -63 - +63<br>(1 - 127)  |
|  | 01 29       | 0000 0aaa  | TVF Env Velocity Curve Type  | (0 - 7)<br>FIXED, 1 - 7 |
|  | 01 2A       | 0aaa aaaa  | TVF Env Velocity Sens        | (1 - 127)<br>-63 - +63  |
|  | 01 2B       | 0aaa aaaa  | TVF Env Time 1 Velocity Sens | (1 - 127)<br>-63 - +63  |
|  | 01 2C       | 0aaa aaaa  | TVF Env Time 4 Velocity Sens | (1 - 127)<br>-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)<br>FIXED, 1 - 7 |
|  | 01 37       | 0aaa aaaa  | TVA Level Velocity Sens      | (1 - 127)<br>-63 - +63  |
|  | 01 38       | 0aaa aaaa  | TVA Env Time 1 Velocity Sens | (1 - 127)<br>-63 - +63  |
|  | 01 39       | 0aaa aaaa  | TVA Env Time 4 Velocity Sens | (1 - 127)<br>-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)               |
|  | 01 41       | 0000 000a  | One Shot Mode                | (0 - 1)<br>OFF, ON      |
|  | 01 42       | 0aaa aaaa  | Aftertouch Time Ctrl Sens    | (1 - 127)<br>-63 - +63  |
|  | 00 00 01 43 | Total Size |                              |                         |

## 5.2 GS (Model ID = 42H)

### System Parameter

| Start Address | Description                                                                                          |
|---------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| # 40 00 00    | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>0000 cccc<br>0000 dddd<br>Master Tune (24 - 2024)<br>-100.0 - 100.0 [cent] |
| 40 00 04      | 0aaa aaaa<br>Master Volume (0 - 127)                                                                 |
| 40 00 05      | 0aaa aaaa<br>Master Key Shift (40 - 88)<br>-24 - +24 [semitone]                                      |
| 40 00 06      | 0aaa aaaa<br>Master Pan (1 - 127)<br>L63 - 63R                                                       |
| 40 00 7F      | 0aaa aaaa<br>Mode Set (0, 127)<br>GS-RESET, GS-EXIT                                                  |

### Common Parameter

| Start Address | Description                                           |
|---------------|-------------------------------------------------------|
| 40 01 10      | 0aaa aaaa<br>Voice Reserve 1 (0 - 24)                 |
| 40 01 11      | 0aaa aaaa<br>Voice Reserve 2 (0 - 24)                 |
| 40 01 12      | 0aaa aaaa<br>Voice Reserve 3 (0 - 24)                 |
| 40 01 13      | 0aaa aaaa<br>Voice Reserve 4 (0 - 24)                 |
| 40 01 14      | 0aaa aaaa<br>Voice Reserve 5 (0 - 24)                 |
| 40 01 15      | 0aaa aaaa<br>Voice Reserve 6 (0 - 24)                 |
| 40 01 16      | 0aaa aaaa<br>Voice Reserve 7 (0 - 24)                 |
| 40 01 17      | 0aaa aaaa<br>Voice Reserve 8 (0 - 24)                 |
| 40 01 18      | 0aaa aaaa<br>Voice Reserve 9 (0 - 24)                 |
| 40 01 19      | 0aaa aaaa<br>Voice Reserve 10 (0 - 24)                |
| 40 01 1A      | 0aaa aaaa<br>Voice Reserve 11 (0 - 24)                |
| 40 01 1B      | 0aaa aaaa<br>Voice Reserve 12 (0 - 24)                |
| 40 01 1C      | 0aaa aaaa<br>Voice Reserve 13 (0 - 24)                |
| 40 01 1D      | 0aaa aaaa<br>Voice Reserve 14 (0 - 24)                |
| 40 01 1E      | 0aaa aaaa<br>Voice Reserve 15 (0 - 24)                |
| 40 01 1F      | 0aaa aaaa<br>Voice Reserve 16 (0 - 24)                |
| 40 01 30      | 0aaa aaaa<br>Reverb Macro (0 - 7)                     |
| 40 01 31      | 0aaa aaaa<br>Reverb Character (0 - 7)                 |
| 40 01 32      | 0aaa aaaa<br>Reverb Pre-LPF (0 - 7)                   |
| 40 01 33      | 0aaa aaaa<br>Reverb Level (0 - 127)                   |
| 40 01 34      | 0aaa aaaa<br>Reverb Time (0 - 127)                    |
| 40 01 35      | 0aaa aaaa<br>Reverb Delay Feedback (0 - 127)          |
| 40 01 36      | 0aaa aaaa<br>Reverb Send Level to Chorus<*> (0 - 127) |
| 40 01 38      | 0aaa aaaa<br>Chorus Macro (0 - 7)                     |
| 40 01 39      | 0aaa aaaa<br>Chorus Pre-LPF (0 - 7)                   |
| 40 01 3A      | 0aaa aaaa<br>Chorus Level (0 - 127)                   |
| 40 01 3B      | 0aaa aaaa<br>Chorus Feedback (0 - 127)                |
| 40 01 3C      | 0aaa aaaa<br>Chorus Delay (0 - 127)                   |
| 40 01 3D      | 0aaa aaaa<br>Chorus Rate (0 - 127)                    |
| 40 01 3E      | 0aaa aaaa<br>Chorus Depth (0 - 127)                   |
| 40 01 3F      | 0aaa aaaa<br>Chorus Send Level to Reverb (0 - 127)    |

### Part Parameter

| Start Address | Description                                                                                   |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| # 40 1x 00    | 0aaa aaaa<br>Tone Number CC#00 Value (0 - 127)<br>0aaa aaaa<br>Tone Number PC Value (0 - 127) |
| 40 1x 02      | 0aaa aaaa<br>Rx. Channel (0 - 16)<br>1 - 16, OFF                                              |
| 40 1x 03      | 0000 000a<br>Rx. Pitch Bend (0 - 1)<br>OFF, ON                                                |
| 40 1x 04      | 0000 000a<br>Rx. Channel Pressure (0 - 1)<br>OFF, ON                                          |
| 40 1x 05      | 0000 000a<br>Rx. Program Change (0 - 1)<br>OFF, ON                                            |
| 40 1x 06      | 0000 000a<br>Rx. Control Change (0 - 1)<br>OFF, ON                                            |
| 40 1x 07      | 0000 000a<br>Rx. Poly Pressure (0 - 1)<br>OFF, ON                                             |
| 40 1x 08      | 0000 000a<br>Rx. Note Message (0 - 1)<br>OFF, ON                                              |
| 40 1x 09      | 0000 000a<br>Rx. RPN (0 - 1)<br>OFF, ON                                                       |
| 40 1x 0A      | 0000 000a<br>Rx. NRPN (0 - 1)<br>OFF, ON                                                      |
| 40 1x 0B      | 0000 000a<br>Rx. Modulation (0 - 1)<br>OFF, ON                                                |
| 40 1x 0C      | 0000 000a<br>Rx. Volume (0 - 1)<br>OFF, ON                                                    |
| 40 1x 0D      | 0000 000a<br>Rx. Panpot (0 - 1)<br>OFF, ON                                                    |
| 40 1x 0E      | 0000 000a<br>Rx. Expression (0 - 1)<br>OFF, ON                                                |
| 40 1x 0F      | 0000 000a<br>Rx. Hold-1 (0 - 1)<br>OFF, ON                                                    |
| 40 1x 10      | 0000 000a<br>Rx. Portamento (0 - 1)<br>OFF, ON                                                |
| 40 1x 11      | 0000 000a<br>Rx. Sostenuato (0 - 1)<br>OFF, ON                                                |
| 40 1x 12      | 0000 000a<br>Rx. Soft (0 - 1)<br>OFF, ON                                                      |
| 40 1x 13      | 0aaa aaaa<br>Mono / Poly Mode (0 - 1)<br>MODE, POLY                                           |
| 40 1x 14      | 0aaa aaaa<br>Assign Mode<*> (0 - 2)<br>SINGLE, LIMITED-MULTI,<br>FULL-MULTI                   |
| 40 1x 15      | 0aaa aaaa<br>Use for Rhythm Part (0 - 2)<br>OFF, MAP1, MAP2                                   |
| 40 1x 16      | 0aaa aaaa<br>Pitch Key Shift (40 - 88)<br>-24 - +24 [semitone]                                |
| # 40 1x 17    | 0000 aaaa<br>0000 bbbb<br>Pitch Offset Fine (8 - 248)<br>-12.0 - +12.0 [Hz]                   |
| 40 1x 19      | 0aaa aaaa<br>Part Level (CC# 7) (0 - 127)                                                     |
| 40 1x 1A      | 0aaa aaaa<br>Velocity Sens Depth (0 - 127)<br>-64 - +63                                       |
| 40 1x 1B      | 0aaa aaaa<br>Velocity Sens Offset (0 - 127)<br>-64 - +63                                      |
| 40 1x 1C      | 0aaa aaaa<br>Part Panpot (CC# 10) (0 - 127)<br>RANDOM, L63 - 63R                              |
| 40 1x 1D      | 0aaa aaaa<br>Keyboard Range Low (0 - 127)                                                     |
| 40 1x 1E      | 0aaa aaaa<br>Keyboard Range High (0 - 127)                                                    |
| 40 1x 1F      | 0aaa aaaa<br>CC1 Controller Number (0 - 95)                                                   |
| 40 1x 20      | 0aaa aaaa<br>CC2 Controller Number (0 - 95)                                                   |
| 40 1x 21      | 0aaa aaaa<br>Chorus Send Level (CC# 93) (0 - 127)                                             |
| 40 1x 22      | 0aaa aaaa<br>Reverb Send Level (CC# 93) (0 - 127)                                             |

|          |                                                                          |
|----------|--------------------------------------------------------------------------|
| 40 1x 23 | 0000 000a<br>Rx. Bank Select<*> (0 - 1)<br>OFF, ON                       |
| 40 1x 24 | 0000 000a<br>Rx. Bank Select LSB<*> (0 - 1)<br>OFF, ON                   |
| 40 1x 30 | 0aaa aaaa<br>Tone Modify 1 (Vibrato Rate) (0 - 127)<br>-64 - +63         |
| 40 1x 31 | 0aaa aaaa<br>Tone Modify 2 (Vibrato Depth) (0 - 127)<br>-64 - +63        |
| 40 1x 32 | 0aaa aaaa<br>Tone Modify 3 (TVF Cutoff Freq.) (0 - 127)<br>-64 - +63     |
| 40 1x 33 | 0aaa aaaa<br>Tone Modify 4 (TVF Resonance) (0 - 127)<br>-64 - +63        |
| 40 1x 34 | 0aaa aaaa<br>Tone Modify 5 (TVF&TVA Env. Attack) (0 - 127)<br>-64 - +63  |
| 40 1x 35 | 0aaa aaaa<br>Tone Modify 6 (TVF&TVA Env. Decay) (0 - 127)<br>-64 - +63   |
| 40 1x 36 | 0aaa aaaa<br>Tone Modify 7 (TVF&TVA Env. Release) (0 - 127)<br>-64 - +63 |
| 40 1x 37 | 0aaa aaaa<br>Tone Modify 8 (Vibrato Delay) (0 - 127)<br>-64 - +63        |
| 40 1x 40 | 0aaa aaaa<br>Scale Tuning C (0 - 127)<br>-64 - +63 [cent]                |
| 40 1x 41 | 0aaa aaaa<br>Scale Tuning C# (0 - 127)<br>-64 - +63 [cent]               |
| 40 1x 42 | 0aaa aaaa<br>Scale Tuning D (0 - 127)<br>-64 - +63 [cent]                |
| 40 1x 43 | 0aaa aaaa<br>Scale Tuning D# (0 - 127)<br>-64 - +63 [cent]               |
| 40 1x 44 | 0aaa aaaa<br>Scale Tuning E (0 - 127)<br>-64 - +63 [cent]                |
| 40 1x 45 | 0aaa aaaa<br>Scale Tuning F (0 - 127)<br>-64 - +63 [cent]                |
| 40 1x 46 | 0aaa aaaa<br>Scale Tuning F# (0 - 127)<br>-64 - +63 [cent]               |
| 40 1x 47 | 0aaa aaaa<br>Scale Tuning G (0 - 127)<br>-64 - +63 [cent]                |
| 40 1x 48 | 0aaa aaaa<br>Scale Tuning G# (0 - 127)<br>-64 - +63 [cent]               |
| 40 1x 49 | 0aaa aaaa<br>Scale Tuning A (0 - 127)<br>-64 - +63 [cent]                |
| 40 1x 4A | 0aaa aaaa<br>Scale Tuning A# (0 - 127)<br>-64 - +63 [cent]               |
| 40 1x 4B | 0aaa aaaa<br>Scale Tuning B (0 - 127)<br>-64 - +63 [cent]                |
| 40 2x 00 | 0aaa aaaa<br>Mod Pitch Control (40 - 88)<br>-24 - +24 [semitone]         |
| 40 2x 01 | 0aaa aaaa<br>Mod TVF Cutoff Control (0 - 127)<br>-9600 - +9600 [cent]    |
| 40 2x 02 | 0aaa aaaa<br>Mod Amplitude Control (0 - 127)<br>-100.0 - +100.0 [%]      |
| 40 2x 03 | 0aaa aaaa<br>Mod LFO1 Rate Control (0 - 127)<br>-10.0 - +10.0 [Hz]       |
| 40 2x 04 | 0aaa aaaa<br>Mod LFO1 Pitch Control (0 - 127)<br>0 - 600 [cent]          |
| 40 2x 05 | 0aaa aaaa<br>Mod LFO1 TVF Depth (0 - 127)<br>0 - 2400 [cent]             |
| 40 2x 06 | 0aaa aaaa<br>Mod LFO1 TVA Depth (0 - 127)<br>0 - 100.0 [%]               |
| 40 2x 07 | 0aaa aaaa<br>Mod LFO2 Rate Control (0 - 127)<br>-10.0 - +10.0 [Hz]       |
| 40 2x 08 | 0aaa aaaa<br>Mod LFO2 Pitch Control (0 - 127)<br>0 - 600 [cent]          |
| 40 2x 09 | 0aaa aaaa<br>Mod LFO2 TVF Depth (0 - 127)<br>0 - 2400 [cent]             |
| 40 2x 0A | 0aaa aaaa<br>Mod LFO2 TVA Depth (0 - 127)<br>0 - 100.0 [%]               |
| 40 2x 10 | 0aaa aaaa<br>Bend Pitch Control (64 - 88)<br>0 - 24 [semitone]           |
| 40 2x 11 | 0aaa aaaa<br>Bend TVF Cutoff Control (0 - 127)<br>-9600 - +9600 [cent]   |
| 40 2x 12 | 0aaa aaaa<br>Bend Amplitude Control (0 - 127)<br>-100.0 - +100.0 [%]     |
| 40 2x 13 | 0aaa aaaa<br>Bend LFO1 Rate Control (0 - 127)<br>-10.0 - +10.0 [Hz]      |
| 40 2x 14 | 0aaa aaaa<br>Bend LFO1 Pitch Control (0 - 127)<br>0 - 600 [cent]         |
| 40 2x 15 | 0aaa aaaa<br>Bend LFO1 TVF Depth (0 - 127)<br>0 - 2400 [cent]            |
| 40 2x 16 | 0aaa aaaa<br>Bend LFO1 TVA Depth (0 - 127)<br>0 - 100.0 [%]              |
| 40 2x 17 | 0aaa aaaa<br>Bend LFO2 Rate Control (0 - 127)<br>-10.0 - +10.0 [Hz]      |
| 40 2x 18 | 0aaa aaaa<br>Bend LFO2 Pitch Control (0 - 127)<br>0 - 600 [cent]         |
| 40 2x 19 | 0aaa aaaa<br>Bend LFO2 TVF Depth (0 - 127)<br>0 - 2400 [cent]            |
| 40 2x 1A | 0aaa aaaa<br>Bend LFO2 TVA Depth (0 - 127)<br>0 - 100.0 [%]              |
| 40 2x 20 | 0aaa aaaa<br>CAF Pitch Control (40 - 88)<br>-24 - +24 [semitone]         |
| 40 2x 21 | 0aaa aaaa<br>CAF TVF Cutoff Control (0 - 127)<br>-9600 - +9600 [cent]    |
| 40 2x 22 | 0aaa aaaa<br>CAF Amplitude Control (0 - 127)<br>-100.0 - +100.0 [%]      |
| 40 2x 23 | 0aaa aaaa<br>CAF LFO1 Rate Control (0 - 127)<br>-10.0 - +10.0 [Hz]       |
| 40 2x 24 | 0aaa aaaa<br>CAF LFO1 Pitch Control (0 - 127)<br>0 - 600 [cent]          |
| 40 2x 25 | 0aaa aaaa<br>CAF LFO1 TVF Depth (0 - 127)<br>0 - 2400 [cent]             |
| 40 2x 26 | 0aaa aaaa<br>CAF LFO1 TVA Depth (0 - 127)<br>0 - 100.0 [%]               |
| 40 2x 27 | 0aaa aaaa<br>CAF LFO2 Rate Control (0 - 127)<br>-10.0 - +10.0 [Hz]       |
| 40 2x 28 | 0aaa aaaa<br>CAF LFO2 Pitch Control (0 - 127)<br>0 - 600 [cent]          |
| 40 2x 29 | 0aaa aaaa<br>CAF LFO2 TVF Depth (0 - 127)<br>0 - 2400 [cent]             |
| 40 2x 2A | 0aaa aaaa<br>CAF LFO2 TVA Depth (0 - 127)<br>0 - 100.0 [%]               |
| 40 2x 30 | 0aaa aaaa<br>PAF Pitch Control (40 - 88)<br>-24 - +24 [semitone]         |
| 40 2x 31 | 0aaa aaaa<br>PAF TVF Cutoff Control (0 - 127)<br>-9600 - +9600 [cent]    |
| 40 2x 32 | 0aaa aaaa<br>PAF Amplitude Control (0 - 127)<br>-100.0 - +100.0 [%]      |
| 40 2x 33 | 0aaa aaaa<br>PAF LFO1 Rate Control (0 - 127)<br>-10.0 - +10.0 [Hz]       |
| 40 2x 34 | 0aaa aaaa<br>PAF LFO1 Pitch Control (0 - 127)<br>0 - 600 [cent]          |
| 40 2x 35 | 0aaa aaaa<br>PAF LFO1 TVF Depth (0 - 127)<br>0 - 2400 [cent]             |
| 40 2x 36 | 0aaa aaaa<br>PAF LFO1 TVA Depth (0 - 127)<br>0 - 100.0 [%]               |
| 40 2x 37 | 0aaa aaaa<br>PAF LFO2 Rate Control (0 - 127)<br>-10.0 - +10.0 [Hz]       |
| 40 2x 38 | 0aaa aaaa<br>PAF LFO2 Pitch Control (0 - 127)<br>0 - 600 [cent]          |
| 40 2x 39 | 0aaa aaaa<br>PAF LFO2 TVF Depth (0 - 127)<br>0 - 2400 [cent]             |
| 40 2x 3A | 0aaa aaaa<br>PAF LFO2 TVA Depth (0 - 127)<br>0 - 100.0 [%]               |

## Equipment MIDI (en anglais)

|          |           |                        |                                   |
|----------|-----------|------------------------|-----------------------------------|
| 40 2x 40 | 0aaa aaaa | CC1 Pitch Control      | (40 - 88)<br>-24 - +24 [semitone] |
| 40 2x 41 | 0aaa aaaa | CC1 TVF Cutoff Control | (0 - 127)<br>-9600 - +9600 [cent] |
| 40 2x 42 | 0aaa aaaa | CC1 Amplitude Control  | (0 - 127)<br>-100.0 - +100.0 [%]  |
| 40 2x 43 | 0aaa aaaa | CC1 LFO1 Rate Control  | (0 - 127)<br>-10.0 - +10.0 [Hz]   |
| 40 2x 44 | 0aaa aaaa | CC1 LFO1 Pitch Control | (0 - 127)<br>0 - 600 [cent]       |
| 40 2x 45 | 0aaa aaaa | CC1 LFO1 TVF Depth     | (0 - 127)<br>0 - 2400 [cent]      |
| 40 2x 46 | 0aaa aaaa | CC1 LFO1 TVA Depth     | (0 - 127)<br>0 - 100.0 [%]        |
| 40 2x 47 | 0aaa aaaa | CC1 LFO2 Rate Control  | (0 - 127)<br>-10.0 - +10.0 [Hz]   |
| 40 2x 48 | 0aaa aaaa | CC1 LFO2 Pitch Control | (0 - 127)<br>0 - 600 [cent]       |
| 40 2x 49 | 0aaa aaaa | CC1 LFO2 TVF Depth     | (0 - 127)<br>0 - 2400 [cent]      |
| 40 2x 4A | 0aaa aaaa | CC1 LFO2 TVA Depth     | (0 - 127)<br>0 - 100.0 [%]        |
| 40 2x 50 | 0aaa aaaa | CC2 Pitch Control      | (40 - 88)<br>-24 - +24 [semitone] |
| 40 2x 51 | 0aaa aaaa | CC2 TVF Cutoff Control | (0 - 127)<br>-9600 - +9600 [cent] |
| 40 2x 52 | 0aaa aaaa | CC2 Amplitude Control  | (0 - 127)<br>-100.0 - +100.0 [%]  |
| 40 2x 53 | 0aaa aaaa | CC2 LFO1 Rate Control  | (0 - 127)<br>-10.0 - +10.0 [Hz]   |
| 40 2x 54 | 0aaa aaaa | CC2 LFO1 Pitch Control | (0 - 127)<br>0 - 600 [cent]       |
| 40 2x 55 | 0aaa aaaa | CC2 LFO1 TVF Depth     | (0 - 127)<br>0 - 2400 [cent]      |
| 40 2x 56 | 0aaa aaaa | CC2 LFO1 TVA Depth     | (0 - 127)<br>0 - 100.0 [%]        |
| 40 2x 57 | 0aaa aaaa | CC2 LFO2 Rate Control  | (0 - 127)<br>-10.0 - +10.0 [Hz]   |
| 40 2x 58 | 0aaa aaaa | CC2 LFO2 Pitch Control | (0 - 127)<br>0 - 600 [cent]       |
| 40 2x 59 | 0aaa aaaa | CC2 LFO2 TVF Depth     | (0 - 127)<br>0 - 2400 [cent]      |
| 40 2x 5A | 0aaa aaaa | CC2 LFO2 TVA Depth     | (0 - 127)<br>0 - 100.0 [%]        |

x: BLOCK NUMBER (0-F)

Part 1 (MIDI ch = 1) x = 1  
Part 2 (MIDI ch = 2) x = 2  
:  
Part 9 (MIDI ch = 9) x = 9  
Part10 (MIDI ch = 10) x = 0  
Part11 (MIDI ch = 11) x = A  
Part12 (MIDI ch = 12) x = B  
:  
Part16 (MIDI ch = 16) x = F

### Drum Setup Parameter

| Start Address | Description                                             |
|---------------|---------------------------------------------------------|
| 41 m0 00      | 0aaa aaaa Drum Map Name 1 (32 - 127) [ASCII]            |
| 41 m0 01      | 0aaa aaaa Drum Map Name 2 (32 - 127) [ASCII]            |
| 41 m0 02      | 0aaa aaaa Drum Map Name 3 (32 - 127) [ASCII]            |
| 41 m0 03      | 0aaa aaaa Drum Map Name 4 (32 - 127) [ASCII]            |
| 41 m0 04      | 0aaa aaaa Drum Map Name 5 (32 - 127) [ASCII]            |
| 41 m0 05      | 0aaa aaaa Drum Map Name 6 (32 - 127) [ASCII]            |
| 41 m0 06      | 0aaa aaaa Drum Map Name 7 (32 - 127) [ASCII]            |
| 41 m0 07      | 0aaa aaaa Drum Map Name 8 (32 - 127) [ASCII]            |
| 41 m0 08      | 0aaa aaaa Drum Map Name 9 (32 - 127) [ASCII]            |
| 41 m0 09      | 0aaa aaaa Drum Map Name 10 (32 - 127) [ASCII]           |
| 41 m0 0A      | 0aaa aaaa Drum Map Name 11 (32 - 127) [ASCII]           |
| 41 m0 0B      | 0aaa aaaa Drum Map Name 12 (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)                 |
| 41 m4 rr      | 0aaa aaaa Panpot NON, 1 - 127                           |
| 41 m5 rr      | 0aaa aaaa Reverb Send Level RANDOM, L63 - 63R (0 - 127) |
| 41 m6 rr      | 0aaa aaaa Chorus Send Level (0 - 127)                   |
| 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: Map number (0 = MAP1, 1 = MAP2)

rr: drum part note number (00H-7FH)

## 6. Supplementary Material

### Decimal and Hexadecimal Table

(An "H" is appended to the end of numbers in hexadecimal notation.)

In MIDI documentation, data values and addresses/sizes of Exclusive messages, etc. are expressed as hexadecimal values for each 7 bits.

The following table shows how these correspond to decimal numbers.

| 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: decimal

H: hexadecimal

- \* Decimal values such as MIDI channel, bank select, and program change are listed as one greater than the values given in the above table.
- \* A 7-bit byte can express data in the range of 128 steps. For data where greater precision is required, we must use two or more bytes. For example, two hexadecimal numbers aa bbH expressing two 7-bit bytes would indicate a value of aa x 128+bb.
- \* In the case of values which have a +/- sign, 00H = -64, 40H = +/-0, and 7FH = +63, so that the decimal expression would be 64 less than the value given in the above chart. In the case of two types, 00 00H = -8192, 40 00H = +/-0, and 7F 7FH = +8191. For example, if aa bbH were expressed as decimal, this would be aa bbH - 40 00H = aa x 128+bb - 64 x 128.
- \* Data marked "Use nibbled data" is expressed in hexadecimal in 4-bit units. A value expressed as a 2-byte nibble 0a 0bH has the value of a x 16+b.

#### <Example1> What is the decimal expression of 5AH?

From the preceding table, 5AH = 90

#### <Example2> What is the decimal expression of the value 12 34H given as hexadecimal for each 7 bits?

From the preceding table, since 12H = 18 and 34H = 52

18 x 128+52 = 2356

#### <Example3> What is the decimal expression of the nibbled value 0A 03 09 0D?

From the preceding table, since 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13

((10 x 16+3) x 16+9) x 16+13 = 41885

#### <Example4> What is the nibbled expression of the decimal value 1258?

```
16 ) 1258
    ) 78 ...10
16 ) 4 ...14
    ) 0 ... 4
```

Since from the preceding table, 0 = 00H, 4 = 04H, 14 = 0EH, 10 = 0AH, the result is: 00 04 0E 0AH.

## ■Examples of Actual MIDI Messages

### <Example1> 92 3E 5F

9n is the Note-on status, and n is the MIDI channel number. Since 2H = 2, 3EH = 62, and 5FH = 95, this is a Note-on message with MIDI CH = 3, note number 62 (note name is D4), and velocity 95.

### <Example2> CE 49

CnH is the Program Change status, and n is the MIDI channel number. Since EH = 14 and 49H = 73, this is a Program Change message with MIDI CH = 15, program number 74.

### <Example3> EA 00 28

EnH is the Pitch Bend Change status, and n is the MIDI channel number. The 2nd byte (00H = 0) is the LSB and the 3rd byte (28H = 40) is the MSB, but Pitch Bend Value is a signed number in which 40 00H (= 64 x 12+80 = 8192) is 0, so this Pitch Bend Value is 28 00H - 40 00H = 40 x 12+80 - (64 x 12+80) = 5120 - 8192 = -3072

If the Pitch Bend Sensitivity is set to 2 semitones, -8192 (00 00H) will cause the pitch to change -200 cents, so in this case -200 x (-3072) ÷ (-8192) = -75 cents of Pitch Bend is being applied to MIDI channel 11.

### <Example4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F

BnH is the Control Change status, and n is the MIDI channel number. For Control Changes, the 2nd byte is the control number, and the 3rd byte is the value. In a case in which two or more messages consecutive messages have the same status, MIDI has a provision called "running status" which allows the status byte of the second and following messages to be omitted. Thus, the above messages have the following meaning.

|      |       |                                                 |     |
|------|-------|-------------------------------------------------|-----|
| B3   | 64 00 | MIDI ch.4, lower byte of RPN parameter number:  | 00H |
| (B3) | 65 00 | (MIDI ch.4) upper byte of RPN parameter number: | 00H |
| (B3) | 06 0C | (MIDI ch.4) upper byte of parameter value:      | 0CH |
| (B3) | 26 00 | (MIDI ch.4) lower byte of parameter value:      | 00H |
| (B3) | 64 7F | (MIDI ch.4) lower byte of RPN parameter number: | 7FH |
| (B3) | 65 7F | (MIDI ch.4) upper byte of RPN parameter number: | 7FH |

In other words, the above messages specify a value of 0C 00H for RPN parameter number 00 00H on MIDI channel 4, and then set the RPN parameter number to 7F 7FH.

RPN parameter number 00 00H is Pitch Bend Sensitivity, and the MSB of the value indicates semitone units, so a value of 0CH = 12 sets the maximum pitch bend range to +/-12 semitones (1 octave). (On GS sound generators the LSB of Pitch Bend Sensitivity is ignored, but the LSB should be transmitted anyway (with a value of 0) so that operation will be correct on any device.)

Once the parameter number has been specified for RPN or NRPN, all Data Entry messages transmitted on that same channel will be valid, so after the desired value has been transmitted, it is a good idea to set the parameter number to 7F 7FH to prevent accidents. This is the reason for the (B3) 64 7F (B3) 65 7F at the end.

It is not desirable for performance data (such as Standard MIDI File data) to contain many events with running status as given in <Example 4>. This is because if playback is halted during the song and then rewound or fast-forwarded, the sequencer may not be able to transmit the correct status, and the sound generator will then misinterpret the data. Take care to give each event its own status.

It is also necessary that the RPN or NRPN parameter number setting and the value setting be done in the proper order. On some sequencers, events occurring in the same (or consecutive) clock may be transmitted in an order different than the order in which they were received. For this reason it is a good idea to slightly skew the time of each event (about 1 tick for TPQN = 96, and about 5 ticks for TPQN = 480).

\* TPQN: Ticks Per Quarter Note

## ■Example of an Exclusive Message and Calculating a Checksum

Roland Exclusive messages (RQ1, DT1) are transmitted with a checksum at the end (before F7) to make sure that the message was correctly received. The value of the checksum is determined by the address and data (or size) of the transmitted Exclusive message.

### ●How to calculate the checksum

(hexadecimal numbers are indicated by "H")

The checksum is a value derived by adding the address, size, and checksum itself and inverting the lower 7 bits.

Here's an example of how the checksum is calculated. We will assume that in the Exclusive message we are transmitting, the address is aabbccddH and the data or size is eeffH.

```

aa + bb + cc + dd + ee + ff = sum
sum ÷ 128 = quotient ... remainder
128 - remainder = checksum
    
```

### <Example> Setting CHORUS TYPE of PERFORMANCE COMMON to DELAY (DT1)

According to the **Parameter Address Map** (p. 224), the start address of Temporary Performance is 10 00 00 00H, the offset address of CHORUS at PERFORMANCE COMMON is 04 00H, and the address of CHORUS TYPE is 00 00H. Therefore the address of CHORUS TYPE of PERFORMANCE COMMON is;

```

10 00 00 00H
   04 00H
+ ) -----
10 00 04 00H
    
```

DELAY has the value of 02H.

So the system exclusive message should be sent is;

|     |     |     |          |     |             |      |          |     |
|-----|-----|-----|----------|-----|-------------|------|----------|-----|
| F0  | 41  | 10  | 00 00 15 | 12  | 10 00 04 00 | 02   | ??       | F7  |
| (1) | (2) | (3) | (4)      | (5) | address     | data | checksum | (6) |

|                       |                      |                      |
|-----------------------|----------------------|----------------------|
| (1) Exclusive Status  | (2) ID (Roland)      | (3) Device ID (17)   |
| (4) Model ID (JUNO-G) | (5) Command ID (DT1) | (6) End of Exclusive |

Then calculate the checksum.

```

10H + 00H + 04H + 00H + 02H = 16 + 0 + 4 + 0 + 2 = 22 (sum)
22 (sum) ÷ 128 = 0 (quotient) ... 22 (remainder)
checksum = 128 - 22 (remainder) = 106 = 6AH
    
```

This means that F0 41 10 00 00 15 12 10 00 04 00 02 6A F7 is the message should be sent.

### ■The Scale Tune Feature (address: 40 1x 40)

The scale tune feature allows you to finely adjust the individual pitch of the notes from C through B. Though the settings are made while working with one octave, the fine adjustments will affect all octaves. By making the appropriate Scale Tune settings, you can obtain a complete variety of tuning methods other than equal temperament. As examples, three possible types of scale setting are explained below.

\* The scale tune value received by the part 1 is used in Patch mode and Piano mode.

#### ○Equal Temperament

This method of tuning divides the octave into 12 equal parts. It is currently the most widely used form of tuning, especially in occidental music. On the JUNO-G, the default settings for the Scale Tune feature produce equal temperament.

#### ○Just Temperament (Tonic of C)

The principal triads resound much more beautifully than with equal temperament, but this benefit can only be obtained in one key. If transposed, the chords tend to become ambiguous. The example given involves settings for a key in which C is the keynote.

#### ○Arabian Scale

By altering the setting for Scale Tune, you can obtain a variety of other tunings suited for ethnic music. For example, the settings introduced below will set the unit to use the Arabian Scale.

#### Example Settings

| Note name | Equal Temperament | Just Temperament (Key-tone C) | Arabian Scale |
|-----------|-------------------|-------------------------------|---------------|
| 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           |

The values in the table are given in cents. Convert these values to hexadecimal, and transmit them as Exclusive data.

For example, to set the tune (C-B) of the Part 1 Arabian Scale, send the following data:

F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 38 6B 3C 6F 40 36 0F 76 F7

### ■ASCII Code Table

Patch Name and Performance Name, etc., of MIDI data are described the ASCII code in the table below.

| D  | H   | Char | D  | H   | Char | D   | H   | Char |
|----|-----|------|----|-----|------|-----|-----|------|
| 32 | 20H | SP   | 64 | 40H | @    | 96  | 60H | `    |
| 33 | 21H | !    | 65 | 41H | A    | 97  | 61H | a    |
| 34 | 22H | "    | 66 | 42H | B    | 98  | 62H | b    |
| 35 | 23H | #    | 67 | 43H | C    | 99  | 63H | c    |
| 36 | 24H | \$   | 68 | 44H | D    | 100 | 64H | d    |
| 37 | 25H | %    | 69 | 45H | E    | 101 | 65H | e    |
| 38 | 26H | &    | 70 | 46H | F    | 102 | 66H | f    |
| 39 | 27H | ^    | 71 | 47H | G    | 103 | 67H | g    |
| 40 | 28H | (    | 72 | 48H | H    | 104 | 68H | h    |
| 41 | 29H | )    | 73 | 49H | I    | 105 | 69H | i    |
| 42 | 2AH | *    | 74 | 4AH | J    | 106 | 6AH | j    |
| 43 | 2BH | +    | 75 | 4BH | K    | 107 | 6BH | k    |
| 44 | 2CH | ,    | 76 | 4CH | L    | 108 | 6CH | l    |
| 45 | 2DH | -    | 77 | 4DH | M    | 109 | 6DH | m    |
| 46 | 2EH | .    | 78 | 4EH | N    | 110 | 6EH | n    |
| 47 | 2FH | /    | 79 | 4FH | O    | 111 | 6FH | o    |
| 48 | 30H | 0    | 80 | 50H | P    | 112 | 70H | p    |
| 49 | 31H | 1    | 81 | 51H | Q    | 113 | 71H | q    |
| 50 | 32H | 2    | 82 | 52H | R    | 114 | 72H | r    |
| 51 | 33H | 3    | 83 | 53H | S    | 115 | 73H | s    |
| 52 | 34H | 4    | 84 | 54H | T    | 116 | 74H | t    |
| 53 | 35H | 5    | 85 | 55H | U    | 117 | 75H | u    |
| 54 | 36H | 6    | 86 | 56H | V    | 118 | 76H | v    |
| 55 | 37H | 7    | 87 | 57H | W    | 119 | 77H | w    |
| 56 | 38H | 8    | 88 | 58H | X    | 120 | 78H | x    |
| 57 | 39H | 9    | 89 | 59H | Y    | 121 | 79H | y    |
| 58 | 3AH | :    | 90 | 5AH | Z    | 122 | 7AH | z    |
| 59 | 3BH | ;    | 91 | 5BH | [    | 123 | 7BH | {    |
| 60 | 3CH | <    | 92 | 5CH | \    | 124 | 7CH |      |
| 61 | 3DH | =    | 93 | 5DH | ]    | 125 | 7DH | }    |
| 62 | 3EH | >    | 94 | 5EH | ^    |     |     |      |
| 63 | 3FH | ?    | 95 | 5FH | _    |     |     |      |

D: decimal

H: hexadecimal

\* "SP" is space.

## Bank Select and Program Change Correspondence Chart

### Patch

| Group        | Number  | Bank Select |     | Program Number |
|--------------|---------|-------------|-----|----------------|
|              |         | MSB         | LSB |                |
| USER         | 001-128 | 87          | 0   | 1-128          |
|              | 129-256 | 87          | 1   | 1-128          |
| CARD         | 001-128 | 87          | 32  | 1-128          |
|              | 129-256 | 87          | 33  | 1-128          |
| PR-A         | 001-128 | 87          | 64  | 1-128          |
| PR-B         | 001-128 | 87          | 65  | 1-128          |
| PR-C         | 001-128 | 87          | 66  | 1-128          |
| PR-D         | 001-128 | 87          | 67  | 1-128          |
| PR-E         | 001-128 | 87          | 68  | 1-128          |
| PR-F         | 001-128 | 87          | 69  | 1-128          |
| GM(2)        | 001-256 | 121         | 0-  | 1-128          |
| EXP (SRX-01) | 001-    | 93          | 0   | 1-             |
| (SRX-02)     | 001-    | 93          | 1   | 1-             |
| :            | :       | :           | :   | :              |

\* The EXP group vary depending on the Wave Expansion Board you've installed. For information about an SRX series board, refer to the Owner's Manual that came with it.

### Rhythm Set

| Group        | Number  | Bank Select |     | Program Number |
|--------------|---------|-------------|-----|----------------|
|              |         | MSB         | LSB |                |
| USER         | 001-032 | 86          | 0   | 1-32           |
| CARD         | 001-032 | 86          | 32  | 1-32           |
| PRST         | 001-036 | 86          | 64  | 1-36           |
| GM(2)        | 001-009 | 120         | --- | 1-57           |
| EXP (SRX-01) | 001-    | 92          | 0   | 1-             |
| (SRX-02)     | 001-    | 92          | 1   | 1-             |
| :            | :       | :           | :   | :              |

\* The EXP group vary depending on the Wave Expansion Board you've installed. For information about an SRX series board, refer to the Owner's Manual that came with it.

### Performance

| Group | Number | Bank Select |     | Program Number |
|-------|--------|-------------|-----|----------------|
|       |        | MSB         | LSB |                |
| USER  | 01-64  | 85          | 0   | 1-64           |
| CARD  | 01-64  | 85          | 32  | 1-64           |
| PRST  | 01-64  | 85          | 64  | 1-64           |

\* To switch multitimbres, the external MIDI device's transmit channel needs to be matched up with the Performance Control Channel (SYSTEM/MIDI/GENERAL) of the JUNO-G.

(Sound Generator Section)  
Model JUNO-G

## MIDI Implementation Chart

Date : Feb. 1, 2006  
Version : 1.00

[illegible]

Mode 1 : OMNI ON, POLY  
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO  
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Yes  
X : No

**MIDI Implementation Chart**

| Function...             |                                                                                                                       | Transmitted                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | Recognized                           | Remarks                             |
|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|-------------------------------------|
| Basic Channel           | Default Changed                                                                                                       | All channel<br>X                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | All channel<br>1–16                  | There is no specific basic channel. |
| Mode                    | Default Messages Altered                                                                                              | X<br>X<br>*****                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | X<br>X                               |                                     |
| Note Number :           | True Voice                                                                                                            | 0–127<br>*****                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 0–127<br>0–127                       |                                     |
| Velocity                | Note On<br>Note Off                                                                                                   | O<br>O                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | O<br>O                               |                                     |
| After Touch             | Key's<br>Channel's                                                                                                    | O<br>O                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | O<br>O                               | *1<br>*1                            |
| Pitch Bend              |                                                                                                                       | O                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | O                                    | *1                                  |
| Control Change<br>0–119 |                                                                                                                       | O                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | O                                    | *1                                  |
| Program Change :        | True Number                                                                                                           | O<br>*****                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | O<br>0–127                           | *1                                  |
| System Exclusive        |                                                                                                                       | O                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | O                                    | *1                                  |
| System Common           | : Quarter Frames                                                                                                      | O                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | O                                    | *1<br>*2                            |
|                         | : Song Position                                                                                                       | O                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | O                                    | *1                                  |
|                         | : Song Select                                                                                                         | X                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | X                                    |                                     |
|                         | : Tune Request                                                                                                        | O                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | O                                    |                                     |
| System Real Time        | : Clock                                                                                                               | O                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | O                                    | *1                                  |
|                         | : Commands                                                                                                            | O                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | O                                    | *1                                  |
| Aux Messages            | : All Sound Off<br>: Reset All Controllers<br>: Local On/Off<br>: All Notes Off<br>: Active Sensing<br>: System Reset | O<br>O<br>X<br>O<br>O<br>X                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | O<br>O<br>X<br>O (123–127)<br>O<br>X | *2<br>*3                            |
| Notes                   |                                                                                                                       | *1 O X is selectable.<br>*2 Not stored/transmitted when received, but can be created and transmitted using Microscope.<br>*3 Mode Messages (123–127) are recorded and transmitted, after all currently sounding notes are turned off. The All Note Message itself is not recorded or transmitted. However, it can be created in Microscope and transmitted. |                                      |                                     |

Mode 1 : OMNI ON, POLY  
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO  
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Yes  
X : No

# Fiche technique

JUNO-G: Clavier synthétiseur (conforme au système General MIDI 2)

**Clavier: 61 touches (dynamiques)**

## Générateur de sons

### Polyphonie

128 voix (partagée avec la section des pistes audio)

**Parties: 16 parties**

### Mémoire de formes d'onde

64Mo (traduit en 16 bits linéaires)

### Mémoire Preset

Patches: 768 + 256 (GM2)

Kits de batterie: 36 + 9 (GM2)

Performances: 64

### Mémoire utilisateur

Patches: 256

Kits de batterie: 32

Performances: 64

### Effets

Multi-effets: 3 systèmes, 78 types

Chorus: 3 types

Réverb: 5 types

Effets pour signaux d'entrée: 6 types

Effets de mastérisation: Compresseur 3 bandes

## Enregistreur de morceau

### Pistes

Pistes MIDI: 16

Pistes audio: 4 pistes stéréo

Piste de tempo: 1

Piste de mesure: 1

**Longueur de morceau: 9998 mesures**

**Tempo: 5~300**

### Pistes MIDI

Résolution: 480 TPQN

Capacité en notes: ±400.000 notes

Méthode d'enregistrement: En temps réel, pas à pas

### Pistes audio

Format des données: Linéaire, 16 bits

Fréquence d'échantillonnage: 44.1kHz

Durée d'enregistrement:

- Mémoire non élargie (4Mo): ±47 secondes en mono (23,5s en stéréo)
- mémoire élargie au maximum (516Mo): ±102 minutes en mono (51 minutes en stéréo)

## Divers

### Arpégiateur

Préprogrammés: 128

Utilisateur: 128

### Motifs rythmiques

Préprogrammés: 256 (32 groupes)

Utilisateur: 256 (32 groupes)

### Mémoire d'accord

Préprogrammés: 64

Utilisateur: 64

### Commandes

Contrôleur D Beam

Levier Pitch Bend/Modulation

Commandes de modification du son x6

### Ecran

LCD graphique de 240 x 96 points (rétro-éclairé)

### Possibilités d'extension

Carte d'extension SRX: 1 baie

DIMM: 1 connecteur (extension de mémoire pour enregistrement audio)

### Support d'archivage externe

Carte PC: 1 connecteur (accepte des cartes SmartMedia et CompactFlash avec un adaptateur pour carte PC)

### Prises

Prise pour casque

Sorties (L (MONO), R): jack 1/4"

Entrées (L (MONO)/MIC, R): jack 1/4"

Prises MIDI (IN, OUT)

Prise Hold Pedal

Prise Control Pedal

Port USB (transfert de fichiers + communication MIDI)

### Alimentation

DC 9V (adaptateur secteur)

### Consommation

2000mA

### Dimensions

1022,8 (L) x 298,4 (P) x 101,7 (H) mm

### Poids

6,2kg (sans adaptateur)

### Accessoires

Mode d'emploi

CD-ROM x2 ("Editor/Librarian"/pilote USB MIDI, SONAR LE)

Protection de carte PC

Adaptateur secteur

### Options

Carte d'extension de formes d'onde: Série SRX

Support de clavier KS-12

Pédale (commutateur): Série DP

Commutateur au pied BOSS FS-5U

Pédale d'expression: EV-5

\* En vue d'améliorer le produit, ses caractéristiques techniques et/ou son aspect peuvent être modifiés sans avis préalable.

# Index

## Symboles

|            |               |
|------------|---------------|
| .MID ..... | 22            |
| .SVA ..... | 22, 167, 170  |
| .SVQ ..... | 22, 167, 170  |
| .WAV ..... | 118, 167, 170 |

## Chiffres

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| 2BAND CHORUS .....         | 140 |
| 2BAND FLANGER .....        | 140 |
| 2BAND STEP FLANGER .....   | 141 |
| 2VOICE PITCH SHIFTER ..... | 148 |
| 3D .....                   | 153 |
| 3D CHORUS .....            | 139 |
| 3D DELAY .....             | 146 |
| 3D FLANGER .....           | 139 |
| 3D STEP FLANGER .....      | 140 |
| 3TAP PAN DELAY .....       | 144 |
| 4TAP PAN DELAY .....       | 144 |

## A

|                                 |               |
|---------------------------------|---------------|
| Active Expression .....         | 71            |
| A-Env Level 1-3                 |               |
| Patch .....                     | 43            |
| Rhythm Set .....                | 57            |
| A-Env T1 V-Sens                 |               |
| Patch .....                     | 43            |
| Rhythm Set .....                | 57            |
| A-Env T4 V-Sens                 |               |
| Patch .....                     | 43            |
| Rhythm Set .....                | 57            |
| A-Env Time 1-4                  |               |
| Patch .....                     | 43            |
| Rhythm Set .....                | 57            |
| A-Env Time KF .....             | 43            |
| Aftertouch Time Ctrl Sens ..... | 52            |
| AIFF .....                      | 118, 167, 170 |
| Alimentation .....              | 15            |
| Alter Pan Depth .....           | 43            |
| Alternate Pan Depth .....       | 56            |
| AMP .....                       | 121           |
| AMP ENV .....                   | 30, 49        |
| Analog Feel .....               | 34            |
| Arp / Rhythm Sync Switch .....  | 163           |
| Arpège .....                    | 73            |
| ARPEGGIO STYLE .....            | 74            |
| ARPEGGIO STYLE EDIT .....       | 75            |
| ARPEGGIO STYLE NAME .....       | 76            |
| ASSIGN .....                    | 163           |
| Assign Type .....               | 52            |
| Assignable .....                | 71, 86        |
| Assignment de sortie .....      | 111           |
| ATTACK .....                    | 30, 49        |
| Attack Time Offset .....        | 36            |
| ATV EXP .....                   | 163           |
| AUDIO IN .....                  | 104           |
| AUDIO INPUT LEVEL Knob .....    | 104           |
| AUDIO INPUT SETTING .....       | 104           |
| AUDIO MERGE .....               | 106           |
| AUDIO MIXER .....               | 111           |
| Audio Rec Channel .....         | 106           |
| Audio Rec Count In .....        | 105           |
| Audio Rec Mode .....            | 105           |
| Audio Rec Sample Assign .....   | 106           |
| Audio Rec Standby .....         | 105           |
| Audio Recording .....           | 106           |
| AUDIO TRACK .....               | 105, 108      |
| Audio Track Clear Menu .....    | 109           |
| Audio Track Mute .....          | 85            |
| AUDIO TRACK NAME .....          | 110           |

|                  |     |
|------------------|-----|
| AUDITION .....   | 28  |
| Auto Chop .....  | 123 |
| AUTO LD .....    | 158 |
| AUTO PAN .....   | 136 |
| Auto Punch ..... | 90  |
| AUTO WAH .....   | 133 |

## B

|                           |        |
|---------------------------|--------|
| Balance .....             | 29     |
| Batterie .....            | 18     |
| Beat                      |        |
| Auto Chop .....           | 123    |
| Beat Indicator Mode ..... | 162    |
| Bend .....                | 65     |
| Bias                      |        |
| Patch .....               | 42     |
| Bias Direction .....      | 42     |
| Bias Level .....          | 42     |
| Bias Position .....       | 42     |
| Booster .....             | 36     |
| Booster 1&2, 3&4 .....    | 36     |
| Booster, gain .....       | 36     |
| Boucle .....              | 95     |
| Boucle de phrase .....    | 39, 53 |
| Bouton de fonction .....  | 23     |
| BPM                       |        |
| Arpège .....              | 73     |
| Echantillon .....         | 120    |
| Morceau .....             | 86, 88 |
| Motifs rythmiques .....   | 79     |
| Sample .....              | 120    |
| BWD .....                 | 85     |

## C

|                                       |                      |
|---------------------------------------|----------------------|
| CARD .....                            | 25, 59               |
| Card Format .....                     | 166, 168             |
| Carte                                 |                      |
| Echantillon .....                     | 117                  |
| Carte d'extension .....               | 20, 176              |
| Carte de mémoire .....                | 20-21, 166, 168, 180 |
| Catégorie .....                       | 26                   |
| CATEGORY .....                        | 27                   |
| Ch .....                              | 66                   |
| Ch / Part Select .....                | 88, 102-103          |
| Chargement des réglages d'usine ..... | 165                  |
| Charger .....                         | 115                  |
| Echantillon .....                     | 116-117              |
| Morceau .....                         | 94, 115              |
| CHOP .....                            | 122                  |
| Chop Type .....                       | 123                  |
| Chord Memory .....                    | 77                   |
| CHORD NAME .....                      | 78                   |
| CHORUS .....                          | 137-140, 150-152     |
| Chorus .....                          | 20, 111, 154         |
| Chorus Level .....                    | 127-128              |
| Chorus Output Assign .....            | 127-128              |
| Chorus Output Select .....            | 127-128              |
| Chorus Send Level                     |                      |
| Solo Synth .....                      | 70, 163              |
| Chorus Source .....                   | 128                  |
| Chorus Type .....                     | 126, 128, 154        |
| Clear .....                           | 109                  |
| Coarse Tune .....                     | 65                   |
| COMBINE .....                         | 123                  |
| Commande .....                        | 30, 32, 49-50        |
| Sélectionner .....                    | 119                  |
| Commande système .....                | 160                  |
| COMMON .....                          | 158                  |
| Compare .....                         | 32, 51               |
| COMPRESSOR .....                      | 142                  |

|                                  |                   |
|----------------------------------|-------------------|
| Connexion                        |                   |
| Ampli et enceintes .....         | 14                |
| Continuous Hold Pedal .....      | 72, 160           |
| Contraste .....                  | 15                |
| CONTROL .....                    | 37, 52            |
| Control Pedal .....              | 72                |
| Control Pedal Assign .....       | 72, 159           |
| Control Pedal Polarity .....     | 72, 160           |
| CONTROL SW(PERF) .....           | 68                |
| Control Switch .....             | 38                |
| Contrôle matriciel .....         | 44                |
| Copier .....                     | 168               |
| Réglages de Patch (Tone) .....   | 32                |
| Réglages de Tone rythmique ..... | 51                |
| Copy .....                       | 98, 102, 109, 168 |
| Count In .....                   | 89                |
| Create .....                     | 101               |
| Create Event .....               | 101–103           |
| Create Position .....            | 102–103           |
| CSAM .....                       | 25                |
| CTRL .....                       | 160               |
| CTRL 1–4 Destination 1–4 .....   | 44                |
| CTRL 1–4 Sens 1–4 .....          | 44                |
| CTRL 1–4 Source .....            | 44                |
| CTRL 1–4 Switch 1–4 .....        | 44                |
| CTRL SETTING .....               | 68                |
| CTRLSW .....                     | 68                |
| Curseur .....                    | 112               |
| Curseur d'écran .....            | 24                |
| Curve .....                      | 66                |
| CUTOFF .....                     | 30, 49            |
| Cutoff Frequency                 |                   |
| Patch .....                      | 40                |
| Rhythm Set .....                 | 55                |
| Cutoff Keyfollow .....           | 41                |
| Cutoff Offset .....              | 36                |
| Cutoff V-Curve                   |                   |
| Patch .....                      | 41                |
| Rhythm Set .....                 | 55                |
| Cutoff V-Sens                    |                   |
| Patch .....                      | 41                |
| Rhythm Set .....                 | 56                |
| <b>D</b>                         |                   |
| D BEAM .....                     | 163               |
| D Beam .....                     | 69                |
| Active Expression .....          | 71                |
| Assignable .....                 | 71, 86            |
| Solo Synth .....                 | 70                |
| D Beam Sens .....                | 163               |
| DEC .....                        | 24                |
| DECAY .....                      | 30, 49            |
| Default File Type .....          | 158               |
| DELAY .....                      | 143–146, 150–152  |
| Delay .....                      | 65                |
| Delay Time .....                 | 46                |
| Delay Time KF .....              | 46                |
| Delete .....                     | 98, 109, 168      |
| Delete Song .....                | 116               |
| Démonstration .....              | 15                |
| Déplacer .....                   | 168               |
| Division .....                   | 123               |
| Depth .....                      | 65                |
| Destination .....                | 129               |
| Device ID .....                  | 160               |
| DIMM .....                       | 178               |
| DISTORTION .....                 | 141, 150          |
| Drop Format .....                | 162               |
| <b>E</b>                         |                   |
| Echantillon .....                | 22                |
| Charger .....                    | 117               |
| Supprimer .....                  | 118               |
| Unload (retirer) .....           | 118               |
| Ecran .....                      | 15                |
| Edit Marker List .....           | 94, 109           |

|                                    |                  |
|------------------------------------|------------------|
| Edition                            |                  |
| Echantillon .....                  | 117              |
| Kit de batterie .....              | 49               |
| Morceau (piste audio) .....        | 108              |
| Morceau (piste MIDI) .....         | 94               |
| Patch .....                        | 30               |
| Performance .....                  | 63               |
| Editor .....                       | 172              |
| Effect Routing .....               | 125              |
| Effect Switch .....                | 125              |
| Effet .....                        | 20, 125–127, 153 |
| Effet d'entrée .....               | 104              |
| Égaliseur .....                    | 132              |
| EMPHASIS .....                     | 121              |
| End .....                          | 119              |
| End Point .....                    | 89, 95           |
| ENHANCER .....                     | 133, 150–151     |
| Enregistrement audio .....         | 17, 22           |
| Enregistrement en boucle .....     | 89               |
| Enregistrement en temps réel ..... | 88               |
| Enregistrement pas à pas .....     | 81, 92           |
| Enregistrer                        |                  |
| Morceau (piste audio) .....        | 104              |
| Morceau (piste MIDI) .....         | 87               |
| Enregistrer le tempo .....         | 89               |
| Enregistrer, quantifier .....      | 90               |
| Enregistreur de morceau .....      | 17               |
| Envelope .....                     | 17               |
| Erase .....                        | 98, 102          |
| Événement d'échantillon .....      | 108–109          |
| EXP .....                          | 25               |
| EXT .....                          | 68               |
| Extension .....                    | 178              |
| <b>F</b>                           |                  |
| Factory Reset .....                | 165              |
| Fade Mode .....                    | 46               |
| Fade Time .....                    | 46               |
| FAVORITE PATCH .....               | 28               |
| FAVORITE PERFORMANCE .....         | 59               |
| Fenêtre .....                      | 23               |
| F-Env Depth                        |                  |
| Patch .....                        | 41               |
| Rhythm Set .....                   | 56               |
| F-Env Level 0–4                    |                  |
| Patch .....                        | 41               |
| Rhythm Set .....                   | 56               |
| F-Env T1 V-Sens                    |                  |
| Patch .....                        | 41               |
| Rhythm Set .....                   | 56               |
| F-Env T4 V-Sens                    |                  |
| Patch .....                        | 41               |
| Rhythm Set .....                   | 56               |
| F-Env Time 1–4                     |                  |
| Patch .....                        | 41               |
| Rhythm Set .....                   | 56               |
| F-Env Time KF .....                | 41               |
| F-Env V-Curve                      |                  |
| Patch .....                        | 41               |
| Rhythm Set .....                   | 56               |
| F-Env V-Sens                       |                  |
| Patch .....                        | 41               |
| Rhythm Set .....                   | 56               |
| Fiche technique .....              | 245              |
| Fichier de morceau .....           | 22               |
| Fichier Standard MIDI .....        | 22               |
| File .....                         | 167              |
| File Utility .....                 | 167              |
| FILTER ENV .....                   | 30, 49           |
| Filter Type                        |                  |
| Patch .....                        | 40               |
| Rhythm Set .....                   | 55               |
| Fine .....                         | 65               |
| FLANGER .....                      | 138–141, 150–152 |
| Format                             |                  |
| Memory Card .....                  | 166, 168         |

|                              |        |
|------------------------------|--------|
| Forme d'accord .....         | 77     |
| Forme d'onde en boucle ..... | 33, 51 |
| Forme d'onde simple .....    | 33, 51 |
| FWD .....                    | 85     |
| FX SRC .....                 | 65     |
| FXM .....                    | 39, 53 |
| FXM Color .....              | 39     |
| Rhythm Set .....             | 53     |
| FXM Depth .....              | 39     |
| Rhythm Set .....             | 53     |
| FXM Switch .....             | 39     |
| Rhythm Set .....             | 53     |

## G

|                                       |             |
|---------------------------------------|-------------|
| Gamme arabe .....                     | 67          |
| Gamme juste .....                     | 67          |
| Gamme tempérée .....                  | 67          |
| GATE .....                            | 142         |
| GATED REVERB .....                    | 149         |
| GENERAL .....                         | 34, 52, 158 |
| General MIDI .....                    | 211         |
| General MIDI 2 .....                  | 211         |
| Générateur de sons .....              | 17          |
| Générateur de sons multitimbral ..... | 211         |
| GENERL .....                          | 160, 163    |
| GM .....                              | 25          |
| Grid Quantize Strength .....          | 90          |
| Grid Resolution .....                 | 90          |
| Groupe de catégories .....            | 26          |
| Groupe rythmique .....                | 79, 82      |
| GUITAR AMP SIMULATOR .....            | 142         |

## H

|                           |         |
|---------------------------|---------|
| HEXA-CHORUS .....         | 138     |
| Hi Attack .....           | 156     |
| Hi Level .....            | 156     |
| Hi Ratio .....            | 156     |
| Hi Release .....          | 156     |
| Hi Thresh .....           | 156     |
| HOLD .....                | 73      |
| Hold Pedal Polarity ..... | 72, 160 |
| HUMANIZER .....           | 134     |

## I

|                                   |          |
|-----------------------------------|----------|
| Import Audio .....                | 118, 170 |
| INC .....                         | 24       |
| INFINITE PHASER .....             | 135      |
| Initialiser .....                 |          |
| Carte de mémoire .....            | 166, 168 |
| Réglages de kit de batterie ..... | 50       |
| Réglages de Patch .....           | 32       |
| Réglages de Performance .....     | 63       |
| INPUT FX SETUP .....              | 104      |
| Input Quantize .....              | 90       |
| Input Select .....                | 104, 158 |
| Insert .....                      | 99, 108  |
| ISOLATOR .....                    | 132      |

## J

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| JUNO-G Editor/Librarian ..... | 172 |
|-------------------------------|-----|

## K

|                               |        |
|-------------------------------|--------|
| K.L .....                     | 66     |
| K.U .....                     | 66     |
| KBD .....                     | 159    |
| Kbd .....                     | 64, 66 |
| Kbd Patch Rx/Tx Channel ..... | 160    |
| KBD/CTRL .....                | 159    |
| Key Fade Lower .....          | 37     |
| Key Fade Upper .....          | 37     |
| KEY MOD .....                 | 66     |
| KEY RANGE .....               | 37     |
| Key Range .....               | 61     |
| Key Range Lower .....         | 37     |
| Key Range Upper .....         | 37     |
| Key Trigger .....             | 46     |
| Keyboard Switch .....         | 60     |

|                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| Keyboard Velocity .....           | 159 |
| KEYBOARD .....                    | 66  |
| Kit de batterie .....             | 49  |
| Kit de batterie, paramètres ..... | 52  |

## L

|                                      |            |
|--------------------------------------|------------|
| Layer .....                          | 60         |
| LCD Contrast .....                   | 15         |
| Legato .....                         | 66         |
| Legato Retrigger .....               | 37         |
| Legato Switch .....                  |            |
| Patch .....                          | 37         |
| Performance .....                    | 66         |
| Level .....                          |            |
| Auto Chop .....                      | 123        |
| Solo Synth .....                     | 70, 163    |
| Level V-Curve .....                  |            |
| Patch .....                          | 42         |
| Rhythm Set .....                     | 56         |
| Level V-Sens .....                   |            |
| Patch .....                          | 42         |
| Rhythm Set .....                     | 56         |
| LFO .....                            | 17, 30, 46 |
| Librarian .....                      | 172        |
| LIMITER .....                        | 142        |
| Liste .....                          | 27, 59     |
| Liste d'échantillons .....           | 117        |
| LIVE SET EDIT .....                  | 83         |
| Live Setting .....                   | 83         |
| Lo Level .....                       | 156        |
| Load .....                           |            |
| Song .....                           | 115        |
| Load all Samples .....               | 116        |
| Load Demo Song at Startup .....      | 158        |
| Load Play .....                      | 84         |
| Load Preset Samples at Startup ..... | 158        |
| Load Song .....                      | 116        |
| Load Song+Smples .....               | 115        |
| Load User Samples at Startup .....   | 158        |
| Local Switch .....                   | 160        |
| LOFI COMPRESS .....                  | 147        |
| LOFI NOISE .....                     | 147        |
| LOFI RADIO .....                     | 147        |
| LONG DELAY .....                     | 143        |
| LONG TIME CTRL DELAY .....           | 146        |
| Loop End Fine .....                  | 120        |
| Loop Mode .....                      | 120        |
| Loop Play .....                      | 86, 95     |
| Loop Start .....                     | 119        |
| Loop Tune .....                      | 120        |
| Loop/Punch .....                     | 89         |
| Low Attack .....                     | 156        |
| LOW BOOST .....                      | 132        |
| Low Frequency Oscillator .....       | 17         |
| Low Ratio .....                      | 156        |
| Low Release .....                    | 156        |
| Low Thresh .....                     | 156        |
| LVL PAN .....                        | 64         |

## M

|                           |         |
|---------------------------|---------|
| Manual Punch .....        | 90      |
| Marker .....              | 94      |
| Marker List .....         | 109     |
| Master Key Shift .....    | 158     |
| Master Level .....        | 158     |
| Master Tune .....         | 158     |
| Mastering .....           | 156     |
| Mastérisation .....       | 20      |
| MATRIX CTRL .....         | 44      |
| Mémoire .....             | 19, 178 |
| Mémoire Preset .....      | 20      |
| Mémoire système .....     | 20      |
| Mémoire utilisateur ..... | 20–21   |
| Messages SysEx .....      | 100     |
| Métrique .....            | 88      |
| METRO .....               | 162     |

|                             |              |                                    |               |
|-----------------------------|--------------|------------------------------------|---------------|
| METRO/SYNC .....            | 162          | MFX Source .....                   | 128           |
| Metronome Level .....       | 162          | MFX Structure .....                | 128, 130      |
| Metronome Mode .....        | 162          | MFX Type .....                     | 126, 128      |
| Metronome Sound .....       | 162          | Micro Edit .....                   | 99            |
| MFX .....                   | 129          | MICROSCOPE .....                   | 88, 99        |
| 2BAND CHORUS .....          | 140          | MID .....                          | 22            |
| 2BAND FLANGER .....         | 140          | Mid Attack .....                   | 156           |
| 2BAND STEP FLANGER .....    | 141          | Mid Level .....                    | 156           |
| 2VOICE PITCH SHIFTER .....  | 148          | Mid Ratio .....                    | 156           |
| 3D CHORUS .....             | 139          | Mid Release .....                  | 156           |
| 3D DELAY .....              | 146          | Mid Thresh .....                   | 156           |
| 3D FLANGER .....            | 139          | MIDI .....                         | 160           |
| 3D STEP FLANGER .....       | 140          | Canal .....                        | 211           |
| 3TAP PAN DELAY .....        | 144          | Mode .....                         | 169, 171      |
| 4TAP PAN DELAY .....        | 144          | Prises .....                       | 211           |
| AUTO PAN .....              | 136          | MIDI Clock .....                   | 162           |
| AUTO WAH .....              | 133          | MIDI FILTER .....                  | 67            |
| CHORUS .....                | 137, 150–152 | MIDI IN .....                      | 211           |
| COMPRESSOR .....            | 142          | MIDI OUT .....                     | 211           |
| DELAY .....                 | 143, 150–152 | MIDI Rec Standby (Real Time) ..... | 88            |
| DISTORTION .....            | 141, 150     | MIDI Rec Standby (Step Rec) .....  | 92            |
| ENHANCER .....              | 133, 150–151 | MIDI TRACK .....                   | 88, 94        |
| Equalizer .....             | 132          | MIDI Track Mute .....              | 85            |
| FLANGER .....               | 138, 150–152 | MIDI Update .....                  | 86            |
| GATE .....                  | 142          | MISC .....                         | 45            |
| GATED REVERB .....          | 149          | Mix/Parallel .....                 | 158           |
| GUITAR AMP SIMULATOR .....  | 142          | Mixdown .....                      | 110           |
| HEXA-CHORUS .....           | 138          | MIXER .....                        | 23            |
| HUMANIZER .....             | 134          | MMC Mode .....                     | 161           |
| INFINITE PHASER .....       | 135          | MMC MTC .....                      | 161           |
| ISOLATOR .....              | 132          | MMC Output .....                   | 161           |
| LIMITER .....               | 142          | Mode .....                         | 23            |
| LOFI COMPRESS .....         | 147          | Mode Patch .....                   | 23, 25        |
| LOFI NOISE .....            | 147          | Mode Performance .....             | 23, 58        |
| LOFI RADIO .....            | 147          | MODIFY .....                       | 36            |
| LONG DELAY .....            | 143          | Modulation .....                   | 16            |
| LONG TIME CTRL DELAY .....  | 146          | MODULATION DELAY .....             | 144           |
| LOW BOOST .....             | 132          | Modulation en anneau .....         | 36            |
| MODULATION DELAY .....      | 144          | Mono/Poly .....                    |               |
| MULTI STAGE PHASER .....    | 135          | Patch .....                        | 37            |
| MULTI TAP DELAY .....       | 145          | Performance .....                  | 66            |
| OVERDRIVE .....             | 141, 150     | Morceau .....                      | 21            |
| PHASER .....                | 134          | Charger .....                      | 115           |
| PHONOGRAPH .....            | 148          | Editer (piste audio) .....         | 108           |
| PITCH SHIFTER .....         | 148          | Editer (piste MIDI) .....          | 94            |
| REVERB .....                | 149          | Enregistrer (piste audio) .....    | 104           |
| REVERSE DELAY .....         | 145          | Enregistrer (piste MIDI) .....     | 87            |
| RING MODULATOR .....        | 135          | Reproduction .....                 | 84            |
| ROTARY .....                | 137          | Sauvegarder .....                  | 113           |
| SERIAL DELAY .....          | 143          | Motif .....                        | 75            |
| SHUFFLE DELAY .....         | 145          | Motifs rythmiques .....            | 79            |
| SLICER .....                | 136          | Move .....                         | 102, 108, 168 |
| SPACE-D .....               | 139          | Move Event .....                   | 102           |
| SPEAKER SIMULATOR .....     | 134          | MTC .....                          | 162           |
| SPECTRUM .....              | 132          | MTC Error Level .....              | 162           |
| STEP FILTER .....           | 133          | MTC Frame Rate .....               | 161           |
| STEP FLANGER .....          | 138          | MTC Offset Time Frame .....        | 162           |
| STEP PAN .....              | 136          | MTC Offset Time Hour .....         | 161           |
| STEP PHASER .....           | 134          | MTC Offset Time Minute .....       | 162           |
| STEP PITCH SHIFTER .....    | 149          | MTC Offset Time Second .....       | 162           |
| STEP RING MODULATOR .....   | 135          | MTC Sync Output .....              | 161           |
| SUPER FILTER .....          | 132          | MULTI STAGE PHASER .....           | 135           |
| SYMPATHETIC RESONANCE ..... | 152          | MULTI TAP DELAY .....              | 145           |
| TAPE ECHO .....             | 146          | Multi-effet .....                  | 20            |
| TELEPHONE .....             | 148          | Multi-effets .....                 | 129–130       |
| TIME CTRL DELAY .....       | 146          | Mute .....                         | 62, 85        |
| TREMOLO .....               | 136          | Mute Group .....                   | 52            |
| TREMOLO CHORUS .....        | 139          |                                    |               |
| VK ROTARY .....             | 137          | <b>N</b> .....                     |               |
| VS DISTORTION .....         | 141          | Name .....                         | 103           |
| VS OVERDRIVE .....          | 141          | Niveau de piste .....              | 112           |
| MFX Chorus Send Level ..... | 126, 128     | Nom .....                          | 24            |
| MFX Control Channel .....   | 129          | Nom du fichier .....               | 114           |
| MFX Output Assign .....     | 127–128      | Nom du morceau .....               | 114           |
| MFX Output Level .....      | 126, 128     | Nombre de voix .....               | 66            |
| MFX Reverb Send Level ..... | 126, 128     | Non-Drop Format .....              | 162           |

|                 |     |
|-----------------|-----|
| NORMALIZE ..... | 121 |
|-----------------|-----|

## O

|                     |                |
|---------------------|----------------|
| Octave .....        | 65             |
| Octave Shift .....  | 16, 28, 34, 65 |
| OFFSET .....        | 65             |
| Offset .....        | 46             |
| One Shot Mode ..... | 52             |
| Org Key .....       | 120            |
| OUTPUT .....        | 48, 57, 65     |
| Output .....        | 65             |
| Output Gain .....   | 158            |
| OVERDRIVE .....     | 141, 150       |
| Overdrive .....     | 141, 150       |

## P

|                                |               |
|--------------------------------|---------------|
| PAN .....                      | 136           |
| Pan .....                      | 111           |
| Pan Depth .....                | 46            |
| Pan Keyfollow .....            | 42            |
| Paramètre de Patch .....       | 34            |
| Part .....                     | 61            |
| Part Chorus Send Level .....   | 127           |
| PART LEVEL .....               | 29            |
| PART MIXER .....               | 58, 61, 63    |
| Part Mute .....                | 62            |
| Part Output Assign .....       | 127           |
| Part Output Level .....        | 127           |
| Part Output MFX Select .....   | 127           |
| Part Reverb Send Level .....   | 127           |
| Part Scale Tune for C-B .....  | 66            |
| PART SELECT .....              | 60–62, 85     |
| Part Select .....              | 127           |
| PART VIEW .....                | 63–64         |
| Partie .....                   | 18, 60        |
| PATCH .....                    | 64            |
| Patch .....                    | 18            |
| Patch Category .....           | 34            |
| Patch Coarse Tune .....        | 34            |
| PATCH EDIT .....               | 63            |
| Patch Fine Tune .....          | 34            |
| Patch Level .....              | 34            |
| PATCH LIST .....               | 27, 60        |
| PATCH NAME .....               | 32            |
| Patch Out Assign .....         | 48            |
| Patch Output Assign .....      | 126           |
| Patch Pan .....                | 34            |
| PATCH PLAY .....               | 25–26, 30, 49 |
| Patch Remain .....             | 158           |
| Patch Scale Tune for C-B ..... | 159           |
| Patch Tone Copy .....          | 32            |
| PC Card .....                  | 180           |
| PC Mode .....                  | 172           |
| PDL BND .....                  | 159           |
| Pédale de contrôle .....       | 16            |
| Pédale Hold .....              | 16            |
| P-Env Depth                    |               |
| Patch .....                    | 40            |
| Rhythm Set .....               | 54            |
| P-Env Level 0–4                |               |
| Patch .....                    | 40            |
| Rhythm Set .....               | 54            |
| P-Env T1 V-Sens                |               |
| Patch .....                    | 39            |
| Rhythm Set .....               | 54            |
| P-Env T4 V-Sens                |               |
| Patch .....                    | 39            |
| Rhythm Set .....               | 54            |
| P-Env Time 1–4                 |               |
| Patch .....                    | 40            |
| Rhythm Set .....               | 54            |
| P-Env Time KF .....            | 39            |
| P-Env V-Sens                   |               |
| Patch .....                    | 39            |
| Rhythm Set .....               | 54            |
| PERFORM PLAY .....             | 58, 63        |

|                                   |             |
|-----------------------------------|-------------|
| Performance .....                 | 18          |
| Performance Control Channel ..... | 160         |
| PERFORMANCE LIST .....            | 59          |
| PERFORMANCE NAME .....            | 64          |
| Performance, paramètres .....     | 64          |
| Phase .....                       | 65          |
| PHASER .....                      | 134         |
| PHONOGRAPH .....                  | 148         |
| Phrase Preview .....              | 28          |
| Piste .....                       | 21          |
| Piste audio .....                 | 21          |
| Merge .....                       | 106         |
| Piste de mesure .....             | 21          |
| Piste de métrique .....           | 88, 101     |
| Piste de tempo .....              | 21, 85, 101 |
| Piste MIDI .....                  | 21, 100     |
| PITCH .....                       | 65          |
| Pitch Bend .....                  | 16          |
| Pitch Bend Range Down .....       | 37          |
| Pitch Bend Range Up .....         | 37          |
| Pitch Depth .....                 | 46          |
| Pitch Keyfollow .....             | 39          |
| PITCH SHIFTER .....               | 148         |
| Place Event .....                 | 102         |
| Polyphonie .....                  | 19          |
| Portament .....                   | 66          |
| PORTAMENTO .....                  | 37          |
| Portamento Mode .....             | 37          |
| Portamento Start .....            | 37          |
| Portamento Switch                 |             |
| Patch .....                       | 37          |
| Performance .....                 | 66          |
| Portamento Time                   |             |
| Patch .....                       | 37          |
| Performance .....                 | 66          |
| Portamento Type .....             | 37          |
| Power Up Mode .....               | 158         |
| PR-A-F .....                      | 25          |
| Preview .....                     | 28, 95, 108 |
| Preview 1–4 Note Number .....     | 158         |
| Preview 1–4 Velocity .....        | 158         |
| Preview Mode .....                | 158         |
| PRO EDIT .....                    | 31, 50      |
| PRST .....                        | 25, 59      |
| Punch-In/Out .....                | 89          |

## Q

|                  |        |
|------------------|--------|
| Quantize .....   | 90, 95 |
| Quick Play ..... | 84     |

## R

|                              |           |
|------------------------------|-----------|
| Rand Pitch Depth .....       | 39        |
| Random Pan Depth .....       | 56        |
| Patch .....                  | 43        |
| Range                        |           |
| Solo Synth .....             | 70, 163   |
| Range Max                    |           |
| D Beam .....                 | 71, 163   |
| Range Min                    |           |
| D Beam .....                 | 71, 163   |
| Rate .....                   | 46        |
| Rate Detune .....            | 46        |
| Realtime Erase .....         | 91        |
| Realtime Rec Control .....   | 89, 91–92 |
| Rec Mode .....               | 88, 92    |
| RECEIVE .....                | 52        |
| Receive Bank Select .....    | 161       |
| Receive Exclusive .....      | 161       |
| Receive GM System On .....   | 161       |
| Receive GM2 System On .....  | 161       |
| Receive GS Reset .....       | 161       |
| Receive Program Change ..... | 161       |
| Recording Select .....       | 91        |
| Redamper Sw .....            | 45        |
| Rehearsal .....              | 92        |
| RELEASE .....                | 30, 49    |

|                              |               |
|------------------------------|---------------|
| Release Time Offset .....    | 36            |
| Remote Keyboard Switch ..... | 160           |
| Repeat Times .....           | 95            |
| Repère .....                 | 109           |
| Reset Grid .....             | 120           |
| RESONANCE .....              | 30, 49        |
| Resonance                    |               |
| Patch .....                  | 40            |
| Rhythm Set .....             | 55            |
| Resonance Offset .....       | 36            |
| Resonance V-Sens             |               |
| Patch .....                  | 41            |
| Rhythm Set .....             | 56            |
| REVERB .....                 | 149           |
| Reverb .....                 | 20, 111, 155  |
| Reverb Level .....           | 127–128       |
| Reverb Output Assign .....   | 127–128       |
| Reverb Send Level            |               |
| Solo Synth .....             | 70, 163       |
| Reverb Source .....          | 128           |
| Reverb Type .....            | 126, 128, 155 |
| REVERSE DELAY .....          | 145           |
| Rhythm Group .....           | 79            |
| Rhythm Group Edit .....      | 82            |
| RHYTHM GROUP NAME .....      | 82            |
| Rhythm Key Select .....      | 126           |
| Rhythm Level .....           | 52            |
| RHYTHM LIST .....            | 27            |
| Rhythm Out Assign .....      | 57            |
| Rhythm Pattern .....         | 80            |
| Rhythm Pattern Edit .....    | 81            |
| RHYTHM PATTERN NAME .....    | 82            |
| RHYTHM SET NAME .....        | 51            |
| Rhythm Tone Copy .....       | 51            |
| Rhythm Tone Name .....       | 52            |
| RING MODULATOR .....         | 135           |
| Rolled Chord .....           | 77            |
| ROTARY .....                 | 137           |
| Routing .....                | 126–127       |
| RX .....                     | 161           |
| Rx Bender .....              | 45            |
| Rx Expression .....          | 45            |
| Rx Hold-1 .....              | 45            |
| Rx Pan Mode .....            | 45            |

## S

|                                |               |
|--------------------------------|---------------|
| S.TUNE .....                   | 66            |
| Sample .....                   | 119           |
| SAMPLE EDIT .....              | 117, 119, 170 |
| SAMPLE LIST .....              | 117           |
| Sample List Utility Menu ..... | 170           |
| Sample Modify Menu .....       | 120–123       |
| Sauvegarder .....              | 113–114       |
| Echantillon .....              | 124           |
| Groupe rythmique .....         | 82            |
| Motif rythmique .....          | 81            |
| Patch .....                    | 32, 51        |
| Performance .....              | 63            |
| Save                           |               |
| Song .....                     | 113           |
| Save all Samples .....         | 114           |
| Save as SMF .....              | 114           |
| Save Song .....                | 114           |
| Save Song+Smpls .....          | 113           |
| SAVE/LOAD MENU .....           | 113–116       |
| Saving                         |               |
| System Setting .....           | 157           |
| Scale Tune .....               | 66            |
| Gamme arabe .....              | 67            |
| Gamme juste .....              | 67            |
| Gamme tempérée .....           | 67            |
| Scale Tune Switch .....        | 159           |
| Section de contrôle .....      | 17            |
| SELECT .....                   | 30, 49        |
| Sélection                      |               |
| Kit de batterie .....          | 27            |

|                             |               |
|-----------------------------|---------------|
| Patch .....                 | 27            |
| Performance .....           | 59            |
| Tone .....                  | 29            |
| Sélectionner                |               |
| Echantillon .....           | 117           |
| Sens .....                  | 129           |
| SERIAL DELAY .....          | 143           |
| SHUFFLE DELAY .....         | 145           |
| Shuffle Quantize .....      | 90            |
| Shuffle Resolution .....    | 90            |
| SLICER .....                | 136           |
| SMF .....                   | 22, 114       |
| Soft Through .....          | 161           |
| Solo .....                  | 64            |
| Solo Synth .....            | 70            |
| Song Clear .....            | 87            |
| SONG FILE NAME .....        | 113–114       |
| SONG LIST .....             | 84, 115–116   |
| SONG NAME .....             | 103           |
| Song Recorder .....         | 21            |
| SONG RECORDER TRACK .....   | 112           |
| Song Utility Menu .....     | 87, 103       |
| Sortie, réglages            |               |
| Kit de batterie .....       | 57            |
| SOUND .....                 | 158           |
| SOUND MODIFY .....          | 30, 32, 49–50 |
| Source .....                | 129           |
| SPACE-D .....               | 139           |
| SPEAKER SIMULATOR .....     | 134           |
| SPECTRUM .....              | 132           |
| Split .....                 | 61            |
| Split Hi .....              | 156           |
| Split Lo .....              | 156           |
| Start .....                 | 119           |
| Start Fine .....            | 120           |
| Start Point .....           | 89, 92, 95    |
| Start/End .....             | 119           |
| Start/Stop .....            | 86            |
| STEP .....                  | 47            |
| Step 1–16 .....             | 47            |
| STEP FILTER .....           | 133           |
| STEP FLANGER .....          | 138           |
| STEP PAN .....              | 136           |
| STEP PHASER .....           | 134           |
| STEP PITCH SHIFTER .....    | 149           |
| STEP REC .....              | 92            |
| STEP RING MODULATOR .....   | 135           |
| Step Type .....             | 47            |
| Storage Mode .....          | 169           |
| Stretch Tune Depth .....    | 34            |
| Struct .....                | 130           |
| Struct 1 & 2, 3 & 4 .....   | 35            |
| Structure .....             | 35            |
| SUPER FILTER .....          | 132           |
| Supprimer .....             | 168           |
| Division .....              | 123           |
| Echantillon .....           | 118           |
| SUSTAIN .....               | 30, 49        |
| SVA .....                   | 22, 167, 170  |
| SVQ .....                   | 22, 167, 170  |
| SYMPATHETIC RESONANCE ..... | 152           |
| SYNC .....                  | 163           |
| Sync Mode .....             | 163           |
| Sync Output .....           | 163           |
| SYNTH .....                 | 163           |
| Sys Ctrl 1–4 Source .....   | 160           |
| System .....                | 157           |
| System Exclusive Edit ..... | 100           |
| SYSTEM INFO .....           | 157, 177, 179 |
| System Menu .....           | 72, 157       |
| System Parameters .....     | 158           |
| SYSTEM SETUP USB .....      | 169           |
| System Write .....          | 157           |

## T

|                 |     |
|-----------------|-----|
| TAPE ECHO ..... | 146 |
|-----------------|-----|

|                                  |             |
|----------------------------------|-------------|
| TELEPHONE .....                  | 148         |
| TEMPO .....                      | 68          |
| Tempo                            |             |
| Arpège .....                     | 73          |
| Echantillon .....                | 120         |
| Morceau .....                    | 86, 88, 102 |
| Motifs rythmiques .....          | 79          |
| Sample .....                     | 120         |
| Tempo Override .....             | 163         |
| Tempo Rec Sw .....               | 89          |
| Temps                            |             |
| Echantillon .....                | 120         |
| Time .....                       | 66          |
| TIME CTRL DELAY .....            | 146         |
| Time Signature .....             | 103         |
| TIME STRETCH .....               | 122         |
| Time Stretch .....               | 120         |
| Time Stretch en temps réel ..... | 39, 53      |
| Time Variant Amplifier .....     | 17          |
| Time Variant Filter .....        | 17          |
| Times .....                      | 123         |
| Tone .....                       | 17          |
| Tone activé/coupé .....          | 29          |
| Tone Chorus Send                 |             |
| Patch .....                      | 48          |
| Rhythm Set .....                 | 57          |
| Tone Chorus Send Level .....     | 126         |
| Tone Coarse Tune                 |             |
| Patch .....                      | 39          |
| Rhythm Set .....                 | 53          |
| Tone Delay .....                 | 45          |
| Tone Delay Mode .....            | 45          |
| Tone Delay Time .....            | 45          |
| Tone Env Mode                    |             |
| Patch .....                      | 45          |
| Rhythm Set .....                 | 52          |
| Tone Fine Tune                   |             |
| Patch .....                      | 39          |
| Rhythm Set .....                 | 54          |
| Tone Level                       |             |
| Patch .....                      | 42          |
| Rhythm Set .....                 | 56          |
| Tone Mix Velo Control .....      | 38          |
| Tone Out Assign                  |             |
| Patch .....                      | 48          |
| Rhythm Set .....                 | 57          |
| Tone Out Level                   |             |
| Patch .....                      | 48          |
| Rhythm Set .....                 | 57          |
| Tone Output Assign .....         | 126         |
| Tone Output Level .....          | 126         |
| Tone Pan                         |             |
| Patch .....                      | 42          |
| Rhythm Set .....                 | 56          |
| Tone Pitch Bend Range .....      | 52          |
| Tone Random Pitch Depth .....    | 54          |
| Tone Receive Expression .....    | 52          |
| Tone Receive Hold-1 .....        | 52          |
| Tone Receive Pan Mode .....      | 53          |
| Tone Reverb Send                 |             |
| Patch .....                      | 48          |
| Rhythm Set .....                 | 57          |
| Tone Reverb Send Level .....     | 126         |
| Tone Select .....                | 126         |
| TONE SW/SEL .....                | 30, 49      |
| Touch Sens .....                 | 159         |
| Toucher .....                    | 16          |
| TRACK .....                      | 112         |
| Track Edit .....                 | 97          |
| Track Name .....                 | 110         |
| Transmit Active Sensing .....    | 161         |
| Transmit Bank Select .....       | 161         |
| Transmit Edit Data .....         | 161         |
| Transmit Program Change .....    | 161         |
| Transpose .....                  | 29          |
| Transposition .....              | 16, 99      |

|                                    |         |
|------------------------------------|---------|
| Transposition de piste audio ..... | 111     |
| TREMOLO .....                      | 136     |
| TREMOLO CHORUS .....               | 139     |
| TRUNCATE .....                     | 120     |
| TVA .....                          | 17      |
| TVA Depth .....                    | 46      |
| TVA ENVELOPE .....                 | 43, 57  |
| TVA PARAMETER .....                | 42, 56  |
| TVF .....                          | 17      |
| TVF Depth .....                    | 46      |
| TVF ENVELOPE .....                 | 41, 56  |
| TVF PARAMETER .....                | 40, 55  |
| TX .....                           | 161     |
| Type                               |         |
| D Beam .....                       | 71, 163 |

## U

|                     |          |
|---------------------|----------|
| Unload (retirer)    |          |
| Echantillon .....   | 118      |
| Unload Sample ..... | 110      |
| USAM .....          | 25       |
| USB .....           | 159, 169 |
| USB Mode .....      | 159      |
| USB-MIDI Thru ..... | 159      |
| USER .....          | 25, 59   |
| User Backup .....   | 165      |
| User Restore .....  | 165      |
| Utility .....       | 165      |

## V

|                            |         |
|----------------------------|---------|
| VALUE, molette .....       | 24      |
| Velo .....                 | 66      |
| Velo Fade Lower .....      | 38, 55  |
| Velo Fade Upper .....      | 38, 55  |
| Velo Range Lower .....     | 38, 55  |
| Velo Range Upper .....     | 38, 55  |
| Velocity Control .....     | 55      |
| VELOCITY RANGE .....       | 38, 54  |
| Velocity Sens Offset ..... | 36      |
| Vib Rate .....             | 65      |
| VIBRATO .....              | 65      |
| View Select .....          | 101     |
| VK ROTARY .....            | 137     |
| V-LINK .....               | 174     |
| V-LINK SETUP .....         | 175     |
| Voice Reserve .....        | 19      |
| Volume .....               | 15, 111 |
| VS DISTORTION .....        | 141     |
| VS OVERDRIVE .....         | 141     |

## W

|                         |               |
|-------------------------|---------------|
| WAV .....               | 118, 167, 170 |
| Wave Alter Pan Sw ..... | 54            |
| Wave Bank               |               |
| Patch .....             | 38            |
| Rhythm Set .....        | 53            |
| Wave Coarse Tune .....  | 54            |
| Wave Fine Tune .....    | 54            |
| Wave Form .....         | 46            |
| Wave Gain               |               |
| Patch .....             | 38            |
| Rhythm Set .....        | 53            |
| Wave Generator .....    | 17            |
| Wave Group              |               |
| Patch .....             | 38            |
| Rhythm Set .....        | 53            |
| Wave Level .....        | 54            |
| WAVE MIX LV/PN .....    | 54            |
| WAVE MIX TUNE .....     | 54            |
| Wave No. L (Mono)       |               |
| Patch .....             | 38            |
| Rhythm Set .....        | 53            |
| Wave No. R              |               |
| Patch .....             | 38            |
| Rhythm Set .....        | 53            |
| Wave Pan .....          | 54            |

|                       |                 |
|-----------------------|-----------------|
| WAVE PARAMETER .....  | 38, 53          |
| WAVE PITCH .....      | 39, 53          |
| WAVE PITCH ENV .....  | 40, 54          |
| Wave Rnd Pan Sw ..... | 54              |
| Wave Tempo Sync       |                 |
| Patch .....           | 38              |
| Rhythm Set .....      | 53              |
| WG .....              | 17              |
| Write                 |                 |
| Arpeggio Style .....  | 76              |
| Chord Form .....      | 78              |
| Echantillon .....     | 124             |
| Patch .....           | 32              |
| Performance .....     | 63              |
| Rhythm Group .....    | 82              |
| Rhythm Pattern .....  | 81              |
| Rhythm Set .....      | 51              |
| System Setting .....  | 157             |
| WRITE MENU .....      | 32, 51, 63, 124 |
| <b>Z</b>              |                 |
| Zone temporaire ..... | 19, 21          |
| Zoom .....            | 110, 119        |
| Zoom Edit .....       | 31, 49          |





Ce produit répond aux normes de la directive européenne 89/336/EEC.

Pour les pays de l'UE

Pour les Etats-Unis

## FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

- (1) This device may not cause harmful interference, and
- (2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.  
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

Pour le Canada

## NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

## AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

Pour les Etats-Unis

## DECLARATION OF CONFORMITY Compliance Information Statement

Model Name : JUNO-G  
Type of Equipment : Synthesizer Keyboard  
Responsible Party : Roland Corporation U.S.  
Address : 5100 S. Eastern Avenue, Los Angeles, CA 90040-2938  
Telephone : (323) 890-3700

# Information

En cas de problème, adressez-vous au service après-vente Roland le plus proche ou au distributeur Roland agréé de votre pays; voyez ci-dessous.

## AFRICA

### EGYPT

**Al Fanny Trading Office**  
9, EBN Hagar Al Askalany Street,  
ARD El Golf, Heliopolis,  
Cairo 11341, EGYPT  
TEL: 20-2-417-1828

### REUNION

**Maison FO - YAM Marcel**  
25 Rue Jules Hermann,  
Chaudron - BP79 97 491  
Ste Clotilde Cedex,  
REUNION ISLAND  
TEL: (0262) 218-429

### SOUTH AFRICA

**That Other Music Shop(PTY)Ltd.**  
11 Melle St., Braamfontein,  
Johannesbourg,  
SOUTH AFRICA  
TEL: (011) 403 4105  
FAX: (011) 403 1234

**Paul Bothner(PTY)Ltd.**  
Royal Cape Park, Unit 24  
Londonderry Road, Ottery 7800  
Cape Town, SOUTH AFRICA  
TEL: (021) 799 4900

## ASIA

### CHINA

**Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.**  
5F, No.1500 Pingliang Road  
Shanghai 200090, CHINA  
TEL: (021) 5580-0800

**Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.**  
(BEIJING OFFICE)  
10F, No.18 3 Section Anhuaxili  
Chaoyang District Beijing  
100011 CHINA  
TEL: (010) 6426-5050

**Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.**  
(GUANGZHOU OFFICE)  
2/F., No.30 Si You Nan Er Jie  
Yi Xiang, Wu Yang Xin Cheng,  
Guangzhou 510600, CHINA  
TEL: (020) 8736-0428

### HONG KONG

**Tom Lee Music Co., Ltd.**  
Service Division  
22-32 Pun Shan Street, Tsuen  
Wan, New Territories,  
HONG KONG  
TEL: 2415 0911

**Parsons Music Ltd.**  
8th Floor, Railway Plaza, 39  
Chatham Road South, T.S.T.,  
Kowloon, HONG KONG  
TEL: 2333 1863

### INDIA

**Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.**  
409, Nirman Kendra  
Mahalaxmi Flats Compound  
Off. Dr. Edwin Moses Road,  
Mumbai-400011, INDIA  
TEL: (022) 2493 9051

### INDONESIA

**PT Citra Inti Rama**  
Jl. Cideng Timur No. 15J-150  
Jakarta Pusat  
INDONESIA  
TEL: (021) 6324170

### KOREA

**Cosmos Corporation**  
1461-9, Seocho-Dong,  
Seocho Ku, Seoul, KOREA  
TEL: (02) 3486-8855

### MALAYSIA

**Roland Asia Pacific Sdn. Bhd.**  
45-1, Block C2, Jalan PJU 1/39,  
Dataran Prima, 47301 Petaling  
Jaya, Selangor, MALAYSIA  
TEL: (03) 7805-3263

### PHILIPPINES

**G.A. Yupangco & Co. Inc.**  
339 Gil J. Puyat Avenue  
Makati, Metro Manila 1200,  
PHILIPPINES  
TEL: (02) 899 9801

### SINGAPORE

**SWEET LEE MUSIC COMPANY PTE. LTD.**  
150 Sims Drive,  
SINGAPORE 387381  
TEL: 6846-3676

### TAIWAN

**ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.**  
Room 5, 9F, No. 112 Chung  
Shan N.Road Sec.2, Taipei,  
TAIWAN, R.O.C.  
TEL: (02) 2561 3339

### THAILAND

**Theera Music Co., Ltd.**  
330 Soi Verng NakornKasem,  
New Road, Sumpantawongse,  
Bangkok 10100, THAILAND  
TEL: (02) 224-8821

### VIETNAM

**SAIGON MUSIC DISTRIBUTOR (TAN DINH MUSIC)**  
138 Tran Quang Khai Street  
Dist. 1, Ho Chi Minh City  
VIETNAM  
TEL: (08) 848-4068

## AUSTRALIA/NEW ZEALAND

**AUSTRALIA/NEW ZEALAND Roland Corporation Australia Pty.,Ltd.**  
38 Campbell Avenue  
Dee Why West. NSW 2099  
AUSTRALIA

For Australia  
Tel: (02) 9982 8266  
For New Zealand  
Tel: (09) 3098 715

## CENTRAL/LATIN AMERICA

### ARGENTINA

**Instrumentos Musicales S.A.**  
Av.Santa Fe 2055  
(1123) Buenos Aires  
ARGENTINA  
TEL: (011) 4508-2700

### BARBADOS

**A&B Music Supplies LTD**  
12 Webster Industrial Park  
Wilkey, St.Michael, Barbados  
TEL: (246)430-1100

### BRAZIL

**Roland Brasil Ltda.**  
Rua San Jose, 780 Sala B  
Parque Industrial San Jose  
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL  
TEL: (011) 4615 5666

### CHILE

**Comercial Fancy II S.A.**  
Rut.: 96.919.420-1  
Nataliel Cox #739, 4th Floor  
Santiago - Centro, CHILE  
TEL: (02) 688-9540

### COLOMBIA

**Centro Musical Ltda.**  
Cra 43 B No 25 A 41 Bododega 9  
Medellin, Colombia  
TEL: (574)3812529

### COSTA RICA

**JUAN Bansbach Instrumentos Musicales**  
Ave.1. Calle 11, Apartado 10237,  
San Jose, COSTA RICA  
TEL: 258-0211

### CURACAO

**Zeelandia Music Center Inc.**  
Orionweg 30  
Curacao, Netherland Antilles  
TEL:(305)5926866

### DOMINICAN REPUBLIC

**Instrumentos Fernando Giraldez**  
Calle Proyecto Central No.3  
Ens.La Esperilla  
Santo Domingo,  
Dominican Republic  
TEL:(809) 683 0305

### ECUADOR

**Mas Musica**  
Rumichaca 822 y Zaruma  
Guayaquil - Ecuador  
TEL:(593-4)2302364

### EL SALVADOR

**OMNI MUSIC**  
75 Avenida Norte y Final  
Alameda Juan Pablo II,  
Edificio No.4010 San Salvador,  
EL SALVADOR  
TEL: 262-0788

### GUATEMALA

**Casa Instrumental**  
Calzada Roosevelt 34-01,zona 11  
Ciudad de Guatemala  
Guatemala  
TEL:(502) 599-2888

### HONDURAS

**Almacen Pajaro Azul S.A. de C.V.**  
BO.Paz Barahona  
3 Ave.11 Calle S.O  
San Pedro Sula, Honduras  
TEL: (504) 553-2029

### MARTINIQUE

**Martique & Son**  
Z.I.Les Mangle  
97232 Le Lamantin  
Martinique F.W.I.  
TEL: 596 596 426860

**Gigamusic SARL**  
10 Rte De La Folie  
97200 Fort De France  
Martinique F.W.I.  
TEL: 596 596 715222

### MEXICO

**Casa Veerkamp, s.a. de c.v.**  
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar  
de los Padres 01780 Mexico  
D.F. MEXICO  
TEL: (55) 5668-6699

### NICARAGUA

**Bansbach Instrumentos Musicales Nicaragua**  
Altamira D'Este Calle Principal  
de la Farmacia 5ta.Avenida  
1 Cuadra al Lago.#503  
Managua, Nicaragua  
TEL: (505)277-2557

### PANAMA

**SUPRO MUNDIAL, S.A.**  
Boulevard Andrews, Albrook,  
Panama City, REP. DE  
PANAMA  
TEL: 315-0101

### PARAGUAY

**Distribuidora De Instrumentos Musicales**  
J.E. Oleary y ESQ. Manduvira  
Asuncion PARAGUAY  
TEL: (595) 21 492147

### PERU

**Audionet**  
Distribuciones Musicales SAC  
Juan Fanning 530  
Miraflores  
Lima - Peru  
TEL: (511) 4461388

### TRINIDAD

**AMR Ltd**  
Ground Floor  
Maritime Plaza  
Barataria Trinidad W.I.  
TEL: (868) 638 6385

### URUGUAY

**Todo Musica S.A.**  
Francisco Acuna de Figueroa  
1771  
C.P.: 11.800  
Montevideo, URUGUAY  
TEL: (02) 924-2335

### VENEZUELA

**Instrumentos Musicales Allegro,C.A.**  
Av.las industrias edf.Guitar  
import  
#7 zona Industrial de Turumo  
Caracas, Venezuela  
TEL: (212) 244-1122

## EUROPE

### AUSTRIA

**Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.**  
**Austrian Office**  
Eduard-Bodem-Gasse 8,  
A-6020 Innsbruck, AUSTRIA  
TEL: (0512) 26 44 260

### BELGIUM/FRANCE/HOLLAND/LUXEMBOURG

**Roland Central Europe N.V.**  
Houtstraat 3, B-2260, Oevel  
(Westerlo) BELGIUM  
TEL: (014) 575811

### CZECH REP.

**K-AUDIO**  
Kardasovska 626.  
CZ-198 00 Praha 9,  
CZECH REP.  
TEL: (2) 666 10529

### DENMARK

**Roland Scandinavia A/S**  
Nordhavnsvej 7, Postbox 880,  
DK-2100 Copenhagen  
DENMARK  
TEL: 3916 6200

### FINLAND

**Roland Scandinavia As, Filial Finland**  
Elannontie 5  
FIN-01510 Vantaa, FINLAND  
TEL: (019) 68 24 020

### GERMANY

**Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.**  
Oststrasse 96, 22844  
Norderstedt, GERMANY  
TEL: (040) 52 60090

### GREECE

**STOLLAS S.A.**  
**Music Sound Light**  
155, New National Road  
Patras 26442, GREECE  
TEL: 2610 435400

### HUNGARY

**Roland East Europe Ltd.**  
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83  
H-2046 Torokbalint,  
HUNGARY  
TEL: (23) 511011

### IRELAND

**Roland Ireland**  
G2 Calmount Park, Calmount  
Avenue, Dublin 12  
Republic of IRELAND  
TEL: (01) 4294444

### ITALY

**Roland Italy S. p. a.**  
Viale delle Industrie 8,  
20020 Arese, Milano, ITALY  
TEL: (02) 937-78300

### NORWAY

**Roland Scandinavia Avd.**  
**Kontor Norge**  
Lilleakerveien 2 Postboks 95  
Lilleaker N-0216 Oslo  
NORWAY  
TEL: 2273 0074

### POLAND

**MX MUSIC SP.Z.O.O.**  
UL. Gibraltarska 4.  
PL-03664 Warszawa POLAND  
TEL: (022) 679 44 19

### PORTUGAL

**Roland Iberia, S.L.**  
**Portugal Office**  
Cais das Pedras, 8/9-1 Dto  
4050-465, Porto, PORTUGAL  
TEL: 22 608 00 60

### ROMANIA

**FBS LINES**  
Piata Libertatii 1,  
535500 Gheorgheni,  
ROMANIA  
TEL: (266) 364 609

### RUSSIA

**MuTek**  
Dorozhnaya ul.3,korp.6  
117 545 Moscow, RUSSIA  
TEL: (095) 981-4967

### SPAIN

**Roland Iberia, S.L.**  
Paseo Garcia Faria, 33-35  
08005 Barcelona SPAIN  
TEL: 93 493 91 00

### SWEDEN

**Roland Scandinavia A/S**  
**SWEDISH SALES OFFICE**  
Danvik Center 28, 2 tr.  
S-131 30 Nacka SWEDEN  
TEL: (0)8 702 00 20

### SWITZERLAND

**Roland (Switzerland) AG**  
Landstrasse 5, Postfach,  
CH-4452 Itingen,  
SWITZERLAND  
TEL: (061) 927-8383

### UKRAINE

**TIC-TAC**  
Mira Str. 19/108  
P.O. Box 180  
295400 Munkachevo,  
UKRAINE  
TEL: (03131) 414-40

### UNITED KINGDOM

**Roland (U.K.) Ltd.**  
Atlantic Close, Swansea  
Enterprise Park, SWANSEA  
SA7 9FJ,  
UNITED KINGDOM  
TEL: (01792) 702701

## MIDDLE EAST

### BAHRAIN

**Moon Stores**  
No.16, Bab Al Bahrain Avenue,  
P.O.Box 247, Manama 304,  
State of BAHRAIN  
TEL: 17 211 005

### CYPRUS

**Radex Sound Equipment Ltd.**  
17, Diagorou Street, Nicosia,  
CYPRUS  
TEL: (022) 66-9426

### IRAN

**MOCO INC.**  
No.41 Nike St., Dr.Shariyati Ave.,  
Roberoye Cerahe Mirdamad  
Tehran, IRAN  
TEL: (021) 285-4169

### ISRAEL

**Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.**  
8 Retzif Ha'aliya Hashnya St.  
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL  
TEL: (03) 6823666

### JORDAN

**MUSIC HOUSE CO. LTD.**  
**FREDDY FOR MUSIC**  
P. O. Box 922846  
Amman 11192 JORDAN  
TEL: (06) 5692696

### KUWAIT

**EASA HUSAIN AL-YOUSIFI & SONS CO.**  
Abdullah Salem Street,  
Safat, KUWAIT  
TEL: 243-6399

### LEBANON

**Chahine S.A.L.**  
Gerge Zeidan St., Chahine  
Bldg., Achrafieh, P.O.Box: 16-  
5857  
Beirut, LEBANON  
TEL: (01) 20-1441

### OMAN

**TALENTZ CENTRE L.L.C.**  
Malatan House No.1  
Al Noor Street, Ruwi  
SULTANATE OF OMAN  
TEL: 2478 3443

### QATAR

**Al Emadi Co. (Badie Studio & Stores)**  
P.O. Box 62, Doha, QATAR  
TEL: 4423-554

### SAUDI ARABIA

**aDawlah Universal Electronics APL**  
Corniche Road, Aldossary  
Bldg., 1st Floor, Alkhobar,  
SAUDI ARABIA

P.O.Box 2154, Alkhobar 31952  
SAUDI ARABIA  
TEL: (03) 898 2081

### SYRIA

**Technical Light & Sound Center**  
Rawda, Abdul Qader Jazairi St.  
Bldg. No. 21, P.O.BOX 13520,  
Damascus, SYRIA  
TEL: (011) 223-5384

### TURKEY

**ZUHAL DIS TICARET A.S.**  
Galip Dede Cad. No.37  
Beyoglu - Istanbul / TURKEY  
TEL: (0212) 249 85 10

### U.A.E.

**Zak Electronics & Musical Instruments Co. L.L.C.**  
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,  
No. 14, Grand Floor, Dubai,  
U.A.E.  
TEL: (04) 3360715

## NORTH AMERICA

### CANADA

**Roland Canada Music Ltd.**  
(Head Office)  
5480 Parkwood Way  
Richmond B. C., V6V 2M4  
CANADA  
TEL: (604) 270 6626

**Roland Canada Music Ltd.**  
(Toronto Office)  
170 Admiral Boulevard  
Mississauga On L5T 2N6  
CANADA  
TEL: (905) 362 9707

### U. S. A.

**Roland Corporation U.S.**  
5100 S. Eastern Avenue  
Los Angeles, CA 90040-2938,  
U. S. A.  
TEL: (323) 890 3700