

JV-2080

64 VOICE SYNTHESIZER MODULE

3x EFX
8x EXPANSION

PRISE EN MAIN

Introduction

Merci d'avoir choisi le module synthétiseur JV-2080 Roland.

Pour tirer pleinement parti des fonctions du JV-2080 et bénéficier de nombreuses années d'emploi sans soucis, veuillez lire attentivement ce manuel.

La documentation accompagnant le JV-2080 est en deux parties "Prise en main" et "Mode d'emploi".

"Prise en main" explique les procédures de base pour employer le JV-2080.

"Mode d'emploi" donne un guide thématique des fonctions. Utilisez la table des matières, l'index et la liste des fonctions par écran d'affichage pour retrouver le chapitre auquel vous devez vous référer.

Fonctions principales

● Encore plus fort que le module de sons JV-1080

- La polyphonie maximale est de 64 voix et jusqu'à 16 parties peuvent être traitées simultanément.
- Les performances (chacune pouvant traiter 16 parties simultanées) peuvent simultanément utiliser trois types d'effets (EFX).
- 768 patches (sons) sont intégrés, y compris des patches pour compatibilité GM.
- Les patches sont compatibles non seulement avec le JV-1080, mais aussi avec les XP-50/80.

● Un fonctionnement simple et intuitif

- Une grande variété d'informations est affichée dans le grand écran LCD.
- La fonction de recherche de patch ("Patch search") vous permet d'efficacement trouver le son désiré parmi l'incroyable nombre de patches.
- La fonction d'écoute de phrase ("PHRASE PREVIEW") vous permet d'utiliser des phrases pour écouter les patches sans équipement additionnel.

● Une évolutivité sans pareil

- Jusqu'à 8 cartes d'extension d'onde optionnelles (série SRJV-80) peuvent y être installées pour apporter jusqu'à environ 2000 patches.

Copyright © 1996 ROLAND CORPORATION

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

Préparation

Écoute des démonstrations

Jeu des sons

Superposition de deux patches ou plus

Division du clavier pour jouer des patches différents

Création d'un morceau

Emploi du JV-2080 pour le jeu en direct

Sommaire

Introduction	1
Fonctions principales.....	1

Préparation3

Installation de la carte d'extension d'ondes	3
Faire les connexions.....	3
Mise sous tension.....	4
Extinction	5

Ecoutes des démonstrations (ROM Play).....6

Jeu des sons7

Restauration des réglages d'usine (Factory Preset).....	7
Ecoutes des sons (patches) (PHRASE PREVIEW).....	8
Réglage du canal MIDI.....	9
Sélection d'un patch.....	10
Sélection parmi la liste de sons	12
Sélection simplifiée des patches (Fonction de recherche de patch).....	13
Application d'effets à un patch (EFX, Chorus, Reverb).....	15
Réglage On/Off des effets	16
Réglage de l'amplitude des effets	17
Sélection d'EFX.....	20
Emploi d'un clavier MIDI pour jouer d'un ensemble rythmique	21
Sélection d'un ensemble rythmique	22

Superposition de 2 patches ou plus (Layer) —Emploi des performances, Méthode 1—.....24

Sélection d'une performance	24
Sélection de la partie à utiliser (Part On/Off).....	26
Changement du patch assigné à une partie	27
Sauvegarde d'une performance que vous avez créée.....	28
Assignation d'un nom	28
Sauvegarde.....	29
Changement du canal de réception d'une partie	31

Division du clavier pour jouer des patches différents (Split) —Emploi des performances, Méthode 2—.....32

Sélection d'une performance	32
Réglage de la tessiture de chaque partie	33

Création d'un morceau —Emploi des performances, Méthode 3—.....34

Sélection d'une performance	34
Réglages pour chaque partie.....	35
Choix de patch/volume/panoramique/ hauteur	35
Réglages d'effet (Trois EFX, chorus, reverb)	37
Enregistrement des réglages de performance en début de morceau	40
Enregistrement de chaque partie.....	41
Modification des réglages de chaque partie	41
Emploi du JV-2080 comme module de sons GM	42

Emploi du JV-2080 pour le jeu en direct.....43

Sélection des patches du JV-2080 depuis un appareil externe	43
Sélection des performances du JV-2080 depuis un appareil externe	45
Superposition des patches du JV-2080 avec les sons d'un autre synthétiseur	46
Changement des réglages d'EFX du JV-2080 depuis un appareil MIDI externe	46

Biographie des compositeurs48

Préparation

Ecoute des démonstrations

Jeu des sons

Superposition de deux patches ou plus

Division du clavier pour jouer des patches différents

Création d'un morceau

Emploi du JV-2080 pour le jeu en direct

Préparation

Installation de la carte d'extension d'onde

Le JV-2080 permet d'installer jusqu'à 8 cartes d'extension d'onde optionnelles (série SRJV-80).

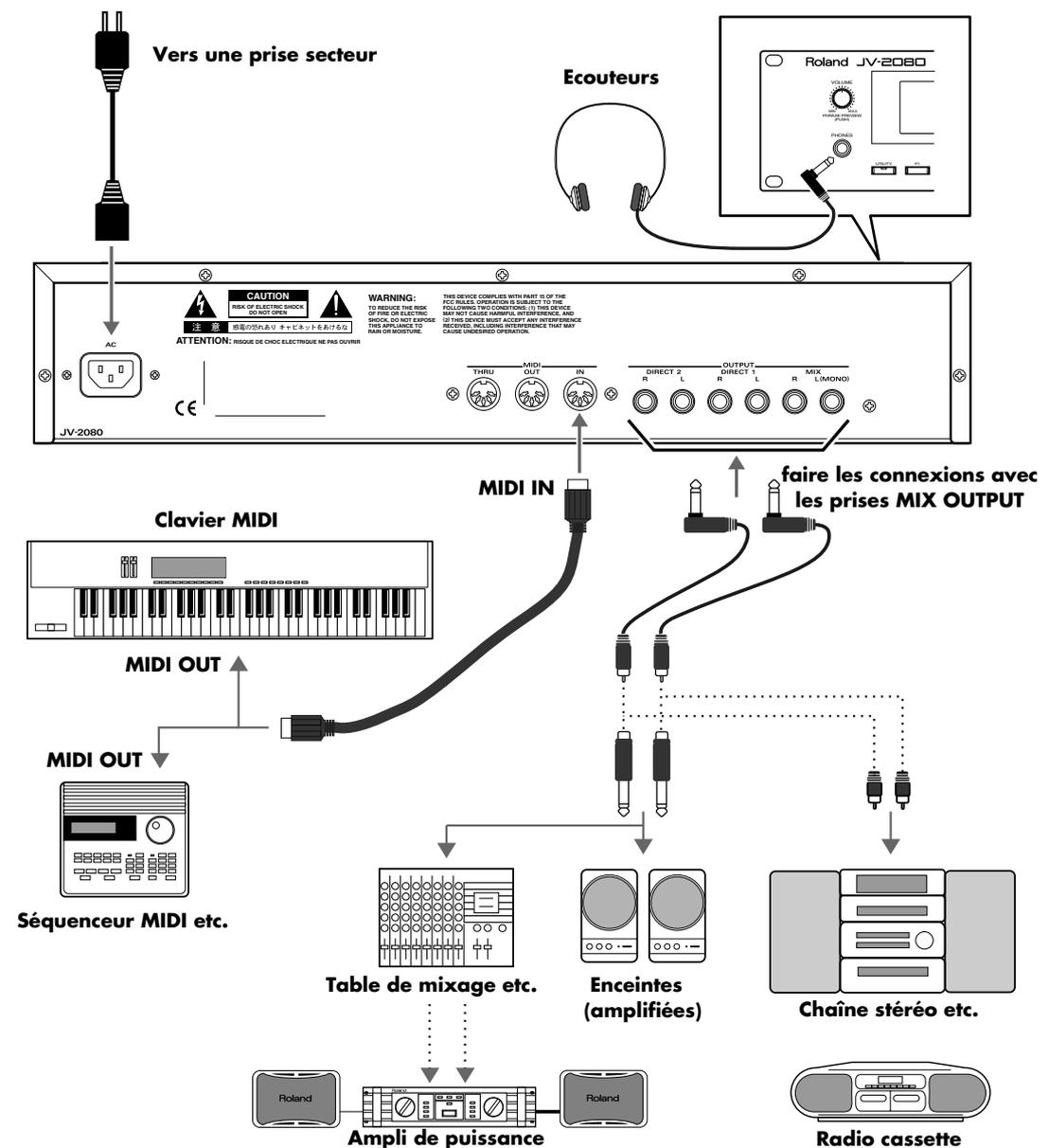
Pour des détails sur leur installation, référez-vous au mode d'emploi de votre carte d'extension d'onde.

Faire les connexions

Le JV-2080 ne contient ni ampli ni enceintes. Pour écouter les sons qu'il produit, vous devez le connecter à un équipement audio, tel qu'un système d'enceintes amplifiées, une chaîne stéréo ou des écouteurs.



* Pour connecter le JV-2080 à un système audio, vous devez utiliser des câbles de connexion audio optionnels.



1 Assurez-vous que tous vos équipements sont éteints.



* Pour prévenir des mauvais fonctionnements et/ou dommages aux enceintes et aux autres appareils, baissez toujours le volume et éteignez tous les appareils avant toute connexion

2 Connectez le câble d'alimentation fourni au JV-2080 et branchez-le dans une prise secteur.

3 Faites les connexions avec les autres appareils.

Comme indiqué dans l'illustration, utilisez des câbles audio pour relier le JV-2080 à vos appareils audio. Utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI OUT de votre clavier MIDI ou de votre séquenceur à la MIDI IN du JV-2080. Si vous utilisez les écouteurs, branchez-les en prise PHONES située en face arrière.

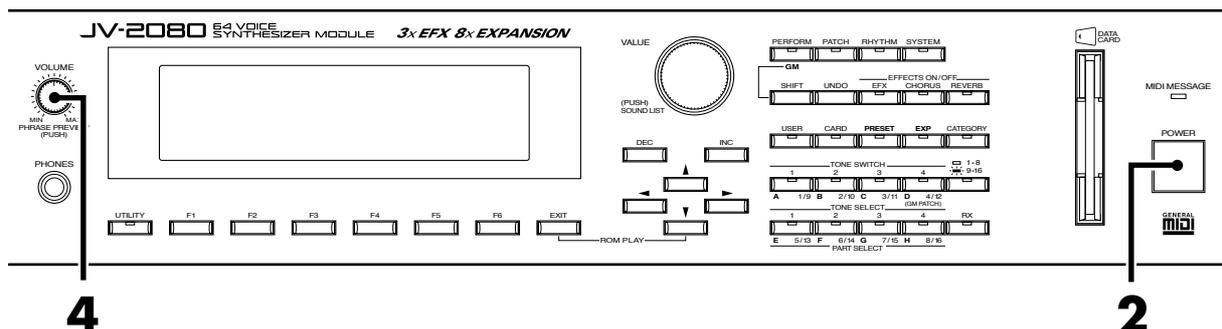
A propos des prises de sortie (OUTPUT)

Ces prises produisent le signal audio. Les appareils audio etc. peuvent être connectés ici. Le JV-2080 a 6 prises jack pour produire les signaux audio. Avec les réglages d'usine, le signal audio sera produit par les prises MIX (→Mode d'emploi p. 14)

Pour tirer pleinement parti des sons du JV-2080, nous vous recommandons une écoute en stéréo. Toutefois, si vous utilisez un système mono, connectez-le à la prise MIX L (MONO).

Mise sous tension

Une fois les connexions terminées (→p. 3), Mettez sous tension vos différents appareils dans l'ordre spécifié. En les allumant dans un ordre différent, vous risquez d'entraîner des mauvais fonctionnements et/ou dommages à vos enceintes et autres appareils



1 Avant de mettre sous tension, vérifiez les points suivants.

- Le JV-2080 est-il correctement connecté aux autres appareils?
- Les commandes de volume du JV-2080 et des autres appareils connectés sont-elles toutes au minimum?

2 Pressez le commutateur d'alimentation du JV-2080 pour l'allumer.

3 Mettez sous tension l'équipement audio connecté.



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

4 Ajustez le volume à un niveau approprié sur le JV-2080 et l'équipement audio connecté.



- * Si le bouton de volume est gardé enfoncé, le JV-2080 produira une tonalité de test (fonction PHRASE PREVIEW →p. 8)
Cette fonction permet de façon pratique de produire du son avec le JV-2080 pendant que vous ajustez le volume.



- * Veillez à ne pas monter excessivement le volume. De hauts niveaux de volume peuvent non seulement gêner votre entourage, mais également endommager votre équipement audio et occasionner une perte auditive.

.....

Extinction

1 Vérifiez les points suivants avant d'éteindre.

- Assurez-vous que les commandes de volume du JV-2080 et de l'équipement audio connecté sont au minimum.
- Avez-vous sauvegardé les données sonores etc. que vous avez créées? (→Mode d'emploi p. 56)

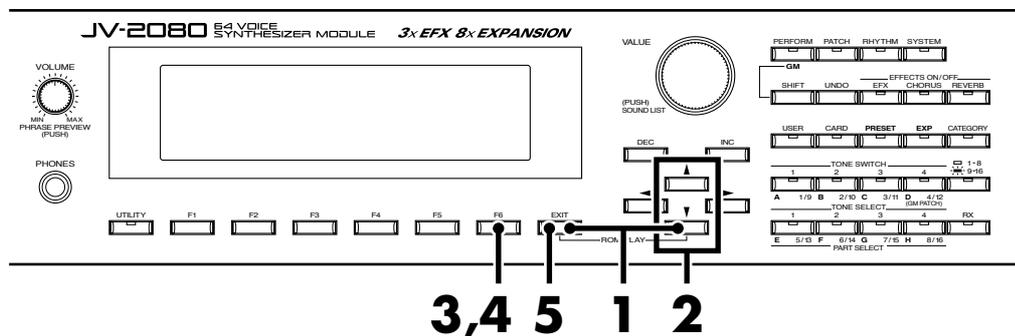
2 Eteignez l'équipement audio connecté.

3 Eteignez le JV-2080 avec son commutateur d'alimentation.

Ecoute des démonstrations

Le JV-2080 contient trois morceaux de démonstration (ROM Play).

Voici comment écouter ces morceaux et expérimenter les superbes sons et effets du JV-2080.



1 Tenez enfoncé [EXIT] et pressez [▼].

La page ROM Play apparaîtra.



2 Pressez [▲] ou [▼] pour sélectionnez le morceau que vous désirez entendre.

Si vous sélectionnez "Chain of Songs," les morceaux joueront à la suite à partir du premier.

3 Pressez [F6] (Start) pour lancer la reproduction de la démonstration.

4 Pressez [F6] (Stop) pour stopper la reproduction de la démonstration.

5 Pressez [EXIT] pour retourner au statut que le JV-2080 avait avant que la page ROM PLAY soit sélectionnée.



- * Lorsque la page ROM PLAY est affichée, tous les messages MIDI reçus d'un appareil externe sont ignorés.
- * Aucune donnée concernant ces musiques n'est produite par la prise MIDI OUT.
- * Tous droits réservés. L'emploi non autorisé de ces éléments pour d'autres buts que votre satisfaction privée et personnelle est une violation des droits en vigueur.



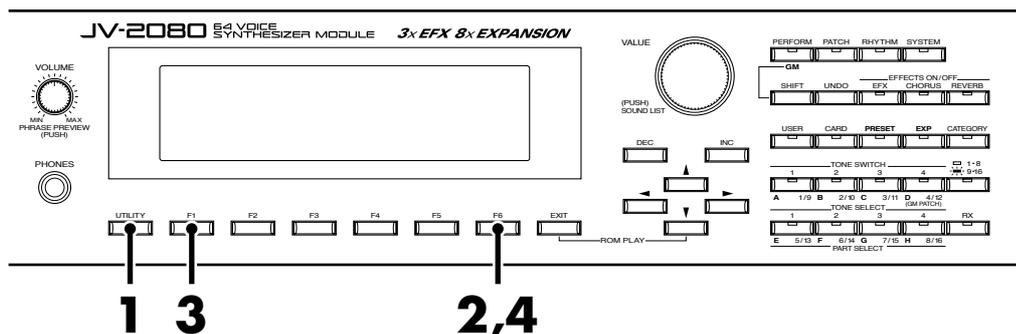
- * Pour une biographie des compositeurs, référez-vous en page 48.

Restauration des réglages d'usine (Factory Preset)

Avant d'utiliser le JV-2080 pour la première fois, restaurez les réglages d'usine pour que votre prise en main s'effectue comme indiqué dans le manuel.

Note

* Si le JV-2080 contient déjà des données importantes que vous avez créées, cette procédure entraînera leur perte. Si vous désirez conserver ces données, sauvegardez-les sur une carte de données (data) optionnelle ou transmettez-les dans un séquenceur MIDI externe pour sauvegarde (→ Mode d'emploi p. 58).



1 Pressez [UTILITY] pour allumer son indicateur.

2 Pressez [F6] (Menu) deux fois pour sélectionner Menu 3.



3 Pressez [F1] (Factory).

La page Factory Preset apparaîtra.



4 Pressez [F6] (Execute) pour exécuter la procédure de retour aux réglages d'usine (Factory Preset).

Si vous désirez quitter la page Factory Preset sans exécuter la fonction, pressez [EXIT].

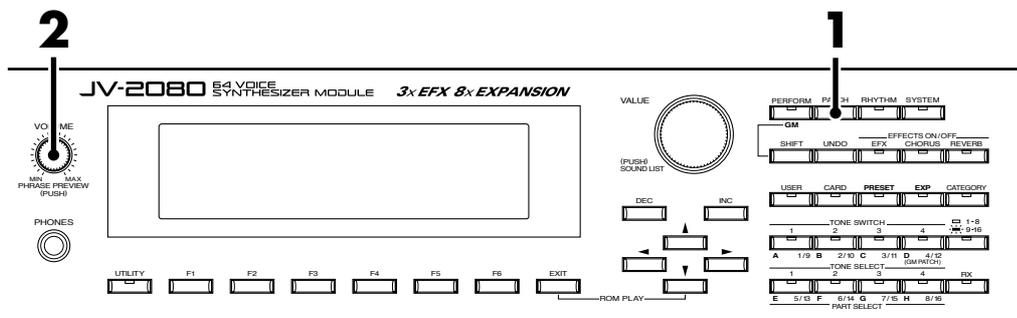


* Dans certains cas, l'afficheur peut indiquer "Write Protect ON". Dans ce cas, pressez [DEC] pour changer le réglage en "Write Protect OFF," et pressez [F6] (OK) pour effacer l'afficheur et pressez [F6] (Execute) une fois encore pour exécuter la procédure de retour aux réglages d'usine. (Write Protect → Mode d'emploi p. 61)

* Même si la procédure de retour aux réglages d'usine est exécutée, l'afficheur peut être difficile à lire, en fonction de l'angle de vision du JV-2080. Si c'est le cas, ajustez le réglage de contraste de l'afficheur LCD (→ Mode d'emploi p. 142)

Ecoute des sons (patches) (PHRASE PREVIEW)

Le JV-2080 est livré avec un grand nombre de sons intégrés. Les sons que vous utiliserez pour le jeu normal sont appelés des "patches". Même sans clavier ou séquenceur MIDI connecté, le JV-2080 vous permet d'écouter les patches à l'aide d'une phrase appropriée pour chaque type de patch.



1 Pressez [PATCH] pour allumer l'indicateur.

2 Pressez et tenez enfoncé le bouton de volume (PHRASE PREVIEW).

Si les réglages d'usine viennent d'être restaurés, le patch USER:001 2 0 8 0 se fera entendre.



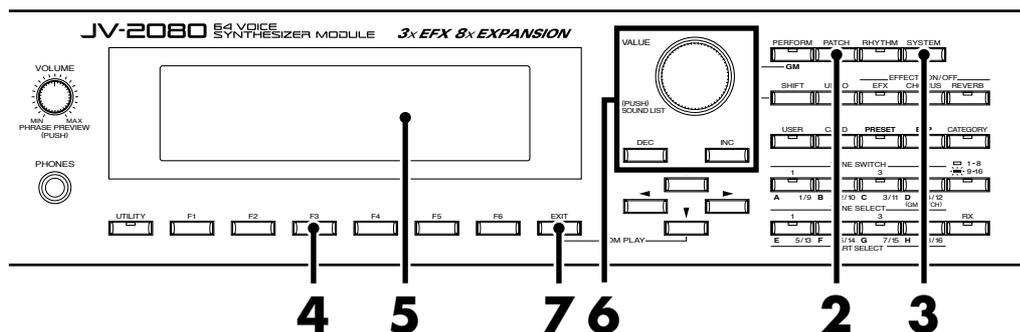
* Certains patches peuvent ne pas jouer dans une tessiture appropriée. Dans ce cas, pressez [▲] ou [▼] (fonction de décalage d'octave/Octave Shift → Mode d'emploi p. 23) pour sélectionner une tessiture appropriée.

Réglage du canal MIDI

Le JV-2080 produit des sons en réponse aux messages MIDI qu'il reçoit d'un autre appareil. Il est par conséquent nécessaire de faire correspondre les canaux MIDI de l'appareil émetteur (clavier MIDI, etc.) et du JV-2080. Pour l'instant, réglons les deux appareils sur le canal 1.



* Avec les réglages d'usine, le canal de réception du patch du JV-280 est réglé sur 1.



1 Réglez l'appareil émetteur pour qu'il transmette sur le canal 1.

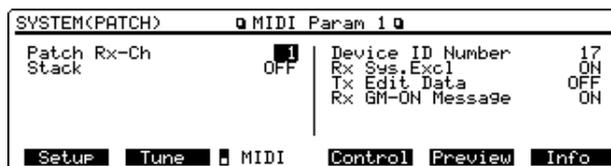
Pour des détails, référez-vous au mode d'emploi de cet appareil.

2 Pressez [PATCH] pour allumer son indicateur.

3 Pressez [SYSTEM] pour allumer son indicateur.

4 Pressez [F3] (MIDI) pour accéder à la page MIDI Param 1.

Si la page MIDI Param 2 est sélectionnée, pressez [F3] (MIDI) une fois encore.



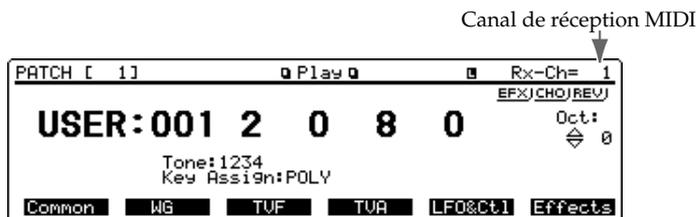
5 Assurez-vous que le curseur est situé sur la valeur "Patch Rx-Ch".

Si le curseur est à un endroit différent, utilisez [▲][▼][◀][▶] pour le déplacer.

6 En tournant la molette VALUE, réglez la valeur sur 1.

7 Après avoir fait le réglage, pressez [EXIT].

Le canal MIDI de réception apparaîtra dans le coin supérieur droit de l'afficheur.



Sélection d'un patch

Les patches du JV-2080 sont organisés en plusieurs groupes.

USER

PR-A—C, E (Preset A—C, E)

PR-D (GM (General MIDI))

XP-A—H (Expansion A—H) : Sélection sur une carte d'extension d'ondes optionnelle

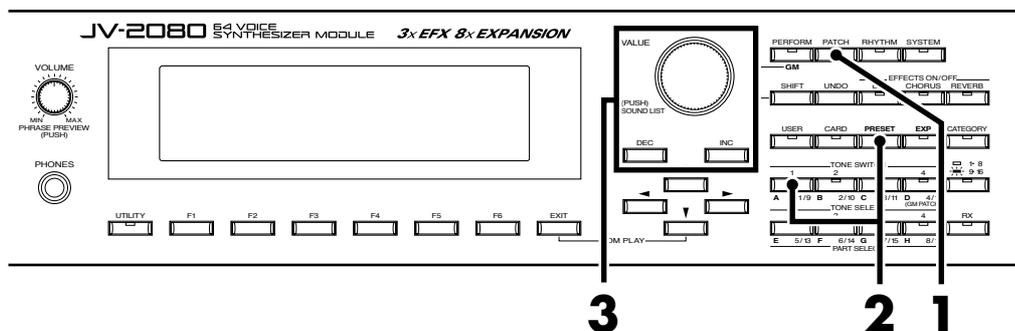
CARD : Sélection sur une carte de données optionnelle

Les groupes USER, PR-A—C, E, et PR-D (GM) contiennent chacun 128 patches.

Note

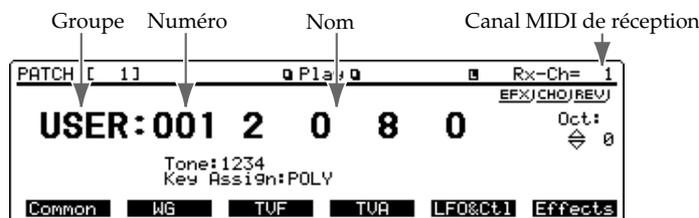
- * Les patches XP-A—H ne peuvent être sélectionnés que si une carte d'extension d'ondes est installée dans l'emplacement correspondant (→ p. 3, Mode d'emploi p. 9)
- * Les patches du groupe CARD ne peuvent être sélectionnés que si une carte de données (carte data) est insérée dans la fente CARD. (→ Mode d'emploi p. 11)

Dans cet exemple, sélectionnons le patch PR-A:056 Purple Spin.



1 Pressez [PATCH] pour allumer son indicateur.

La page PATCH PLAY apparaîtra.



2 Sélectionnez le groupe. Pressez [PRESET], puis pressez [A] pour allumer son indicateur.

3 Sélectionnez le numéro. En tournant la molette VALUE, sélectionnez 056.

Pressez et tenez enfoncé le bouton VOLUME (PHRASE PREVIEW) pour écouter de quel patch il s'agit.



* Pour une liste des patches intégrés, référez-vous à "Réglages d'usine (Patches)" (→ Mode d'emploi p. 176).

Pour modifier plus rapidement une valeur

Avec le JV-2080, les valeurs de donnée peuvent être modifiées à l'aide de la molette VALUE ou des boutons [INC][DEC]. En utilisant ces deux méthodes, les valeurs de données changeront plus rapidement si les procédures suivantes sont utilisées.

Molette VALUE

Tournez la molette VALUE tout en la pressant. Sinon, tournez la molette VALUE en pressant [SHIFT].

[INC][DEC]

Pour augmenter rapidement la valeur

Tenez enfoncé [INC] et pressez [DEC]. Sinon, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [INC].

Pour rapidement diminuer la valeur

Tenez enfoncé [DEC] et pressez [INC]. Sinon, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [DEC].

Sélection d'autres patches

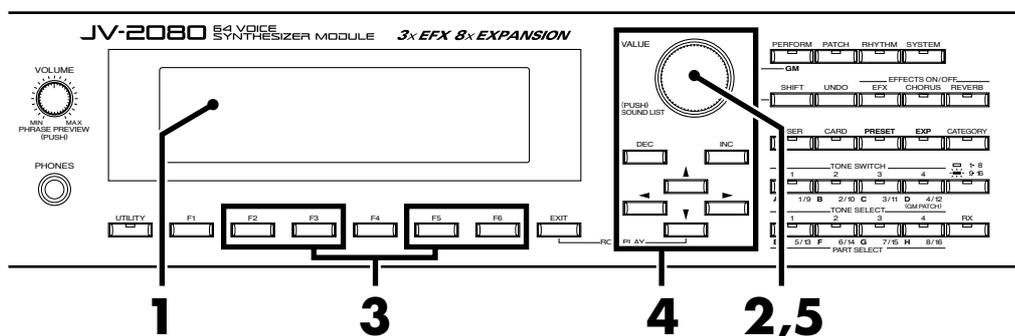
A l'étape 2, pressez [USER][CARD][PRESET] ou [EXP] pour allumer l'indicateur correspondant. Sélectionnez PR-A—C ou E, puis pressez [A]—[C] ou [E].

Pour sélectionner XP-A—H, pressez [A]—[H].

Les patches compatibles GM sont groupés dans PR-D, aussi pressez [PRESET][D].

Sélection parmi la liste de sons

En affichant la liste des patches, vous pouvez rapidement trouver le patch désiré.



1 Assurez-vous que la page **PATCH Play** est affichée.

2 Pressez la molette **VALUE (LISTE DE SONS/SOUND LIST)** pour afficher la liste des patches.

Dix patches y compris le patch actuellement sélectionné s'affichent à la suite.

ce symbole indique que la liste peut être affichée



3 Pour changer de groupe de patches, pressez **[F2] (-Group)** ou **[F3] (+Group)**.
Pour changer les patches affichés par groupe de dix, pressez **[F5] (-10)** ou **[F6] (+10)**.

4 En tournant la molette **VALUE**, déplacez le curseur pour sélectionner le patch désiré.

5 Pressez la molette **VALUE (SOUND LIST)** pour retourner à l'affichage normal.



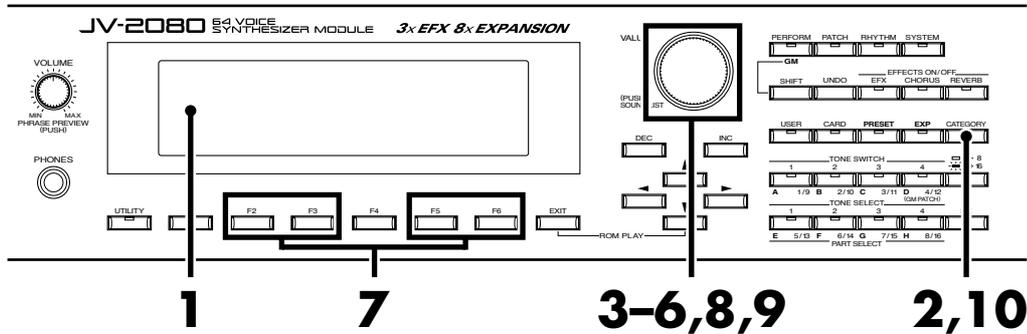
* Quand vous pressez **[F4] (Catgry)**, l'affichage de numéro change pour l'affichage de catégorie. Le numéro sera affiché en haut à gauche. Pressez **[F4] (Catgry)** une fois encore, et l'affichage précédent ré-apparaîtra.

* A l'étape 4, vous pouvez également utiliser **[INC][DEC]** ou **[▲][▼][◀][▶]** si désiré.

Sélection simplifiée des patches (Fonction de recherche de patch)

Le JV-2080 dispose d'une fonction de recherche de patch ("Patch Search") qui vous permet de rapidement trouver des patches d'un type spécifié (catégorie).

Voici un exemple de comment trouver les patches de type orgue.



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

2 Pressez [CATEGORY] pour allumer son indicateur.

L'affichage de sélection de catégorie apparaîtra. Les 38 catégories sont organisées en 10 groupes.

3 En tournant la molette VALUE, amenez le curseur sur "KEYS&ORGAN."



4 Pressez la molette VALUE.

Les catégories s'afficheront.

5 Sélectionnez la catégorie désirée. En tournant la molette VALUE, amenez le curseur sur "ORGAN."



6 Pressez la molette VALUE.

Les patches de type orgue s'afficheront, 10 patches à la fois.



* Le JV-2080 ne contient pas de catégorie "DRUMS" (batterie) ni "BEAT&GROOVE" (rythmiques).

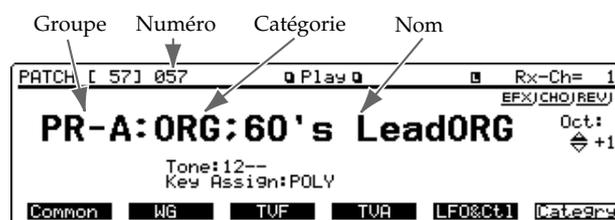
7 Pour changer de groupe de patches, pressez [F2] (-Group) ou [F3] (+Group).
Pour vous déplacer dans les patches de 10 à la fois, pressez [F5] (-10) ou [F6] (+10).

8 En tournant la molette VALUE, amenez le curseur sur le patch désiré.

Vous pouvez presser et tenir le bouton de volume (PHRASE PREVIEW) pour écouter les patches pendant que vous faites votre sélection.

9 Pressez la molette VALUE (SOUND LIST) pour retourner à l'affichage PATCH Play.

Le groupe, la catégorie, et le nom s'afficheront à la suite et le numéro apparaîtra en haut à gauche.



* Pour changer de catégorie de patches, pressez [F6] (Category) et resélectionnez la catégorie.

10 Pressez [CATEGORY] pour éteindre son indicateur.

L'affichage PATCH Play réapparaîtra.



* Quand l'indicateur [CATEGORY] est allumé, [F6] correspond au bouton de catégorie et ce n'est que si [SHIFT] est pressé que [F6] deviendra le bouton d'effet.

* En pressant [F4] (←Back), vous pourrez retourner à l'affichage précédent.

* Pour annuler la procédure et retourner à l'affichage PATCH Play, pressez [F6] (Close).

* Aux étapes 4 et 6, vous pouvez également presser [F5] (Select).

* Aux étapes 3, 5 et 8, vous pouvez également utiliser [INC][DEC] ou [▲][▼][◀][▶] si désiré.

Les catégories suivantes peuvent être sélectionnées.

Gr. de catégories	Catégorie		Contenu
	---	NO ASSIGN	Pas d'assignation
PIANO	PNO	AC.PIANO	Pianos acoustiques
	EP	EL.PIANO	Pianos électriques
KEYS&ORGAN	KEY	KEYBOARDS	Autres claviers (clavinet, clavecin, etc.)
	BEL	BELL	Cloches
	MLT	MALET	Percussions harmoniques
	ORG	ORGAN	Orgues lithurgiques et électriques
	ACD	ACCORDION	Accordéons
	HRM	HARMONICA	Harmonicas, harpe blues
GUITAR	AGT	AC.GUITAR	Guitares acoustiques
	EGT	EL.GUITAR	Guitares électriques
	DGT	DIST.GUITAR	Guitares avec distorsion
BASS	BS	BASS	Basses acoustiques et électriques
	SBS	SYNTH BASS	Basses synthé
ORCHESTRAL	STR	STRINGS	Cordes
	ORC	ORCHESTRA	Ensembles orchestraux
	HIT	HIT&STAB	Pêches d'orchestre, pêche
	WND	WIND	Vents (aubeis, clarinette)
	FLT	FLUTE	Flûtes, Piccolo
BRASS	BRS	AC.BRASS	Cuivres acoustiques
	SBR	SYNTH BRASS	Cuivres synthétiques
	SAX	SAX	Saxo
SYNTH	HLD	HARD LEAD	Synthés solo durs
	SLD	SOFT LEAD	Synthés solo doux
	TEK	TECHNO SYNTH	Synthés techno
	PLS	PULSATING	Pulsations synthétiques
	FX	SYNTH FX	Effets spéciaux de synthé (bruit, etc.)
	SYN	OTHER SYNTH	Synthés polyphoniques
PAD	BPD	BRIGHT PAD	Nappes de synthé brillantes
	SPD	SOFT PAD	Nappes de synthé douces
	VOX	VOX	Voix, chœurs
ETHNIC	PLK	PLUCKED	Cordes tirées (harpe, etc.)
	ETH	ETHNIC	Autres instruments ethniques
	FRT	FRETTE	Instruments à frette (mandoline, etc.)
RHYTHM&SFX	PRC	PERCUSSION	Percussions
	SFX	SOUND FX	Effets spéciaux sonores
	BTS	BEAT&GROOVE	Battements des cadences
	DRM	DRUMS	Ensembles rythmiques
	CMB	COMBINATION	Autres patches utilisant Split et Layer



* Les patches des cartes de bibliothèques sonores (série PN-JV80) sont classifiés dans la catégorie "NO ASSIGN."

Application d'effets à un patch (EFX, Chorus, Reverb)

Le JV-2080 a des trois unités d'effet suivantes intégrées, et des réglages peuvent être faits indépendamment pour chaque unité d'effet.

EFX (Multi-effet)

C'est un multi-effet qui contient 40 types d'effet, dont de la distorsion et un effet rotatif.

Chorus

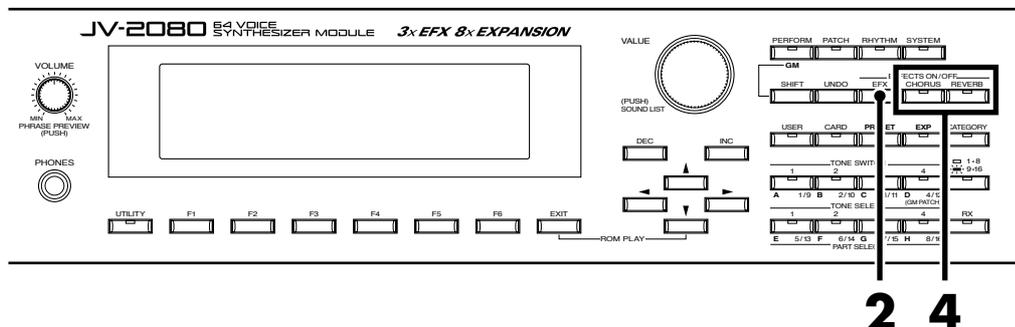
Cette unité d'effet ajoute ampleur et profondeur au son.

Reverb

Cette unité d'effet ajoute les caractéristiques de réverbération qu'ont les sons joués dans une salle de concert.

Réglage On/Off des effets

Le patch PR-B:121 BluesHarp utilise l'effet EFX 2:OVERDRIVE, et le patch PR-C:031 Doos utilise chorus et reverb. Utilisons ces patches et commutons On/Off les effets pour la totalité du patch.



1 Sélectionnez le patch PR-B:121 BluesHarp. (→p. 10)

2 Pressez [EFX] pour le commuter on (allumé)/off (éteint).

Pressez et tenez enfoncé le bouton de volume (PHRASE PREVIEW) pour écouter l'effet EFX 2:OVERDRIVE.

3 Sélectionnez ensuite le patch PR-C:031 Doos. (→p. 10)

4 Pressez [CHORUS] ou [REVERB] pour les commuter on (allumés)/off (éteints).

En ne laissant qu'un seul effet (chrous ou reverb) activé, pressez et tenez enfoncé le bouton de volume (PHRASE PREVIEW) pour écouter l'action de chaque effet.

Quand ces effets sont activés, le coin supérieur droit de l'écran indique EFX, CHO, ou REV.

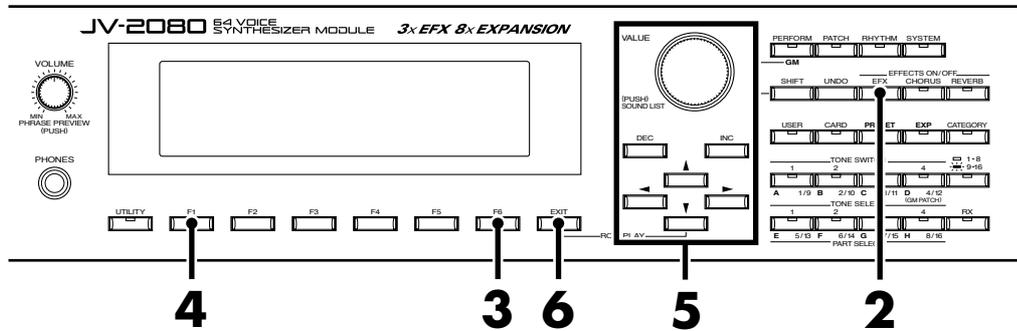
Lorsqu'ils sont éteints, une lettre grise s'affiche.



Réglage de l'amplitude des effets

En utilisant les patches sélectionnés précédemment, ajustons l'amplitude des effets.

Amplitude d'EFX



1 Sélectionnez le patch **PR-B:121 BluesHarp.** (→p. 10)

2 Pressez **[EFX]** pour allumer son indicateur.

Pour qu'il soit aisé de comprendre ce que l'effet accomplit, éteignez les indicateurs [CHORUS] et [REVERB].

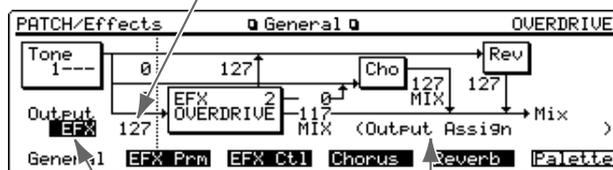
3 Pressez **[F6] (Effects).**

4 Pressez **[F1] (General).**

La page General apparaîtra.

Assurez-vous que "Tone 1" est affiché dans le coin supérieur gauche de l'écran, sinon, pressez TONE SELECT [1] pour l'afficher.

Utilisez le niveau d'envoi MIX/EFX pour ajuster l'amplitude et le volume d'EFX



Quand vous utilisez EFX, réglez l'assignation de sortie sur EFX. L'élément sélectionné à l'emplacement du curseur est affiché.

5 Pressez **[▲][▼][◀][▶]** pour déplacer le curseur sur **Mix/EFX Send Level (niveau d'envoi Mix/EFX)**, et réglez la valeur en tournant la molette **VALUE**.

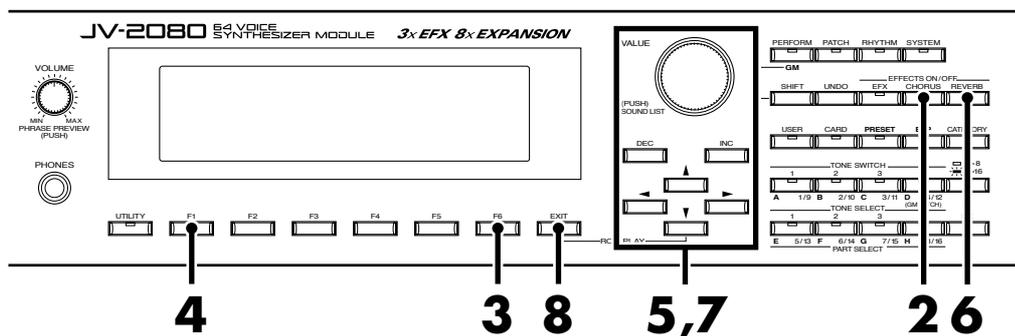
Avec un réglage de 0, EFX ne s'applique pas, et il n'y a pas non plus de son. Pressez et tenez enfoncé le bouton de volume (PHRASE PREVIEW) pour écouter l'effet de votre réglage d'amplitude d'EFX.

6 Pressez [EXIT] pour retourner à l'affichage PATCH Play.

Note

* Quand vous avez modifié les réglages de patch, une astérisque (*) apparaît à gauche du groupe de patches, indiquant que les réglages ont été changés. Si vous sélectionnez un autre patch ou éteignez l'appareil à cet instant, les réglages modifiés seront perdus. Si vous désirez les conserver, sauvegardez-les en mémoire interne ou sur une carte DATA optionnelle (→ Mode d'emploi p. 56, 58)

Amplitude de chorus et reverb



1 Sélectionnez le patch PR-C:031 Doos. (→p. 10)

2 Pressez [CHORUS] pour allumer l'indicateur.

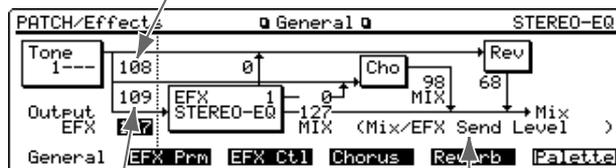
Pour qu'il soit aisé de comprendre quel effet est accompli, désactivez les indicateurs [EFX] et [REVERB].

3 Pressez [F6] (Effects).

4 Pressez [F1] (General).

Assurez-vous que "Tone 1" est affiché dans le coin supérieur gauche de l'écran, sinon, pressez TONE SELECT [1] pour l'afficher.

Le niveau d'envoi à la reverb (Reverb Send Level) ajuste l'amplitude de reverb.



Le niveau d'envoi au chorus (Chorus Send Level) ajuste l'amplitude du chorus.

L'élément sélectionné à l'emplacement du curseur est affiché.

5 Utilisez [▲][▼][◀][▶] pour déplacer le chorus sur Chorus Send Level (Niveau d'envoi au chorus), et ajustez ce niveau en tournant la molette VALUE.

Avec un réglage de 0, le chorus ne s'appliquera pas. Pressez et tenez enfoncé le bouton de volume (PHRASE PREVIEW) pour écouter le résultat de votre réglage d'amplitude de chorus.

6 Pressez [REVERB] pour allumer son indicateur.

Pour qu'il soit aisé de comprendre quel effet est accompli, désactivez les indicateurs [EFX] et [CHORUS].

7 Pressez [▲] pour déplacer le chorus sur Reverb Send Level (Niveau d'envoi à la reverb), et ajustez ce niveau en tournant la molette VALUE.

Avec un réglage de 0, la reverb ne s'appliquera pas. Pressez et tenez enfoncé le bouton de volume (PHRASE PREVIEW) pour écouter le résultat de votre réglage d'amplitude de reverb.

8 Pressez [EXIT] pour retourner à la page PATCH Play.

Réglages d'assignation de sortie (Output Assign)

Output Assign est le paramètre qui détermine les assignations de sortie du son d'origine.

EFX: Le son sera envoyé à la reverb, au chorus et à l'effet EFX. Utilisez ce réglage lorsque vous désirez utiliser EFX.

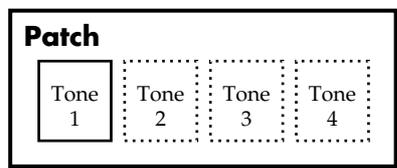
MIX: Le son sera envoyé à la reverb, au chorus et aux prises de sortie "MIX" Output. Utilisez ce réglage lorsque vous désirez utiliser reverb et chorus mais pas EFX.

DIR1, DIR2: Le son sera envoyé aux sorties "DIRECT1" ou "DIRECT2". Avec ce réglage, vous pouvez utiliser une unité d'effet externe et pas les effets internes du JV-2080.

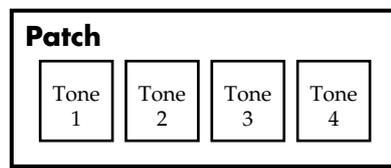
Les patches sont constitués de 1 à 4 tones

Chaque patch est constitué de 1 à 4 tones. L'amplitude d'effet et d'assignation de sortie peuvent être réglées indépendamment pour chaque tone.

Dans cette explication, nous avons utilisé un patch qui n'est constitué que d'un tone, mais dans le cas d'un patch constitué de 2 tones ou plus, vous devrez faire les réglages pour chaque tone. En page d'affichage General, vous pouvez presser Tone Select 1-4 pour sélectionner le tone pour lequel vous ferez les réglages. (→ Mode d'emploi p. 77).



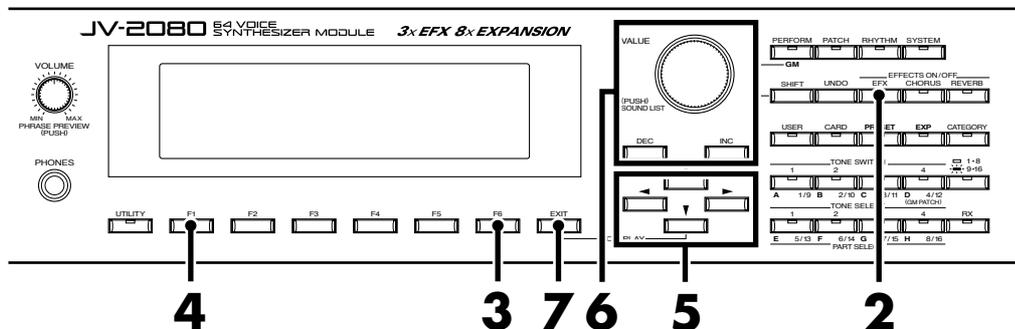
Exemple 1 : Un patch constitué d'un seul tone (les tones 2-4 sont désactivés)



Exemple 2 : Un patch constitué de 4 tones

Sélection d'EFX

Voici comment sélectionner l'effet désiré parmi les 40 réglages d'EFX différents.
A titre d'exemple, changeons l'effet 3:DISTORTION EFX utilisé par le patch PR-A:057 60's LeadORG pour l'effet 8:ROTARY.



1 Sélectionnez le patch PR-A:057 60's LeadORG. (→p. 10)

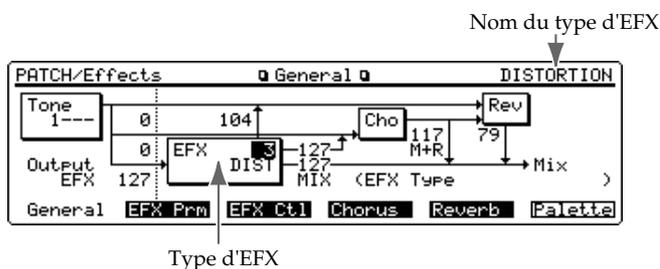
2 Pressez [EFX] pour allumer son indicateur.

3 Pressez [F6] (Effects).

4 Press [F1] (General).

La page General apparaîtra.

5 Utilisez [▲][▼][◀][▶] pour amener le curseur sur EFX Type (type d'EFX).



6 Sélectionnez 8:ROTARY, en tournant la molette VALUE.

Pressez et tenez enfoncé le bouton de volume pour écouter l'effet du réglage EFX sélectionné. Vous pouvez également essayer de sélectionner d'autres réglages EFX.

7

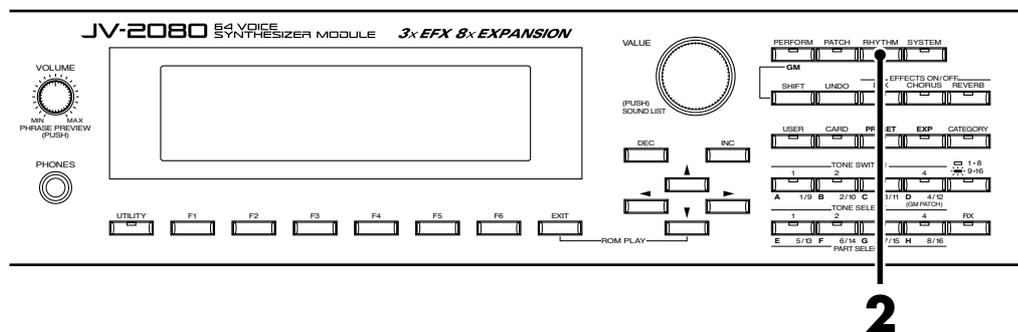
Pressez [EXIT] pour retourner à la page PATCH Play.



* Pour des détails sur les autres réglages d'effet, référez-vous au mode d'emploi.
(→ p. 25—27, p. 33—55)

Emploi d'un clavier MIDI pour jouer d'un ensemble rythmique

Le JV-2080 dispose d'ensembles rythmiques (Rhythm Sets) contenant tout une variété d'instruments de percussions et d'effets sonores. Pour jouer de ces ensembles rythmiques depuis un clavier MIDI, réglez le canal MIDI de transmission de votre clavier MIDI sur 10.



1

Réglez le canal MIDI de transmission de votre clavier MIDI sur 10.

Pour des détails, référez-vous au mode d'emploi de votre clavier MIDI.

2

Pressez [RHYTHM] pour allumer son indicateur.

La page RHYTHM Play apparaîtra.



Chaque touche que vous jouerez déclenchera un son d'instrument de percussion différent. En pressant le bouton de volume, vous pouvez utiliser la fonction d'écoute (Phrase Preview) pour entendre les sons de l'ensemble rythmique.



* Pour des détails sur les sons assignés à chaque touche, référez-vous au "Réglages d'usine (Ensembles rythmiques)" (→ Mode d'emploi p. 180).

* Il est également possible d'utiliser votre clavier MIDI avec un canal autre que 10 pour faire jouer un ensemble rythmique (→ Mode d'emploi p. 16, 135)

Sélection d'un ensemble rythmique

Les ensembles rythmiques du JV-2080 sont organisés en groupes comme suit.

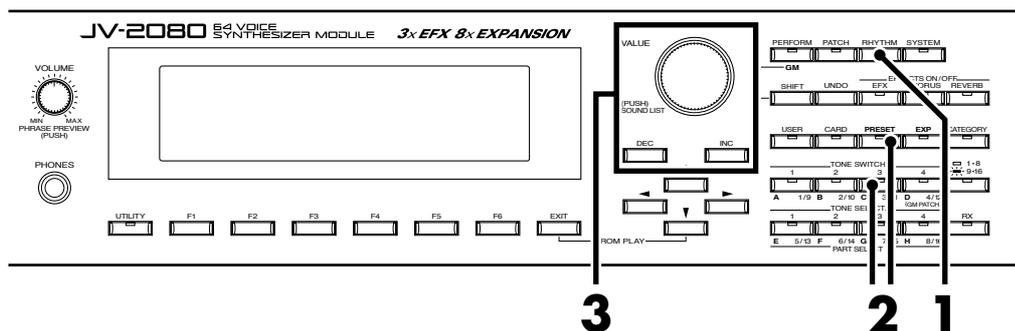
USER
PR-A—C, E (Preset A—C, E)
PR-D (GM (General MIDI))
XP-A—H (Expansion A—H) : Sélection sur une carte d'extension d'ondes optionnelle
CARD : Sélection sur une carte de données optionnelle

Les groupes USER, PR-A—C, E, et PR-D (GM) contiennent chacun 2 ensembles rythmiques.



- * Les ensembles rythmiques XP-A—H ne peuvent être sélectionnés que si une carte d'extension d'ondes est installée dans l'emplacement correspondant (→ p. 3, Mode d'emploi p. 9)
- * Les ensembles rythmiques du groupe CARD ne peuvent être sélectionnés que si une carte de données (carte data) est insérée dans la fente CARD. (→ Mode d'emploi p. 11)

Dans cet exemple, sélectionnons le patch PR-C:001 JazzDrumSet2.



1

Pressez [RHYTHM] pour allumer son indicateur.

2

Sélectionnez le groupe. Pressez [PRESET], puis [C] pour allumer l'indicateur.

3

Sélectionnez le numéro. Sélectionnez 001 en tournant la molette VALUE.

Pressez et tenez enfoncé le bouton de volume (PHRASE PREVIEW) pour écouter comment joue l'ensemble rythmique sélectionné.



- * Pour la liste des ensembles rythmiques internes, référez-vous à "Réglages d'usine (Ensembles rythmiques)" (→ Mode d'emploi p. 180).

Sélection d'autres ensembles rythmiques

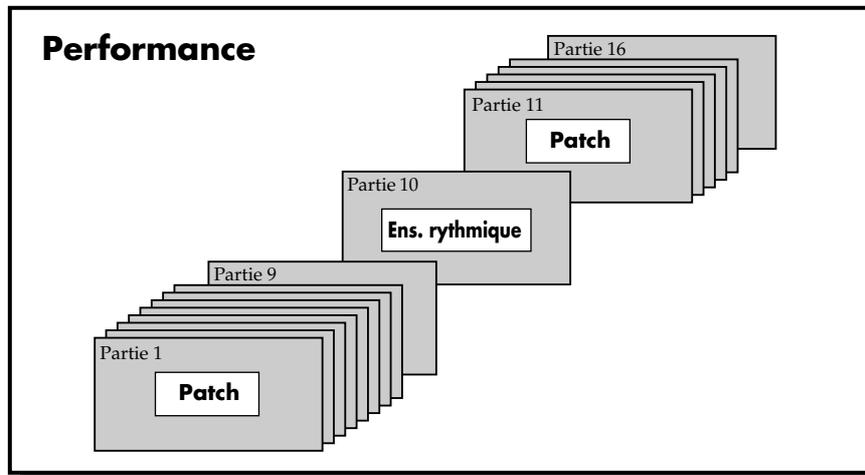
A l'étape 2, pressez [USER], [CARD], [PRESET] ou [EXP] pour allumer l'indicateur correspondant. Pour sélectionner PR-A—C ou E, pressez alors [A]—[C] ou [E].

Pour sélectionner XP-A—H, pressez [A]—[H].

Comme les ensembles rythmiques GM sont placés en PR-D, pressez [PRESET] [D].

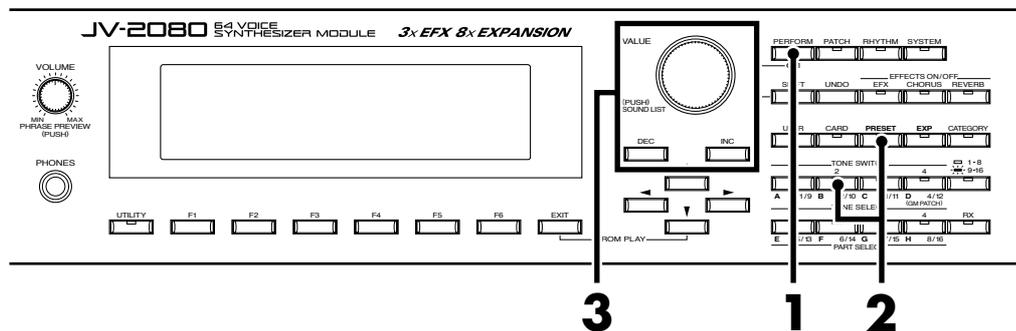
Superposition de 2 patches ou plus (Layer) – Emploi des performances, Méthode 1 –

Dans le JV-2080, une "performance" consiste en 16 parties auxquelles 15 patches et un ensemble rythmique (fixé automatiquement en partie 10) sont assignés.



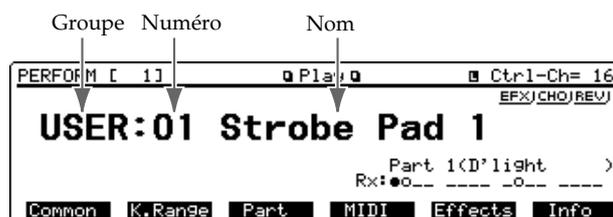
Sélection d'une performance

Sélectionnons la performance PR-B:01 Dulcimar&Gtr, qui superposent deux patches.



1 Pressez [PERFORM] pour allumer son indicateur.

La page PERFORM Play apparaîtra.



2 Pressez [PRESET], puis pressez [B] pour allumer son indicateur.

3 Sélectionnez 01, en tournant la molette VALUE.

Réglez le canal de transmission de votre clavier MIDI sur 1 et jouez sur le clavier. Les patches des parties 1 à 2 joueront ensemble.



- * En pressant la molette VALUE (SOUND LIST), vous pouvez choisir dans la liste des performances. Cette méthode est la même que pour sélectionner un patch dans la liste des patches. (→p. 12)
- * Pour la liste des Performances internes, référez-vous à "Réglages d'usine (Performances)" (→ Mode d'emploi p. 175).

Différents types de performances

Les performances du JV-2080 sont organisées en groupes :

USER

PR-A, B (preset A, B)

CARD: à choisir dans une carte de données (DATA) optionnelle.

Les groupes USER et PR-A et B contiennent chacun 32 performances.

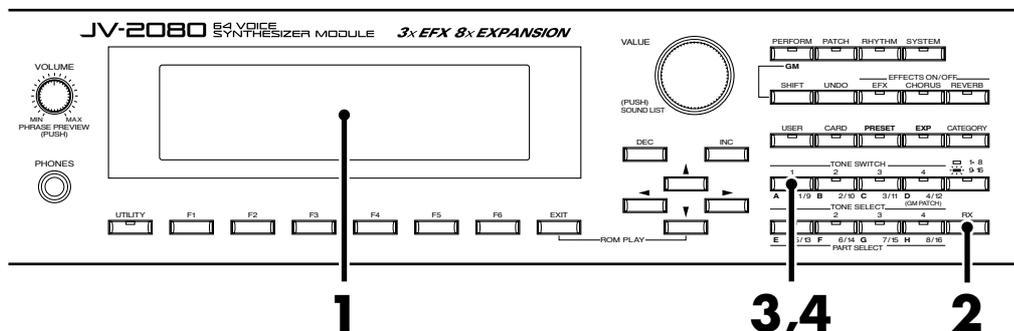
Pour choisir dans PR-A, B ou CARD, pressez [PRESET] ou [CARD] à l'étape 2 pour allumer l'indicateur correspondant. Pour alterner entre PR-A et B, pressez [A] ou [B].



- * Les performances du groupe CARD ne peuvent être sélectionnées que si une carte DATA (carte de données) est insérée dans la fente CARD (→ mode d'emploi p. 11).

Sélection de la partie à utiliser (Partie On/Off)

Dans la performance PR-B:01 Dulcimar&Gtr, les parties 1, 2 et 10 sont activées. Essayons de commuter on/off la partie 1.



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

2 Pressez [RX] pour allumer l'indicateur.

3 Assurez-vous que l'indicateur [1-8/9-16] est éteint et pressez PART SELECT [1/9] pour éteindre l'indicateur (off).



Dans les pages de PERFORM Play, les parties activées (on) sont affichées par un "O" ou "●," et les parties désactivées sont affichées comme "_".

Jouez sur votre clavier MIDI (canal de transmission = 1) et écoutez comme le son diffère avec la partie désactivée.

4 Pressez PART SELECT [1/9] une fois encore et l'indicateur s'allumera (on).

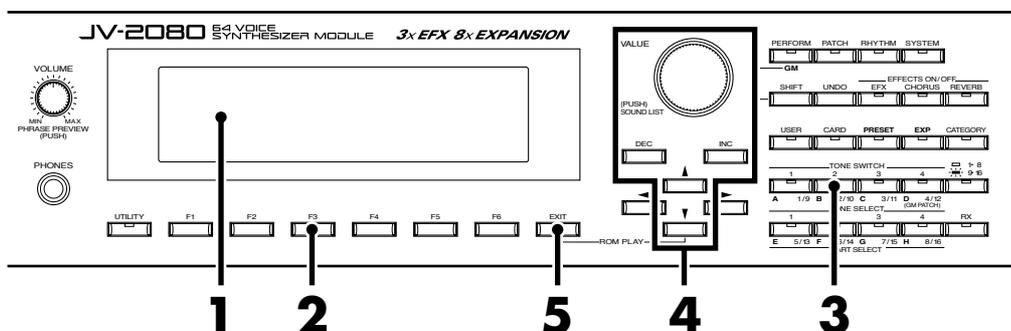


* Pour commuter on/off les parties 9-16, pressez [1-8/9-16] à l'étape 3 pour allumer son indicateur, puis pressez [1/9]—[8/16].

Changement du patch assigné à une partie

Voici comment changer le patch ou ensemble rythmique assigné à une partie d'une performance.

Dans cet exemple, changeons la partie 2 de la performance PR-B:01 Dulcimar&Gtr pour qu'elle joue le patch PR-C:002 Tp&Sax Sect.

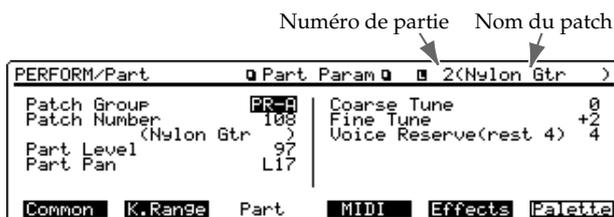


1 Assurez-vous que la performance PR-B:01 Dulcimar&Gtr est sélectionnée et que la page PERFORM Play est affichée.

2 Pressez [F3] (Part).

3 Assurez-vous que l'indicateur [1-8/9-16] est éteint, et pressez PART SELECT [2/10] pour sélectionner la partie 2.

L'indicateur clignotera et le numéro de la partie apparaîtra dans le coin supérieur droit de l'écran.



4 Utilisez [▲] et [▼] pour déplacer le curseur jusqu'à l'élément que vous désirez régler et faites les réglages suivants en tournant la molette VALUE.

Patch Group	PR-C
Patch Number	002 (Tp&Sax Sect)

Jouez sur le clavier MIDI (canal de transmission = 1) et écoutez comme le son change avec le nouveau patch sélectionné.

5 Pressez [EXIT] pour retourner à la page PERFORM Play.



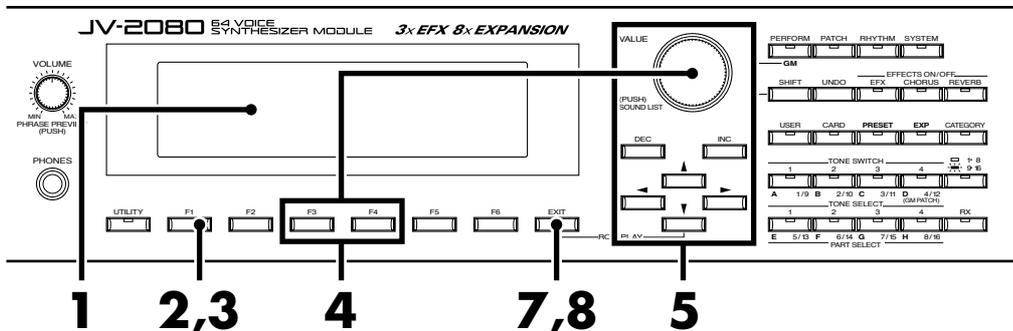
- * Seul un patch peut être sélectionné pour les parties 1—9 et 11—16, et seulement un ensemble rythmique peut être sélectionné pour la partie 10.
- * Pour sélectionner les parties 9—16, pressez [1-8/9-16] à l'étape 3 pour allumer son indicateur et pressez ensuite [1/9]—[8/16].
- * Vous pouvez également sélectionner la partie à régler en pressant [◀][▶] en page PERFORM Play. La partie actuellement sélectionnée et le nom du patch ou ensemble rythmique apparaîtront en bas à droite de l'écran.

Sauvegarde d'une performance que vous avez créée

Lorsque l'on modifie les réglages d'une performance, une astérisque (*) apparaît à gauche du groupe de performances pour indiquer que les réglages de cette performance ont été modifiés. Si à cet instant vous éteignez l'appareil ou sélectionnez une autre performance, les réglages que vous avez modifiés seront perdus. Si vous désirez sauvegarder les données ainsi modifiées, accomplissez la procédure d'écriture (Write) indiquée ci-dessous.

Assignation d'un nom

Vous pouvez assigner un nouveau nom à une performance que vous avez créée. Dans cet exemple, changeons le nom de la performance en "My Perform1" avant de sauvegarder la performance.



1 Assurez-vous que la performance que vous désirez nommer est sélectionnée et la page PERFORM Play est affichée.

2 Pressez [F1] (Common).

La page Common apparaîtra.



3 Pressez [F1] (Common) une fois encore.

Le curseur se déplacera sur la zone "Performance Name" et une liste des caractères disponibles apparaîtra.

Ceci apparaîtra lorsque la valeur réglable à l'emplacement du curseur peut être affichée sous forme de liste



4 Pressez la molette VALUE, [F3] (← Prev) ou [F4] (Next→) pour déplacer le curseur sur l'emplacement où vous désirez programmer un caractère.

5 Sélectionnez un caractère à programmer, en tournant la molette VALUE.

Pour insérer un espace à l'emplacement du curseur, pressez [F5] (Insert).
Pour supprimer le caractère marqué par le curseur, pressez [F6] (Delete).

6 Répétez les étapes 4 et 5 pour programmer "My Perform 1."

7 Pressez [EXIT] pour retourner à la page Common.

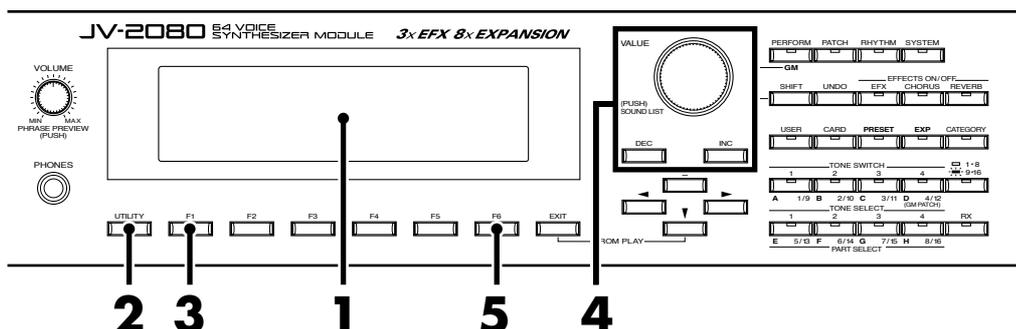
8 Pressez [EXIT] pour retourner à la page PERFORM Play.



* A l'étape 5, vous pouvez également utiliser [INC][DEC] ou [▲][▼][◀][▶] si désiré.

Sauvegarde

Dans cet exemple, sauvegardons la performance dans la mémoire interne USER-01.



1 Assurez-vous que la performance que vous désirez sauvegarder est sélectionnée.

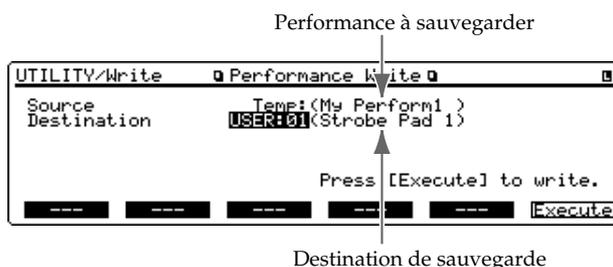
2 Pressez [UTILITY] pour allumer son indicateur.



3 Pressez [F1] (Write).

La page Performance Write apparaîtra.

4 Sélectionnez la destination de sauvegarde. Sélectionnez USER:01 en tournant la molette VALUE.



5 Pressez [F6] (Execute) pour écrire les données en mémoire.

Si vous désirez quitter la page Performance Write sans sauvegarder, pressez [EXIT].



* Dans certains cas, un affichage "Write Protect ON" peut apparaître. Si vous désirez sauvegarder les données, pressez [DEC] pour changer le réglage en "Write Protect OFF," pressez [F6] (OK) pour effacer cet affichage, puis [F6] (Execute) une fois encore pour écrire les données. (Protection contre l'écriture ou "Write Protect" → Mode d'emploi p. 61)

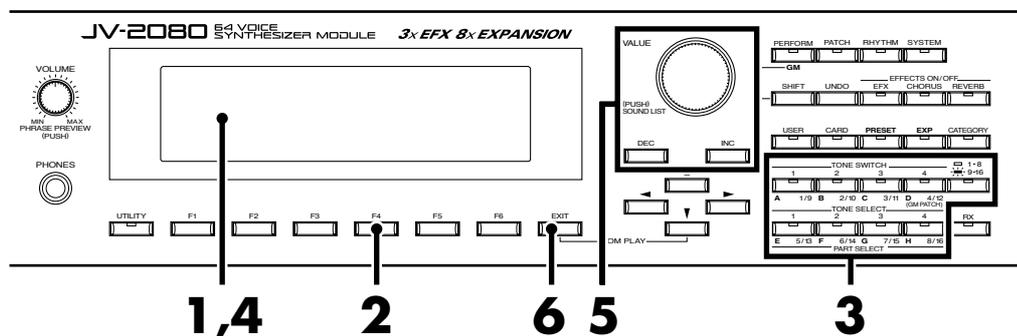
* Les données peuvent également être sauvegardées sur une carte DATA optionnelle (→ Mode d'emploi p. 58)



* Les performances que vous avez créées vous-même peuvent être sauvegardées dans le groupe des performances "USER". A sa sortie d'usine, le JV-2080 contient déjà des performances dans ce groupe. Lorsque vous sauvegardez vos propres performances dans une mémoire de ce groupe, le contenu précédent de cette mémoire est perdu. Pour retrouver les réglages d'usine, utilisez la procédure d'initialisation (Initialize → Mode d'emploi p. 60)

Changement du canal de réception MIDI d'une partie

Voici comment régler le canal de réception MIDI de chaque partie.



1 Assurez-vous que la performance pour laquelle vous désirez faire des réglages est sélectionnée et que la page **PERFORM** est affichée.

2 Pressez [F4] (MIDI).

La page Part MIDI apparaîtra.

3 Utilisez **PART SELECT [1/9]—[8/16]** pour sélectionner une partie.

Pour sélectionner les parties 9—16, allumez l'indicateur [1-8/9-16], et pressez PART SELECT [1/9]—[8/16].

L'indicateur clignotera et le numéro de partie apparaîtra en haut à droite de l'écran.



4 Assurez-vous que le curseur est situé sur le réglage "Channel".

Si le curseur est situé ailleurs, utilisez [▲][▼][◀][▶] pour le déplacer.

5 Réglez le canal MIDI de réception en tournant la molette **VALUE**.

6 Pressez [EXIT] pour retourner à la page **PERFORM Play**.

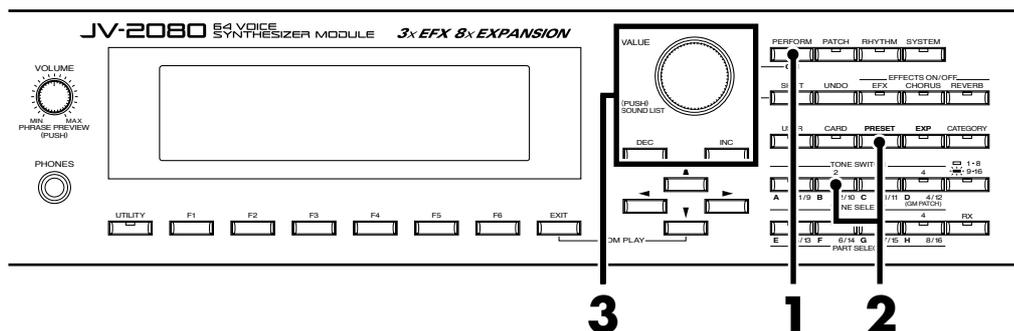
Division du clavier pour jouer des patches différents (Split)—Emploi des performances, Méthode 2—

Dans une performance, vous pouvez régler deux parties ou plus sur le même canal MIDI de réception et changer la zone de clavier qui sert à piloter chaque partie, pour que les différents patches puissent être reproduits depuis différentes zones du clavier. Cela s'appelle un "split" (division).

Le "split" est une façon différente de superposer les sons par rapport au mode "layer".

Sélection d'une performance

Dans cet exemple, sélectionnons la performance PR-B:29 Organ/Lead.



1 Pressez [PERFORM] pour allumer l'indicateur.

2 Pressez [PRESET], puis [B] pour allumer l'indicateur.

3 Sélectionnez 29, en tournant la molette VALUE.

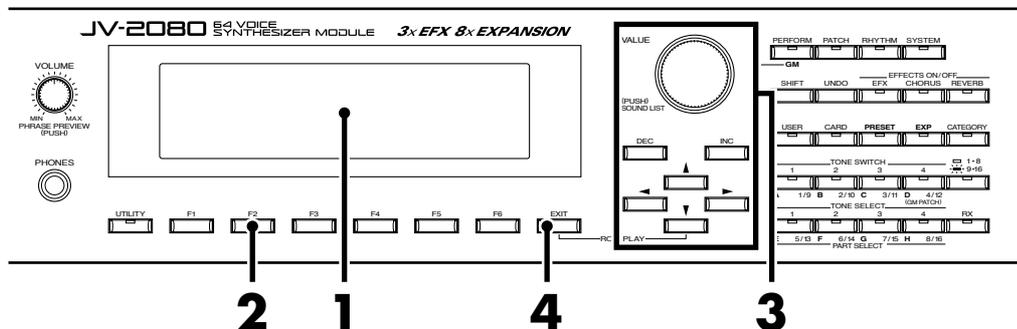
Jouez sur votre clavier MIDI (canal de transmission = 1).
Cette performance a les réglages de tessiture suivants :

Partie 2 : C4 (do4)—G9 (sol9)

Partie 3 : C-1 (do-1)—B3 (si3)

Réglage de la tessiture de chaque partie

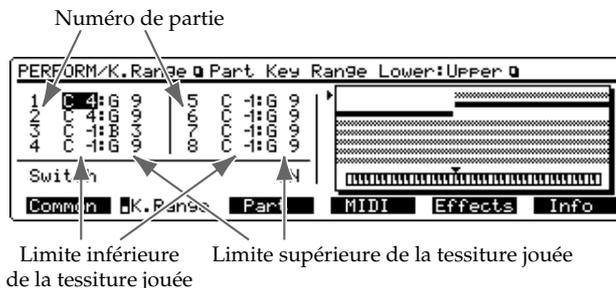
Modifions les réglages pour que la partie 2 joue dans une tessiture de C5—G9 et la partie 3 dans une tessiture de C-1—B4.



1 Vérifions que la performance PR-B:29 Organ/Lead est sélectionnée et que la page PERFORM Play apparaît.

2 Pressez [F2] (K.Range).

La page Part Key Range Lower :Upper pour les parties 1-8 apparaîtra. Si c'est la page Part Key Range Lower:Upper page pour les parties 9-16 qui est affichée, pressez [F2] (K.Range) une fois encore.



3 Utilisez [▲][▼][◀][▶] pour déplacer le curseur sur l'élément voulu et faites les réglages suivant en tournant la molette VALUE.

- 2 C5 : G9
- 3 C-1: B4

Jouez sur votre clavier MIDI et notez comment les tessitures ont été modifiées.

4 Pressez [EXIT] pour retourner à la page PERFORM Play.

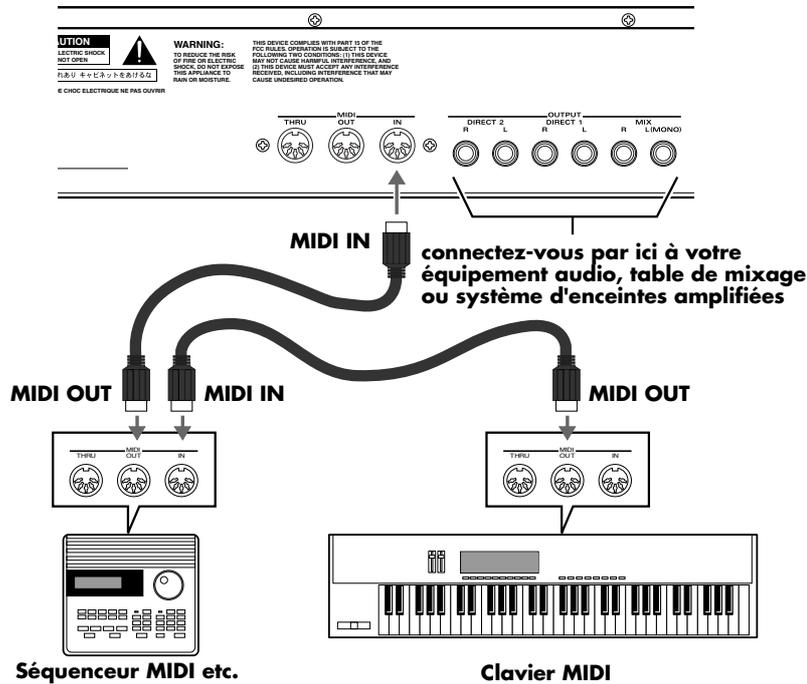


* Pour des détails sur les autres réglages, référez-vous à "Sélection de la partie à utiliser" (→p. 26), "Changement du patch assigné à une partie"(→p. 27), "Changement du canal de réception MIDI d'une partie"(→p. 31) ou "Sauvegarde d'une performance que vous avez créée"(→p. 28).

Création d'un morceau —Emploi d'une performance, Méthode 3—

Utilisons une performance pour créer un morceau.

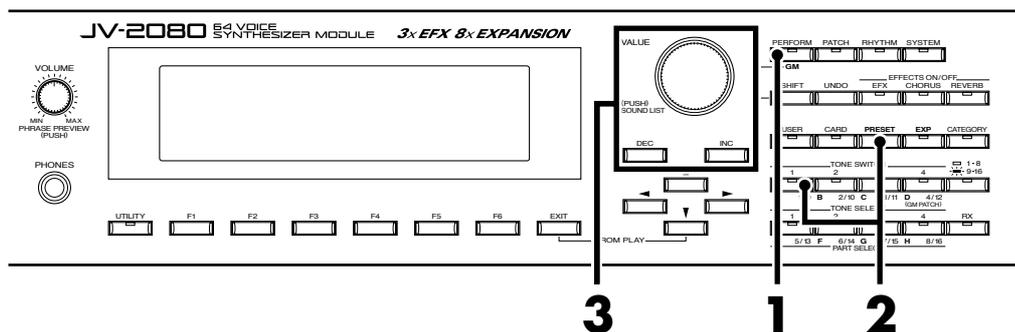
Le schéma suivant donne un exemple des connexions à faire pour enregistrer un morceau.



Sélection d'une performance

Avant de créer un morceau, assignons les patches que vous désirez utiliser aux différentes parties.

Dans cet exemple, nous sélectionnerons la performance PR-A:05 Seq:FunkRock, qui présente une configuration souhaitable pour créer des morceaux.



1 Pressez [PERFORM] pour allumer son indicateur.

2 Pressez [PRESET], puis [A] pour allumer son indicateur.

3 Sélectionnez 05, en tournant la molette VALUE.

La performance PR-A:05 Seq:FunkRock a les réglages suivants et les canaux MIDI de réception sont réglés comme suit : Partie 1 = Canal 1, Partie 2 = Canal 2, Partie 4 = Canal 4, Partie 6 = Canal 6, et Partie 10 = Canal 10.

- Partie 1 : PR-A:037 Phaze Clav 2
- Partie 2 : PR-B:009 Pick Bass
- Partie 4 : PR-A:053 Roller Spin
- Partie 6 : PR-E:036 Creamy
- Partie 10: PR-B:001 PowerDrumSet

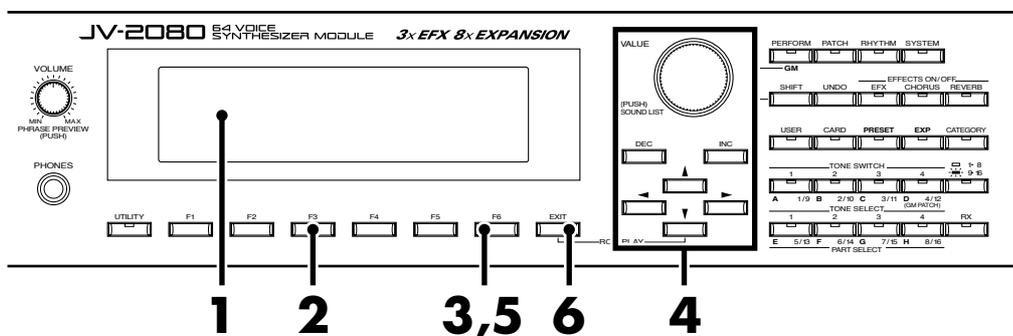


* Lorsqu'une performance est initialisée, les parties 1—9 et 11—16 sont toutes réglées sur PR-A:001 64voicePiano, la partie 10 sur PR-A:001 PopDrumSet 1, et tous les réglages retrouvent leur valeur standard. C'est très pratique lorsque vous désirerez faire tous les réglages par vous-même (→ Mode d'emploi p. 63)

Réglages pour chaque partie

Choix de patch/volume/panoramique/hauteur

Les réglages pour la sélection de patch, de volume, de panoramique et la hauteur de chaque partie peuvent tous être faits dans le même écran d'affichage.

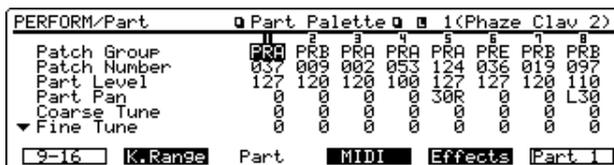


1 Assurez-vous que la performance PR-A:05 Seq:FunkRock est sélectionnée et que la page PERFORM Play page est affichée.

2 Pressez [F3] (Part).

3 Pressez [F6] (Palette).

Les réglages de huit parties s'affichent simultanément (la page Part Palette). Chaque fois que vous pressez [F1], l'affichage alterne entre les parties 1—8 et les parties 9—16.



4 Utilisez [▲][▼][◀][▶] pour déplacer le curseur sur l'élément que vous désirez régler et changez la valeur en tournant la molette VALUE.

Pour cet exemple, faisons les réglages suivants.

Partie	1	2	4	6	...	10	...
Patch Group	PR-A	PR-B	PR-A	PR-E	...	PR-B	...
Patch Number	037	009	053	036	...	001	...
Part Level	127	127	127	100	...	127	...
Part Pan	0	0	0	0	...	0	...
Coarse Tune	0	0	0	0	...	0	...
:	:	:	:	:	...	:	...

Nom du paramètre	Nature du réglage
Patch Group	Groupe d'appartenance du patch
Patch Number	Numéro de patch
Part Level	Volume
Part Pan	Position stéréo ou panoramique
Coarse Tune	Accord grossier ou hauteur de base en demi-ton

5 Pressez [F6] pour quitter la page Part Palette.

Le numéro de la partie à laquelle vous retournerez s'affichera en [F6].

6 Pressez [EXIT] pour retourner en page PERFORM Play.



* Pour des détails sur "Fine Tune" (accord fin) et "Voice Reserve" (réserve de voix), référez-vous à (→ Mode d'emploi p. 67).



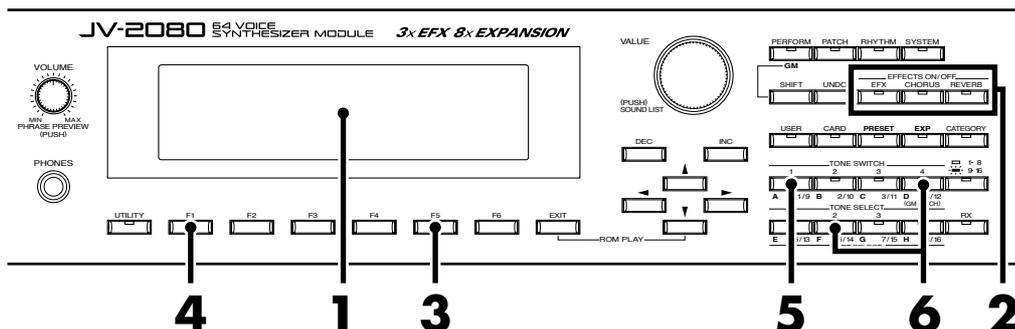
* Si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez une autre performance à cet instant, les réglages ainsi modifiés de la performance seront perdus. Si vous désirez sauvegarder les données modifiées, suivez la procédure d'écriture (→ p. 28)

Réglages d'effet (Trois EFX, chorus, reverb)

Trois effets EFX différents peuvent être utilisés dans une même performance. Ici, nous utiliserons la performance PR-A:05 Seq:FunkRock comme exemple pour voir comment sont gérés les effets.

La performance PR-A : 05 Seq:FunkRock utilise les réglages EFX suivants.

Partie 1: 4:PHASER
 Partie 4: 8:ROTARY
 Partie 6: 2:OVERDRIVE



1 Assurez-vous que la performance PR-A:05 Seq:FunkRock est sélectionnée et que la page PERFORM Play est affichée.

2 Assurez-vous que [EFX], [CHORUS], et [REVERB] sont activés (allumés).

3 Pressez [F5] (Effects).

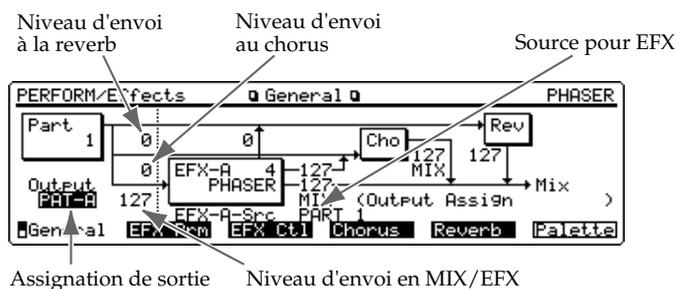
4 Pressez [F1] (General).

La page General apparaîtra.

Si la page EFX Information apparaît, pressez [F1] (General) à nouveau.

5 Assurez-vous que l'indicateur [1-8/9-16] est éteint, et pressez PART SELECT [1/9] pour sélectionner la partie 1.

Faisons les réglage d'effet pour la partie 1.



Les points les plus importants pour les réglages d'EFX d'une performance sont les réglages d'assignation de sortie ("Output Assign") et de source d'EFX ("EFX-A—C Source"). Lorsque vous utilisez un EFX, vous devez commencer par régler l'assignation de sortie puis la source.

Output Assign

Cela détermine la destination de sortie du son direct (non traité). Un réglage "PAT-A" signifie que la sortie se fera en fonction des réglages d'assignation de sortie du patch assigné à la partie. Par exemple, dans un patch où le tone 1 est réglé sur EFX et les tones 2–4 sur MIX, EFX ne s'appliquera qu'au tone 1 et pas aux tones 2–4.

Autres valeurs de réglage

PAT-B, C: Identique à "PAT-A."

EFX-A—C: Le son sera produit au travers de reverb, chorus et EFX. L'assignation de sortie de chaque patch (pour chaque tone) sera ignorée.

MIX: Le son sera produit au travers de la reverb, du chorus et par les prises de sortie "MIX". Utilisez ce réglage lorsque vous désirez utiliser reverb et chorus mais pas EFX.

DIR1, 2: Le son sera produit par les prises de sortie "DIRECT1" ou "DIRECT2". Utilisez ce réglage lorsque vous désirez utiliser une unité d'effet externe et pas les effets internes du JV-2080.

EFX-A Source

Ce réglage détermine quels réglages EFX seront utilisés. Un réglage "PART1" signifie que les réglages d'EFX (type, niveau d'envoi à la reverb, niveau d'envoi au chorus, niveau de sortie et assignation de sortie, tout cela pour EFX) du patch assigné en partie 1 seront utilisés. Cela signifie que lorsque le réglage EFX-A Source est changé, cinq réglages EFX changent simultanément. Aussi, lorsque le curseur est placé sur un réglage EFX, un symbole * apparaît, indiquant que c'est un élément réglé par le patch.

Autres valeurs de réglage

Part 2—9, 11—16: Les réglages d'EFX du patch assigné à chaque partie seront utilisés.

PERFORM: Les réglages d'EFX appartenant à la performance sélectionnée seront utilisés. Un seul type de réglage EFX peut être fait pour chaque performance.

De la même façon que pour les patches, les niveaux d'envoi à la reverb, d'envoi au chorus et d'envoi en MIX/EFX sont des réglages qui ajustent l'amplitude de reverb, l'amplitude de chorus, l'amplitude d'EFX et le volume d'EFX. Si EFX n'est pas utilisé, le niveau d'envoi en MIX/EFX règle le volume.

6

Presser PART SELECT [4/12] sélectionnera la partie et presser PART SELECT [6/14] sélectionnera la partie 6.

Faisons maintenant les réglages d'effet pour les parties 4 et 6.

Les réglages sont :

Partie 4 Output Assign: PAT-B EFX-B Source: Part 4

Partie 6 Output Assign: PAT-C EFX-C Source: Part 6

De cette façon, quand Output Assign est réglé sur "PAT-A," "PAT-B," et "PAT-C,"

pour "PAT-A" → EFX-A Source

pour "PAT-B" → EFX-B Source

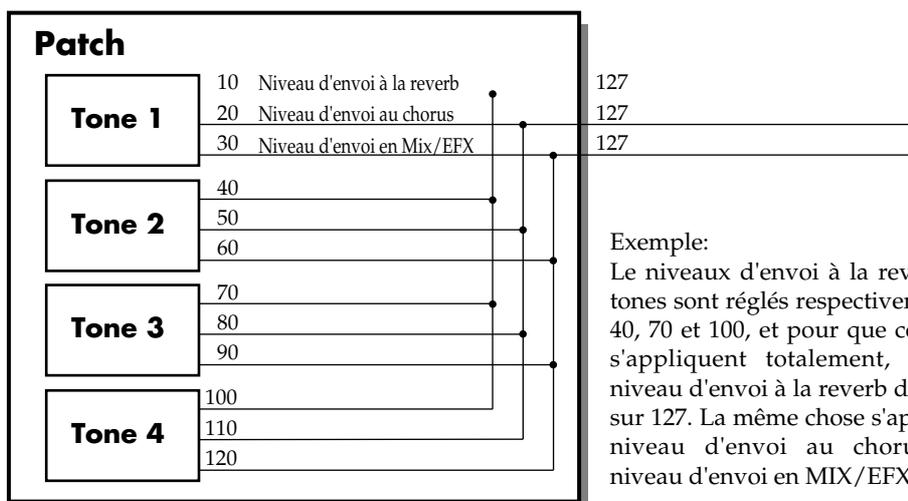
pour "PAT-C" → EFX-C Source

sera automatiquement sélectionné. En faisant différents réglages pour chaque "EFX-A—C Source", vous pouvez utiliser trois types d'EFX.

Bien sûr, les patches assignés aux parties sélectionnées pour "EFX-A—C Source" doivent chacun utiliser différents effets EFX. Dans la performance servant d'exemple, les patches assignés aux parties 1, 4 et 6 utilisent respectivement Phaser, Rotary et Overdrive.

La même chose s'applique quand Output Assign est sur "EFX-A," "EFX-B," et "EFX-C."

Quand Output Assign est sur "PAT-A—C," le niveau d'envoi à la reverb, le niveau d'envoi au chorus et le niveau d'envoi en MIX/EFX du patch (pour chaque tone) et de la partie sont tous les deux efficaces. Si vous désirez que les différents réglages de niveau du patch (pour chaque tone) soient produits tels quels, réglez les différents niveaux de partie sur 127. (Pour "EFX-A—C," les différents réglages de niveau du patch (pour chaque tone) seront ignorés)



* Sachez que "PAT-A" et "EFX-A," "PAT-B" et "EFX-B," ainsi que "PAT-C" et "EFX-C" partagent respectivement la même source EFX-A—C.

* Pour des détails sur les autres réglages d'effet, référez-vous au mode d'emploi. (→p. 28—55)

Remarque en cas de réglage d'Output Assign sur "PAT-A—C"

Quand Output Assign est réglé sur "PAT-A—C," le type d'EFX apparaît toujours dans l'afficheur. Toutefois, vous devez savoir que l'effet EFX ne s'appliquera pas si le patch (chaque tone) assigné à cette partie n'est pas réglé pour utiliser l'EFX (c'est-à-dire s'il y a un réglage d'assignation de sortie autre que EFX).

Nous vous recommandons d'utiliser "PAT-A—C" quand sont assignés des patches utilisant l'effet EFX.

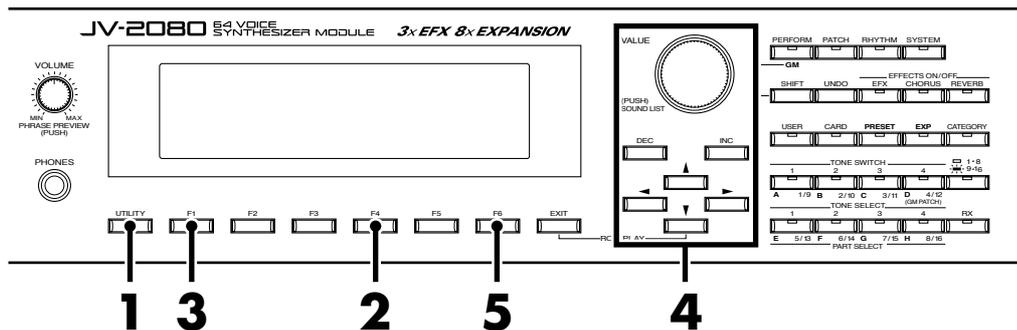
Remarque en cas de modification et de sauvegarde des réglages d'EFX

Quand EFX-A—C Source a un réglage dans la plage Partie 1—9 ou 11—16, modifier le réglage EFX aura pour résultat de modifier les réglages du patch assigné à la partie spécifiée par EFX 1—C Source. Cela signifie que devrez sauvegarder la performance après avoir sauvegardé le patch. Pour des détails, référez-vous au mode d'emploi →p. 57.

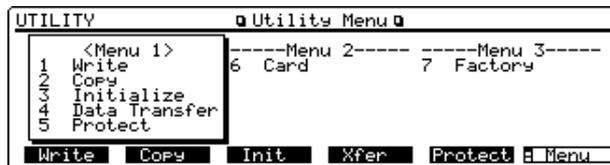
Enregistrement des réglages de performance en début de morceau

A présent, connectons un séquenceur MIDI externe et lançons l'enregistrement.

D'abord, enregistrez les réglages de performance au début du morceau. Si cela est fait, la reproduction du morceau depuis son début réglera automatiquement le JV-2080 lors de la reproduction exactement comme il l'était durant l'enregistrement (quelle que soit votre performance sélectionnée avant le début de la reproduction), ce qui assurera une reproduction avec les sons et réglages corrects.



- 1** Assurez-vous que la page **PERFORM Play** est affichée et pressez **[UTILITY]** pour allumer l'indicateur.



- 2** Pressez **[F4] (Xfer)**.

- 3** Pressez **[F1] (to MIDI)**.

La page Data Transfer to MIDI apparaîtra.

- 4** Utilisez **[◀] [▶]** pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler et réglez la valeur en tournant la molette **VALUE**.



Faites les réglages suivants.

Source : PERFORM TEMP: -PATCH

5

Placez votre séquenceur en mode d'enregistrement et pressez [F6] (Execute) pour transmettre les réglages de performance.

.....

Enregistrement de chaque partie

Ensuite, nous enregistrerons les données musicales de chaque partie sur des pistes indépendantes du séquenceur.

Afin de ne pas effacer les réglages de performance enregistrés au début du morceau, nous commencerons à enregistrer le morceau à partir de la mesure suivant celle où ont été enregistrés les réglages de performance. Nous enregistrerons les pistes dans l'ordre batterie → basse → accompagnement → mélodie, tout en écoutant à chaque fois les pistes enregistrées préalablement.

Enregistrez les pistes dans l'ordre suivant : l'ensemble rythmique de la partie 10, la basse de la partie 2, la guitare de la partie 6, l'orgue de la partie 4 et le clavier de la partie 1. Durant ce procédé, vous devrez changer le canal MIDI de transmission de votre clavier MIDI ou de votre séquenceur MIDI en suivant l'ordre canal 10 → canal 2 → canal 6 → canal 4 → canal 1.

.....

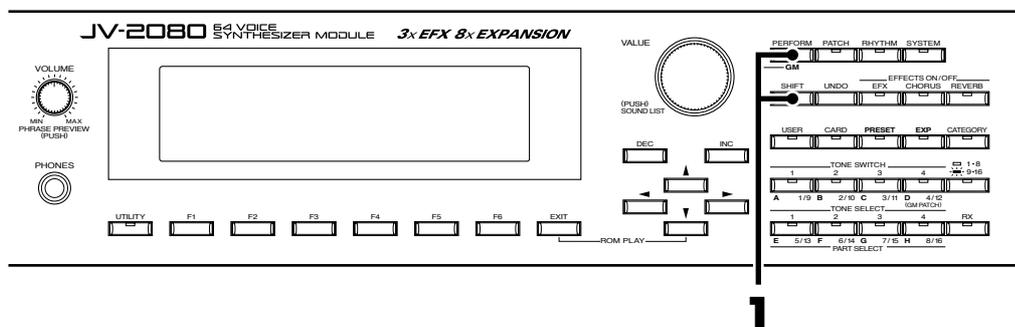
Modification des réglages de chaque partie

Lorsque vous avez fini d'enregistrer toutes les parties, faites reproduire le morceau et écouter le résultat.

Si vous modifiez les réglages de chaque partie (volume et panoramique, etc.), vous devrez ré-enregistrer les nouveaux réglages de performance au début du morceau (→p. 40).

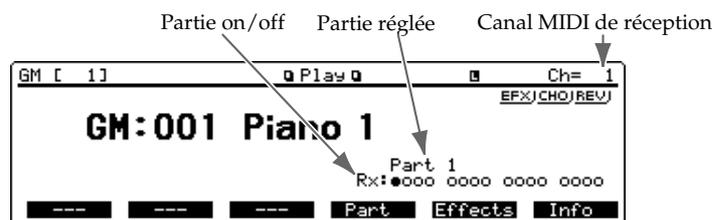
Emploi du JV-2080 comme module de sons GM

Le JV-2080 peut servir de module de sons compatible GM. Dans ce cas, il fonctionnera comme une performance dans laquelle la partie 10 est assignée à un ensemble rythmique compatible GM et les autres parties à des patches compatibles GM.



1 Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [PERFORM].

La page GM Play page apparaîtra. Le patch ou ensemble rythmique assigné à chaque partie s'affichera.



Le module de sons sera initialisé selon les réglages de base du système GM. A cet instant, la partie 10 sera toujours assignée à l'ensemble rythmique GM et les autres parties au Piano 1.

De la même façon que pour une performance, vous pouvez assigner différents patches GM ou ensembles rythmiques GM à chaque partie, et commuter on/off chaque partie.



* En mode Système GM, le canal de réception de chaque partie est fixe : Partie 1 = canal 1, Partie 2 = canal 2, Partie 3 = canal 3, ... Partie 16 = canal 16.

* Il n'est pas possible de sauvegarder les réglages GM.

Emploi du JV-2080 pour le jeu en direct

Sélection des patches du JV-2080 depuis un appareil externe

En recevant des messages MIDI, le JV-2080 peut changer de patch (y compris de patch pour chacune des parties d'une performance) ou d'ensemble rythmique.

Cela se fait à l'aide de messages MIDI de sélection de banque (commandes numéro 0 ou 32) et de messages de changement de programme.

A titre d'exemple, changeons le patch en patch USER:002 Keep :-).

- 1** Pressez [PATCH] pour sélectionner la page PATCH Play.
- 2** Réglez le canal de transmission de votre appareil MIDI externe (clavier MIDI etc.) pour qu'il corresponde au canal MIDI de réception du JV-2080 (→p. 9)
- 3** Transmettez un message de MSB de sélection de banque (commande numéro 0) d'une valeur de "80" au JV-2080.
- 4** Transmettez un message de LSB de sélection de banque (commande numéro 32) d'une valeur de "0" au JV-2080.
- 5** Transmettez un message de changement de programme d'une valeur de "2" au JV-2080.



* Si le JV-2080 ne reçoit qu'un message de changement de programme sans recevoir de message de sélection de banque, il passe immédiatement au patch ou ensemble rythmique sélectionné dans le même groupe. Cela signifie que même si vous utilisez un appareil MIDI externe incapable de transmettre des messages de sélection de banque, il vous suffit de placer les patches que vous désirez utiliser en tant que user (Sauvegarde en mémoire interne → Mode d'emploi p. 56, Transmission en mémoire interne → Mode d'emploi p. 131), et de sélectionner un patch user avant de commencer pour que les patches désirés puissent être sélectionnés par transmission des seuls messages de changement de programme.

* Vous pouvez également utiliser des messages MIDI pour alterner entre patch, performance et mode GM. (→ Mode d'emploi p. 22)



* Si le canal de réception MIDI d'une partie dans la performance est le même que le canal de commande de performance (Performance Ctrl-Ch), ce dernier réglage aura priorité et les messages de changement de programme reçus seront changés de performance →p. 45, → Mode d'emploi p. 21)

Changement du patch d'une partie dans une performance

A l'étape 1, pressez [PERFORM] pour afficher la page PERFORM Play.

A l'étape 2, réglez le canal MIDI de réception de la partie désirée à l'intérieur de la performance (→p. 31).

Activez également la partie dont vous désirez changer le patch (→p. 26).

Changement d'un ensemble rythmique

A l'étape 1, réglez le canal MIDI de réception de la partie 10 de la performance (→p. 31).

A l'étape 2, pressez [RHYTHM] pour afficher la page RHYTHM Play.

Les numéros de sélection de banque et de changement de programme correspondent aux différents patches et ensembles rythmiques comme suit.

Patches

Groupe de patches	Numéro de patch	Numéro de sélection de banque		
		MSB	LSB	Numéro de prog.
USER	001—128	80	00	001—128
PR-A	001—128	81	00	001—128
PR-B	001—128	81	01	001—128
PR-C	001—128	81	02	001—128
GM	001—128	81	03	001—128
PR-E	001—128	81	04	001—128
CARD	001—128	82	00	001—128
XP-A	001—128	84	00	001—128
XP-A	129—255	84	01	001—127
XP-B	001—128	84	02	001—128
XP-B	129—255	84	03	001—127
XP-C	001—128	84	04	001—128
XP-C	129—255	84	05	001—127
XP-D	001—128	84	06	001—128
XP-D	129—255	84	07	001—127
XP-E	001—128	84	08	001—128
XP-E	129—255	84	09	001—127
XP-F	001—128	84	10	001—128
XP-F	129—255	84	11	001—127
XP-G	001—128	84	12	001—128
XP-G	129—255	84	13	001—127
XP-H	001—128	84	14	001—128
XP-H	129—255	84	15	001—127

Ensembles rythmiques

Groupe d'ens. ryth.	Numéro d'ens. ryth.	Numéro de sélection de banque		
		MSB	LSB	Numéro de prog.
USER	001, 002	80	00	001, 002
PR-A	001, 002	81	00	001, 002
PR-B	001, 002	81	01	001, 002
PR-C	001, 002	81	02	001, 002
GM	001, 002	81	03	001, 002
PR-E	001, 002	81	04	001, 002
CARD	001, 002	82	00	001, 002
XP-A	001—128	84	00	001—128
XP-A	129—255	84	01	001—127
XP-B	001—128	84	02	001—128
XP-B	129—255	84	03	001—127
XP-C	001—128	84	04	001—128
XP-C	129—255	84	05	001—127
XP-D	001—128	84	06	001—128
XP-D	129—255	84	07	001—127
XP-E	001—128	84	08	001—128
XP-E	129—255	84	09	001—127
XP-F	001—128	84	10	001—128
XP-F	129—255	84	11	001—127
XP-G	001—128	84	12	001—128
XP-G	129—255	84	13	001—127
XP-H	001—128	84	14	001—128
XP-H	129—255	84	15	001—127

Sélection des performances du JV-2080 depuis un appareil externe

Pour sélectionner les performances, faites correspondre le canal de transmission de l'appareil MIDI externe avec le canal de commande de performance (Performance Ctrl-Ch) du JV-2080 et transmettez les messages de sélection de banque et de changement de programme reçus.

Avec les réglages d'usine, Performance Ctrl-Ch est réglé sur le 16.

Dans l'exemple suivant, nous réglerons le canal de transmission de l'appareil externe sur 16 et sélectionnerons comme performance USER:002 HardRock Uni.

1 Pressez [PERFORM] pour afficher la page **PERFORM Play**.

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

Pour la procédure, référez-vous au mode d'emploi de votre appareil externe.

3 Transmettez un message de MSB de sélection de banque (commande numéro 0) d'une valeur de "80" au JV-2080.

4 Transmettez un message de LSB de sélection de banque (commande numéro 32) d'une valeur de "0" au JV-2080.

5 Transmettez un message de changement de programme d'une valeur de "2" au JV-2080.



* Comme dans le cas des patches ou ensembles rythmiques, si le JV-2080 ne reçoit qu'un message de changement de programme sans message de sélection de banque, il passe immédiatement à la performance sélectionnée dans le même groupe.

* Vous pouvez également utiliser des messages MIDI pour alterner entre patch, performance et mode GM. (→ Mode d'emploi p. 22)

Réglage du canal de commande de la performance

En page PERFORM Play, pressez [SYSTEM] puis [F3] (MIDI) pour afficher la page MIDI Param 1, puis réglez Performance Ctrl-Ch. (→ Mode d'emploi p. 136)

Les numéros de sélection de banque et de changement de programme correspondent aux différentes performances comme suit.

Performances

Groupe de performances	Numéro de performance	Numéro de sélection de banque		
		MSB	LSB	Numéro de programme
USER	001—032	80	00	001—032
PR-A	001—032	81	00	001—032
PR-B	001—032	81	01	001—032
CARD	001—032	82	00	001—032

Superposition des patches du JV-2080 avec les sons d'un autre synthétiseur

Si vous désirez superposer les sons de votre synthétiseur avec celui d'un patch du JV-2080, réglez le canal MIDI de transmission de votre synthétiseur comme le canal MIDI de réception du JV-2080.

1 Sélectionnez un son sur votre synthétiseur

2 Sélectionnez un patch sur le JV-2080. (→p. 10)

3 Réglez le canal MIDI transmis sur votre synthétiseur pour qu'il corresponde au canal MIDI de réception du JV-2080. (→p. 9)

Quand ces réglages sont terminés, jouez sur votre synthétiseur et écoutez le résultat.

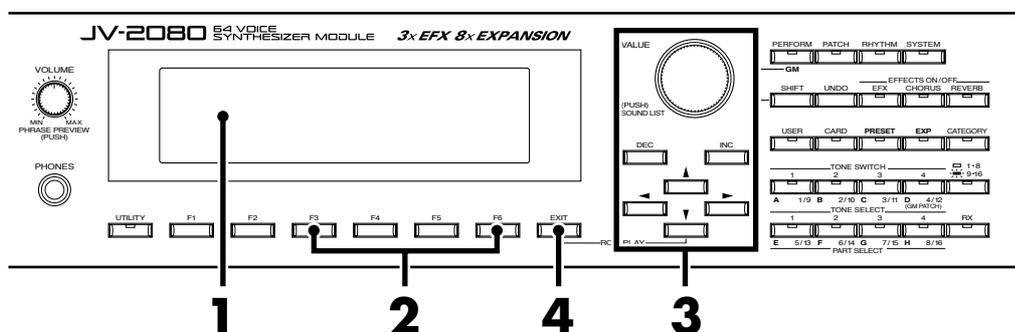
Note

* Si le commutateur de réception de changement de programme (Rx Program Change) et le commutateur de réception de sélection de banque (Rx Bank select) sont sur ON, prenez garde car sélectionner un son sur votre synthétiseur après l'étape 3 fera également changer le patch du JV-2080 (ces réglages sont faits en page MIDI Param 2 du mode système → Mode d'emploi p. 137)

..... Changement des réglages d'EFX du JV-2080 depuis un appareil MIDI externe

Avec le JV-2080, un instrument de commande MIDI externe (levier de modulation, pédale commutateur, pédale d'expression etc.) peut servir à aisément modifier les réglages d'EFX pendant que vous jouez.

Ici, nous aurons un exemple d'emploi du levier de modulation (ou molette de modulation) pour modifier la vitesse de l'effet rotatif (Rotary).



1 Sélectionnez le patch PR-A:050 Perky B. (→p. 10)

Le patch PR-A:050 Perky B utilise l'EFX 8:ROTARY.

2 Pressez [F6] (Effects), puis [F3] (EFX Ctl).

La page EFX Control apparaîtra.



3 Utilisez [◀][▶] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler et faites les réglages suivants en tournant la molette VALUE

EFX Ctrl 1 MODULATION: +63 → (Speed)

Notez que la vitesse (Speed) de l'effet Rotary augmente lorsque vous pressez le levier de modulation (ou montez la molette de modulation).

4 Pressez [EXIT] pour retourner à la page PATCH Play.



- * Si vous désirez continuer à jouer avec les deux mains pendant que vous modifiez la vitesse de l'effet rotatif, vous pouvez utiliser une pédale commutateur comme commande MIDI à la place du levier de modulation et ainsi utiliser votre pied pour piloter l'effet (→ Mode d'emploi p. 105)
- * Les réglages d'EFX qui peuvent être modifiés dépendront des types d'EFX (→ Mode d'emploi p. 104)
- * De la même façon, vous pouvez utiliser un instrument de commande MIDI externe pour aisément modifier les réglages des tones qui constituent le patch dont vous jouez (→ Mode d'emploi p. 106)

Biographie des compositeurs

Timepeace

Scott Tibbs

Musique par Scott Tibbs

Copyright © 1996, Roland Corporation US

Scott Tibbs a dirigé et joué avec plusieurs groupes orchestraux, dont l'Atlanta Symphony Orchestra, au travers des États-Unis, du Canada, de l'Amérique Latine et du Japon. Ses divers domaines de composition vont du cinéma, du théâtre et de la télévision aux prestations symphoniques sur scène. Ces quatre dernières années, il a enseigné la composition musicale et la théorie à UCLA où il a reçu un diplôme Ph.D. en composition. Il s'est produit avec des artistes célèbres tels que Dizzy Gillespie, Bill Cosby, Jerry Sienfeld et Bobby Shew, entre autres.

Denki

Ryeland Allison

Musique par Ryeland Allison

Copyright © 1996, Silver Outlet Music BMI

Ryeland réalise des rythmiques électroniques à la vitesse du son, incluant des cadences de transistor pilotées par ordinateur. Abeille affairée sur la côte tellurique créant une réalité distordue, des sons cybériens et durant le crépuscule : son dynamisme pille d'un coup la vibrance des fréquences aimant la paix. Il secoue à distance la droiture de la distance à la jeunesse, entourant son testament de relatifs positifs ambrosiaques, activant tous les résultats utilisables.

Il est fier de vous présenter cela.

Short Cuts

Yuuki Kato

Musique par Yuuki Kato

Copyright © 1996, Roland Corporation

Guitariste, bassiste et batteur. A présent, il dirige Music Brains, Inc. Cette société est impliquée dans divers types de production musicales telles que CD et musiques d'ambiance, et est basé dans un home studio (dans la région Setagaya de Tokyo) qui a été conçu dans un "environnement" global optimisé pour les instruments acoustiques et ordinateur. Les œuvres de cette société comprennent des données de démonstration pour les produits Roland tels que SC-88Pro et KR, et de nombreux titres pour les données musicales SMF Roland. Dans cette démonstration, la direction est assurée par le directeur en chef de Music Brains, Takayuki Nagatani.

Attention :

Tous droits réservés. L'emploi non autorisé de ces éléments pour tout autre but que l'écoute privée est une violation des lois en vigueur.

Roland Corporation

JV-2080

64 VOICE SYNTHESIZER MODULE

3x EFX
8x EXPANSION

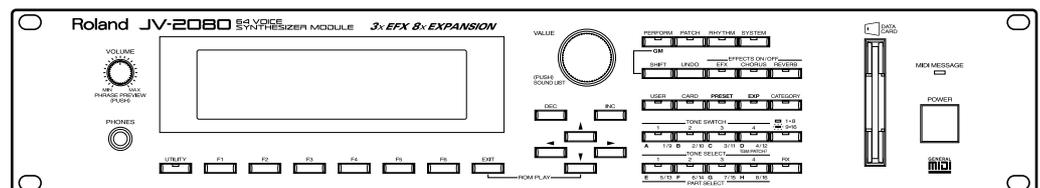
MODE D'EMPLOI

Avant d'utiliser cette unité, lisez attentivement les sections intitulées: "INSTRUCTIONS DE SECURITÉ IMPORTANTES" (p. 2), "EMPLOI SANS DANGER DE L'UNITÉ" (p. 3), et "REMARQUES IMPORTANTES" (p. 6). Ces sections contiennent des informations importantes pour le bon fonctionnement de l'unité. De plus, pour vous assurer une bonne compréhension de toutes les fonctions offertes par votre nouvel appareil, ce manuel doit être lu dans sa totalité. Il doit ensuite être conservé à disposition pour référence ultérieure.

La documentation du JV-2080 est constituée de deux manuels: "Prise en main" et "Mode d'emploi". La "Prise en main" explique les fonctions de base du JV-2080 à l'aide d'exemples réels. Le "Mode d'emploi" explique les fonctions par thèmes. Utilisez la table des matières, l'index et la liste des fonctions par affichage pour trouver la section qui contient des informations dont vous avez besoin.

Conventions utilisées dans ce manuel

- Les notes entre crochets [] indiquent les boutons de façade.
Exemple: [PERFORM] indique le bouton PERFORM.
- L'ordre dans lequel les boutons doivent être pressés est souvent indiqué par des mots entre crochets [], associés à des symboles + et →.
Exemple: [SHIFT] + [PERFORM] → [F4] (Part)
signifie que vous devez tenir enfoncé le bouton SHIFT et pressez le bouton PERFORM, puis presser le bouton F4 (Part).
- (→ p. 00) indique une page de référence.



Copyright © 1996 ROLAND CORPORATION

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

 CAUTION RISK OF ELECTRIC SHOCK DO NOT OPEN	
ATTENTION: RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS OUVRIIR	
CAUTION: TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK, DO NOT REMOVE COVER (OR BACK). NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE. REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.	



L'éclair dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence à l'intérieur de l'appareil d'une tension électrique de force suffisante pour constituer un risque de choc électrique.



Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'instructions importantes pour l'emploi et la maintenance de l'appareil dans les documents qui l'accompagnent.

INSTRUCTIONS CONCERNANT LE RISQUE D'INCENDIE, CHOC ÉLECTRIQUE, OU BLESSURES

INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES CONSERVEZ CES INSTRUCTIONS

ATTENTION - Avec des appareils électriques, des précautions de base doivent être suivies, notamment celles ci-dessous :

1. Lisez toutes les instructions avant d'employer l'appareil.
2. N'utilisez pas cet appareil près d'eau – par exemple, près d'une baignoire, d'un évier, d'une piscine, sur un sol humide ou équivalent.
3. Cet appareil ne doit être utilisé qu'avec un support ou stand recommandé par le fabricant.
4. Cet appareil, seul ou associé avec un amplificateur et des écouteurs ou haut-parleurs, peut produire des niveaux sonores capables d'entraîner une perte définitive d'audition. Ne l'utilisez pas longtemps à fort volume ou à un niveau inconfortable. Si vous ressentez une perte d'audition ou des bourdonnements d'oreille, vous devez consulter un spécialiste des troubles auditifs.
5. L'appareil doit être placé pour que sa localisation et sa position n'interfèrent pas avec sa propre ventilation.
6. L'appareil doit être gardé à distance des sources de chaleur telles que radiateurs, accumulateurs ou autres appareils produisant de la chaleur.
7. L'appareil ne doit être connecté qu'à une alimentation du type décrit dans le mode d'emploi ou indiqué sur l'appareil lui-même.
8. Le cordon d'alimentation de l'appareil doit être déconnecté de la prise murale en cas d'inutilisation prolongée.
9. Prenez garde à ne laisser aucun objet ou liquide pénétrer dans l'appareil par ses ouvertures.
10. L'appareil doit être examiné par un technicien qualifié lorsque :
 - A. Le cordon ou la fiche d'alimentation a été endommagé.
 - B. Un objet ou du liquide ont réussi à s'immiscer à l'intérieur de l'appareil.
 - C. L'appareil a été exposé à la pluie.
 - D. L'appareil ne semble pas fonctionner normalement ou manifeste un changement notable de performances.
 - E. L'appareil est tombé, ou bien son boîtier a été endommagé.
11. Ne tentez aucune intervention sur l'appareil en dehors de ce qui est décrit dans les instructions d'entretien. Toute autre intervention doit être effectuée par un personnel de maintenance qualifié.

Pour le Canada

Pour fiche de terre :

CAUTION: TO PREVENT ELECTRIC SHOCK, MATCH WIDE BLADE OF PLUG TO WIDE SLOT, FULLY INSERT.
ATTENTION: POUR ÉVITER LES CHOCS ÉLECTRIQUES, INTRODUIRE LA LAME LA PLUS LARGE DE LA FICHE DANS LA BORNE CORRESPONDANTE DE LA PRISE ET POUSSER JUSQU' AU FOND.

CONSIGNES DE SECURITÉ

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

A propos des symboles ⚠ Avertissement et ⚠ Précaution

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

A propos des symboles

	Le symbole ⚠ alerte l'utilisateur d'instructions importantes ou de mise en garde. La signification du symbole est déterminée par ce que contient le triangle. Dans le cas du symbole de gauche, il sert pour des précautions générales, des mises en garde ou alertes vis-à-vis d'un danger.
	Le symbole ⚠ prévient l'utilisateur des interdictions. Ce qui ne doit 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 cette unité, veuillez à lire les instructions ci-dessous et dans le mode d'emploi. 
- N'ouvrez pas l'unité et n'effectuez pas vous-même des modifications internes (la seule exception dans ce manuel vous fournit des instructions à suivre chronologiquement afin de mettre en place des options installables par l'utilisateur, p. 9). 
- Make sure you always have the unit placed so it is level and sure to remain stable. Never place it on stands that could wobble, or on inclined surfaces. 
- N'endommagez pas le cordon d'alimentation. Ne le tordez pas, ne marchez pas dessus, ne le surchargez pas, etc. Un cordon endommagé peut facilement devenir un risque de choc ou d'incendie. N'utilisez jamais un cordon après qu'il ait été endommagé. 
- Dans les maisons où vivent de petits enfants, un adulte doit veiller à ce que l'enfant puisse suivre les règles d'emploi sans danger de l'unité. 
- Protégez l'unité des chocs violents. (ne la laissez pas tomber) 
- Ne faites pas partager au cordon d'alimentation de l'unité une prise murale avec un nombre excessif d'autres unités. Soyez particulièrement attentif avec des multiprises. La puissance totale utilisée par tous les appareils connectés ne doit jamais excéder la puissance (watts/ampères) de la multiprise. Une demande excessive peut augmenter la température du câble et même entraîner une fusion. 
- Avant d'utiliser l'unité dans un pays étranger, contactez votre revendeur ou un service de maintenance qualifié. 
- Éteignez toujours l'unité et débranchez le cordon d'alimentation avant d'installer une carte (série SR-JV80; p. 9). 

⚠ PRECAUTIONS

- Saisissez toujours la fiche du cordon d'alimentation lorsque vous branchez ou débranchez celui-ci. 
- Évitez de pincer cordons et câbles. De plus, tous les cordons et câbles doivent être placés hors de portée des enfants. 
- Ne montez jamais sur l'unité et ne la surchargez d'aucun objet lourd. 
- Ne saisissez jamais le cordon d'alimentation ni ses fiches avec des mains humides lorsque vous le branchez ou le débranchez d'une prise murale ou de ses unités 
- Avant de déplacer l'unité, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale et débranchez tous les câbles des autres appareils externes. 
- Avant de nettoyer l'unité, éteignez-la et débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale. 
- Si la foudre est annoncée dans la région, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale. 
- Installez uniquement des cartes spécifiques (série SR-JV80). Utilisez uniquement les vis fournies (p. 9). 

Sommaire

Conventions utilisées dans ce manuel.....	1
EMPLOI SANS DANGER DE L'UNITÉ	3
REMARQUES IMPORTANTES.....	6

Chapitre 1. Démarrage

Fonctions principales du JV-2080	8
Précautions lors de l'installation de carte d'extension d'ondes.....	9
Emploi de carte de données	10
Avant d'utiliser des cartes data.....	10
Formatage d'une carte mémoire	10
Emploi d'une carte data	11
Description externe.....	12
Face avant.....	12
Face arrière.....	14

Chapitre 2.

Guide thématique du fonctionnement de base

Sélection d'un son (Performance, Patch et ensemble rythmique) et jeu	16
Réglage du canal de réception	16
Parties d'une performance.....	16
Mode Patch	16
Sélection des performances, patches et ensembles rythmiques	17
Sélection depuis la liste de sons.....	18
Sélection des patches par catégorie.....	19
Sélection par messages MIDI depuis un appareil MIDI externe.....	20
A propos des affichages principaux (PERFORM Play, PATCH Play, RHYTHM Play)	22
Ecoute des sons avec seulement le JV-2080 (PHRASE PREVIEW).....	23
Sélection de la méthode d'écoute (Phrase / Chord / Single)	23
Produire le patch une octave plus haut (plus bas) ([▲][▼])....	23
Sélection de la façon dont un patch jouera (Polyphonique/Monophonique)	24
Réglages d'effet.....	25
Commutation On/Off des effets ([EFX], [CHORUS], [REVERB])	25
Choix de la structure d'effet	25
Patch	25
Performance.....	28
Ensemble rythmique	32
Système GM.....	32
Modification des réglages des 40 types d'EFX.....	33
Modification des réglages de chorus.....	53
Modification des réglages de reverb	54
Copie des réglages d'effet	55
Sauvegarde d'un son que vous avez créé.56	
Sauvegarde en mémoire interne	56

Comparaison avec le patch présent en destination de sauvegarde.....	57
Sauvegarde sur une carte DATA	58
Sauvegarde vers un appareil MIDI externe	58
Modification du nom.....	59
Copie d'un nom.....	60
Restauration des données preset d'usine (Initialisation)...	60
Protection de la mémoire interne.....	61

Création d'une performance.....63

Astuces pour créer une performance	63
Initialisation—Création d'une performance sans base de départ	63
Sélection des parties que vous utiliserez (Part On/Off)....	64
Réglages pour chaque partie	64
Keyboard Range.....	66
Sélection de patch / volume / panoramique / hauteur / polyphonie.....	66
Réglages relatifs au MIDI	67
Effects	68
Copie des réglages d'une autre partie.....	68
Création des patches pour chaque partie en restant en mode Performance.....	69

Création d'un patch.....70

Organisation d'un patch.....	70
Les patches ont 1—4 tones	70
Organisation d'un tone	70
Astuces pour créer un patch.....	70
Sélection des tones qui joueront (Tone On/Off)	71
Réglages communs à la totalité du patch	71
Réglages pour chaque tone.....	77
Astuces pour la sélection d'une forme d'onde.....	79
Modification de la forme d'onde et de hauteur.....	79
Emploi du filtre pour modifier la brillance.....	83
Changement du volume du son	85
Application de Vibrato ou Tremolo	86
Faire les réglages d'effet.....	89
Copier les réglages de tone	89

Créer un ensemble rythmique

Structure des instruments de percussion	90
Emploi d'un clavier MIDI pour sélectionner l'instrument de percussion à régler	90
Réglages de chaque instrument de percussion.....	91
Astuces pour la sélection de forme d'onde	92
Modification de la forme d'onde et de hauteur.....	92
Emploi du filtre pour modifier la brillance.....	94
Changement du volume du son	95
Amplitude de pitch bend /Interdiction de jeu simultané /Donner une chute naturelle au son.....	96
Faire les réglages de d'effet	96
Copie des réglages d'instrument de percussion.....	97

Accord

Réglages généraux	98
Accord général et transposition générale.....	98
Tempérament	98
Réglages pour chaque partie d'une performance.....	99
Coarse Tune (Accord grossier)	99

Fine Tune (Accord fin)99

Restauration des réglages d'usine 100

Initialisation du son sélectionné.....100

Restauration de tous les réglages à leur valeur par défaut.....101

Chapitre 3.

Guide thématique du fonctionnement perfectionné

Emploi des commandes multiples pour des changements de son en temps réel 104

Modification des réglages d'EFX104

Modification des réglages de tone106

Jeu d'un patch en synchronisation avec l'horloge (Tempo) 110

Synchronisation de la fréquence du LFO sur l'horloge...110

Synchronisation sur l'horloge de tempo des changements d'EFX114

Synchronisation de boucles de phrase sur l'horloge de tempo.....117

Synchronisation du temps de retard sur l'horloge.....119

Emploi du JV-2080 comme module de sons GM 124

Commutation en module de sons GM.....124

Reproduction d'une séquence GM124

Coupage d'une partie musicale spécifique (Part On/Off).....125

Commutation On/off des effets ([EFX] [CHORUS] [REVERB])..125

Réglages pour chaque partie125

Sélection de patch/volume/panoramique/hauteur.....127

Effects127

Initialisation128

Transmission de données 129

Transmission vers l'appareil externe.....129

Transmission à une carte de données130

Transmission en mémoire interne131

Transmission de données en groupe.....132

Transmission de données entre carte DATA et mémoire interne132

Echange de données entre une carte DATA et la mémoire interne133

Réglages MIDI 135

Réglage du canal de réception135

Chaque partie d'une performance.....135

Mode Patch135

Réglage pour sélectionner les performances via les messages MIDI.....136

Réglage du numéro d'identification d'unité et des commutateurs généraux de transmission/réception .136

Réglages des commutateurs de réception137

Pour chaque partie d'une performance137

Pour chaque tone d'un patch138

Pour chaque instrument de percussion d'un ensemble rythmique.....139

Connexion des deux JV-2080 ou plus pour augmenter la polyphonie140

Sélection des messages MIDI140

Sélection des messages MIDI qui piloteront le volume140

Sélection des messages MIDI qui piloteront l'aftertouch.....140

Réglages généraux et contrôle du statut ... 142

Faire les réglages généraux.....142

Contraste de l'afficheur142

Maintien des notes lors de la sélection des patches ou d'un ensemble rythmique142

Statut de mise sous tension142

Jeu de caractères affichés142

Contrôle du statut143

Statut d'installation des cartes d'extension d'onde143

Nom de carte de données143

Statut des piles143

Statut de réception MIDI pour les parties d'une performance ou du système GM.....143

Chapter 4. Appendices

Liste des fonctions par affichage 146

Comment est organisé le JV-2080146

Performance ([PERFORM])148

Patch ([PATCH])149

Ensemble rythmique ([RHYTHM])150

Système GM (General MIDI) ([SHIFT]+[PERFORM]).....151

Système ([SYSTEM])152

Utility ([UTILITY])153

Mauvais fonctionnement..... 154

Message d'erreur 156

Liste des paramètres 158

Performance158

Patch160

Ensemble rythmique.....164

Système GM (General MIDI).....166

EFX 168

Système.....173

Réglages d'usine..... 175

Performances175

Patches176

Ensembles rythmiques180

Formes d'onde182

Équipement MIDI..... 184

Tableau d'équipement MIDI..... 195

Caractéristiques 196

Index 197

Information204

REMARQUES IMPORTANTES

En plus des éléments donnés dans "INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES" et "EMPLOI SANS DANGER DE L'UNITE" en pages 2 et 3, veuillez lire et suivre les conseils suivants :

Alimentation

- N'utilisez pas cette unité sur un circuit d'alimentation servant déjà à un appareil générateur de parasites (tel qu'un moteur électrique ou un système variateur de lumière).
- Avant de connecter cette unité à d'autres appareils, éteignez toutes les unités. Cela aidera à prévenir mauvais fonctionnements et/ou dommages causés aux enceintes et autres appareils.

Emplacement

- Employer cette unité près d'amplificateurs de puissance (ou autres équipements contenant de gros transformateurs) peut induire des parasites. Pour éliminer ce problème, changez l'orientation de cette unité ou éloignez-la de la source d'interférences.
- Cet appareil peut interférer avec la réception de radios et de télévision. Ne l'utilisez donc pas à proximité de tels récepteurs.

Maintenance

- Pour le nettoyage quotidien, essuyez l'unité avec un chiffon sec et doux ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l'eau. Pour ôter les taches rebelles, utilisez un détergent léger et non abrasif. Ensuite, essayez soigneusement l'unité avec un chiffon sec et doux.
- N'utilisez jamais d'essence, diluant, solvant ou alcool d'aucune sorte pour éviter le risque de décoloration et/ou déformation.

Réparations et données

- Sachez que toutes les données de la mémoire de l'unité peuvent être perdues si l'unité est envoyée en réparation. Les données importantes doivent être sauvegardées dans un autre appareil MIDI (tel qu'un séquenceur) ou écrites sur papier (si possible). Durant les réparations, tout le soin nécessaire est apporté pour éviter la perte des données. Toutefois, dans certains cas (notamment lorsqu'un circuit relatif à la mémoire elle-même est hors service), nous regrettons qu'il ne puisse être possible de recouvrer les données et Roland n'assume aucune responsabilité concernant une telle perte.

Sauvegarde de la mémoire

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

" Battery Low ! "

Précautions additionnelles

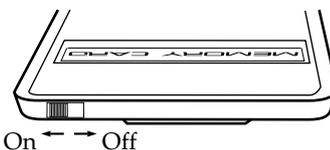
- Sachez que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un mauvais fonctionnement ou à une utilisation incorrecte de l'unité. Pour vous protéger contre le risque de perte de données importantes, nous vous recommandons de faire périodiquement dans un autre appareil MIDI (tel qu'un séquenceur) une copie de sauvegarde des données importantes que vous avez stockées dans la mémoire de l'unité.
- Malheureusement, il peut être impossible de restaurer le contenu de données qui ont été stockées sur une disquette une fois que ces données ont été perdues. Roland Corporation n'assume aucune responsabilité concernant une telle perte de données.

- Utilisez avec soin les boutons et curseurs ou autres commandes de l'unité, ainsi que ses prises et connecteurs. Un maniement brutal peut entraîner des mauvais fonctionnements.
- Ne heurtez jamais l'afficheur et ne lui appliquez aucune forte pression.
- Quand vous connectez/déconnectez tous les câbles, saisissez les fiches elles-mêmes – ne tirez jamais sur le câble. De cette façon, vous éviterez de causer des court-circuits et d'endommager les éléments internes du câble.
- Une petite quantité de chaleur émanera de l'appareil durant le fonctionnement normal.
- Pour éviter de gêner vos voisins, essayez de conserver le volume de l'unité à des niveaux raisonnables. Vous pouvez préférer utiliser des écouteurs, pour ne pas avoir à vous soucier de votre entourage (particulièrement lorsqu'il est tard la nuit).
- Lorsque vous devez transporter l'unité, emballez-la dans le carton (y compris les protections) dans lequel elle est arrivée, si possible. Autrement, vous devrez utiliser des matériaux d'emballage équivalents.

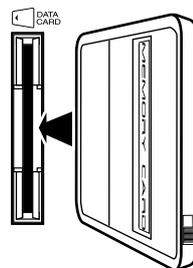
Avant d'utiliser des cartes

Emploi de cartes data

- Les cartes mémoire neuves n'ont pas leur pile installée. Avant de pouvoir les utiliser, vous devez d'abord insérer la pile (référez-vous aux instructions fournies avec la carte mémoire).
- Les cartes mémoire M-512E/M-256E sont dotées d'un commutateur de protection (PROTECT) qui peut protéger vos données d'un effacement accidentel. Il est recommandé de le laisser en position ON et de le passer en position OFF que lorsque vous devez écrire de nouvelles données sur la carte.



- Quand la pile d'une carte data est bientôt épuisée, le message "Data Card Battery Low" s'affiche à l'écran. Référez-vous aux instructions fournies avec la carte data et remplacez rapidement la pile pour éviter la perte des données que la carte contient.
- Carefully insert the DATA card all the way in—until it is firmly in place.



- Ne touchez jamais les connecteurs d'une carte data. Evitez également de laisser ces connecteurs s'encrasser.
- Les cartes data de la série PN-JV80 ne peuvent qu'être lues. On ne peut pas écrire de donnée sur ces cartes.

Chapitre 1.

Démarrage

Fonctions principales du JV-2080	8
Précautions lors de l'installation de carte d'extension d'ondes.....	9
Emploi de carte de données	10
Avant d'utiliser des cartes data.....	10
Formatage d'une carte mémoire	10
Emploi d'une carte data	11
Description externe.....	12
Face avant.....	12
Face arrière.....	14

Fonctions principales du JV-2080

Successeur du JV-1080, ce module de sons de synthétiseur offre encore plus de performances et de sons de haute qualité.

- La polyphonie maximale est de 64 notes et jusqu'à 16 parties peuvent être traitées simultanément.
- Un total de 768 patches (sons) ont été intégrés, y compris des patches pour le General MIDI.
- Compatible avec le système General MIDI.

Des effets puissants

- Trois systèmes d'effet différents sont inclus : un multi-effet (EFX) offre un total de 40 types d'effet (tels qu'égaliseur, effet rotatif et distorsion) et vous retrouverez des classiques tels que "reverb" et "chorus". Dans une performance (qui permet à 16 parties d'être utilisées simultanément), trois effets EFX différents plus chorus et reverb peuvent être utilisés simultanément, pour un total de cinq unités d'effet, ce qui autorise une expression musicale hautement sophistiquée.

Un affichage et des boutons conviviaux, avec des fonctions pratiques

- Le grand écran permet de visualiser un grand nombre d'informations à la fois et affiche également les informations graphiquement pour que les réglages puissent être faits de façon visuelle.
- Les boutons [F1]—[F6] situés sous l'écran changent de fonction avec la page actuellement affichée. Cela permet un fonctionnement intuitif avec moins de procédures confuses en façade.
- Une fonction de recherche de patch vous aide à naviguer au travers du grand nombre de patches pour trouver celui désiré.
- Une fonction d'écoute de patch vous permet d'utiliser une phrase pour écouter un patch sans besoin d'autre équipement.

Evolutivité pour tous vos besoins musicaux

- Jusqu'à 8 cartes d'extension d'onde (série SRJV-80 : optionnelles) peuvent être installées pour ajouter un maximum d'approximativement 2000 patches.

Compatibilité avec le JV-1080 et les XP-50/80

- Les patches sont compatibles non seulement avec le JV-1080, mais également avec le XP-50/80.
- Le JV-2080 peut reproduire correctement les données musicales créées avec le JV-1080 ou le XP-50/80.

Système General MIDI

Le système General MIDI est un ensemble de recommandations qui tendent à dépasser les limites des conceptions propriétaires et à standardiser les possibilités MIDI des unités génératrices de sons. Les générateurs de sons et les données musicales qui satisfont le standard General MIDI portent le logo General MIDI (). Les données musicales portant le logo General MIDI peuvent être reproduites par tout appareil de génération sonore compatible General MIDI pour donner essentiellement la même prestation musicale.

Précautions lors de l'installation de cartes d'extension d'ondes

Jusqu'à 8 cartes d'extension d'ondes optionnelles (série SRJV-80) peuvent être installées dans le JV-2080 pour augmenter le nombre de sons.

Les cartes d'extension d'ondes contiennent des données d'onde (forme d'onde), des patches et des ensembles rythmiques

Pour installer une carte d'extension d'onde, le couvercle du JV-2080 doit être retiré. Référez-vous au mode d'emploi de votre carte d'extension d'onde.

Ici, nous expliquerons quelques points qui doivent être suivis avec toute votre attention lorsque vous installez une carte dans le JV-2080.

Il y a 8 emplacements dans lesquels une carte peut être installée : de l'emplacement EXP A à l'emplacement EXP H. Ces emplacements correspondent aux groupes (XP-A—XP-H) qui peuvent être sélectionnés lorsque vous utilisez des ondes/patches/ensembles rythmiques d'une carte d'extension.

AVERTISSEMENT

- Eteignez toujours votre unité et débranchez son cordon d'alimentation avant toute tentative d'installation d'une carte (série SRJV-80).



PRECAUTIONS

- N'installez que des cartes spécifiées (série SRJV-80). Ne retirez que les vis indiquées.
- Pour éviter le risque de dommages causés aux éléments internes par de l'électricité statique, suivez attentivement les conseils ci-dessous lorsque vous maniez la carte.
 - 1 Avant de toucher la carte, saisissez d'abord un objet métallique (tel qu'un tuyau d'arrivée d'eau) pour être sûr de vous être déchargé de toute électricité statique.
 - 2 Lorsque vous maniez la carte, ne la saisissez que par ses côtés. Evitez de toucher les composants électroniques ou connecteurs.
- Ne touchez aucun des trajets du circuit imprimé ni de ses terminaux de connexion.
- N'utilisez pas de force excessive pour installer la carte. Si elle ne rentre pas correctement du premier coup, retirez-la et ré-essayez.
- Lorsque l'installation de la carte est terminée, recontrôlez votre travail.



Emploi de carte de données (Data)

Le JV-2080 peut utiliser des cartes de données optionnelles (carte data). Les deux types de cartes data sont disponibles :

CARTES MEMOIRE : M-512E, M-256E

Ce sont des cartes à lecture/écriture qui peuvent servir à stocker les données de performance, patches et ensembles rythmiques du JV-2080. Utilisez-les lorsque vous désirez sauvegarder des données pour lesquelles il n'y a plus de place dans le groupe user interne ou lorsque ces données créées doivent être utilisées sur un autre JV-2080.

Les cartes mémoire doivent être formatées avant d'être utilisées.

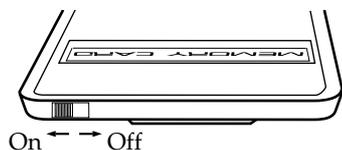
CARTES DE BIBLIOTHEQUE SONORE : série PN-JV80

Ce sont des cartes à lecture uniquement qui contiennent des données preset de performance, patch et ensemble rythmique.

Avant d'utiliser des cartes data

* Les cartes mémoire neuves n'ont pas leur pile installée. Avant de pouvoir les utiliser, vous devez d'abord insérer la pile (référez-vous aux instructions fournies avec la carte mémoire.

* Les cartes mémoire M-512E/M-256E sont dotées d'un commutateur de protection (PROTECT) qui peut protéger vos données d'un effacement accidentel. Il est recommandé de le laisser en position ON et de le passer en position OFF que lorsque vous devez écrire de nouvelles données sur la carte.



* Quand la pile d'une carte data est bientôt épuisée, le message "Data Card Battery Low" s'affiche à l'écran. Référez-vous aux instructions fournies avec la carte data et remplacez rapidement la pile pour éviter la perte des données que la carte contient.

* Comme il est possible de perdre les données lorsque la pile de la carte est remplacée, vous devez d'abord sauvegarder les données dans le groupe user du JV-2080 (→p. 56) ou dans un séquenceur MIDI externe (→p. 58), ou remplacer la pile tandis que la carte est insérée dans un JV-2080 allumé.

* Insérez soigneusement la carte data à fond dans sa fente, jusqu'à ce qu'elle soit fermement en place.

* Ne touchez jamais les connecteurs d'une carte data. Evitez également de laisser ces connecteurs s'encrasser.

* Les cartes data de la série PN-JV80 ne peuvent qu'être lues. On ne peut pas écrire de donnée sur ces cartes.

* Certaines cartes de bibliothèque sonore contiennent des patches qui utilisent des ondes seulement présentes sur les cartes d'extension d'onde optionnelle. Si vous utilisez de telles cartes de bibliothèque sonore conjointement à de multiples kits de cartes d'extension d'onde, veillez à ce que les cartes nécessaires soient installées dans l'emplacement EXP A (→p. 9).

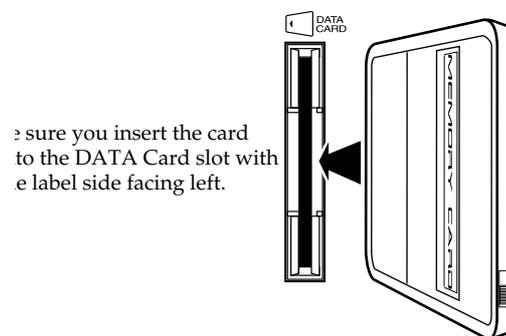
* Le JV-2080 peut lire des données de performance, patch et ensemble rythmique sur des cartes data créées pour le JV-1080.

* Le JV-2080 peut lire des données de patch et ensemble rythmique de cartes data du JV-1000/JV-90/JV-80/JV-880. Toutefois, comme certains des paramètres ont une structure différente, de telles données doivent être compensées, ce qui signifie que les données peuvent sonner différemment sur le JV-2080 par rapport au JV-1000/JV-90/JV-80/JV-880. Soyez en conscient.

Formatage d'une carte mémoire

Après avoir réglé sur off le commutateur de protection (PROTECT), utilisez la procédure suivante pour formater la carte.

1. Insérez la carte mémoire dans la fente pour carte.



2. Pressez [UTILITY] pour allumer son indicateur.

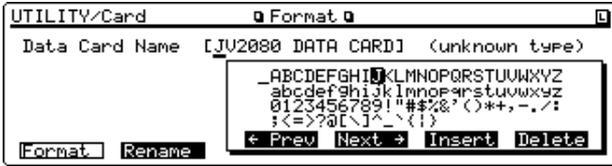
3. Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 2.

4. Pressez [F1] (Card).

5. Pressez [F1] (Format). La page Format apparaîtra.

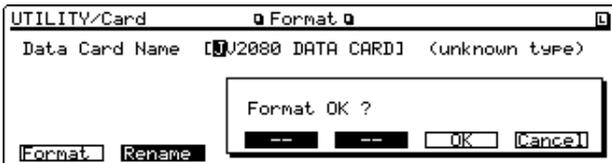
6. Assignez un nom à la carte mémoire. Pressez [F1] (Format) une fois encore.

Une liste des caractères qui peuvent être programmés apparaîtra.



7. Pressez la molette VALUE ou [F3] (← Prev) [F4] (Next→) pour déplacer le curseur à l'emplacement où vous désirez programmer un caractère.
8. En tournant la molette VALUE ou en utilisant [INC][DEC], ou [▲][▼][◀][▶], sélectionnez le caractère que vous désirez programmer.
Pour insérer un espace à l'emplacement du curseur, pressez [F5] (Insert).
Pour supprimer le caractère marqué par le curseur, pressez [F6] (Delete).
9. Répétez les étapes 7 et 8 pour terminer le nom.
10. Pressez [F1] (Format) ou [EXIT] pour retourner en page Format normale.
11. Pressez [F6] (Execute).

Un message vous demandera de confirmer si vous désirez réellement formater.



12. Pressez [F5] (OK) pour exécuter le formatage.
Performance, patch et ensemble rythmique PRA seront automatiquement écrits.

*Même sans afficher la liste des caractères, vous pouvez utiliser [◀][▶] en suivant l'étape 5 pour amener le curseur à l'emplacement où vous désirez programmer un caractère, puis tourner VALUE ou utiliser [INC][DEC] pour assigner un nom. Les caractères suivants peuvent être utilisés.

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

*Lorsqu'une des cartes data suivantes est insérée, les parenthèses () indiqueront le type de carte data.

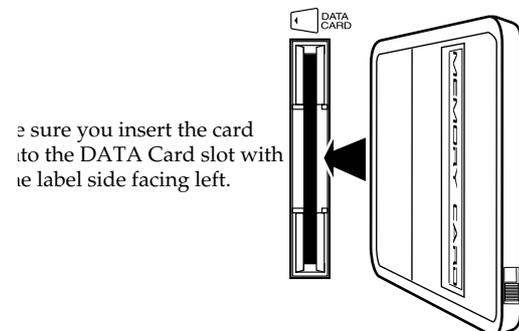
- Une carte data qui n'a pas été formatée →(unknown type)
- Une carte data formatée par le JV-1080 →(JV2080 type)
- Une carte data formatée par un autre instrument de la série JV →(JV80 type)
- Une carte de bibliothèque sonore →(JV80 type)

■ Modification du nom d'une carte mémoire

1. Insérez la carte mémoire dans la fente pour carte.
2. Pressez [UTILITY] pour allumer son indicateur.
3. Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 2.
4. Pressez [F1] (Card).
5. Pressez [F2] (Rename). La page Rename apparaîtra.
6. Pressez [F2] (Rename) une fois encore.
Une liste des caractères qui peuvent être programmés apparaîtra.
7. Comme pour assigner un nom durant la procédure de formatage, programmez le nom désiré.
8. Pressez [F2] ou [EXIT] pour retourner à la page Rename normale.
9. Pressez [F6] (Execute) pour exécuter la procédure de ré-appellation.

Emploi d'une carte data

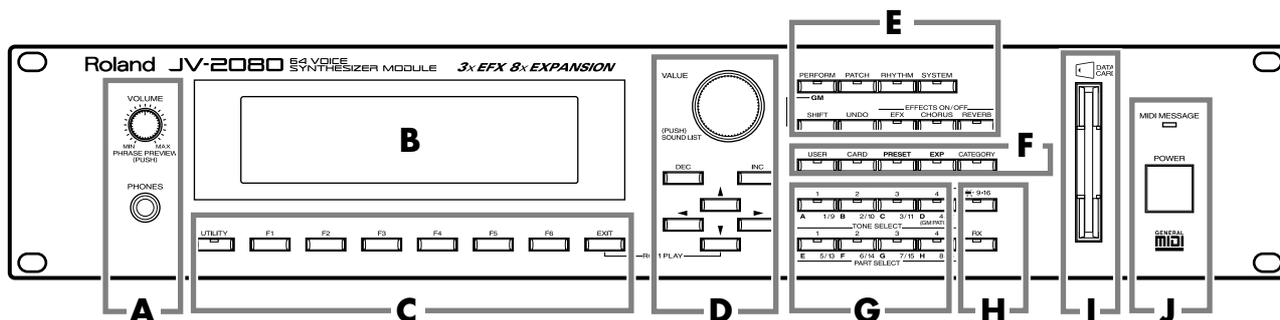
1. Insérez la carte data dans la fente pour carte.



Pour des détails sur la sélection des sons, référez-vous en p. 17.

Pour des détails sur la sauvegarde des sons, référez-vous en p. 58.

Face avant



- A**
- **Bouton VOLUME (PHRASE PREVIEW)**
Ajuste le volume des prises MIX OUTPUT et PHONES.
Il n'affecte pas le volume des prises DIRECT 1 et 2 OUTPUT jacks. (→Prise en main p. 5)
Vous pouvez presser le bouton VOLUME pour écouter le JV-2080 sans avoir à employer d'autres unités externes (→p. 23)
 - **Prise PHONES**
Les écouteurs peuvent y être connectés.
(→Prise en main p. 3)
Si vous utilisez vos propres écouteurs, assurez-vous qu'ils aient une impédance de 8—15 ohms.
- B**
- **Afficheur**
Une variété d'informations y est affichée.
- C**
- **[UTILITY]**
Ce bouton vous permet d'accomplir des procédures telles que sauvegarde, copie, initialisation et transfert de données, les procédures relatives aux cartes data et les procédures concernant les réglages préprogrammés en usine.
 - **[F1]—[F6]**
Les fonctions de ces boutons dépendront de la page. Le nom de la fonction est affiché dans chaque page d'écran.
- D**
- **[EXIT]**
Utilisez ce bouton pour retourner à l'écran d'affichage de base ou pour annuler l'affichage d'une liste.
En tenant enfoncé [EXIT] et en pressant [▼], vous pouvez écouter les morceaux de démonstration. (→Prise en main p. 6)
 - **Molette VALUE (SOUND LIST)**
Utilisez-la pour modifier les valeurs d'un réglage.
Si vous pressez la molette pendant que vous la tournez, la valeur change plus rapidement. Dans certains cas, vous pouvez presser la molette pour visualiser diverses listes dans l'écran.
 - **[INC][DEC]**
Utilisez ces boutons pour modifier la valeur d'un réglage. Pour rapidement augmenter la valeur, tenez enfoncé [INC] et pressez [DEC].
Pour rapidement diminuer la valeur, tenez enfoncé [DEC] et pressez [INC].
 - **[▲][▼][◀][▶]**
Utilisez ces boutons pour déplacer le curseur.
- E**
- **[PERFORM]**
Sélectionne une performance. (→p. 17)
Si vous tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [PERFORM], le système GM sera sélectionné. (→p. 124)
 - **[PATCH]**
Sélectionne un patch. (→p. 17)

- **[RHYTHM]**
Sélectionne un ensemble rythmique. (→p. 17)
- **[SYSTEM]**
Permet de faire les réglages pour les fonctions qui affectent la totalité du JV-2080.
- **[SHIFT]**
Tenir enfoncé ce bouton changera la fonction d'un autre bouton. Ce bouton sert quand il est maintenu pendant que l'on presse un autre bouton.
- **[UNDO]**
Cela annule une action et ramène un réglage à sa valeur avant modification.

● **EFFECTS ON/OFF**

- **[EFX]**
Commute on/off EFX. (→p. 25, 125)
- **[CHORUS]**
Commute on/off le chorus (→p. 25, 125)
- **[REVERB]**
Commute on/off la reverb. (→p. 25, 125)

F

- **[USER]**
Sélectionne un son du groupe user. (→p. 17)
- **[CARD]**
Sélectionne un son d'une carte data (optionnelle). (→p. 17)
- **[PRESET]**
Sélectionne un son du groupe preset. (→p. 17)
- **[EXP]**
Sélectionne un son d'une carte d'extension d'onde (optionnelle). (→p. 17)
- **[CATEGORY]**
Utilise la fonction de recherche de patch pour sélectionner un patch. (→p. 19)

G

Comme la fonction de ces 8 boutons dépend de l'affichage en cours, de multiples noms de bouton sont imprimés en façade.

- **TONE SWITCH [1]—[4]**
Commute on/off chaque tone. (→p. 71, 80)
- **TONE SELECT [1]—[4]**
Sélectionne le tone pour lequel vous désirez faire des réglages. (→p. 77)
- **PART SELECT [1/9]—[8/16]**
Sélectionne la partie pour laquelle vous désirez faire des réglages. (→p. 64, 125)
Commute on/off chaque partie. (→p. 64, 125)
Spécifie le canal MIDI de réception pour le mode Patch. (→p. 16)
- **[A]—[H]**
Sélectionne le groupe de sons. (→p. 17)

H

- **[1-8/9-16]**
Détermine si les boutons PART SELECT [1/9]—[8/16] sélectionneront les parties 1—8 ou les parties 9—16. (→p. 64, 125)
Quand l'indicateur de ce bouton est allumé, les parties 9—16 seront sélectionnées.
- **[RX]**
Commute on/off chaque partie. (→p. 64, 125)
Détermine le canal MIDI de transmission en mode Patch. (→p. 16)

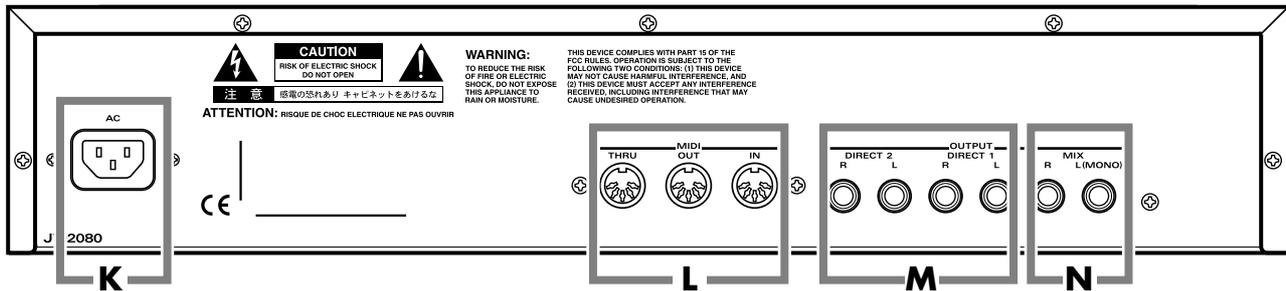
I

- **DATA CARD**
Une carte data optionnelle peut y être insérée. (→p. 11)

J

- **MIDI MESSAGE**
S'allumera quand un message MIDI sera reçu.
- **POWER**
Met l'appareil sous/hors tension. (→Prise en main p. 5)

Face arrière



- K**
- **AC inlet**
Connectez ici le câble d'alimentation fourni (→Prise en main p. 3)
- L**
- **Connecteurs MIDI (IN/OUT/THRU)**
Utilisez ces connecteurs pour relier le JV-2080 à des unités externes, afin de recevoir et émettre des messages MIDI
Utilisez un câble MIDI pour faire les connexions (→Prise en main p. 3, 34)
IN : Ce connecteur reçoit des messages MIDI venant d'un appareil externe.
OUT : Ce connecteur transmet des messages MIDI vers un appareil externe
THRU : Les messages MIDI reçus en MIDI IN sont retransmis sans changement par cette prise.
- M**
- **Prises OUTPUT DIRECT 1, 2**
Ces prises produisent le son non traité par les effets ou le son d'EFX seul (→p. 26, 27, 30—32)
- N**
- **Prises OUTPUT MIX**
Ces prises produisent les signaux audio en stéréo (G/D ou L/R) à destination d'un ampli ou d'une table de mixage. Pour une sortie mono, ne faites les connexions qu'avec la prise (L) (→Prise en main p. 3, 34)

Chapitre 2.

Guide thématique du fonctionnement de base

Sélection d'un son (Performance, Patch et ensemble rythmique) et jeu16

Réglage du canal de réception	16
Parties d'une performance.....	16
Mode Patch	16
Sélection des performances, patches et ensembles rythmiques	17
Sélection depuis la liste de sons.....	18
Sélection des patches par catégorie.....	19
Sélection par messages MIDI depuis un appareil MIDI externe.....	20
A propos des affichages principaux (PERFORM Play, PATCH Play, RHYTHM Play)	22
Écoute des sons avec seulement le JV-2080 (PHRASE PREVIEW)	23
Sélection de la méthode d'écoute (Phrase / Chord / Single)	23
Produire le patch une octave plus haut (plus bas) ([▲] [▼])	23
Sélection de la façon dont un patch jouera (Polyphonique/Monophonique)	24

Réglages d'effet.....25

Commutation On/Off des effets ([EFX], [CHORUS], [REVERB])	25
Choix de la structure d'effet	25
Patch	25
Performance.....	28
Ensemble rythmique	32
Système GM.....	32
Modification des réglages des 40 types d'EFX.....	33
Modification des réglages de chorus.....	53
Modification des réglages de reverb	54
Copie des réglages d'effet	55

Sauvegarde d'un son que vous avez créé.56

Sauvegarde en mémoire interne	56
Comparaison avec le patch présent en destination de sauvegarde.....	57
Sauvegarde sur une carte DATA	58
Sauvegarde vers un appareil MIDI externe	58
Modification du nom.....	59
Copie d'un nom.....	60
Restauration des données preset d'usine (Initialisation).....	60
Protection de la mémoire interne	61

Création d'une performance.....63

Zstuces pour créer une performance	63
Initialisation—Création d'une performance sans base de départ	63
Sélection des parties que vous utiliserez (Part On/Off)	64
Réglages pour chaque partie	64
Keyboard Range.....	66

Sélection de patch / volume / panoramique / hauteur / polyphonie.....	66
Réglages relatifs au MIDI	67
Effects	68
Copie des réglages d'une autre partie.....	68
Création des patches pour chaque partie en restant en mode Performance.....	69

Création d'un patch.....70

Organisation d'un patch.....	70
Les patches ont 1—4 tones	70
Organisation d'un tone	70
Astuces pour créer un patch.....	70
Sélection des tones qui joueront (Tone On/Off)	71
Réglages communs à la totalité du patch	71
Réglages pour chaque tone.....	77
Astuces pour la sélection d'une forme d'onde.....	79
Modification de la forme d'onde et de hauteur.....	79
Emploi du filtre pour modifier la brillance.....	83
Changement du volume du son	85
Application de Vibrato ou Tremolo	86
Faire les réglages d'effet.....	89
Copier les réglages de tone	89

Créer un ensemble rythmique90

Structure des instruments de percussion	90
Emploi d'un clavier MIDI pour sélectionner l'instrument de percussion à régler	90
Réglages de chaque instrument de percussion.....	91
Astuces pour la sélection de forme d'onde	92
Modification de la forme d'onde et de hauteur.....	92
Emploi du filtre pour modifier la brillance.....	94
Changement du volume du son	95
Amplitude de pitch bend /Interdiction de jeu simultané /Donner une chute naturelle au son.....	96
Faire les réglages de d'effet	96
Copie des réglages d'instrument de percussion.....	97

Accord98

Réglages généraux	98
Accord général et transposition générale.....	98
Tempérament	98
Réglages pour chaque partie d'une performance.....	99
Coarse Tune (Accord grossier)	99
Fine Tune (Accord fin)	99

Restauration des réglages d'usine..... 100

Initialisation du son sélectionné.....	100
Restauration de tous les réglages à leur valeur par défaut.....	101

Sélection d'un son (Performance, patch et ensemble rythmique) et jeu

Réglage du canal de réception

Le JV-2080 produit des sons en réponse aux messages MIDI qu'il reçoit d'autres appareils. Pour cela, les canaux MIDI de l'appareil émetteur (clavier MIDI etc.) et du JV-2080 doivent correspondre.

* Pour des détails sur le réglage des canaux MIDI de transmission de l'appareil émetteur, référez-vous au mode d'emploi de celui-ci.

Parties d'une performance

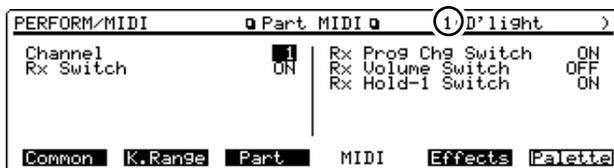
Pour faire jouer une performance, vous devez régler le canal MIDI de chacune de ses parties.

Pour faire jouer un ensemble rythmique, réglez le canal MIDI de la partie 10 de la performance (Colonne **Organisation interne** → p. 18)

1. Sélectionnez la performance que vous désirez utiliser. La page PERFORM Play apparaîtra. (→ p. 17)
2. Pressez [F4] (MIDI). La page Part MIDI apparaîtra.
3. Utilisez PART SELECT [1/9]—[8/16] pour sélectionner la partie.

Pour sélectionner les parties 9—16, assurez-vous que l'indicateur [1-8/9-16] est allumé et pressez PART SELECT [1/9]—[8/16].

L'indicateur clignotera et le numéro de partie apparaîtra en haut à droite de l'écran.



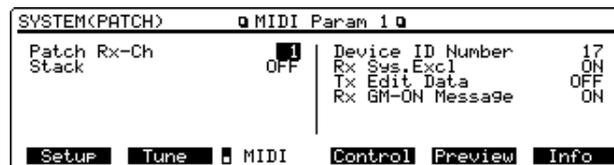
4. Utilisez [▲][▼][◀][▶] pour déplacer le curseur sur le réglage "Channel".
5. En tournant la molette VALUE ou en utilisant [INC][DEC], réglez le canal MIDI de réception.
6. Pressez [EXIT] pour retourner à la page PERFORM Play.

Mode Patch

Pour faire jouer les patches, réglez le canal MIDI comme suit.

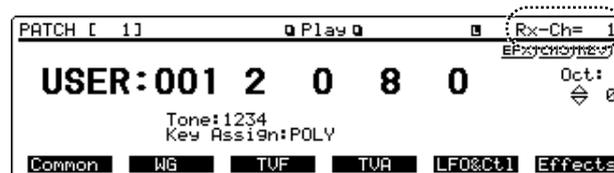
1. Pressez [PATCH] pour allumer son indicateur.
2. Pressez [SYSTEM] pour allumer son indicateur.
3. Pressez [F3] (MIDI). La page MIDI Param 1 apparaîtra.

Si c'est la page MIDI Param 2 page qui apparaît, pressez [F3] (MIDI) une fois encore.



4. Utilisez [▲][▼][◀][▶] pour amener le curseur sur le réglage "Patch Rx Ch" (canal de réception du patch).
5. En tournant la molette VALUE ou en utilisant [INC][DEC], réglez le canal MIDI de réception.
6. Pressez [EXIT] pour retourner en page PATCH Play.

Le canal MIDI de réception s'affichera en haut à droite de l'écran.



Modification directe du canal MIDI en page Patch Play

1. Pressez [RX] pour allumer son indicateur.
2. Utilisez PART SELECT [1/9]—[8/16] pour sélectionner le canal MIDI.

Pour sélectionner 9—16, allumez l'indicateur [1-8/9-16] et pressez PART SELECT [1/9]—[8/16].

Le canal MIDI de réception en haut à droite de l'écran changera.

Le réglage Patch Rx-Ch de la page MIDI Param 1 changera conjointement.

3. Pressez [RX] pour éteindre l'indicateur.

Sélection des performances, Patches, et ensembles rythmiques

Les performances, patches et ensembles rythmiques sont organisés en groupe comme suit.

	PATCH	ENS. RYTH.	PERFORM.
USER	1—128	1, 2	1—32
PR-A	1—128	1, 2	1—32
PR-B	1—128	1, 2	1—32
PR-C	1—128	1, 2	—
PR-D	1—128	1, 2	—
(GM (General MIDI))			
PR-E	1—128	1, 2	—
XP-A	*	*	—
:	:	:	:
XP-H	*	*	—
CARD	*	*	*

—: Aucun *: diffère en fonction du type

USER

C'est le groupe appartenant au JV-2080 qui peut être ré-écrit. Les sons que vous créez vous-même peuvent être stockés dans ce groupe. Les 128 patches sont les patches de PR-E avec des réglages d'octave modifiés.

PR-A—C, E (Preset A—C, E)

Ce sont les groupes de sons du JV-2080 qui ne peuvent être remplacés. Les performances ne se trouvent que dans PR-A et B.

PR-D (GM (General MIDI))

Ce groupe contient les sons compatibles avec le système GM – un ensemble de caractéristiques MIDI qui servent de passerelle entre différents modèles ou fabricants. Il ne contient pas de performances.

XP-A—H (Expansion A—H)

Ces groupes utilisent les sons des cartes d'extension d'onde (série SR-JV80 : optionnelles) installées dans les emplacements EXP-A—H. Le nombre de patches et d'ensembles rythmiques dépend de la carte d'extension d'onde. Ces groupes ne contiennent pas de performances (Précautions pour l'installation des cartes d'extension d'onde →p. 9)

CARD

Ce groupe utilise les sons d'une carte data (optionnelle) insérée dans la fente pour carte. Vous pouvez utiliser des cartes mémoire (M-512E, M-256E) ou des cartes de bibliothèque sonore (série PN-JV80). (Emploi d'une carte data →p. 11)

1. Pour sélectionner une performance, pressez [PERFORM], pour sélectionner un patch, pressez [PATCH] ou pour sélectionner un ensemble rythmique, pressez [RHYTHM] afin d'allumer leur indicateur respectif.
2. Sélectionnez le groupe.
 - USER : Pressez [USER] pour allumer son indicateur
 - PR-A—C, E : Pressez [PRESET], puis [A]—[C][E] pour allumer l'indicateur voulu.
 - PR-D (GM (General MIDI)): Pressez [PRESET], puis [D] pour allumer l'indicateur.
 - XP-A—H : Pressez [EXP], puis [A]—[H] pour allumer l'indicateur.
 - CARD : Pressez [CARD] pour allumer l'indicateur.
3. Sélectionnez le numéro. Sélectionnez-le en tournant la molette VALUE ou en pressant [INC][DEC].

* Les sons de XP-A—H ne sont sélectionnés que si la carte d'extension d'onde correspondante est installée (→p. 9)

* Les sons du groupe CARD ne sont sélectionnés que si une carte data est insérée dans la fente pour carte (→p. 11)

* Lorsque vous faites jouer des patches ou ensembles rythmiques qui utilisent des données d'onde d'une carte d'extension d'onde, le son ne sera pas correct si la carte d'extension d'onde contenant les données d'onde spécifiées n'a pas été installée dans le JV-2080.

Pour changer radicalement une valeur

Dans le JV-2080, les valeurs de donnée peuvent être modifiées à l'aide de la molette VALUE ou [INC][DEC]. Lorsque vous utilisez ces méthodes, les valeurs des données changeront plus rapidement si les procédures suivantes sont utilisées.

Molette VALUE

Tournez la molette VALUE tout en la pressant. Sinon, tournez VALUE en pressant [SHIFT].

[INC] [DEC]

Pour augmenter rapidement une valeur

Tenez enfoncé [INC] et pressez [DEC]. Sinon, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [INC].

Pour diminuer rapidement une valeur

Tenez enfoncé [DEC] et pressez [INC]. Sinon, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [DEC].

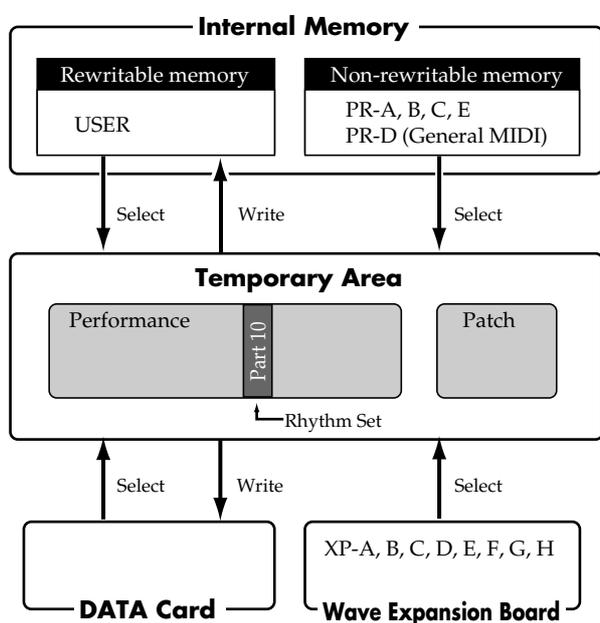
Organisation interne

Quand vous sélectionnez un son, les données de son correspondantes sont copiées dans la partie temporaire de la mémoire nommée aire temporaire. Le JV-2080 produit ces sons en fonction des données ainsi copiées en aire temporaire.

Les données de l'aire temporaire

- changent lorsque vous sélectionnez un autre son
- sont perdues quand vous éteignez l'appareil.

L'ensemble rythmique sélectionné par pression de [RHYTHM] est également chargé à la partie 10 de la performance de l'aire temporaire.



- Pour jouer d'un ensemble rythmique, réglez le canal MIDI de la partie 10 de la performance.
- Quand vous sélectionnez une autre performance, l'ensemble rythmique change également.
- Quand vous sélectionnez un autre ensemble rythmique, les réglages de performance sont modifiés, et par conséquent une "*" apparaît en page PERFORM Play.

Quand vous éditez une performance, un patch ou un ensemble rythmique, vos modifications n'affectent que les données copiées en aire temporaire. Comme les données de l'aire temporaire sont comme leur nom l'indique temporaires, vous devez utiliser la procédure (Write) si vous désirez conserver les données modifiées (→p. 56)

■ Sélection depuis la liste de sons

Les performances, patches et ensembles rythmiques peuvent être sélectionnés à partir d'une liste.

En affichant une liste, vous pouvez trouver plus rapidement les sons désirés.

1. Pour sélectionner une performance, pressez [PERFORM] pour sélectionner un patch, pressez [PATCH] pour sélectionner un ensemble rythmique, pressez [RHYTHM] afin d'allumer leur indicateur respectif.
2. Pressez la molette VALUE (SOUND LIST) pour afficher la liste

Les pages dans lesquelles une liste peut être visualisée affichent un symbole "L" en ligne supérieure pour vous le mentionner. Y compris le numéro actuellement sélectionné, les éléments seront affichés par ordre numérique et groupe de 10.

- * Chaque groupe contient deux ensembles rythmiques internes.



3. Pour changer de groupe, pressez [F2] (-Group) ou [F3] (+Group).
Pour faire défiler la liste de 10 en 10, pressez [F5] (-10) ou [F6] (+10).
Vous pouvez également changer de groupe en pressant [USER][CARD][PRESET][EXP][A]—[H].
4. En tournant la molette VALUE, ou en utilisant [INC][DEC] ou [▲][▼][◀][▶], déplacez le curseur pour sélectionner l'élément désiré.
5. Pressez la molette VALUE (SOUND LIST) ou [EXIT] pour retourner à l'affichage normal.

* Pour un patch ou ensemble rythmique, pressez [F4](Catgry) pour changer le numéro affiché dans la zone catégorie. Le numéro s'affichera en haut à gauche. Pressez [F4](Catgry) une fois encore et l'affichage précédent ré-apparaîtra. En pressant [CATEGORY] depuis l'affichage catégorie, vous pouvez accéder à l'affichage de la fonction de recherche de patch (Patch Search) pour la catégorie du patch sélectionné. Pressez [CATEGORY] une fois encore pour retourner à l'affichage précédent. (Fonction Patch Search → voir ci-après)

■ Sélection des patches par catégorie

Le JV-2080 dispose d'une fonction de recherche de patch qui vous permet de spécifier un type (une catégorie) pour que vous puissiez rapidement trouver le patch désiré. Il y a un total de 38 catégories.

1. Pressez [PATCH] pour allumer son indicateur.
2. Pressez [CATEGORY] pour allumer son indicateur.

La page de sélection de catégorie apparaîtra. Les 38 catégories sont classées en 10 groupes.

3. En tournant la molette VALUE, amenez le curseur sur la sélection désirée.



4. Pressez la molette VALUE.
Les catégories s'afficheront.
5. Sélectionnez la catégorie désirée. En tournant la molette VALUE, amenez le curseur sur la sélection désirée.



6. Pressez la molette VALUE.
Les patches de la catégorie sélectionnée s'afficheront par groupe de 10.



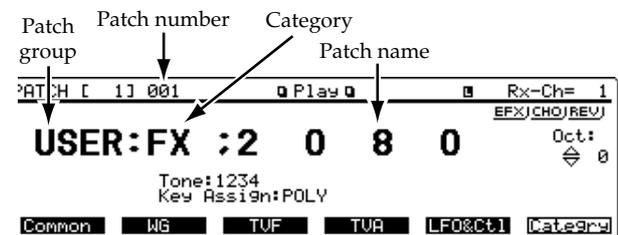
* Il n'y a pas de patches internes appartenant aux catégories DRUMS ou BEAT&GROOVE.

7. Pour changer de groupe de patches, pressez [F2] (-Group) ou [F3] (+Group).
Pour changer les patches affichés par groupe de 10, pressez [F5] (-10) ou [F6] (+10).

* Vous pouvez également changer les groupes de patches en pressant [USER][CARD][PRESET][EXP][A]—[H]. Toutefois, si le groupe demandé ne contient pas de patches appartenant à la catégorie sélectionnée, le groupe de patches ne changera pas.

8. En tournant la molette VALUE, amenez le curseur sur le patch désiré.
9. Pressez la molette VALUE (SOUND LIST) ou [EXIT] pour retourner en page PATCH Play.

Le groupe, la catégorie et le nom s'afficheront dans l'ordre et le numéro apparaîtra en haut à gauche.



Si vous décidez de sélectionner des patches dans une autre catégorie, pressez [F5] (Category) et re-sélectionner la catégorie.

10. Pressez [CATEGORY] pour éteindre son indicateur.

La page PATCH Play normale ré-apparaîtra.

* Quand l'indicateur [CATEGORY] est allumé, [F6] devient le bouton Category, et ce n'est que si [SHIFT] est maintenu enfoncé que [F6] fonctionne comme le bouton Effects habituel.

* En pressant [F4](← Back) vous pouvez retourner à la page d'affichage précédent.

* Pour annuler la procédure de sélection et retourner en page PATCH Play, pressez [F6] (Close).

* Quand une performance est sélectionnée, la fonction de recherche de patch ne peut être utilisée que lorsque la page Play d'un patch assigné à une partie ou la page Part Param est affichée (Création de patch pour chaque partie en mode Performance →p.69)

* Quand le système GM est sélectionné, la fonction de recherche de patch ne peut être utilisée.

* Aux étapes 4 et 6, vous pouvez également presser [F4](Select).

* Aux étapes 3, 5 et 8 vous pouvez presser [INC][DEC] ou [▲][▼][◀][▶].

Les catégories suivantes peuvent être sélectionnées.

Groupe de catégories	Catégorie	Contenu
	— NO ASSIGN	Pas d'assignation
PIANO	PNO AC.PIANO	Piano acoustique
	EP EL.PIANO	Piano électrique
KEYS&ORGAN	KEY KEYBOARDS	Autres claviers (clavinette, clavecin, etc)
	BEL BELL	Cloches, nappes de cl.
	MLT MALLETT	Mailloche
	ORG ORGAN	Orgues électr. et lithurg.
	ACD ACCORDION	Accordéon
	HRM HARMONICA	Harmonica, harpe blues
GUITAR	AGT AC.GUITAR	Guitare acoustique
	EGT EL.GUITAR	Guitare électrique
	DGT DIST.GUITAR	Guitare avec distorsion
BASS	BS BASS	Basses acoust. et élect.
	SBS SYNTH BASS	Synthé basse
ORCHESTRAL	STR STRINGS	Cordes
	ORC ORCHESTRA	Ensemble orchestral
	HIT HIT&STAB	Pêche d'orchestre
	WND WIND	Vents (aubois, clarinette, etc)
	FLT FLUTE	Flûte, Piccolo
BRASS	BRS AC.BRASS	Cuivres acoustiques
	SBR SYNTH BRASS	Cuivres synthétiques
	SAX SAX	Saxophone
SYNTH	HLD HARD LEAD	Synthé solo agressif
	SLD SOFT LEAD	Synthé solo doux
	TEK TECHNO SYNTH	Synthé techno
	PLS PULSATING	Synthé à pulsations
	FX SYNTH FX	Effets de synthés (bruit, etc)
	SYN OTHER SYNTH	Synthé polyphonique
PAD	BPD BRIGHT PAD	Nappe de synthé brillante
	SPD SOFT PAD	Nappe de synthé douce
	VOX VOX	Voix, chœur
ETHNIC	PLK PLUCKED	Corde pincée (Harpe etc.)
	ETH ETHNIC	Autres int. ethniques
	FRT FRETTED	Instrument à frette (Mandoline etc.)
RHYTHM&SFX	PRC PERCUSSION	Percussions
	SFX SOUND FX	Effets sonores
	BTS BEAT&GROOVE	Cadence et rythmique
	DRM DRUMS	Ens. rythmique
	CMB COMBINATION	Autres patches utilisant Split et Layer

* Les patches des cartes de bibliothèque sonore (série PN-V80) sont tous classés dans "NO ASSIGN."

■ Sélection par messages MIDI depuis un appareil MIDI externe

● Sélection des patches et ensembles rythmiques

Pour sélectionner un patch (y compris chaque patch à l'intérieur d'une performance ou en système GM), transmettez des messages de sélection de banque (commandes numéro 0 et 32) et des messages de changement de programme au JV-2080.

1. Faites correspondre le canal de transmission de l'appareil externe avec le canal MIDI de réception du JV-2080. (→p. 16)

* Le système GM fixe les canaux de réception comme suit:
Partie 1 = Canal 1, Partie 2 = Canal 2, Partie 3 = Canal 3 ...
Partie 16 = Canal 16.

* Dans une performance ou un système GM, activez la partie dont vous désirez changer le patch.

2. Transmettez un message MSB (octet de poids fort) de sélection de banque (commande 0) au JV-2080.
3. Transmettez un message LSB (octet de poids faible) de sélection de banque (commande 32) au JV-2080.

* Comme le système GM ne contient que des patches GM, il n'est pas nécessaire de transmettre de messages de sélection de banque (commandes 0 et 32).

4. Transmettez un message de changement de programme au JV-2080.

* Quand le JV-2080 ne reçoit qu'un message de changement de programme sans message de sélection de banque, les patches ou ensembles rythmiques sont sélectionnés à l'intérieur du même groupe. Cela signifie que même si vous utilisez un appareil externe ne pouvant pas transmettre de message de sélection de banque, vous pouvez passer les patches que vous désirez utiliser en banque user (Sauvegarde en mémoire interne →p. 56, Transmission en mémoire interne →p. 131), et donc d'abord sélectionner un patch user. Ensuite, vous pourrez utiliser juste des messages de changement de programme pour sélectionner les patches que vous désirez utiliser dans cette banque.

* Si le canal MIDI d'une partie à l'intérieur d'une performance a même valeur que le paramètre Performance Ctrl-Ch (page MIDI Param 1 [PERFORM]→[SYSTEM]→[F3] (MIDI)), le réglage Performance Ctrl-Ch aura priorité, ce qui signifie que la performance changera et non pas le patch quand un changement de patch sera reçu. (→p. 21)

* Pour que les messages de sélection de banque (commandes 0, 32) soient reçues, Rx Bank Select et Rx Program Change (MIDI Param 2 page [SYSTEM]→[F3] (MIDI)) doivent être tous deux sur ON. Avec les réglages d'usine, ils le sont. (→p. 137)

* Pour que les messages de changement de programme soient reçus, Rx Program Change (page MIDI Param 2 [SYSTEM]→[F3] (MIDI)) doit être sur ON. Avec les réglages d'usine, il l'est. (→p. 137)

* Si un changement de programme est reçu quand [CATEGORY] est activé, [CATEGORY] se désactive.

Les patches et ensembles rythmiques de chaque groupe correspondent aux numéros de sélection de banque et de programme somme suit.

Patches

Grou. de patches	N° de patches	N° de sél. de banque		N° de programmes
		MSB	LSB	
USER	001—128	80	00	001—128
PR-A	001—128	81	00	001—128
PR-B	001—128	81	01	001—128
PR-C	001—128	81	02	001—128
GM	001—128	81	03	001—128
PR-E	001—128	81	04	001—128
CARD	001—128	82	00	001—128
XP-A	001—128	84	00	001—128
XP-A	129—255	84	01	001—127
XP-B	001—128	84	02	001—128
XP-B	129—255	84	03	001—127
XP-C	001—128	84	04	001—128
XP-C	129—255	84	05	001—127
XP-D	001—128	84	06	001—128
XP-D	129—255	84	07	001—127
XP-E	001—128	84	08	001—128
XP-E	129—255	84	09	001—127
XP-F	001—128	84	10	001—128
XP-F	129—255	84	11	001—127
XP-G	001—128	84	12	001—128
XP-G	129—255	84	13	001—127
XP-H	001—128	84	14	001—128
XP-H	129—255	84	15	001—127

Ensembles rythmiques

Grou. d'ens. rythmiques	N° d'ens. rythmiques	N° de sél. de banque		N° de programmes
		MSB	LSB	
USER	001, 002	80	00	001, 002
PR-A	001, 002	81	00	001, 002
PR-B	001, 002	81	01	001, 002
PR-C	001, 002	81	02	001, 002
GM	001, 002	81	03	001, 002
PR-E	001, 002	81	04	001, 002
CARD	001, 002	82	00	001, 002
XP-A	001—128	84	00	001—128
XP-A	129—255	84	01	001—127
XP-B	001—128	84	02	001—128
XP-B	129—255	84	03	001—127
XP-C	001—128	84	04	001—128
XP-C	129—255	84	05	001—127
XP-D	001—128	84	06	001—128
XP-D	129—255	84	07	001—127
XP-E	001—128	84	08	001—128
XP-E	129—255	84	09	001—127
XP-F	001—128	84	10	001—128
XP-F	129—255	84	11	001—127
XP-G	001—128	84	12	001—128
XP-G	129—255	84	13	001—127
XP-H	001—128	84	14	001—128
XP-H	129—255	84	15	001—127

● Sélection d'une performance

Pour sélectionner une performance, faites correspondre le canal de transmission de l'appareil externe avec le canal de commande de performance (Performance Ctrl-Ch) du JV-2080, et transmettez les messages de sélection de banque (commandes 0 et 32) et de changement de programme au JV-2080.

1. Sélectionnez le mode Performance (→p. 17).
2. Réglez le canal de commande de performance (Performance Ctrl-Ch).
Avec les réglages d'usine, celui-ci est sur 16.
Ce réglage peut être changé en page MIDI Param 1 ([SYSTEM]→[F3] (MIDI)). (→p. 136)
3. Réglez le canal de transmission de l'appareil externe pour qu'il corresponde à Performance Ctrl-Ch.

* Pour la procédure, référez-vous au mode d'emploi de votre appareil externe.

4. Transmettez un message MSB (octet de poids fort) de sélection de banque (commande 0) au JV-2080.
5. Transmettez un message LSB (octet de poids faible) de sélection de banque (commande 32) au JV-2080.
6. Transmettez un message de changement de programme au JV-2080.

* Comme avec les patches ou ensembles rythmiques, quand le JV-2080 ne reçoit qu'un message de changement de programme sans message de sélection de banque, les performances sont sélectionnés à l'intérieur du même groupe. Cela signifie que même si vous utilisez un appareil externe ne pouvant pas transmettre de message de sélection de banque, vous pouvez passer les performances que vous désirez utiliser en banque user (Sauvegarde en mémoire interne →p. 56, Transmission en mémoire interne →p. 131), et donc d'abord sélectionner une performance user. Ensuite, vous pourrez utiliser juste des messages de changement de programme pour sélectionner les performances que vous désirez utiliser dans cette banque.

* Pour que les messages de sélection de banque (commandes 0, 32) soient reçus, Rx Bank Select et Rx Program Change (MIDI Param 2 page [SYSTEM]→[F3] (MIDI)) doivent être tous deux sur ON. Avec les réglages d'usine, ils le sont. (→p. 137)

* Pour que les messages de changement de programme soient reçus, Rx Program Change (page MIDI Param 2 [SYSTEM]→[F3] (MIDI)) doit être sur ON. Avec les réglages d'usine, il l'est. (→p. 137)

Les performances de chaque groupe correspondent aux numéros de sélection de banque et de programme suivants.

Performances

Groupe de perform.	Numéros de perform.	N° de sél. de banque		Numéros de prog.
		MSB	LSB	
USER	1—32	80	00	1—32
PR-A	1—32	81	00	1—32
PR-B	1—32	81	01	1—32
CARD	1—32	82	00	1—32

● Commutation entre mode Performance, Patch et GM

Vous pouvez alterner entre les modes Performance, Patch et GM en transmettant les messages exclusifs suivants au JV-2080 (notation hexadécimale).

Pour passer en mode Performance

F0 41 10 6A 12 00 00 00 00 00 00 F7

Pour passer en mode Patch

F0 41 10 6A 12 00 00 00 00 01 7F F7

Pour passer en mode GM System

F0 41 10 6A 12 00 00 00 00 02 7E F7

* Le troisième octet du message MIDI indique le numéro d'identification d'unité (Devide ID) et le réglage d'usine est "10" (ce 10 en notation hexadécimale correspond à 16 en décimale) (le numéro d'identification d'unité apparaîtra comme 17 dans l'afficheur du JV-2080. Les messages transmis utilisent en fait une valeur inférieure d'une unité (16)). Si vous avez modifié le numéro d'identification de votre appareil (→p. 136), modifiez le troisième octet pour lui donner la valeur appropriée lorsque vous transmettez les messages exclusifs ci-dessus.

* Il n'est pas possible d'utiliser les messages MIDI pour passer des modes Performance, Patch ou GM au mode Rhythm.

* Pour que les messages exclusifs soient reçus, Rx Sys.Excl (page MIDI Param 2 [SYSTEM]→[F3] (MIDI)) doit être sur ON. Avec les réglages d'usine, il l'est. (→p. 136)

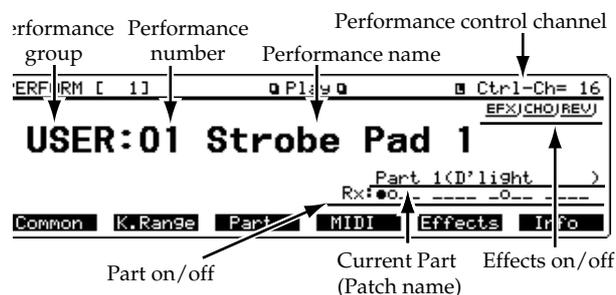
■ A propos des affichages principaux (PERFORM Play, PATCH Play, RHYTHM Play)

Une variété d'informations s'affiche dans l'écran. Parmi ces différents types d'affichage, les pages d'affichage principales qui apparaissent quand vous sélectionner performance, patch ou ensemble rythmique (Rhythm Set) sont les suivantes.

Le nom de chaque page est donné en ligne supérieure de l'écran.

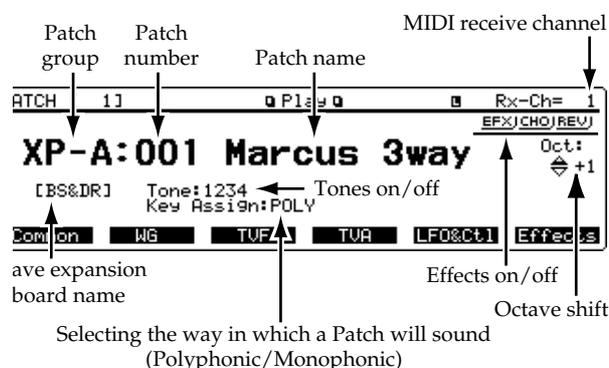
● Page PERFORM Play

Apparaît quand vous pressez [PERFORM].



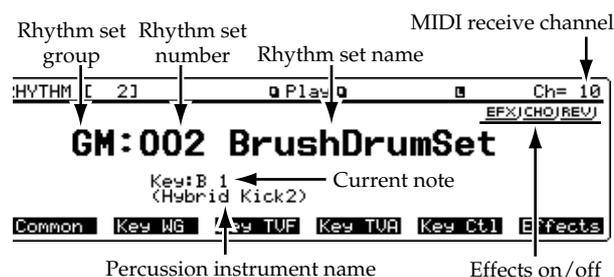
● Page PATCH Play

Apparaît quand vous pressez [PATCH].



● Page RHYTHM Play

Apparaît quand vous pressez [RHYTHM].



Ecoute des sons avec seulement le JV-2080 (PHRASE PREVIEW)

Même si vous n'avez pas connecté de clavier ou séquenceur MIDI au JV-2080, vous pouvez écouter les patches à l'aide d'une phrase appropriée au type (à la catégorie) du patch sélectionné.

1. Sélectionnez un patch. (→p. 17)
2. Pressez et tenez enfoncé le bouton VOLUME (PHRASE PREVIEW).

Une phrase jouera en fonction des réglages Category (page Common General [PATCH]→[F1] (Common)→[F1] (General)).

* Quand une performance est sélectionnée, c'est le patch de la partie pour lesquels les réglages sont faits (patch indiqué en bas à droite de la page PERFORM Play) qui jouera. Quand un ensemble rythmique est sélectionné, une phrase de batterie jouera.

* Les patches du groupe USER ou d'une carte d'extension d'onde optionnelle (série SR-JV80) peuvent ne pas être produits dans la tessiture appropriée. Si c'est le cas, utilisez [▲] ou [▼] (fonction de décalage d'octave) pour obtenir une tessiture appropriée.

* Si la tessiture de la phrase est plus grande que celle des tones qui constituent le patch (→p. 76), ou que la tessiture des parties à l'intérieur de la performance (→p. 66), la portion de la phrase qui sort de la tessiture ne jouera pas.

■ Sélection de la méthode d'écoute (Phrase / Chord / Single)

Vous pouvez sélectionner trois méthodes d'écoute des sons "jeu d'une phrase", "jeu d'un accord (chord)" ou "jeu d'une note isolée (single)"

1. Pressez [SYSTEM] pour allumer son indicateur.
2. Pressez [F5] (Preview), la page Preview apparaîtra



3. Utilisez [▲][▼][◀][▶] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.

4. En tenant la molette VALUE ou en pressant [INC][DEC], réglez la valeur.
5. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à la page Play du mode où vous vous trouvez.

Mode Preview (Mode d'écoute du son)

PHRASE : la phrase préparée pour le type de patch (catégorie) jouera.

CHORD : Les notes spécifiées par Note 1—4 joueront simultanément.

SINGLE : Les notes spécifiées par Note 1—4 joueront successivement une à une.

<Key:Vel>

Note 1—4 (Preview <Key:Velocity> Set 1—4)

Détermine les quatre notes (C-1—G9) et leur volume (0—127) qui serviront si SINGLE ou CHORD est sélectionné comme mode d'écoute.

Si PHRASE est sélectionné comme mode d'écoute, ces réglages n'ont pas d'effet.

Produire le patch une octave plus haut (plus bas) ([▲][▼])

La hauteur générale du patch peut être aisément modifiée.

1. Sélectionnez le patch que vous désirez utiliser. La page PATCH Play apparaîtra (→p. 17).
2. Chaque fois que vous pressez [▲] la hauteur montera d'une octave et chaque fois que vous presserez [▼] la hauteur descendra d'une octave.

Un ajustement sur +/-3 octaves peut être fait.



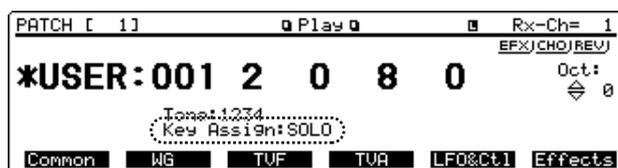
* Ce réglage est le même que le réglage Octave Shift (page Common General [PATCH]→[F1] (Common)→[F1] (General)). (→p. 72)

Sélection de la façon dont un patch jouera (polyphonique/monophonique)

Vous pouvez déterminer si un patch pourra jouer plusieurs notes simultanément (polyphonique) ou uniquement la dernière note jouée (monophonique).

1. Sélectionnez le patch que vous désirez jouer. La page PATCH Play apparaîtra (→p. 17).
2. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [RX].

Chaque fois que vous pressez ce bouton, l'affichage Key Assign: alternera entre POLY (polyphonique) et SOLO (monophonique).



*Ce réglage est associé au réglage Key Assign (page Common Control [PATCH]→[F1] (Common) →[F2] (Control)). (→p. 73)

Commutation On/Off des effets ([EFX], [CHORUS], [REVERB])

Les unités d'effet intégrées (EFX, chorus, reverb) peuvent être commutées on/off pour la totalité du JV-2080.

1. Pressez [EFX][CHORUS][REVERB] pour commuter on (indicateur allumé) ou off (indicateur éteint) l'unité d'effet.

Quand chacune est activée, "EFX," "CHO" et "REV" s'afficheront en haut à droite des différentes pages Play.

Lorsque elles sont sur off, elles s'affichent en grisé.



Réglez ces valeurs sur off lorsque vous désirez écouter le son sans traitement quand vous créez vos sons ou lorsque vous devez utiliser des unités d'effet externes à la place des effets intégrés.

Choix de la structure d'effet

Le résultat des effets dépendra grandement de la façon dont le son d'effet est produit et du niveau de production.

Les pages suivantes expliquent la procédure de réglage pour différentes sélections.

- Patch (→p. 25)
- Performance (→p. 28)
- Ensemble rythmique (→p. 32)
- Système (→p. 32)

■ Patch

Les patches ont constitué de 1—4 tones.
(Pour des détails, voir →p. 70)

Un patch peut utiliser un EFX.

L'élément le plus important qui détermine la structure de l'unité d'effet est le réglage d'assignation de sortie (Output Assign). Faites ce réglage en premier.

Sélectionnez le réglage Output Assign approprié à vos besoins.

- EFX : Sélectionnez ce réglage si vous désirez utiliser reverb, chorus et EFX.
- MIX : Sélectionnez ce réglage si vous désirez utiliser reverb et chorus mais pas EFX.
- DIR1, 2 : Sélectionnez ce réglage si vous désirez utiliser une unité d'effet externe et pas les unités d'effet internes du JV-2080.

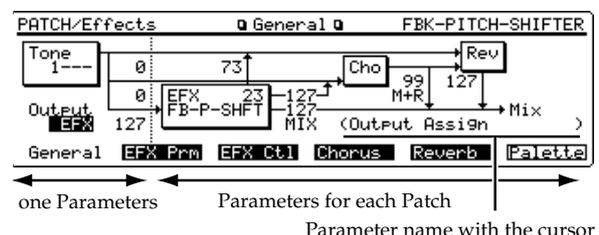
L'explication de ces réglages est donnée pour chaque assignation de sortie. ("EFX" →p.26, "MIX"→p.27, "DIR1, 2"→p.27)

Il y a des éléments de réglage d'effet qui peuvent être faits pour chaque tone et d'autres qui peuvent être faits pour la totalité du patch.

* Si les réglages Structure Type 1&2 et 3&4 (page Structure [PATCH]→[F1] (Common)→[F3] (Struct)) sont sur une valeur de type 2—10, la sortie des tones 1 et 2 se combinera en tone 2 et celle des tones 3 et 4 en tone 4. Cela signifie qu'un réglage de tone 1 suivra celui de tone 2 et celui de tone 3 suivra celui de tone 4 (→p. 74).

1. Sélectionnez le patch que vous désirez utiliser et accéder à la page PATCH Play (→p. 17).
2. Pressez [EFX][CHORUS][REVERB] pour allumer son indicateur.
3. Pressez [F6] (Effects).
4. Pressez [F1] (General). La page General apparaîtra.
5. Utilisez TONE SELECT [1]—[4] pour sélectionner le tone pour lequel vous désirez faire des réglages.

L'indicateur clignotera et le numéro de tone apparaîtra en haut à gauche de l'écran.



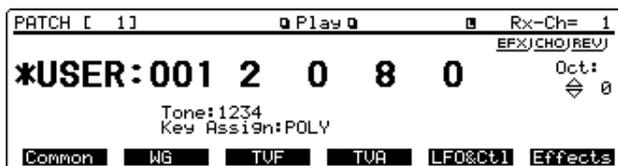
* Cette procédure n'est pas nécessaire pour régler des éléments qui s'appliquent à la totalité du patch..

6. Utilisez [▲][▼][◀][▶] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
7. En tournant la molette VALUE ou en pressant [INC][DEC], fixez la valeur.

* Si vous faites une erreur dans vos réglages et pressez UNDO, la valeur reviendra comme avant votre accès à ce paramètre avec le curseur.

8. Pressez [EXIT] pour retourner en page PATCH Play.

Un symbole "*" apparaîtra à gauche du groupe de patches, indiquant que les réglages ont été modifiés.



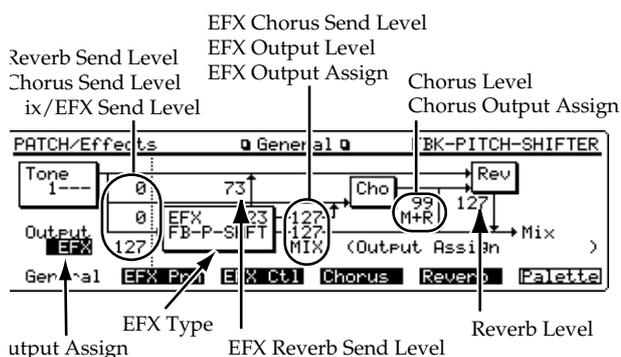
* Si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez un autre patch alors que "*" est affiché, vos réglages ainsi modifiés seront perdus. Si vous désirez les conserver, utiliser la procédure d'écriture (Write) (→p. 56)

* Quand [EFX], [CHORUS], et [REVERB] sont respectivement désactivés, les unités d'effet désactivées sont indiquées par un trait de soulignement pointillé en page General Display.

* Après l'étape 4, vous pouvez presser [F6] (Palette) pour visualiser les réglages des quatre tones ensemble en une seule page d'écran. Cela vous permet de comparer les réglages de chaque tone quand vous faites les réglages. Quand vous pressez [F6] une fois encore, la page General apparaît. [F6] indiquera le numéro de tone auquel vous retourneriez.

PATCH/Effects		Tone Palette		1(Pink Noise)			
		1	2	3	4		
Reverb Send Level	0	0	127	100			
Chorus Send Level	0	0	33	15			
Mix/EFX Send Level	127	127	127	127			
Output Assign	EFX	EFX	MIX	MIX			

● Quand Output Assign est sur "EFX" (Patch)



◆ Elements à régler pour chaque tone

Output Assign

Détermine la destination de sortie du son original.

EFX : Le son sera envoyé à la reverb, au chorus et en EFX. Sélectionnez ce réglage lorsque vous désirez reverb, chorus et EFX.

Reverb Send Level

Détermine l'amplitude de la reverb.

Chorus Send Level

Détermine l'amplitude du chorus.

Mix/EFX Send Level

Détermine l'amplitude et le volume d'EFX EFX.

◆ Eléments à régler pour la totalité du patch

EFX Type

Sélectionne un des 4 types d'EFX.

* Vous pouvez également presser la molette VALUE (SOUND LIST) et choisir parmi la liste d'effets EFX.

* Les réglages de paramètre pour chaque EFX se font en page EFX Param ([PATCH]→[F6] (Effects)→[F2] (EFX Prm)). (→p. 33)

EFX Reverb Send Level

Détermine l'amplitude de reverb qui s'appliquera au son passant par EFX.

EFX Chorus Send Level

Détermine l'amplitude du chorus qui s'appliquera au son passant par EFX.

* Si l'assignation de sortie d'EFX est réglée sur "DIR1" ou "DIR2," il ne sera pas possible de régler ces niveaux d'envoi à la reverb et au chorus.

EFX Output Level

Détermine le volume du son passé par EFX.

EFX Output Assign

Détermine comment sera produit le son passé par EFX.

MIX : produit par la prise OUTPUT "MIX".

DIR1 : produit par la prise OUTPUT "DIRECT 1".

DIR2 : produit par la prise OUTPUT "DIRECT 2".

Chorus Level

Détermine le volume du son passé par le chorus

* Ce réglage est lié au paramètre Level (page Chorus [PATCH]→[F6] (Effects)→[F4] (Chorus)). (→p. 54)

Chorus Output Assign

Détermine comment le son passé par le chorus sera produit.

MIX : envoi des prises OUTPUT "MIX".

REV : envoi à la reverb

M+R : envoi des prises OUTPUT "MIX" et de la reverb.

*Ce réglage est lié au paramètre Output (page Chorus [PATCH]→[F6] (Effects)→[F4] (Chorus)). (→p. 54)

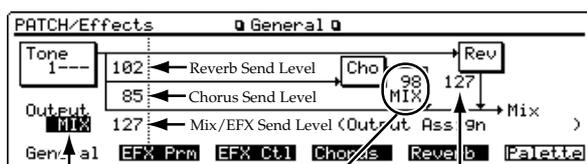
Reverb Level

Détermine le volume du son passé par la reverb.

*Ce réglage est lié au paramètre Level (page Reverb [PATCH]→[F6] (Effects)→[F5] (Reverb)). (→p. 55)

La destination de sortie du son passé par la reverb est automatiquement la prise OUTPUT "MIX".

● Quand Output Assign est sur "MIX" (Patch)



Output Assign Chorus Level Reverb Level
Chorus Output Assign

◆ Éléments à régler pour chaque tone

Output Assign

Détermine la destination de sortie du son original.

MIX : Le son sera envoyé à la reverb, au chorus et aux prises OUTPUT "MIX". Sélectionnez ce réglage lorsque vous désirez utiliser reverb, chorus mais pas EFX.

Reverb Send Level

Détermine l'amplitude de la reverb.

Chorus Send Level

Détermine l'amplitude du chorus.

Mix/EFX Send Level

Détermine le volume d'EFX EFX.

◆ Éléments à régler pour la totalité du patch

Chorus Level

Détermine le volume du son passé par le chorus

*Ce réglage est lié au paramètre Level (page Chorus [PATCH]→[F6] (Effects)→[F4] (Chorus)). (→p. 54)

Chorus Output Assign

Détermine comment le son passé par le chorus sera produit.

MIX : envoi des prises OUTPUT "MIX".

REV : envoi à la reverb

M+R : envoi des prises OUTPUT "MIX" et de la reverb.

*Ce réglage est lié au paramètre Output (page Chorus [PATCH]→[F6] (Effects)→[F4] (Chorus)). (→p. 54)

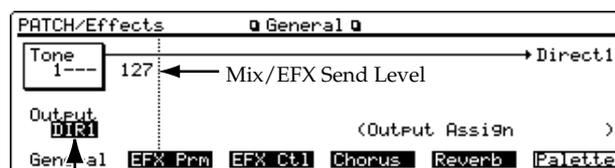
Reverb Level

Détermine le volume du son passé par la reverb.

*Ce réglage est lié au paramètre Level (page Reverb [PATCH]→[F6] (Effects)→[F5] (Reverb)). (→p. 55)

La destination de sortie du son passé par la reverb est automatiquement la prise OUTPUT "MIX".

● Quand Output Assign est sur "DIR1, 2" (Patch)



Output Assign

◆ Éléments à régler pour chaque tone

Output Assign

Détermine la destination de sortie du son original. Utilisez DIR1, 2 lorsque vous désirez utiliser les unités d'effet externes et non pas les effets internes du JV-2080.

DIR1 : sortie par les prises OUTPUT "DIRECT 1".

DIR2 : sortie par les prises OUTPUT "DIRECT 2".

Mix/EFX Send Level

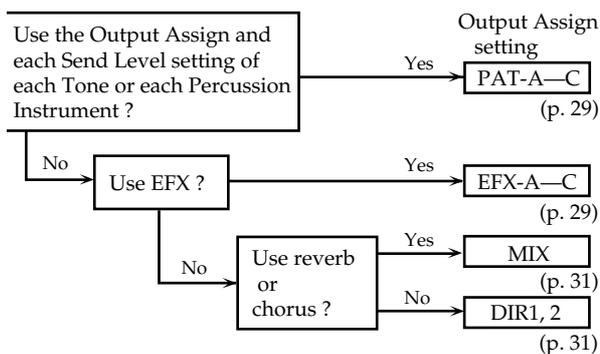
Détermine le volume.

■ Performance

Une performance peut utiliser trois EFX différents.

L'élément le plus important qui détermine la structure de l'unité d'effet est le réglage Output Assign (assignation de sortie). Faites ce réglage en premier.

Sélectionnez le réglage approprié à vos besoins, comme suit.



* Si vous utilisez EFX, réglez d'abord "Output Assign" puis "EFX-A—C Source."

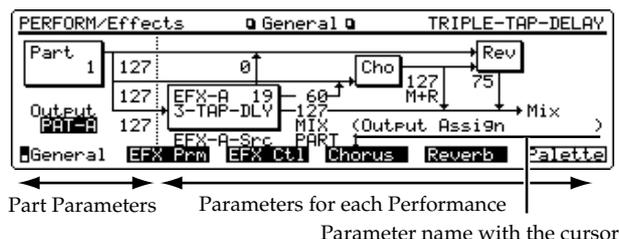
Les explications des réglages sont fournis pour chaque type d'assignation de sortie.

Les réglages d'effet sont constitués de réglages faits pour chaque partie et de réglages concernant la totalité de la performance

1. Sélectionnez la performance que vous désirez utiliser et accédez à la page PERFORM Play (→p. 17).
2. Pressez [EFX][CHORUS][REVERB] pour allumer leur indicateur.
3. Pressez [F5] (Effects).
4. Pressez [F1] (General). La page General apparaîtra.
Si la page EFX Information (Colonne **page EFX Information**→p. 30) apparaît, pressez [F1] (General) une fois encore.
5. Pressez PART SELECT [1/9]—[8/16] pour sélectionner la partie pour laquelle vous désirez faire des réglages.

Pour sélectionner une partie de 9—16, allumez l'indicateur [1-8/9-16] et pressez PART SELECT [1/9]—[8/16].

L'indicateur clignotera et le numéro de partie apparaîtra en haut à gauche de l'écran.



* Lorsque vous réglez un paramètre qui s'applique à la totalité de la performance, cette étape n'est pas nécessaire.

6. Utilisez [▲][▼][◀][▶] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
7. En tournant la molette VALUE ou en pressant [INC][DEC], spécifiez la valeur.

* Si vous faites une erreur durant le choix de la valeur, presser [UNDO] ramènera le paramètre à la valeur qu'il avait avant que vous n'ameniez le curseur sur lui.

8. Pressez [EXIT] pour retourner à la page PERFORM Play.

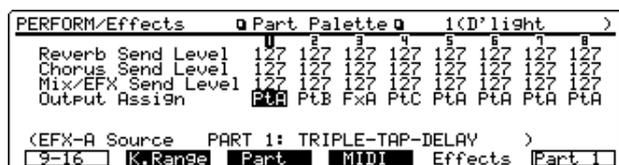
Un symbole "*" apparaîtra à gauche du groupe de performance, indiquant que les réglages ont été modifiés.



* Si pendant que le symbole "*" est affiché, vous éteignez l'appareil ou passez à une autre performance, les modifications de réglage de la performance seront perdus. Si vous désirez les conserver, accomplissez la procédure d'écriture (Write→p. 56).

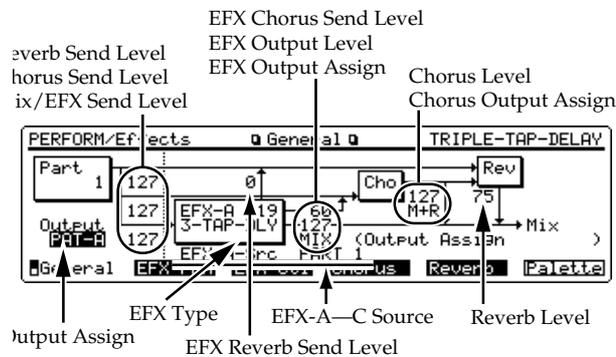
* Quand [EFX], [CHORUS], et [REVERB] sont respectivement désactivés, les unités d'effet désactivées sont indiquées par un trait de soulignement pointillé en page General Display.

* Après avoir accédé à la page General, vous pouvez presser [F6] (Palette) pour visualiser les réglages des 8 parties en une seule page d'écran. Chaque fois que vous pressez [F1], l'affichage Part Palette alternera entre parties 1-8 et 9-16. Quand vous pressez [F6] une fois encore, la page General apparaît. [F6] indiquera le numéro de la partie à laquelle vous retournerez.



● Quand Output Assign est réglé sur "EFX-A—C" or "PAT-A—C" (Performance)

Pour utiliser EFX, réglez d'abord "Output Assign" puis "EFX-A—C Source."



◆ Élément réglable pour chaque partie

Output Assign (assignation de sortie)

Détermine la destination de sortie du son d'origine.

PAT-A—C : la sortie se fera en fonction du réglage Output Assign du patch (pour chaque tone) assigné à cette partie. Par exemple, dans le cas d'un patch où le tone 1 est assigné à EFX et les tones 2-4 à MIX, EFX ne s'appliquera qu'au tone 1 et pas aux tones 2-4. Ce réglage sera utile lorsqu'un patch qui utilise EFX est assigné à cette partie.

EFX-A—C : Le son sera envoyé à la reverb, au chorus et à EFX. Les réglages Output Assign du patch (pour chaque tone) seront ignorés.

Pour "PAT-A" et "EFX-A" → EFX-A Source

Pour "PAT-B" et "EFX-B" → EFX-B Source

Pour "PAT-C" et "EFX-C" → EFX-C Source

sera automatiquement sélectionné. En réglant chaque "EFX A—C Source" sur une valeur différente, vous pourrez utiliser trois types d'EFX. Bien sûr, les patches assignés aux parties sélectionnées par "EFX A—C Source" doivent chacun utiliser pour cela des sélections d'EFX différentes.

Reverb Send Level (niveau d'envoi à la reverb)

Spécifie l'amplitude de la reverb.

Chorus Send Level (niveau d'envoi au chorus)

Spécifie l'amplitude de chorus.

Mix/EFX Send Level (niveau d'envoi en Mix/EFX)

Spécifie l'amplitude et le volume d'EFX.

* Quand Output Assign est réglé sur "PAT-A—C," Reverb Send Level, Chorus Send Level, et Mix/EFX Send Level du patch (pour chaque tone) et de la partie sont tous les deux valides. Si vous désirez que les différents réglages de niveau du patch (de chaque partie) soient reflétés tels quels, réglez les divers niveaux de partie à 127 (→Prise en main p. 39) (Colonne la page General pour les patches assignés à chaque partie →P. 30) Avec un réglage "EFX-A—C," les différents réglages de niveau du patch (pour chaque tone) seront ignorés.

◆ Éléments réglables pour la totalité de la performance

Source EFX-A—C

Détermine quel réglage EFX (type, niveau d'envoi à la reverb, niveau d'envoi au chorus, niveau de sortie et assignation de sortie) seront utilisés. Cela signifie que lorsque l'on change le réglage EFX-A—C Source, les 5 règles d'EFX changent simultanément.

Part 1—9, 11—16:

Les réglages d'EFX du patch assigné à chaque partie seront utilisés.

PERFORM:

Les réglages d'EFX de la performance sélectionnée seront utilisés. Un seul type de réglage d'EFX peut être spécifié pour chaque performance.

EFX Type

Sélectionne un des 40 types EFX.

* Vous pouvez également presser la molette VALUE (SOUND LIST) et choisir parmi la liste de types d'EFX.

* Les réglages pour chaque EFX se font en page EFX Param ([PERFORM]→[F5] (Effects)→[F2] (EFX Prm)). (→p. 33)

EFX Reverb Send Level (niveau d'envoi d'EFX à la reverb)

Détermine l'amplitude de la reverb qui s'appliquera au son passé par EFX

EFX Chorus Send Level (niveau d'envoi d'EFX au chorus)

Détermine l'amplitude du chorus qui s'appliquera au son passé par EFX

* Si EFX Output Assign est réglé sur "DIR1" ou "DIR2," il ne sera pas possible de régler les niveaux d'envoi d'EFX à la reverb et au chorus.

EFX Output Level (niveau de sortie d'EFX)

Détermine le volume du son passé par EFX.

EFX Output Assign (assignation de sortie d'EFX)

Détermine comment le son passé par EFX sera produit.

MIX : produit par les prises OUTPUT "MIX".

DIR1 : produit par les prises OUTPUT "DIRECT 1".

DIR2 : produit par les prises OUTPUT "DIRECT 2".

* Si vous modifiez les réglages d'EFX (type, niveau d'envoi à la reverb, niveau d'envoi au chorus, niveau de sortie, assignation de sortie) et les sauvegardez, veuillez vous référer à la colonne "Remarques pour la modification et la sauvegarde de réglages EFX" (→p. 31).

* Quand EFX-A—C Source de la performance est réglé sur une valeur de partie 1–9 ou 11–16, un symbole "*" quand on bloque le curseur sur un réglage EFX. Cela indique qu'il s'agit d'un élément de réglage du patch.

Chorus Level (niveau de chorus)

Détermine le volume du son passant par le chorus.

* Ce réglage est lié avec le réglage Level (page Chorus [PERFORM]→[F5] (Effects)→[F4] (Chorus)). (→p. 54)

Chorus Output Assign

Détermine comment le son passé par le chorus sera produit.

MIX : envoi des prises OUTPUT "MIX".

REV : envoi à la reverb

M+R : envoi des prises OUTPUT "MIX" et de la reverb.

* Ce réglage est lié au paramètre Output (page Chorus [PERFORM]→[F5] (Effects)→[F4] (Chorus)). (→p. 54)

Reverb Level

Détermine le volume du son passé par la reverb.

* Ce réglage est lié au paramètre Level (page Reverb [PERFORM]→[F5] (Effects)→[F5] (Reverb)). (→p. 55)

La destination de sortie du son passé par la reverb est automatiquement la prise OUTPUT "MIX".

Page EFX Information

La page EFX Information ([PERFORM]→[F5] (Effects)→[F1] (General)) affiche simultanément les réglages des 3 EFX (Source et type) et l'assignation de sortie (pour la partie active) tout en vous permettant de modifier les réglages. Les réglages sont bien sûr associé avec les réglages de la page General.



Remarque lors de réglage d'Output Assign sur "PAT-A—C"

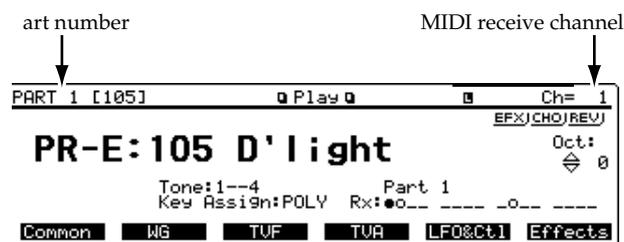
Quand Output Assign est réglé sur "PAT-A—C," l'afficheur indique toujours le type d'EFX. Toutefois, si le patch (pour chaque tone) qui est assigné à cette partie n'utilise pas EFX (c'est-à-dire si Output Assign a un réglage autre qu'EFX, sachez que EFX ne s'appliquera pas.

Nous vous suggérons d'utiliser "PAT-A—C" lorsqu'un patch qui est utilise EFX est utilisé. (→p. 29)

La page General pour les patches assignés à chaque partie

1. Tenez enfoncé [PERFORM] et pressez [PATCH].

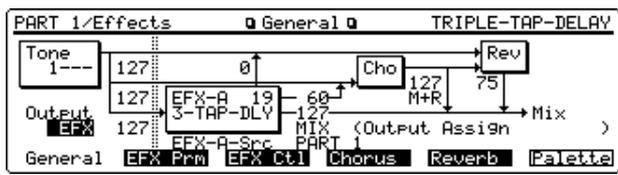
La page Play apparaîtra pour le patch qui est assigné à la partie.



2. Utilisez [◀][▶] pour sélectionner une partie puis pressez [F6] (Effects)→[F1] (General).

La page General pour le patch assigné à la partie sélectionnée apparaîtra.

Les réglages d'assignation de sortie, niveau d'envoi à la reverb, niveau d'envoi au chorus, et niveau d'envoi en MIX/EFX pour chaque tone seront affichés et les autres éléments indiqueront les réglages de performance.



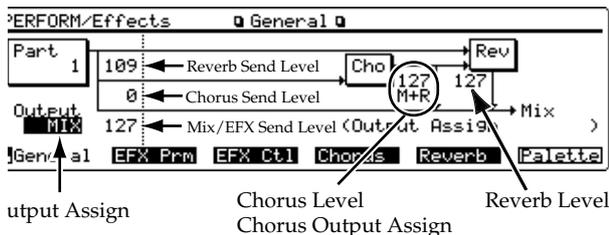
Tone parameters Parameters for each Performance

Si vous désirez modifier les réglages pour chaque tone et conserver les changements, vous devrez sauvegarder le patch qui est assigné à cette partie puis sauvegarder la performance (→p. 57)

Remarque pour la modification et la sauvegarde des réglages d'EFX

Quand EFX-A—C Source à un réglage dans la plage Part 1—9 ou 11—16, modifier le réglage d'EFX aura pour résultat de modifier les réglages du patch assigné à la partie spécifiée par EFX-A—C Source. Cela signifie que vous devrez sauvegarder la performance après avoir sauvegardé le patch. (Colonne **Quand vous avez modifié les réglages d'un patch assigné à une partie de la performance** →p. 57)

● Quand Output Assign est réglé sur "MIX" (Performance)



◆ Élément réglable pour chaque partie

Output Assign

Détermine la destination de sortie du son original.

MIX : Le son sera envoyé à la reverb, au chorus et aux prises OUPUT "MIX". Sélectionnez ce réglage lorsque vous désirez reverb, chorus mais pas d'EFX.

Reverb Send Level (niveau d'envoi à la reverb)

Spécifie l'amplitude de la reverb.

Chorus Send Level (niveau d'envoi au chorus)

Spécifie l'amplitude de chorus.

Mix/EFX Send Level (niveau d'envoi en Mix/EFX)

Spécifie l'amplitude et le volume d'EFX.

◆ Éléments réglables pour la totalité de la performance

Chorus Level

Détermine le volume du son passé par le chorus

*Ce réglage est lié au paramètre Level (page Chorus [PERFORM]→[F5] (Effects)→[F4] (Chorus)). (→p. 54)

Chorus Output Assign

Détermine comment le son passé par le chorus sera produit.

MIX : envoi des prises OUTPUT "MIX".

REV : envoi à la reverb

M+R : envoi des prises OUTPUT "MIX" et de la reverb.

*Ce réglage est lié au paramètre Output (page Chorus [PERFORM]→[F5] (Effects)→[F4] (Chorus)). (→p. 54)

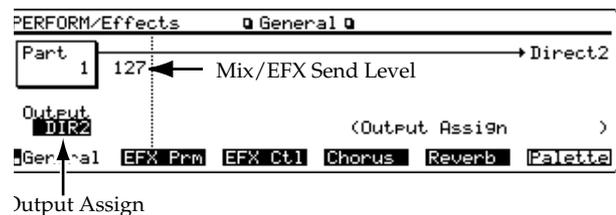
Reverb Level

Détermine le volume du son passé par la reverb.

*Ce réglage est lié au paramètre Level (page Reverb [PERFORM]→[F5] (Effects)→[F5] (Reverb)). (→p. 55)

La destination de sortie du son passé par la reverb est automatiquement la prise OUTPUT "MIX".

● Quand Output Assign est réglé sur "DIR1, 2" (Performance)



◆ Éléments à régler pour chaque partie

Output Assign

Détermine la destination de sortie du son original.

Utilisez DIR1, 2 lorsque vous désirez utiliser les unités d'effet externes et non pas les effets internes du JV-2080.

DIR1 : sortie par les prises OUTPUT "DIRECT 1".

DIR2 : sortie par les prises OUTPUT "DIRECT 2".

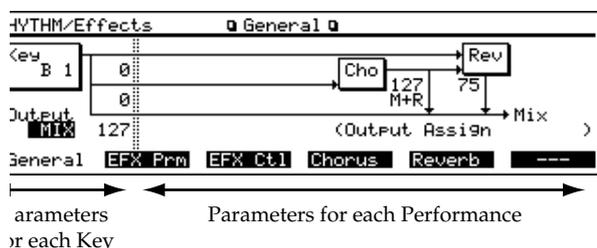
Mix/EFX Send Level

Détermine le volume

■ Ensemble rythmique

L'ensemble rythmique sélectionné en pressant [RHYTHM] est assigné à la partie 10 de la performance chargé en aire temporaire (Colonne **Organisation interne** → p. 18) Cela signifie que la structure de traitement d'effet de l'ensemble rythmique se référera au réglage de la performance présente dans l'aire temporaire.

Toutefois, les éléments suivants peuvent être réglés pour chaque touche (chaque instrument de percussion).



Output Assign (assignation de sortie)

Détermine la destination de sortie du son original.

EFX : envoi à la reverb, au chorus et EFX.

MIX : envoi à la reverb, au chorus et aux prises OUTPUT "MIX".

DIR1 : envoi aux prises OUTPUT "DIRECT 1".

DIR2 : envoi aux prises OUTPUT "DIRECT 2".

Reverb Send Level (niveau d'envoi à la reverb)

Spécifie l'amplitude de la reverb.

Chorus Send Level (niveau d'envoi au chorus)

Spécifie l'amplitude du chorus.

* Si Output Assign est réglé sur "DIR1" ou "DIR2," il ne sera pas possible de régler le niveau d'envoi à la reverb et au chorus.

Mix/EFX Send Level (niveau d'envoi en MIX/EFX)

Détermine le volume.

La procédure de réglage est essentiellement la même que pour un patch. Référez-vous en → p. 25. Toutefois, sachez que les points suivants diffèrent.

- A l'étape 1, pressez [RHYTHM] pour accéder en page RHYTHM Play.
- A l'étape 5, utilisez [E]—[H] pour sélectionner le son d'instrument de percussion (la touche) pour laquelle vous désirez faire les réglages.

[E] : sélectionne la touche une octave plus bas que la touche actuellement sélectionnée.

[F] : sélectionne la touche un demi-ton plus bas que la touche actuellement sélectionnée.

[G] : sélectionne la touche un demi-ton plus haut que la touche actuellement sélectionnée.

[H] : sélectionne la touche une octave plus haut que la touche actuellement sélectionnée.

Sinon, vous pouvez presser une touche sur un clavier MIDI connecté pour spécifier la touche et donc l'instrument de percussion à sélectionner. Dans ce cas, vous devrez régler le paramètre Rhythm Edit Key (page [SYSTEM] → [F1] (Setup)) sur PNL&MIDI avec les réglages d'usine, c'est le cas (→ p. 90).

■ Système GM

Le mode GM peut utiliser un EFX.

Les réglages d'effet sont divisés en réglages pour chaque partie et un réglage pour la totalité du système GM.

La procédure de réglage est essentiellement la même que pour une performance → p. 28.

Toutefois, sachez que les points suivants diffèrent.

- A l'étape 1, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [PERFORM] pour accéder à la page GM Play .
- Les sélections pour Output Assign sont "EFX," "PAT," "MIX," "DIR1," et "DIR2."
- Il n'y a pas de page EFX Information.
- Il n'est pas possible de sauvegarder les réglages du système GM.

Modification des réglages des 40 types d'EFX

Il y a 40 types d'EFX différents. Vous pouvez changer les réglages pour chaque type d'EFX.

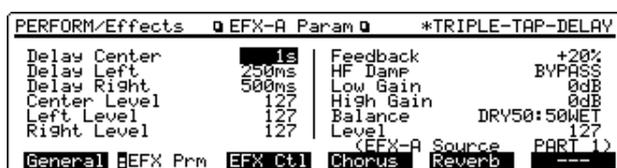
1. Depuis les différentes pages Play, utilisez les procédures ci-dessous pour accéder à la page EFX Param.

Pour une performance ou le système GM

[F5] (Effects)→[F2] (EFX Prm)

Pour un patch ou un ensemble rythmique

[F6] (Effects)→[F2] (EFX Prm)



Dans une performance, vous pouvez faire des réglages pour trois EFX. Pressez [F2] (EFX Prm) plusieurs fois pour accéder à la page EFX-A Param, EFX-B Param, ou EFX-C Param.

* Quand Performance EFX-A—C Source est réglé sur une valeur Part 1—9 ou 11—16, un symbole * apparaît en haut à droite de l'afficheur quand le curseur est placé sur un réglage EFX. Il indique que le réglage de type d'EFX est un réglage de patch.

2. Utilisez [▲][▼][◀][▶] pour déplacer le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
3. En tournant la molette VALUE ou en pressant [INC][DEC], fixez la valeur.

* Si vous faites un mauvais réglage par erreur, pressez [UNDO] pour retourner la valeur telle qu'elle était avant que vous ameniez le curseur sur ce paramètre.

4. Pressez [EXIT] pour retourner en page Play.

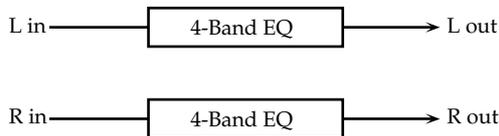
* Les paramètres de type d'EFX marqués par un symbole “#” peuvent être modifiés en temps réel par une commande MIDI. Pour des détails, →p.104.

Les explications des paramètres pour chaque type d'EFX sont données dans les pages suivantes.

- | | | |
|-----|----------------------|----------|
| 1: | STEREO-EQ | (→p. 34) |
| 2: | OVERDRIVE | (→p. 34) |
| 3: | DISTORTION | (→p. 35) |
| 4: | PHASER | (→p. 35) |
| 5: | SPECTRUM | (→p. 35) |
| 6: | ENHANCER | (→p. 36) |
| 7: | AUTO-WAH | (→p. 36) |
| 8: | ROTARY | (→p. 37) |
| 9: | COMPRESSOR | (→p. 37) |
| 10: | LIMITER | (→p. 38) |
| 11: | HEXA-CHORUS | (→p. 38) |
| 12: | TREMOLO-CHORUS | (→p. 39) |
| 13: | SPACE-D | (→p. 39) |
| 14: | STEREO-CHORUS | (→p. 40) |
| 15: | STEREO-FLANGER | (→p. 40) |
| 16: | STEP-FLANGER | (→p. 41) |
| 17: | STEREO-DELAY | (→p. 42) |
| 18: | MODULATION-DELAY | (→p. 42) |
| 19: | TRIPLE-TAP-DELAY | (→p. 43) |
| 20: | QUADRUPLE-TAP-DELAY | (→p. 44) |
| 21: | TIME-CONTROL-DELAY | (→p. 45) |
| 22: | 2VOICE-PITCH-SHIFTER | (→p. 46) |
| 23: | FBK-PITCH-SHIFTER | (→p. 46) |
| 24: | REVERB | (→p. 47) |
| 25: | GATE-REVERB | (→p. 47) |
| 26: | OVERDRIVE→CHORUS | (→p. 48) |
| 27: | OVERDRIVE→FLANGER | (→p. 48) |
| 28: | OVERDRIVE→DELAY | (→p. 49) |
| 29: | DISTORTION→CHORUS | (→p. 49) |
| 30: | DISTORTION→FLANGER | (→p. 49) |
| 31: | DISTORTION→DELAY | (→p. 50) |
| 32: | ENHANCER→CHORUS | (→p. 50) |
| 33: | ENHANCER→FLANGER | (→p. 50) |
| 34: | ENHANCER→DELAY | (→p. 51) |
| 35: | CHORUS→DELAY | (→p. 51) |
| 36: | FLANGER→DELAY | (→p. 52) |
| 37: | CHORUS→FLANGER | (→p. 52) |
| 38: | CHORUS/DELAY | (→p. 53) |
| 39: | FLANGER/DELAY | (→p. 53) |
| 40: | CHORUS/FLANGER | (→p. 53) |

1: STEREO-EQ (Egaliseur stéréo)

C'est un égaliseur stéréo qui vous permet de régler la qualité sonore à l'aide d'une plage de basses, deux plages de médiums et une plage d'aigus.



Low Freq (Low Frequency)

Sélectionne la fréquence (200Hz/400Hz) à partir de laquelle la plage des basses fréquences sera ajustée.

Low Gain

Spécifie le gain des basses fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les basses fréquences.

P1 Freq (Peaking 1 frequency)

Spécifie la fréquence centrale de la région où s'effectuera l'amplification ou atténuation.

P1 Gain (Peaking 1 gain)

Spécifie le gain (intensité d'amplification ou d'atténuation) de la zone spécifiée par P1 Freq et P1 Q.

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) la région spécifiée par P1 Freq et P1Q.

P1 Q (Peaking 1 Q)

Spécifie la largeur de la région centrée autour du réglage P1 Freq.

Des réglages élevés rendent plus étroite la région affectée par P1 Gain.

High Freq (High frequency)

Sélectionne la fréquence (4000Hz/8000Hz) à partir de laquelle les hautes fréquences seront ajustées.

High Gain

Spécifie le gain des hautes fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les hautes fréquences.

P2 Freq (Peaking 2 frequency)

Spécifie la fréquence centrale de la région où s'effectuera l'amplification ou atténuation.

P2 Gain (Peaking 2 gain)

Spécifie le gain (intensité d'amplification ou d'atténuation) de la zone spécifiée par P2 Freq et P2 Q.

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) la région spécifiée par P2 Freq et P2Q.

P2 Q (Peaking 2 Q)

Spécifie la largeur de la région centrée autour du réglage P2 Freq.

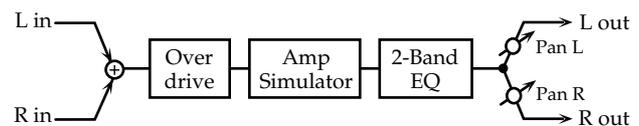
Des réglages élevés rendent plus étroite la région affectée par P2 Gain.

Level (Output Level)#

Fixe le niveau de sortie.

2: OVERDRIVE

L'overdrive produit une distorsion naturelle telle que celle obtenue d'un ampli à lampes.



Drive

Spécifie l'amplitude de distorsion. Le volume changera avec l'amplitude de distorsion.

Amp Type

Sélectionne le type d'ampli guitare.

SMALL : ampli compact

BUILT-IN : ampli intégré

2-STACK : grand ampli deux corps

3-STACK : grand ampli trois corps

Low Gain

Spécifie le gain des basses fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les basses fréquences.

High Gain

Spécifie le gain des hautes fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les hautes fréquences.

Pan (Output pan)

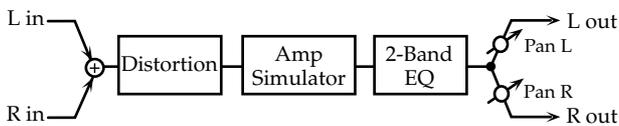
Détermine la position stéréo du son d'effet.
Un réglage de L64 est l'extrême gauche, 0 est le centre et 63R l'extrême droite.

Level (Output Level)

Fixe le niveau de sortie. Vous pouvez utiliser ce réglage pour éviter la différence de volume entre le son avec ou sans Overdrive.

3: DISTORTION

Produit une distorsion plus intense que l'overdrive.



Drive

Fixe la quantité de distorsion. Le volume changera parallèlement à cette quantité.

Amp Type (Type d'ampli)

Sélectionne le type d'ampli guitare.

SMALL : ampli compact

BUILT-IN : ampli intégré

2-STACK : grand ampli deux corps

3-STACK : grand ampli trois corps

Low Gain

Spécifie le gain des basses fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les basses fréquences.

High Gain

Spécifie le gain des hautes fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les hautes fréquences.

Pan (Output pan)

Détermine la position stéréo du son d'effet.
Un réglage de L64 est l'extrême gauche, 0 est le centre et 63R l'extrême droite.

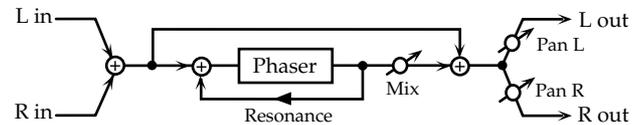
Level (Output Level)

Fixe le niveau de sortie.

Vous pouvez utiliser ce réglage pour éviter la différence de volume entre le son avec ou sans distorsion.

4: PHASER

Cet effet prend le son d'origine et lui ajoute sa version avec une phase décalée pour que le timbre change au cours du temps, donnant des ondulations au son.



Manual

Fixe la fréquence de base depuis laquelle le son sera modulé.

Rate (Phaser rate)

Fixe la fréquence (période) de modulation.

Depth (Phaser depth)

Fixe l'amplitude de modulation.

Resonance

Cela fixe la quantité de son d'effet réinjecté dans le phaser. De grandes valeurs donnent un son plus caractéristique.

Mix (Mix level)

Fixe le niveau du son d'effet par rapport au son original.

Pan (Output pan)

Détermine la position stéréo du son d'effet.
Un réglage de L64 est l'extrême gauche, 0 est le centre et 63R l'extrême droite.

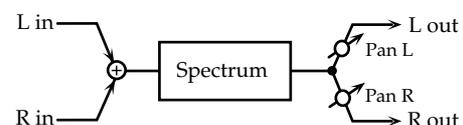
Level (Output level)

Fixe le niveau de sortie.

5: SPECTRUM

C'est un type de filtre qui fait monter et descendre le niveau d'une fréquence spécifique pour changer la tonalité.

L'effet Spectrum travaille comme un égaliseur mais comme la fréquence de chacune des 8 bandes est fixée en position optimale pour une mise en valeur, vous pouvez créer des sons plus caractéristiques qu'une simple compensation.



Band 1 (Gain de bande 1)

Fixe le niveau à 250 Hz.

Band 2 (Gain de bande 2)

Fixe le niveau à 500 Hz.

Band 3 (Gain de bande 3)

Fixe le niveau à 1000 Hz.

Band 4 (Gain de bande 4)

Fixe le niveau à 1250 Hz.

Band 5 (Gain de bande 5)

Fixe le niveau à 2000 Hz.

Band 6 (Gain de bande 6)

Fixe le niveau à 3150 Hz.

Band 7 (Gain de bande 7)

Fixe le niveau à 4000 Hz.

Band 8 (Gain de bande 8)

Fixe le niveau à 8000 Hz.

Q

Détermine la largeur de toutes les bandes dans lesquelles le niveau sera modifié.

Pan (Output pan)

Détermine la position stéréo du son d'effet.

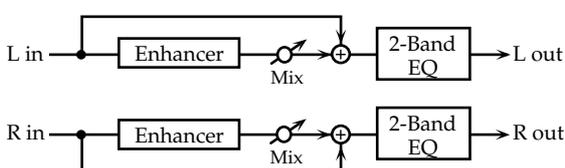
Un réglage de L64 est l'extrême gauche, 0 est le centre et 63R l'extrême droite.

Level (Niveau de sortie)

Fixe le niveau de sortie.

6: ENHANCER

L'enhancer commande la structure harmonique des hautes fréquences, ajoutant brillance et éclat au son



Sens (Sensitivity)

Fixe la sensibilité de l'enhancer

Mix (Mix level)

Fixe le rapport entre les harmoniques générées par l'enhancer et le son direct.

Low Gain

Spécifie le gain des basses fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les basses fréquences.

High Gain

Spécifie le gain des hautes fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

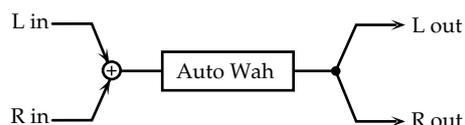
Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les hautes fréquences.

Level (Output level)

Fixe le niveau de sortie.

7: AUTO-WAH

L'Auto Wah change cycliquement la fréquence d'un filtre pour créer un effet wah-wah (changements cycliques de timbre).



Filter Type

Détermine le type de filtre

LPF : L'effet s'appliquera sur une large plage de fréquences.

BPF : L'effet s'appliquera sur une étroite plage de fréquences

Sens (Sensitivity)

Fixe la sensibilité avec laquelle le filtre est appliqué.

Manual

Fixe la fréquence centrale à partir de laquelle l'effet s'applique.

Peak

Règle l'intensité de l'effet de la zone de la fréquence centrale. Des réglages bas font s'appliquer l'effet largement autour de cette fréquence. Des réglages élevés donnent une plage d'application plus étroite.

Rate (LFO rate)

Fixe la fréquence (période) de modulation.

Depth (LFO depth)

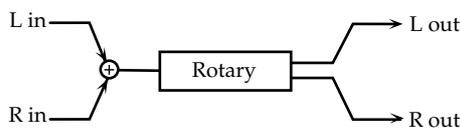
Fixe l'amplitude de modulation de l'effet wah-wah.

Level (Output level)

Fixe le niveau de sortie.

8: ROTARY

L'effet Rotary simule le son de cabines rotatives souvent utilisées par le passé avec les orgues. Comme les mouvements des moteurs de graves et d'aigus peuvent se régler indépendamment, la modulation caractéristique de ces enceintes peut être fidèlement reproduite. Cet effet est principalement destiné aux patches d'orgues.



Low Slow Rate (Low frequency slow rate)

Règle la vitesse lente (SLOW) du rotor des basses fréquences.

Low Fast Rate (Low frequency fast rate)

Règle la vitesse rapide (FAST) du rotor des basses fréquences.

Low Acceleration (Low frequency acceleration)

Fixe le temps nécessaire au rotor des basses fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long.

Low Level (Low frequency level)

Fixe le volume du rotor des basses fréquences

Speed

Change simultanément la vitesse de rotation des rotors des basses et hautes fréquences.

SLOW : ralentit la rotation jusqu'à la vitesse spécifiée (valeurs Low Slow Rate/Hi Slow Rate).

FAST : accélère la rotation jusqu'à la valeur spécifiée (valeurs Low Fast Rate/Hi Fast Rate).

* Pour des détails sur l'emploi d'une pédale commutateur pour changer la vitesse de rotation, référez-vous à p. 105.

High Slow Rate (High frequency slow rate)

Règle la vitesse lente (SLOW) du rotor de hautes fréquences.

High Fast Rate (High frequency fast rate)

Règle la vitesse rapide (FAST) du rotor de hautes fréquences

High Acceleration (High frequency acceleration)

Fixe le temps nécessaire au rotor des hautes fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long.

High Level (High frequency level)

Fixe le volume du rotor des hautes fréquences

Separation

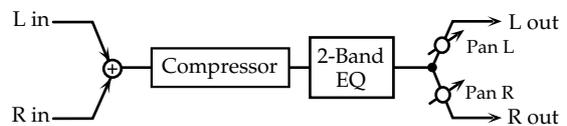
Détermine la dispersion spatiale du son.

Level (Output level)

Détermine le niveau de sortie.

9: COMPRESSOR

Le compresseur est un effet qui gomme les hauts niveaux et amplifie les bas niveaux, adoucissant les irrégularités de volume.



Attack (Attack time)

Fixe le temps d'attaque du son entrant.

Sustain

Fixe le temps duquel les sons de bas niveau sont amplifiés jusqu'à l'arrivée du volume spécifié.

Post Gain

Fixe le niveau d'entrée.

Low Gain

Spécifie le gain des basses fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les basses fréquences.

High Gain

Spécifie le gain des hautes fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les hautes fréquences.

Pan (Output pan)

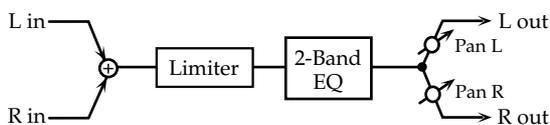
Détermine la position stéréo du son d'effet.
Un réglage de L64 est l'extrême gauche, 0 est le centre et 63R l'extrême droite.

Level (Output level)

Détermine le niveau de sortie.

10: LIMITER

Le limiteur compresse les signaux dépassant un certain niveau de volume, prévenant toute distorsion.



Threshold (Threshold level)

Fixe le volume auquel la compression commence.

Ratio (Compression ratio)

Fixe le taux de compression.

Release (Release time)

Fixe le temps qui sépare le moment où le son chute sous le niveau seuil de celui où la compression cesse de s'appliquer.

Post Gain

Fixe le gain d'entrée.

Low Gain

Spécifie le gain des basses fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les basses fréquences.

High Gain

Spécifie le gain des hautes fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les hautes fréquences.

Pan (Output pan)

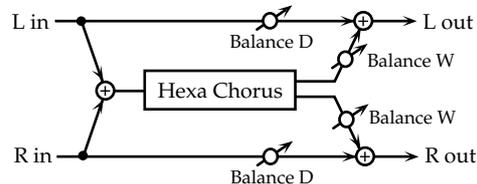
Détermine la position stéréo du son d'effet.
Un réglage de L64 est l'extrême gauche, 0 est le centre et 63R l'extrême droite.

Level (Output level)

Détermine le niveau de sortie.

11: HEXA-CHORUS

Hexa-chorus est un chorus à six phases qui apporte richesse et ampleur au son (six sons de chorus avec des temps de retards différents sont superposés).



Pre Delay (Pre delay time)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé.

Rate (Chorus rate)

Fixe la fréquence de modulation du son.

Depth (Chorus depth)

Fixe l'amplitude de modulation.

Pre Delay Deviation

Le pré-retard fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé. Sa déviation détermine les différences de pré-retard entre les différents sons de chorus.

Depth Deviation

Fixe la différence d'amplitude de modulation entre chaque son de chorus.

Pan Deviation

Fixe la différence d'emplacement stéréo entre les différents sons de chorus.

Avec un réglage de 0, tous les sons de chorus sont au centre. Avec un réglage de 20, tous les sons de chorus sont à intervalles de 60 degrés par rapport au centre.

Balance (Effect balance)

Fixe la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

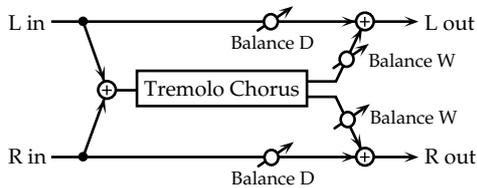
Avec un réglage DRY100:0WET, seul le son d'origine sera produit et avec un réglage de DRY0:100WET, seul le son avec chorus sera produit.

Level (Output level)

Détermine le niveau de sortie.

12: TREMOLO-CHORUS

C'est un effet chorus avec tremolo (modulation cyclique de volume).



Pre Delay (Pre delay time)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

Chorus Rate

Fixe la vitesse de modulation de l'effet chorus.

Chorus Depth

Fixe l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

Tremolo Phase

Fixe la répartition spatiale de l'effet tremolo.

Tremolo Rate

Fixe la vitesse de modulation de l'effet tremolo.

Tremolo Separation

Fixe la dispersion de l'effet tremolo.

Balance (Effect balance)

Fixe la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

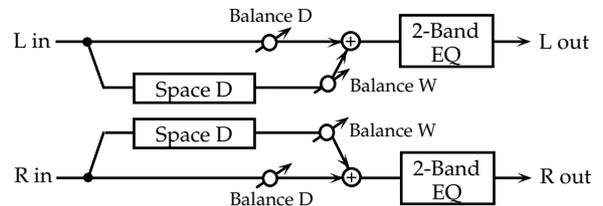
Avec un réglage DRY100:0WET, seul le son d'origine sera produit et avec un réglage de DRY0:100WET, seul le son avec tremolo-chorus sera produit.

Level (Output level)

Détermine le niveau de sortie.

13: SPACE-D

Space-D est un chorus multiple qui applique une modulation à deux phases en stéréo. Il ne donne pas d'impression de modulation mais produit un effet de chorus transparent.



Pre Delay (Pre delay time)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

Rate (Chorus rate)

Fixe la fréquence de modulation du chorus.

Depth (Chorus depth)

Fixe l'amplitude de modulation du chorus

Phase

Fixe la dispersion spatiale du son.

Low Gain

Spécifie le gain des basses fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les basses fréquences.

High Gain

Spécifie le gain des hautes fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les hautes fréquences.

Balance (Effect balance)

Fixe la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

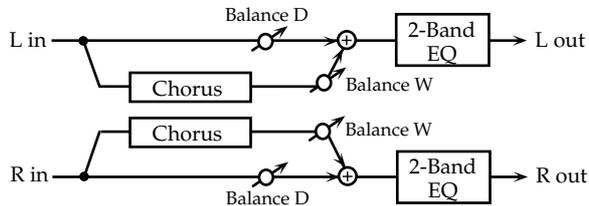
Avec un réglage DRY100:0WET, seul le son d'origine sera produit et avec un réglage de DRY0:100WET, seul le son avec chorus sera produit.

Level (Output level)

Détermine le niveau de sortie.

14: STEREO-CHORUS

C'est un chorus stéréo. Un filtre vous permet de façonner le timbre du son de chorus.



Pre Delay (Pre delay time)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

Rate (Chorus rate)

Fixe la fréquence (période) de modulation.

Depth (Chorus depth)

Fixe l'amplitude de modulation.

Phase

Fixe la dispersion spatiale du son.

Filter Type

Sélectionne le type de filtre

OFF : pas de filtre.

LPF : coupe les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure

HPF : coupe les fréquences au-dessous de la fréquence de coupure

Cutoff Freq (Cutoff frequency)

Détermine la fréquence à laquelle le filtre fera sa coupure.

Low Gain

Spécifie le gain des basses fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les basses fréquences.

High Gain

Spécifie le gain des hautes fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les hautes fréquences.

Balance (Effect balance)

Fixe la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

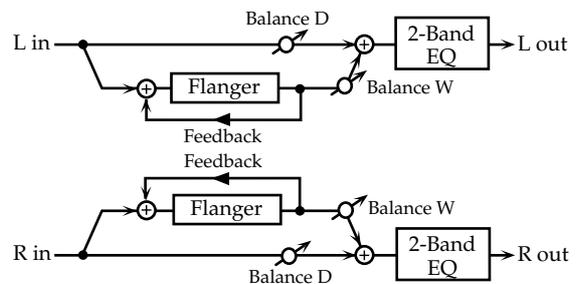
Avec un réglage DRY100:0WET, seul le son d'origine sera produit et avec un réglage de DRY0:100WET, seul le son avec chorus sera produit.

Level (Output level)

Détermine le niveau de sortie.

15: STEREO-FLANGER

C'est un flanger stéréo (le LFO a la même phase à gauche et à droite). Il produit une résonance métallique qui monte et descend comme celle d'un avion à réaction au décollage et à l'atterrissage. Un filtre permet de façonner le timbre du son de flanger.



Pre Delay (Pre delay time)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

Rate (LFO rate)

Fixe la fréquence de modulation du son de flanger.

Depth (LFO depth)

Fixe l'amplitude de modulation du son de flanger.

Feedback

Fixe le pourcentage du son traité réinjecté à l'entrée de l'effet. Des réglages positifs (+) réinjectent le son en phase, et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée. Des réglages élevés donneront un son plus caractéristique.

Phase

Fixe la dispersion spatiale du son.

Filter Type

Sélectionne le type de filtre

OFF : pas de filtre.

LPF : coupe les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure

HPF : coupe les fréquences au-dessous de la fréquence de coupure

Cutoff Freq (Cutoff frequency)

Détermine la fréquence à laquelle le filtre fera sa coupure.

Low Gain

Spécifie le gain des basses fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les basses fréquences.

High Gain

Spécifie le gain des hautes fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les hautes fréquences.

Balance (Effect balance)

Fixe la balance de volume entre le son direct et le son de flanger.

Avec un réglage DRY100:0WET, seul le son d'origine sera produit et avec un réglage de DRY0:100WET, seul le son avec flanger sera produit.

Level (Output level)

Détermine le niveau de sortie.

Pre Delay (Pre delay time)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

Rate (LFO rate)

Fixe la fréquence (période) de modulation.

Depth (LFO depth)

Fixe l'amplitude de modulation.

Feedback

Fixe le pourcentage du son traité réinjecté à l'entrée de l'effet.

Des réglages positifs (+) réinjectent le son en phase, et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

Des réglages élevés donneront un son plus caractéristique.

Phase

Fixe la dispersion spatiale du son.

Step Rate

Fixe la fréquence des changements de hauteur.

* *Step Rate peut être spécifié sous forme d'une longueur de note pour le tempo spécifié. Dans ce cas, vous déterminerez cette valeur comme un symbole de valeur de note. Pour des détails, référez-vous à "Synchronisation des changements d'EFX sur l'horloge (tempo)" → p. 114.*

Low Gain

Spécifie le gain des basses fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les basses fréquences.

High Gain

Spécifie le gain des hautes fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les hautes fréquences.

Balance (Effect balance)

Fixe la balance de volume entre le son direct et le son de flanger.

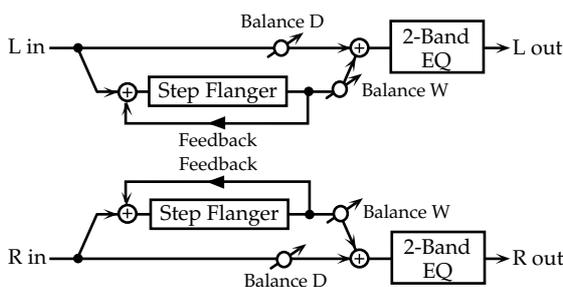
Avec un réglage DRY100:0WET, seul le son d'origine sera produit et avec un réglage de DRY0:100WET, seul le son avec flanger sera produit.

Level (Output level)

Détermine le niveau de sortie.

16: STEP-FLANGER

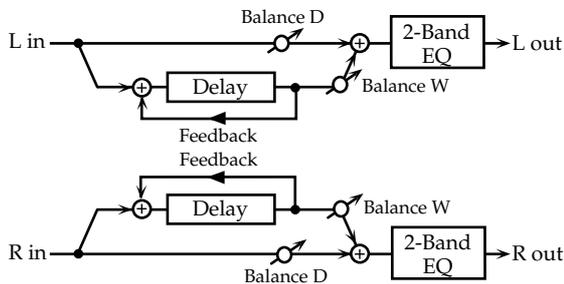
Cet effet est un flanger dans lequel la hauteur du flanger change par paliers. La vitesse à laquelle la hauteur change peut aussi être spécifiée en terme de valeur de note pour un temps donné.



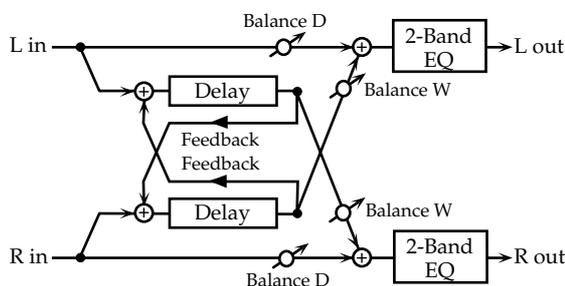
17: STEREO-DELAY

C'est un delay (retard) stéréo.

When Feedback Mode parameter is NORMAL:



When Feedback Mode parameter is CROSS:



Delay Left (Delay time left)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé gauche.

Delay Right (Delay time right)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé droit.

Phase Left

Détermine la phase du son retardé gauche.

NORMAL : phase inchangée.

INVERT : phase inversée.

Phase Right

Détermine la phase du son retardé droit.

NORMAL : phase inchangée.

INVERT : phase inversée.

Feedback

Fixe le pourcentage du son traité réinjecté à l'entrée de l'effet.

Des réglages positifs (+) réinjectent le son en phase, et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

Feedback Mode

Détermine la façon dont le son traité est ré-injecté dans l'effet

NORMAL : Le son retardé gauche est ré-injecté dans le retard gauche et le son retardé droit dans le droit.

CROSS : Le son retardé gauche est ré-injecté dans le retard droit et le son retardé droit dans le gauche.

HF Damp

Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son ré-injecté dans l'effet sera coupé.

Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, sélectionnez **BYPASS**.

Low Gain

Spécifie le gain des basses fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les basses fréquences.

High Gain

Spécifie le gain des hautes fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les hautes fréquences.

Balance (Effect balance)

Fixe la balance de volume entre le son direct et le son de delay.

Avec un réglage **DRY100:0WET**, seul le son d'origine sera produit et avec un réglage de **DRY0:100WET**, seul le son avec delay sera produit.

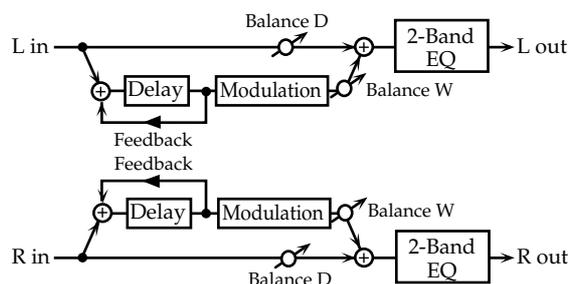
Level (Output level)

Détermine le niveau de sortie.

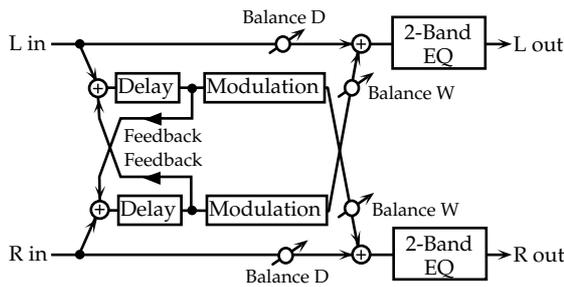
18: MODULATION-DELAY

Cet effet ajoute une modulation au son retardé produisant un effet similaire à un flanger.

When Feedback Mode parameter is NORMAL:



When Feedback Mode parameter is CROSS:



Delay Left (Delay time left)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé gauche.

Delay Right (Delay time right)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé droit.

Feedback

Fixe le pourcentage du son traité réinjecté à l'entrée de l'effet.

Des réglages positifs (+) réinjectent le son en phase, et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

Feedback Mode

Détermine la façon dont le son traité est ré-injecté dans l'effet

NORMAL : Le son retardé gauche est ré-injecté dans le retard gauche et le son retardé droit dans le droit.

CROSS : Le son retardé gauche est ré-injecté dans le retard droit et le son retardé droit dans le gauche.

Rate (Modulation rate)

Fixe la fréquence de modulation.

Depth (Modulation depth)

Fixe l'amplitude de modulation.

Phase

Détermine la dispersion spatiale du son.

HF Damp

Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son ré-injecté dans l'effet sera coupé.

Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, sélectionnez BYPASS.

Low Gain

Spécifie le gain des basses fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les basses fréquences.

High Gain

Spécifie le gain des hautes fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les hautes fréquences.

Balance (Effect balance)

Fixe la balance de volume entre le son direct et le son de modulation delay.

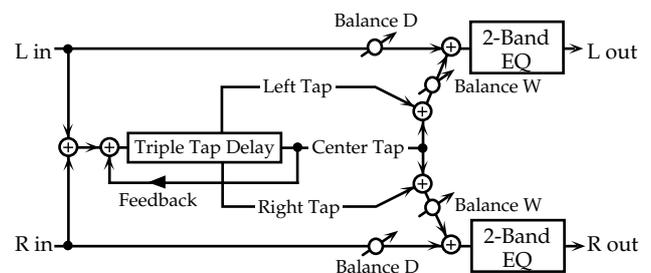
Avec un réglage DRY100:0WET, seul le son d'origine sera produit et avec un réglage de DRY0:100WET, seul le son avec modulation delay sera produit.

Level (Output level)

Détermine le niveau de sortie.

19: TRIPLE-TAP-DELAY

Triple-tap-delay est un effet qui produit trois sons retardés : au centre, à gauche et à droite. Un retard central peut être exprimé sous forme d'une valeur de note à un tempo spécifiée.



Delay Center (Delay time center)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé central.

Delay Left (Delay time left)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé gauche.

Delay Right (Delay time right)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé droit.

**Delay Center, Delay Left et Delay Right peuvent être spécifiés sous forme d'une longueur de note pour le tempo spécifié. Dans ce cas, vous déterminerez cette valeur comme un symbole de valeur de note. Pour des détails, référez-vous à "Synchronisation des changements d'EFX sur l'horloge (tempo)" →p. 114.*

Center Level

Règle le volume du son retardé central.

Left Level

Règle le volume du son retardé gauche.

Right Level

Règle le volume du son retardé droit.

Feedback

Fixe le pourcentage du son traité réinjecté à l'entrée de l'effet.

Des réglages positifs (+) réinjectent le son en phase, et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

HF Damp

Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son réinjecté dans l'effet sera coupé.

Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, sélectionnez BYPASS.

Low Gain

Spécifie le gain des basses fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les basses fréquences.

High Gain

Spécifie le gain des hautes fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les hautes fréquences.

Balance (Effect balance)

Fixe la balance de volume entre le son direct et le son avec delay.

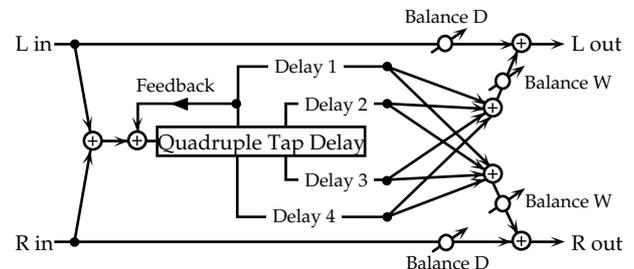
Avec un réglage DRY100:0WET, seul le son d'origine sera produit et avec un réglage de DRY0:100WET, seul le son avec delay sera produit.

Level (Output level)

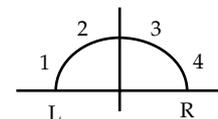
Détermine le niveau de sortie.

20: QUADRUPLE-TAP-DELAY

Quadruple-tap-delay produit quatre sons retardés. Chacun peut être exprimé sous forme d'une valeur de note à un tempo spécifié.



L'emplacement stéréo de chaque son retardé est le suivant.



Delay 1 (Delay time 1)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé 1.

Delay 2 (Delay time 2)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé 2.

Delay 3 (Delay time 3)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé 3.

Delay 4 (Delay time 4)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé 4.

**Delay 1, delay 2, Delay 3 et Delay 4 peuvent être spécifiés sous forme d'une longueur de note pour le tempo spécifié. Dans ce cas, vous déterminerez cette valeur comme un symbole de valeur de note. Pour des détails, référez-vous à "Synchronisation des changements d'EFX sur l'horloge (tempo)" →p. 114.*

Feedback

Fixe le pourcentage du son traité réinjecté à l'entrée de l'effet.

Des réglages positifs (+) réinjectent le son en phase, et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

HF Damp

Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son réinjecté dans l'effet sera coupé.

Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, sélectionnez BYPASS.

Level 1

Fixe le volume du son retardé 1.

Level 2

Fixe le volume du son retardé 2.

Level 3

Fixe le volume du son retardé 3.

Level 4

Fixe le volume du son retardé 4.

Balance (Effect balance)

Fixe la balance de volume entre le son direct et le son avec delay.

Avec un réglage DRY100:0WET, seul le son d'origine sera produit et avec un réglage de DRY0:100WET, seul le son avec delay sera produit.

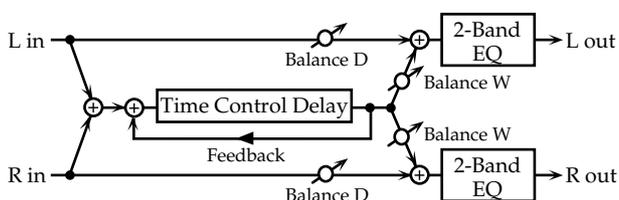
Level (Output level)

Détermine le niveau de sortie.

21: TIME-CONTROL-DELAY

Cet effet vous permet d'utiliser une commande préalablement déterminée en page EFX Control pour piloter en temps réel hauteur et retard. L'allongement du retard abaisse la hauteur, son raccourcissement ayant l'effet inverse.

Pour des détails, référez-vous à "Modification des réglages d'EFX" → p. 104.



Delay (Delay time)

Fixe le temps qui sépare le son d'origine du son retardé.

Acceleration

Fixe le temps nécessaire pour que le retard passe de sa valeur actuelle à celle nouvellement demandée. La vitesse du changement de retard affecte directement celle du changement de hauteur.

Feedback

Fixe le pourcentage du son traité réinjecté à l'entrée de l'effet.

Des réglages positifs (+) réinjectent le son en phase, et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

HF Damp

Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son réinjecté dans l'effet sera coupé.

Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal ré-injecté, pressez BYPASS.

Pan (Output pan)

Détermine la position stéréo du son d'effet.

Un réglage de L64 est l'extrême gauche, 0 est le centre et 63R l'extrême droite.

Low Gain

Spécifie le gain des basses fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les basses fréquences.

High Gain

Spécifie le gain des hautes fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les hautes fréquences.

Balance (Effect balance)

Fixe la balance de volume entre le son direct et le son avec delay.

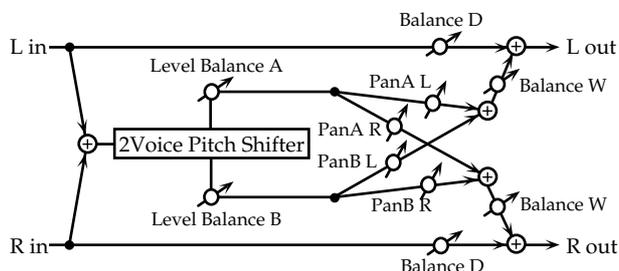
Avec un réglage DRY100:0WET, seul le son d'origine sera produit et avec un réglage de DRY0:100WET, seul le son avec delay sera produit.

Level (Output level)

Détermine le niveau de sortie.

22: 2VOICE-PITCH-SHIFTER

Un pitch shifter est un effet qui transpose le signal d'origine. Ce pitch shifter est en fait double et peut ajouter deux transpositions au signal d'origine.



Coarse A (Coarse pitch A) #1

Détermine la hauteur de transposition en demi-tons. (-2—+1 octave)

Fine A (Fine pitch A) #1

Affine la hauteur de transposition A en paliers de 2 centièmes (1 centième = 1/100 de demi-ton).

Pan A (Output pan A)

Détermine la position stéréo du son transposé A. L64 est l'extrême gauche, 0 est le centre et 63R l'extrême droite.

Pre Delay A (Pre delay time A)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le pitch shifter A.

Level Balance

Fixe la balance de niveau entre le son transposé A et le son transposé B.

Avec un réglage de A100:0B seul le son transposé A sera entendu, et avec un réglage de A0:100B seul le B sera entendu.

Mode (Pitch shifter mode)

Des réglages élevés donnent une réponse plus lente, mais la hauteur est plus stable.

Coarse B (Coarse pitch B) #2

Détermine la hauteur de transposition A en demi-tons. (-2—+1 octave)

Fine B (Fine pitch B) #2

Affine la hauteur de transposition A en paliers de 2 centièmes (1 centième = 1/100 de demi-ton).

Pan B (Output pan B)

Détermine la position stéréo du son transposé B. L64 est l'extrême gauche, 0 est le centre et 63R l'extrême droite.

Pre Delay B (Pre delay time B)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le pitch shifter A

Balance (Effect balance)

Fixe la balance de volume entre le son original et son traité.

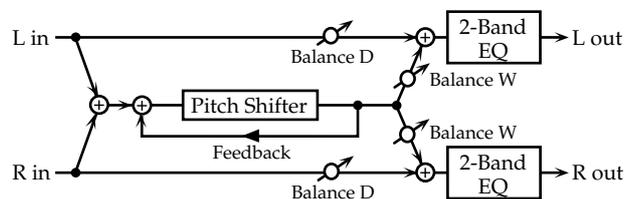
Avec un réglage de D100:0W seul le son original sera entendu, avec un réglage de D0:100W seul le son transposé sera entendu.

Level (Output level)

Détermine le niveau de sortie.

23: FBK-PITCH-SHIFTER (Pitch shifter à ré-injection)

Ce pitch shifter permet au son transposé d'être ré-injecté dans l'effet.



Coarse (Coarse pitch) #1

Détermine la hauteur de transposition en demi-tons. (-2—+1 octave)

Fine (Fine pitch) #1

Affine la hauteur de transposition en paliers de 2 centièmes (1 centième = 1/100 de demi-ton).

Pan (Output pan)

Détermine la position stéréo du son transposé. L64 est l'extrême gauche, 0 est le centre et 63R l'extrême droite.

Pre Delay (Pre delay time)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité par le pitch shifter.

Mode (Pitch shifter mode)

Des réglages élevés donnent une réponse plus lente, mais la hauteur est plus stable.

Feedback

Fixe le pourcentage du son traité réinjecté à l'entrée de l'effet.

Des réglages positifs (+) réinjectent le son en phase, et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

Low Gain

Spécifie le gain des basses fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les basses fréquences.

High Gain

Spécifie le gain des hautes fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les hautes fréquences.

Balance (Effect balance)

Fixe la balance de volume entre le son original et son traité.

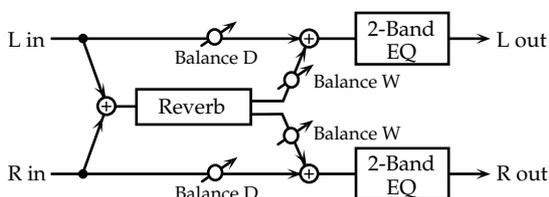
Avec un réglage de DRY100:0WET seul le son original sera entendu, avec un réglage de DRY0:100WET seul le son transposé sera entendu.

Level (Output level)

Détermine le niveau de sortie.

24: REVERB

Reverb ajoute de la réverbération au son, simulant un espace acoustique.



Type (Reverb type)

Détermine le type de reverb.

- ROOM1 : reverb dense avec chute courte
- ROOM2 : reverb diffuse avec chute courte
- STAGE1 : reverb avec fortes réflexions tardives
- STAGE2 : reverb avec fortes réflexions précoces
- HALL1 : reverb avec réflexions claires
- HALL2 : reverb avec réflexions riches

Pre Delay (Pre delay time)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du moment où la reverb est entendue.

Time (Reverb time)

Fixe la durée de la réverbération.

HF Damp

Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son réinjecté dans l'effet sera coupé. Plus basse est cette fréquence, plus nombreuses sont les basses fréquences coupées, donnant une réverbération plus douce et plus feutrée. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal ré-injecté, pressez BYPASS.

Low Gain

Spécifie le gain des basses fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les basses fréquences.

High Gain

Spécifie le gain des hautes fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les hautes fréquences.

Balance (Effect balance)

Fixe la balance de volume entre le son original et son traité.

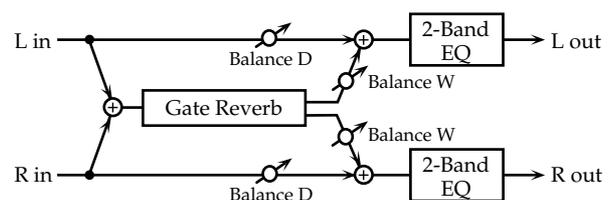
Avec un réglage de DRY100:0WET seul le son original sera entendu, avec un réglage de DRY0:100WET seul le son avec reverb sera entendu.

Level (Output level)

Détermine le niveau de sortie.

25: GATE-REVERB

C'est un type de reverb particulier dans lequel le son réverbéré est artificiellement coupé avant la fin de sa chute.



Type (Reverb type)

Détermine le type de reverb.

NORMAL : reverb gate conventionnelle

REVERSE : reverb inversée.

SWEEP1 : le son réverbéré se déplace de droite à gauche.

SWEEP2 : le son réverbéré se déplace de gauche à droite.

Pre Delay (Pre delay time)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

Gate Time

Fixe la longueur du son réverbéré.

Low Gain

Spécifie le gain des basses fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les basses fréquences.

High Gain

Spécifie le gain des hautes fréquences (intensité d'amplification ou d'atténuation).

Des réglages positifs (+) accentuent (amplifient) les hautes fréquences.

Balance (Effect balance)

Fixe la balance de volume entre le son original et son traité.

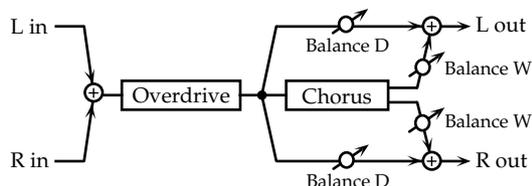
Avec un réglage de DRY100:0WET seul le son original sera entendu, avec un réglage de DRY0:100WET seul le son avec reverb sera entendu.

Level (Output level)

Détermine le niveau de sortie.

26: OVERDRIVE → CHORUS

Cet effet connecte une overdrive et un chorus en série.



OD Drive

Détermine le degré de saturation. Le volume changera avec le degré de saturation.

OD Pan (Overdrive pan)

Fixe la position stéréo du son saturé.

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

Chorus Pre Delay (Chorus pre delay time)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son de chorus.

Chorus Rate

Fixe la fréquence de modulation du chorus.

Chorus Depth

Fixe l'amplitude de modulation du chorus.

Chorus Balance

Fixe la balance de volume entre un son saturé envoyé au chorus et son saturé non envoyé au chorus.

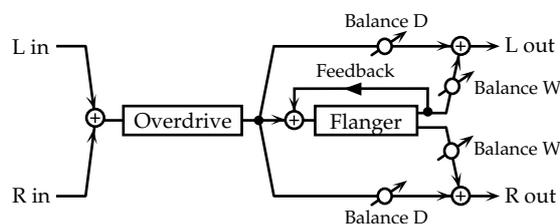
Un réglage de D100:0W seul le son saturé est entendu, avec un réglage de D0:100W seul le son saturé envoyé au chorus est produit.

Level (Output level)

Détermine le niveau de sortie

27: OVERDRIVE → FLANGER

Cet effet connecte une overdrive et un flanger en série.



OD Drive

Détermine le degré de saturation. Le volume changera avec le degré de saturation.

OD Pan (Overdrive pan)

Fixe la position stéréo du son saturé.

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

FLNG Pre Delay (Flanger pre delay time)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son de flanger.

FLNG Rate (Flanger Rate)

Fixe la fréquence de modulation du flanger.

FLNG Depth (Flanger Depth)

Fixe l'amplitude de modulation du flanger.

FLNG Feedback (Flanger Feedback)

Fixe le pourcentage du son traité qui est ré-injecté à l'entrée du flanger.

Des résultats positifs (+) réinjectent le son en phase et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

FLNG Balance (Flanger Balance)

Fixe la balance de volume entre un son saturé envoyé au flanger et son saturé non envoyé au flanger.

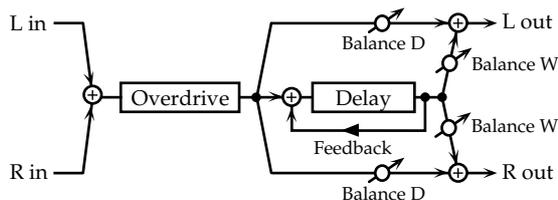
Un réglage de D100:0W seul le son saturé est produit et avec un réglage de D0:100W seul le son saturé envoyé au flanger est produit.

Level (Output level)

Détermine le niveau de sortie.

28: OVERDRIVE → DELAY

Cet effet connecte une overdrive et un delay en série.



OD Drive

Détermine le degré de saturation. Le volume changera avec le degré de saturation.

OD Pan (Overdrive pan)

Fixe la position stéréo du son saturé.

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

Delay Time

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé.

Delay Feedback

Fixe le pourcentage du son traité qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Des résultats positifs (+) réinjectent le son en phase et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

Delay HF Damp

Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son ré-injecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, pressez BYPASS.

Delay Balance

Fixe la balance de volume entre un son saturé envoyé au delay et son saturé non envoyé au delay.

Un réglage de D100:0W seul le son saturé est produit et avec un réglage de D0:100W seul le son saturé envoyé au delay est produit.

Level (Output level)

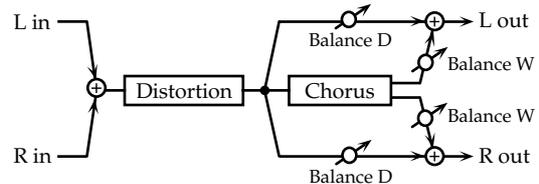
Détermine le niveau de sortie.

29: DISTORTION → CHORUS

Cet effet connecte une distorsion et un chorus en série. Les paramètres sont essentiellement les mêmes que pour "26: OVERDRIVE → CHORUS," avec les deux exceptions suivantes.

OD Drive → DIST Drive (détermine la quantité de distorsion).

OD Pan → DIST Pan (détermine la position stéréo du son distordu)

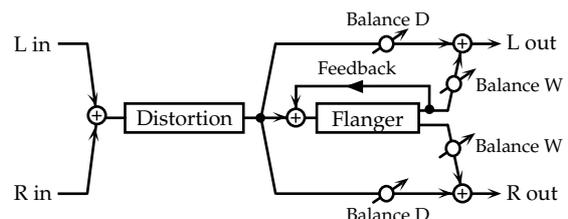


30: DISTORTION → FLANGER

Cet effet connecte une distorsion et un flanger en série. Les paramètres sont essentiellement les mêmes que pour "27: OVERDRIVE → FLANGER," avec les deux exceptions suivantes.

OD Drive → DIST Drive (détermine la quantité de distorsion).

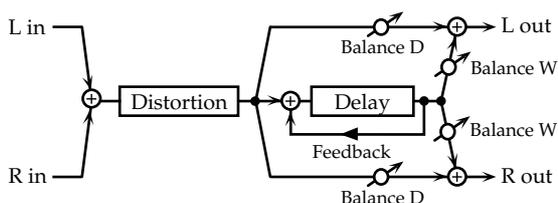
OD Pan → DIST Pan (détermine la position stéréo du son distordu)



31: DISTORTION → DELAY

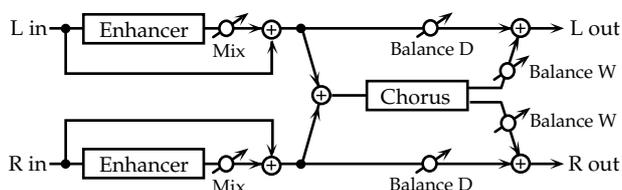
Cet effet connecte une distorsion et un delay en série. Les paramètres sont essentiellement les mêmes que "28: OVERDRIVE → DELAY," à l'exception des deux suivants.

- OD Drive → DIST Drive (détermine la quantité de distorsion)
- OD Pan → DIST Pan (détermine la position stéréo du son distordu)



32: ENHANCER → CHORUS

Cet effet connecte un enhancer et un chorus en série.



Enhancer Sens (Enhancer sensitivity)

Détermine la sensibilité de l'enhancer.

Enhancer Mix (Enhancer mix level)

Détermine le niveau de mixage des harmoniques générées par l'enhancer avec le son direct.

Chorus Pre Delay (Chorus pre delay time)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son avec effet.

Chorus Rate

Fixe la fréquence de modulation de l'effet chorus.

Chorus Depth

Fixe l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

Chorus Balance

Fixe la balance de volume entre le son de l'enhancer envoyé au chorus et le son de l'enhancer non envoyé au chorus.

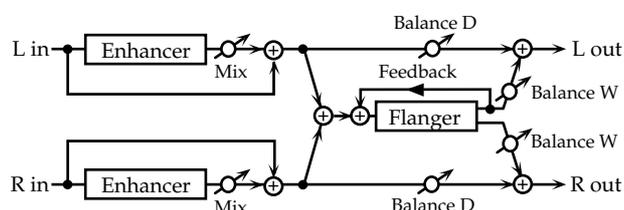
Avec un réglage de D100:0W seul le son de l'enhancer est produit et avec un réglage de D0:100W seul le son de l'enhancer envoyé au chorus est produit.

Level (Output level)

Détermine le niveau de sortie.

33: ENHANCER → FLANGER

Cet effet connecte un enhancer et un flanger en série.



Enhancer Sens (Enhancer sensitivity)

Détermine la sensibilité de l'enhancer.

Enhancer Mix (Enhancer mix level)

Détermine le niveau de mixage des harmoniques générées par l'enhancer avec le son direct.

FLNG Pre Delay (Flanger pre delay time)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son avec effet.

FLNG Rate (Flanger Rate)

Fixe la fréquence de modulation du flanger.

FLNG Depth (Flanger Depth)

Détermine l'amplitude de modulation du flanger.

FLNG Feedback (Flanger Feedback)

Fixe le pourcentage du son traité qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Des résultats positifs (+) réinjectent le son en phase et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

FLNG Balance (Flanger Balance)

Fixe la balance de volume entre le son de l'enhancer envoyé au flanger et le son de l'enhancer non envoyé au flanger.

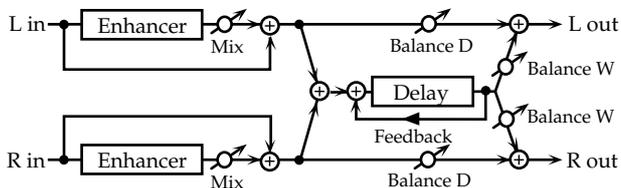
Avec un réglage de D100:0W seul le son de l'enhancer est produit et avec un réglage de D0:100W seul le son de l'enhancer envoyé au flanger est produit.

Level (Output level)

Détermine le niveau de sortie.

34: ENHANCER → DELAY

Cet effet connecte un enhancer et un delay en série.



Enhancer Sens (Enhancer sensitivity)

Détermine la sensibilité de l'enhancer.

Enhancer Mix (Enhancer mix level)

Détermine le niveau de mixage des harmoniques générées par l'enhancer avec le son direct.

Delay Time

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son avec effet.

Delay Feedback

Fixe le pourcentage du son traité qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Des résultats positifs (+) réinjectent le son en phase et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

Delay HF Damp

Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son ré-injecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, pressez BYPASS.

Delay Balance

Fixe la balance de volume entre le son de l'enhancer envoyé au delay et le son de l'enhancer non envoyé au delay.

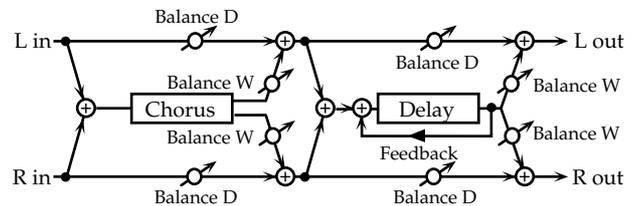
Avec un réglage de D100:0W seul le son de l'enhancer est produit et avec un réglage de D0:100W seul le son de l'enhancer envoyé au delay est produit.

Level (Output level)

Détermine le niveau de sortie.

35: CHORUS → DELAY

Cet effet connecte un chorus et un delay en série.



Chorus Pre Delay (Chorus pre delay time)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son avec effet.

Chorus Rate

Fixe la fréquence de modulation de l'effet chorus.

Chorus Depth

Fixe l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

Chorus Balance

Fixe la balance de volume entre le son original et son traité.

Avec un réglage de D100:0W seul le son original sera entendu, avec un réglage de D0:100W seul le son avec chorus sera entendu.

Delay Time

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son avec effet.

Delay Feedback

Fixe le pourcentage du son traité qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Des résultats positifs (+) réinjectent le son en phase et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

Delay HF Damp

Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son ré-injecté dans l'effet sera coupé.

Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, pressez BYPASS.

Delay Balance

Fixe la balance de volume entre le son de chorus envoyé au delay et le son de chorus non envoyé au delay.

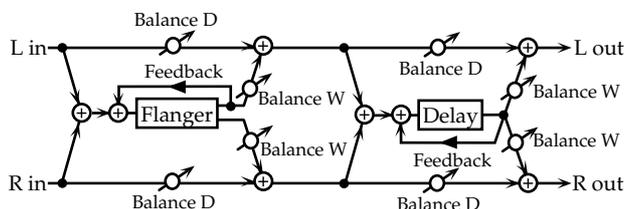
Avec un réglage de D100:0W seul le son de chorus est produit et avec un réglage de D0:100W seul le son de chorus envoyé au delay est produit.

Level (Output level)

Détermine le niveau de sortie.

36: FLANGER → DELAY

Cet effet connecte un flanger et un delay en série.



FLNG Pre Delay (Flanger pre delay time)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son avec effet.

FLNG Rate (Flanger Rate)

Fixe la fréquence de modulation du flanger.

FLNG Depth (Flanger Depth)

Détermine l'amplitude de modulation du flanger.

FLNG Feedback (Flanger Feedback)

Fixe le pourcentage du son traité qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des résultats positifs (+) réinjectent le son en phase et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

FLNG Balance (Flanger Balance)

Fixe la balance de volume entre le son original et le son avec flanger.

Avec un réglage de D100:0W seul le son original est produit et avec un réglage de D0:100W seul le son avec flanger est produit.

Delay Time

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son avec effet.

Delay Feedback

Fixe le pourcentage du son traité qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Des résultats positifs (+) réinjectent le son en phase et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

Delay HF Damp

Fixe la fréquence au-dessus de laquelle le son ré-injecté dans l'effet sera coupé.

Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, pressez BYPASS.

Delay Balance

Fixe la balance de volume entre le son de flanger envoyé au delay et le son de flanger non envoyé au delay.

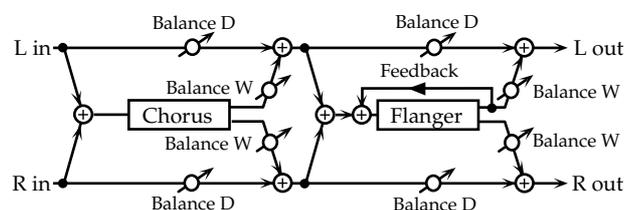
Avec un réglage de D100:0W seul le son de flanger est produit et avec un réglage de D0:100W seul le son de flanger envoyé au delay est produit.

Level (Output level)

Détermine le niveau de sortie.

37: CHORUS → FLANGER

Cet effet connecte un chorus et un flanger en série..



Chorus Pre Delay (Chorus pre delay time)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son avec effet.

Chorus Rate

Fixe la fréquence de modulation de l'effet chorus.

Chorus Depth

Fixe l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

Chorus Balance

Fixe la balance de volume entre le son original et son traité.

Avec un réglage de D100:0W seul le son original sera entendu, avec un réglage de D0:100W seul le son avec chorus sera entendu.

FLNG Pre Delay (Flanger pre delay time)

Fixe le temps qui sépare le début du son direct de celui du son avec effet.

FLNG Rate (Flanger Rate)

Fixe la fréquence de modulation du flanger.

FLNG Depth (Flanger Depth)

Détermine l'amplitude de modulation du flanger.

FLNG Feedback (Flanger Feedback)

Fixe le pourcentage du son traité qui est ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Des résultats positifs (+) réinjectent le son en phase et des réglages négatifs (-) le réinjectent avec une phase inversée.

FLNG Balance (Flanger Balance)

Fixe la balance de volume entre le son de chorus envoyé au flanger et le son de chorus non envoyé au flanger.

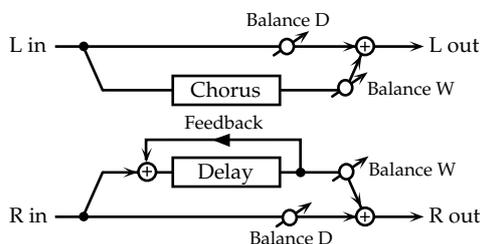
Avec un réglage de D100:0W seul le son de chorus est produit et avec un réglage de D0:100W seul le son de chorus envoyé au flanger est produit.

Level (Output level)

Détermine le niveau de sortie.

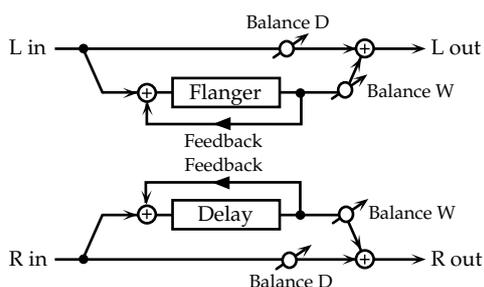
38: CHORUS/DELAY

Cet effet connecte chorus et delay en parallèle. Les paramètres sont essentiellement les mêmes que pour "35: CHORUS → DELAY." Toutefois, le paramètre Delay Balance fixe la balance de volume entre son direct et son retardé.



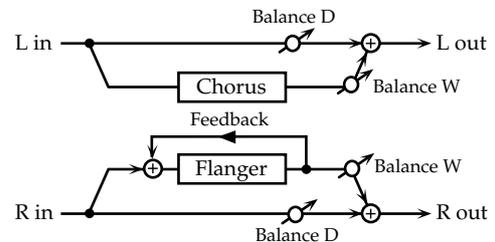
39: FLANGER/DELAY

Cet effet connecte flanger et delay en parallèle. Les paramètres sont essentiellement les mêmes que pour "36: FLANGER → DELAY." Toutefois, le paramètre Delay Balance fixe la balance de volume entre son direct et son retardé.



40: CHORUS/FLANGER

Cet effet connecte chorus et flanger en parallèle. Les paramètres sont essentiellement les mêmes que pour "37: CHORUS → FLANGER." Toutefois, le paramètre Flanger Balance fixe la balance de volume entre son direct et son avec flanger.



Modification des réglages de chorus

Voici comment ajuster la façon dont le chorus jouera et comment il sera produit.

Les réglages de chorus peuvent être faits pour chaque performance, chaque patch et pour le système GM.

* Les ensembles rythmiques utiliseront les réglages de la performance copiée en aire temporaire (colonne Organisation interne → p. 18)

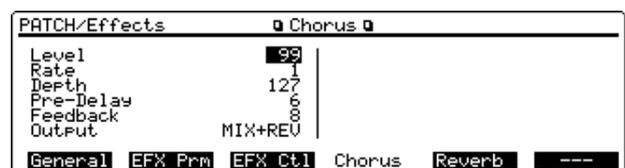
1. Depuis les différentes pages Play, pressez les boutons en suivant la procédure ci-dessous pour accéder à la page chorus.

Performance ou GM System

[F5] (Effects) → [F4] (Chorus)

Patch ou ensemble rythmique

[F6] (Effects) → [F4] (Chorus)



2. Utilisez [▲] [▼] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
3. En tournant la molette VALUE ou en pressant [INC][DEC], fixez la valeur.

* Si vous faites une erreur, pressez [UNDO] et le réglage reviendra tel qu'avant le déplacement du curseur sur ce paramètre.

4. Pressez [EXIT] pour retourner à la page Play d'où vous êtes parti.

Level (Chorus level)

Spécifie le volume du son passé par le chorus.

* Ce réglage est lié avec le réglage Chorus Level (page General). (→p. 26, 27, 30, 31)

Rate (Chorus rate)

Spécifie la vitesse de modulation du son de chorus.

Depth (Chorus depth)

Spécifie l'amplitude de modulation du son de chorus.

Pre-Delay (Chorus pre delay)

Spécifie le retard du son de chorus par rapport au son d'origine.

Des réglages plus élevés donnent un son plus "spacieux".

Feedback (Chorus feedback)

Détermine la quantité de ré-injection, c'est-à-dire de son qui retourne à l'entrée du chorus après être passé par celui-ci.

Des réglages plus élevés donnent un effet chorus plus complexe.

Output (Chorus output assign)

Détermine comment le son du chorus sortira.

MIX : sorti par les prises OUTPUT "MIX".
 REVERB : sorti vers la reverb.
 MIX+REV : sorti vers la reverb et par les prises OUTPUT "MIX".

* Ce réglage est lié au réglage Chorus Output Assign (page General). (→p. 27, 30, 31)

Modification des réglages de reverb

Voici comment spécifier le type de reverb ou de delay et le temps de reverb.

Les réglages de reverb peuvent être faits pour chaque performance, chaque patch et pour le système GM.

* Les ensembles rythmiques utiliseront les réglages de la performance copiée en aire temporaire (colonne Organisation interne →p. 18)

1. Depuis les différentes pages Play, pressez les boutons en suivant la procédure ci-dessous pour accéder à la page Reverb.

Performance ou GM System

[F5] (Effects)→[F5] (Reverb)

Patch ou ensemble rythmique

[F6] (Effects)→[F5] (Reverb)



2. Utilisez [▲][▼] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
3. En tournant la molette VALUE ou en pressant [INC][DEC], fixez la valeur.

* Si vous faites une erreur, pressez [UNDO] et le réglage reviendra tel qu'avant le déplacement du curseur sur ce paramètre.

4. Pressez [EXIT] pour retourner à la page Play d'où vous êtes parti.

Type (type de reverb/delay)

Détermine le type de reverb ou delay.

ROOM1 : reverb courte à haute densité
 ROOM2 : reverb courte à basse densité.
 STAGE1 : reverb avec fortes réflexions tardives
 STAGE2 : reverb avec fortes réflexions précoces
 HALL1 : reverb claire
 HALL2 : reverb riche
 DELAY : un retard (delay) standard
 PAN-DLY : un delay qui déplace (panoramique) les réflexions à gauche et à droite

Level (niveau de reverb/delay)

Détermine le volume du son de réverbération ou de retard.

* Ce réglage est lié au réglage Reverb Level (page General). (→p. 27, 30, 31)

Time (durée de reverb/delay)

Quand le réglage Type est sur ROOM1—HALL2, cela ajuste la durée de la réverbération. Quand il est sur DELAY ou PAN-DLY, cela ajuste le temps de retard.

Des réglages plus élevés donnent un effet plus ample.

HF damp (atténuation des hautes fréquences de Reverb/delay)

Spécifie la fréquence à laquelle commencera la coupure des hautes fréquences de la reverb.

Des réglages plus bas de cette fréquence entraînent la coupure d'une plus grande portion de hautes fréquences, ce qui donne un son de reverb plus doux.

Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, sélectionnez BYPASS.

Delay Feedback (ré-injection dans le delay)

Quand le réglage Type est DELAY ou PAN-DLY, Cela détermine la quantité de son retardé qui est renvoyée (ré-injectée) dans l'entrée du delay. Des réglages plus élevés donnent plus de répétition.

REVERB : les réglages de la page reverb (→p. 54).

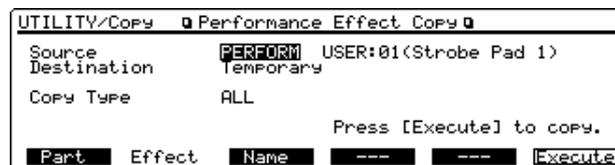
* Si la source de la copie est une performance, le contenu copié pour EFX sera les réglages EFX de la performance elle-même (des valeurs affichées quand en page General, EFX-A—C Source est sur PERFORM).

De la même façon, quand EFX est copié dans la performance actuellement sélectionné, les données seront copiées comme les réglages EFX de la performance elle-même.

1. Assurez-vous qu'une performance, un patch ou le système GM est sélectionné.
2. Pressez [UTILITY] pour allumer son indicateur.
3. Pressez [F2] (Copy).
4. Pressez [F2] (Effect).

* Dans le cas du système GM, cette procédure n'est pas nécessaire.

La page Effect Copy page correspondante apparaîtra.



Copie des réglages d'effet

Vous pouvez copier les réglages d'effet d'une performance ou d'un patch dans la performance, le patch ou le système GM actuellement sélectionné. Cette fonction peut vous aider à gagner du temps.

Vous pouvez sélectionner les éléments d'effet suivants comme devant être copiés.

Copy Type

- ALL : tout le contenu d'EFX, CHORUS, et REVERB sera copié
- EFX : les réglages d'EFX de page General (EFX Type, EFX Reverb Send Level, EFX Chorus Send Level, EFX Output Level, EFX Output Assign), les réglages de la page EFX Param (→p. 33), et les réglages de la page EFX Control (→p. 104)
- CHORUS : les réglages de la page chorus (→p. 53)

La destination "Temporary" ou "GM Temporary" indique que la destination de la copie est la performance, le patch ou le système GM actuellement sélectionné.

5. Utilisez [▲][▼][◀][▶] pour déplacer le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
6. En tournant la molette VALUE ou en pressant [INC][DEC], réglez la valeur.
Quand le curseur est sur group:numéro, vous pouvez également utiliser [USER][CARD][PRESET][EXP][A]—[H] pour sélectionner le groupe.
7. Pressez [F6] (Execute) pour exécuter la copie.
8. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à la page Play de laquelle vous venez.

Sauvegarde d'un son que vous avez créé

Les modifications que vous apportez à un son ne sont que temporaires et seront perdues lors de l'extinction de l'appareil ou de la sélection d'une autre performance, d'un autre patch ou ensemble rythmique (Colonne **Organisation interne** →p. 18). Si vous désirez conserver les données modifiées, vous devez utiliser la procédure de sauvegarde.

Si les réglages de performance, patch ou ensemble rythmique ont été modifiés, un symbole "*" apparaît à gauche du groupe dans la page Play correspondante, indiquant que les données ont été changées. Quand vous sauvegardez les données en mémoire interne ou sur une carte data optionnelle, le symbole "*" disparaît.



Il y a trois façons de sauvegarder les données : en mémoire interne, sur une carte data optionnelle, ou dans un appareil MIDI externe.

Sauvegarde en mémoire interne

Voici comment sauvegarder les données dans le groupe "user" interne.

*Lorsque vous accomplissez la procédure de sauvegarde, les données préalablement présentes dans l'emplacement de destination de la sauvegarde seront perdues. Toutefois, les données de réglage d'usine peuvent être restaurées par la procédure d'initialisation (Restauration des données preset d'usine (Initialisation →p. 60).

1. Assurez-vous que la performance, le patch ou l'ensemble rythmique que vous désirez sauvegarder est sélectionné.
2. Pressez [UTILITY] pour allumer son indicateur.
3. Pressez [F1] (Write). La page Write correspondante apparaîtra.



Le réglage Source "Temp" indique l'aire temporaire, signifiant que les données actuellement sélectionnées seront sauvegardées.

4. En tournant la molette VALUE ou en pressant [INC][DEC], sélectionnez la destination de sauvegarde (USER:XX).

*Si vous sauvegardez un patch, vous pourrez entendre le patch qui occupe actuellement l'emplacement choisi pour la sauvegarde (fonction de comparaison – référez-vous à l'article suivant).

5. Pressez [F6] (Execute) pour exécuter la procédure de sauvegarde.

Pour quitter la page Write sans sauvegarder, pressez [EXIT].

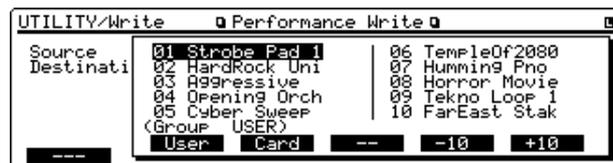
Le nombre de performances, patches et ensembles rythmiques suivant peut être sauvegardé en mémoire interne.

32 performances, 128 patches, 2 ensembles rythmiques

*Dans certains cas, l'afficheur indiquera "Write Protect ON." Si vous êtes sûr de vouloir sauvegarder, pressez [DEC] pour changer ce réglage en "Write Protect OFF," puis pressez [F6] (OK) pour effacer le message. Pressez alors [F6] (Execute) une fois encore pour exécuter la procédure de sauvegarde (Protection contre l'écriture →p. 61).

*A l'étape 4, vous pouvez également presser la molette VALUE (SOUND LIST) et sélectionnez la destination de sauvegarde dans la liste.

- En pressant [F5] (-10) ou [F6] (+10) vous pouvez faire changer l'affichage par groupe de 10.
- Si une carte data est insérée dans la fente, vous pouvez presser [F2] (User) ou [F3] (Card) pour changer de groupe.
- Quand vous pressez la molette VALUE (SOUND LIST) ou [EXIT], l'affichage normal ré-apparaît.



Si vous avez modifié les réglages d'un patch assigné à une partie d'une Performance

Lorsque vous modifiez les réglages d'un patch (ou ensemble rythmique en ce qui concerne la partie 10) assigné à une partie d'une performance, et essayez de sauvegarder la performance sans sauvegarder ce patch, le message suivant apparaît.



L'afficheur indiquera la ou les parties pour lesquelles les patches n'ont pas été sauvegardés.

Si vous désirez conserver les réglages de patch, vous devez d'abord sauvegarder le patch, puis la performance.

1. Pressez [F3] (Patch) ou [F4] (Rhythm).

La page d'écriture de patch ou d'ensemble rythmique apparaîtra.

Source indique la partie du patch sauvegardé et Destination la destination de sauvegarde.



2. Utilisez la molette VALUE ou [INC][DEC] pour sélectionner la destination de sauvegarde.

* Lorsque vous sauvegardez un patch, vous pouvez presser [F1] (Comp) pour contrôler le patch qui occupera la destination choisie pour la sauvegarde (fonction de comparaison → article suivant)

3. Pressez [F6] (Execute) pour exécuter la sauvegarde. Le symbole * se change en -.

S'il y a plusieurs patches qui nécessitent d'être sauvegardés, la source passe automatiquement à la partie non encore sauvegardée suivante.

Vous pouvez également presser [▲] pour amener le curseur sur la source et librement sélectionner la partie dont vous désirez sauvegarder le patch.

4. Répétez les étapes 2 et 3 pour sauvegarder les données.

Quand vous avez fini la sauvegarde de toutes les données, vous retournez automatiquement en page Perform Write

Pour retourner à la page Perform Write précédente sans accomplir la procédure, pressez [EXIT].

5. Pressez [F6] (Execute) pour sauvegarder la performance.

* Si vous n'avez pas besoin de sauvegarder les réglages de patch, pressez [F5] (OK). Un message vous demandera confirmation. Aussi pressez [F5] (OK) une fois encore pour sauvegarder la performance (les réglages de patch seront alors perdus).

* Si vous pressez [F6] (Cancel), vous retournerez à la page Perform Write précédente.

■ Comparaison avec le patch présent en destination de sauvegarde

Avant de sauvegarder un patch, vous pouvez écouter le patch qui occupe actuellement l'emplacement choisi comme destination de la sauvegarde afin de vérifier que vous n'effacez pas un patch important pour vous. Cela peut éviter l'effacement de patches importants.

1. Suivez la procédure de sauvegarde en mémoire interne à l'étape 4 pour sélectionner la destination de sauvegarde.

2. Pressez [F1] (Compare). La page Patch Compare apparaîtra.

Le patch actuellement à l'emplacement de destination peut alors être joué. Assurez-vous qu'il n'a plus d'importance à vos yeux.



* Le patch entendu à l'aide de la fonction de comparaison (Compare) peut sonner légèrement différemment par rapport à son utilisation en jeu normal.

3. Si vous désirez sélectionner une destination de sauvegarde différente, tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC].

4. Pressez [F1] (Write) ou [EXIT] pour retourner en page Patch Write.

5. Pressez [F6] (Execute) pour exécuter la procédure de sauvegarde.

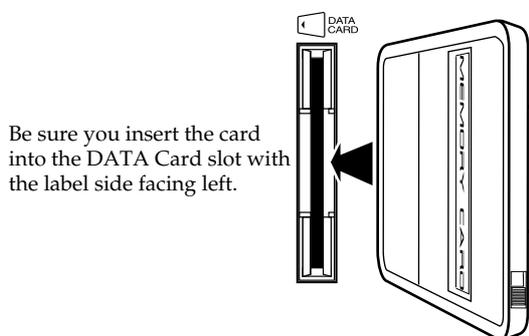
* La fonction de comparaison ne peut être utilisée quand la liste de patches est affichée en page Patch Write. Pressez la molette VALUE (SOUND LIST) ou [EXIT] pour retourner en page Patch Write normale.

Sauvegarde sur une carte data

Les sons que vous avez créés peuvent être sauvegardés sur une carte data optionnelle (MEMORY CARD M-512E, M-256E).

Une carte data doit d'abord être formatée avant de pouvoir être utilisée (Formatage d'une carte mémoire →p. 10)

1. Assurez-vous que la performance, le patch ou l'ensemble rythmique que vous désirez sauvegardé est sélectionné.
2. Insérez une carte data formatée dans la fente DATA CARD.



3. Pressez [UTILITY] pour allumer son indicateur
4. Pressez [F1] (Write). La page Write correspondante apparaîtra.



Le réglage Source "Temp" indique l'aire temporaire, signifiant que les données actuellement sélectionnées seront sauvegardées.

5. En tournant la molette VALUE ou en pressant [INC][DEC], sélectionnez la destination de sauvegarde (CARD:XX).

Si la destination de sauvegarde est indiquée comme USER, pressez [CARD] pour spécifier CARD comme destination de sauvegarde.

** Si vous sauvegardez un patch, vous pourrez entendre le patch qui occupe actuellement l'emplacement choisi pour la sauvegarde (fonction de comparaison – référez-vous à l'article précédent).*

6. Pressez [F6] (Execute) pour exécuter la procédure de sauvegarde.

Pour quitter la page Write sans sauvegarder, pressez [EXIT].

Le nombre de performances, patches et ensembles rythmiques suivant peut être sauvegardé sur une carte data.

M-512E

32 performances, 128patches, 2 ensembles rythmiques

M-256E

16 performances, 64 patches, 1 ensemble rythmique

** A l'étape 5, vous pouvez également presser la molette VALUE (SOUND LIST) et sélectionnez la destination de sauvegarde dans la liste.*

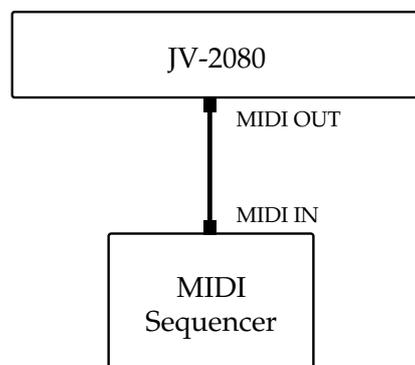
- Pressez [F2] (User) ou [F3] (Card) pour sélectionner le groupe.
- En pressant [F5] (-10) ou [F6] (+10) vous pouvez faire changer l'affichage par groupe de 10.
- Quand vous pressez la molette VALUE (SOUND LIST) ou [EXIT], l'affichage normal ré-apparaît.

** Si vous avez modifié le réglage d'un patch assigné à une des partie de la performance, veuillez lire →p. 57.*

Sauvegarde vers un appareil MIDI externe

Vous pouvez sauvegarder les données en les transmettant dans un appareil MIDI externe (séquenceur MIDI, etc.)

Connectez le JV-2080 à l'appareil MIDI externe comme indiqué dans le schéma.



1. Pressez [UTILITY] pour allumer son indicateur.
2. Pressez [F4] (Xfer).

3. Pressez [F1] (to MIDI). La page Data Transfer to MIDI apparaît.



4. Utilisez [◀][▶] pour déplacer le curseur jusqu'à l'élément que vous désirez régler et tournez la molette VALUE ou [INC][DEC] pour faire le réglage suivant.

Sauvegarde d'une performance

Source PERFORM TEMP: -PATCH

* Si vous avez modifié les réglages d'un patch ou d'un ensemble rythmique assigné à une partie, sélectionnez "+PATCH." (Création de patches pour chaque partie en mode performance → p. 69)

Sauvegarde d'un patch

Source PATCH TEMP

Sauvegarde d'un ensemble rythmique

Source RHYTHM TEMP

"TEMP" indique l'aire temporaire, ce qui signifie que les données actuellement sélectionnées seront transmises.

5. Réglez l'appareil MIDI externe pour qu'il soit prêt à recevoir des données et pressez [F6] (Execute) pour exécuter la transmission de données.

Durant la transmission de données, l'afficheur indique "Transmitting..."

* Pour interrompre la transmission en cours, pressez [EXIT].

6. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à la page Play d'où vous êtes parti

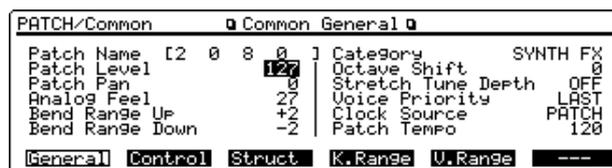
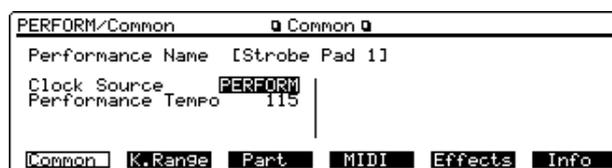
* Avant que les données sauvegardées dans un appareil MIDI externe puisse être renvoyées au JV-2080, le numéro d'identification d'unité ou Devide ID (page MIDI Param 1 [SYSTEM] → [F3] (MIDI)) doit être réglé comme il l'était quand les données ont été transmises, et Rx Sys.Excl (page MIDI Param 1 [SYSTEM] → [F3] (MIDI)) doit être sur ON. Avec les réglages d'usine, le numéro d'identification d'unité est le 17 et Rx Sys.Excl est sur ON. (→ p. 136)

Modification du nom

Vous pouvez assigner un nouveau nom à une performance, un patch ou un ensemble rythmique que vous avez créé.

1. Sélectionnez la performance, le patch ou l'ensemble rythmique auquel vous désirez assigner un nom et accédez à la page Play appropriée.
2. Pressez [F1] (Common). Dans le cas d'un patch, vous devez également pressez [F1] (General).

Un des affichages suivants apparaîtra.



3. Pressez [F1] (pour Performance ou Rhythm Set, cela fera Common, pour patch cela sera General) une fois encore.

Amenez le curseur sur l'emplacement de programmation des caractères du nom et une liste des caractères disponibles apparaîtra.



4. Pressez VALUE ou [F3] (← Prev) [F4] (Next →) pour déplacer le curseur à l'emplacement où vous désirez programmer un caractère.

5. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC] [DEC] ou [▲][▼][◀][▶] pour sélectionner le caractère que vous désirez programmer.

Pour insérer un espace à l'emplacement du curseur, pressez [F5] (Insert). Pour effacer le caractère marqué par le curseur, pressez [F6] (Delete).

6. Répétez les étapes 4 et 5 pour terminer le nom.

7. Pressez [F1] ou [EXIT] pour retourner en page normale.
8. Pressez [EXIT] pour retourner en page Play.

Un symbole “*” apparaîtra à gauche du groupe pour indiquer que les réglages ont été modifiés. Si vous désirez sauvegarder le nouveau nom, accomplissez la procédure de sauvegarde (→p. 56)

*Même sans afficher la liste des caractères, vous pouvez utiliser [▲][▼][◀][▶] après l'étape 2 pour amener le curseur à l'emplacement où vous désirez programmer un caractère et ensuite tourner la molette VALUE ou presser [INC][DEC] pour assigner le nom. Les caractères suivants peuvent être utilisés.

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

■ Copie d'un nom

Le nom d'une autre performance peut être copié dans la performance actuellement sélectionnée. De façon similaire, les noms peuvent être copiés entre patches ou ensembles rythmiques.

1. Assurez-vous que la performance, le patch ou l'ensemble rythmique dont le nom doit être changé est sélectionné.
2. Pressez [UTILITY] pour allumer son indicateur.
3. Pressez [F2] (Copy).
4. Pour une performance ou un patch, pressez [F3] (Name), pour un ensemble rythmique, pressez [F2] (Name). La page Name Copy apparaîtra.



La destination “Temporary” concerne l'aire temporaire, signifiant que le nom sera copié dans les données actuellement sélectionnées.

5. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour sélectionner le nom source de la copie
A cet instant, presser [USER][CARD][PRESET][EXP][A]—[H] vous fera passer au groupe correspondant.
6. Pressez [F6] (Execute) pour exécuter la procédure de copie de nom.
7. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner en page Play.

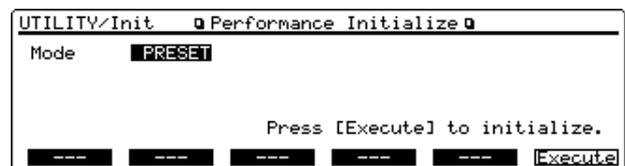
Un symbole “*” apparaîtra à gauche du groupe pour indiquer que les réglages ont été modifiés. Si vous désirez sauvegarder le nouveau nom, accomplissez la procédure de sauvegarde (→p. 56)

Restoration des données preset d'usine (Initialisation)

Si les données preset d'usine ont été perdues après sauvegarde de vos propres données dans le groupe user interne, vous pouvez utiliser la procédure d'initialisation pour retrouver ces données.

● Pour les performances ou patches

1. Assurez-vous que le numéro de performance ou de patch dans le groupe user que vous désirez ramener aux valeurs d'usine est sélectionné.
2. Pressez [UTILITY] pour allumer son indicateur.
3. Pressez [F3] (Init). La page Initialize apparaîtra.



4. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour sélectionner “PRESET.”
5. Pressez [F6] (Execute) pour exécuter la procédure d'initialisation.

Vous retournerez à la page Play. Un symbole “*” apparaîtra à gauche du groupe pour indiquer que les réglages ont été modifiés. Si vous désirez sauvegarder ces réglages, accomplissez la procédure de sauvegarde (→p. 56)

*Si vous sélectionnez PR-A—C, E, ou PR-D (GM (General MIDI)) et utilisez “PRESET” pour initialiser, les données du numéro correspondant dans le groupe user seront restaurées.

● Pour les ensembles rythmiques

Il y a deux façons d'initialiser les données d'ensemble rythmique. Un seul instrument de percussion (une touche) dans l'ensemble rythmique peut être initialisé (Key) ou bien ce sont les réglages de la totalité de l'ensemble rythmique qui peuvent l'être (ALL)

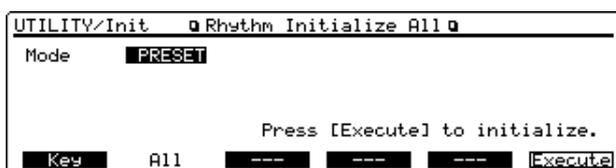
1. Assurez-vous d'avoir sélectionné le numéro d'ensemble rythmique du groupe user que vous désirez initialiser.
2. Pressez [UTILITY] pour allumer son indicateur.
3. Pressez [F3] (Init).

4. Pour Key

Pressez [F1] (Key). La page Rhythm Initialize Key apparaîtra.

Pour All

Pressez [F2] (All). La page Rhythm Initialize All apparaîtra.



5. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour régler Mode sur "PRESET."

Dans le cas de Key, vous devez également spécifier la touche (instrument de percussion) que vous désirez initialiser.

Utilisez [▲][▼] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler et tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour sélectionner la valeur.

Vous pouvez également presser [E]—[H] pour sélectionner la valeur.

[E] : sélectionne la touche une octave plus bas que la touche actuellement sélectionnée.

[F] : sélectionne la touche un demi-ton plus bas que la touche actuellement sélectionnée.

[G] : sélectionne la touche un demi-ton plus haut que la touche actuellement sélectionnée.

[H] : sélectionne la touche une octave plus haut que la touche actuellement sélectionnée.

* Quand le curseur est situé sur Key, vous pouvez également sélectionner la touche (l'instrument de percussion) à initialiser en pressant la touche correspondante sur un clavier MIDI connecté. Dans ce cas, Rhythm Edit Key (page Setup [SYSTEM]→[F1] (Setup)) doit être réglé sur PNL&MIDI. Avec les réglages d'usine, c'est le cas (→p. 90).

6. Pressez [F6] (Execute) pour exécuter la procédure d'initialisation.

Vous retournerez en page Rhythm Play. Un symbole "*" apparaîtra à gauche du groupe pour indiquer que les réglages ont été modifiés. Si vous désirez sauvegarder ces réglages modifiés, accomplissez la procédure de sauvegarde (→p. 56)

* Si vous sélectionnez PR-A—C, E, ou PR-D (GM (General MIDI)) et utilisez "PRESET" pour initialiser, les données du numéro correspondant dans le groupe user seront restaurées.

Protection de la mémoire interne

Pour que les données de performance, patch ou ensemble rythmique sauvegardées dans le groupe user ne soient pas accidentellement remplacées, vous pouvez interdire l'écriture en mémoire interne.

1. Pressez [UTILITY] pour allumer son indicateur.
2. Pressez [F5] (Protect). La page User Memory Protect apparaîtra.



3. Utilisez [▲][▼] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
4. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour régler le paramètre sur ON (interdiction d'écriture).
5. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner en page Play.

Write Operation (procédure d'écriture)

Ce paramètre interdira les procédures de sauvegarde (→p. 56), de retour aux réglages d'usine (→p. 101) et de transmission de données en mémoire interne (→p. 131) pour empêcher le remplacement des données de groupe user.

Si le réglage est sur ON (interdiction d'écrire) et que vous essayez d'accomplir une des procédures ci-dessus, un message "Write Protect ON" apparaîtra et la procédure sera interrompue.

A la mise sous tension ce réglage revient toujours automatiquement sur ON.

System Exclusive Message

Ce paramètre empêche la réécriture des données du groupe user par réception de messages exclusifs venant d'un appareil MIDI externe.

* Pour que des messages exclusifs soient reçus, le numéro d'identification d'unité ou Devide ID (page MIDI Param 1 [SYSTEM]→[F3] (MIDI)) doit être réglé comme il l'était quand les données ont été transmises, et Rx Sys.Excl (page MIDI Param 1 [SYSTEM]→[F3] (MIDI)) doit être sur ON. Avec les réglages d'usine, le numéro d'identification d'unité est le 17 et Rx Sys.Excl est sur ON. (→p. 136)

** Même si la protection contre l'écriture est activée (Write Operation sur ON), la réception de messages exclusifs peut entraîner le remplacement des données du groupe user si le réglage System Exclusive Message est sur OFF (écriture permise).*

Création d'une performance

Astuces pour créer une performance

Il y a essentiellement trois façons d'utiliser une performance. Les réglages peuvent être faits comme suit.

Jeu de plusieurs patches à la fois (Layer)

- Sélectionnez la même canal MIDI de réception pour chacune des parties que vous désirez utiliser (Channel →p. 67)
- Sélectionnez les parties que vous désirez utiliser (Rx Switch →p. 67)
- Sélectionnez le patch pour chaque partie que vous utilisez (Patch Group, Patch Number →p. 66, 67)
- Réglez la même tessiture de clavier pour chaque partie (Part Key Range Lower:Upper page →p. 66)

Jeu de différents patches dans différentes zones du clavier (Split)

- Sélectionnez la même canal MIDI de réception pour chacune des parties que vous désirez utiliser (Channel →p. 67)
- Sélectionnez les parties que vous désirez utiliser (Rx Switch →p. 67)
- Sélectionnez le patch pour chaque partie que vous utilisez (Patch Group, Patch Number →p. 66, 67)
- Réglez les tessitures différentes pour chaque partie (Part Key Range Lower:Upper page →p. 66)

Création de morceaux

- Initialisez une performance. (→p. 63)
- S'il y a une mélodie que vous désirez faire jouer par plusieurs parties, sélectionnez le même canal MIDI pour ces parties (Channel →p. 67).
- Sélectionnez les parties que vous désirez utiliser (Rx Switch →p. 67)
- Sélectionnez le patch pour chaque partie que vous utilisez (Patch Group, Patch Number →p. 66, 67)

Voici quelques astuces utiles pour créer une performance.

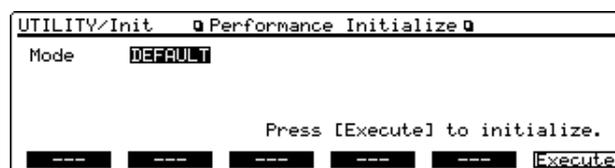
- Une performance peut utiliser jusqu'à trois EFX. (→p. 28)
- Tirez parti de la pratique fonction de copie. Cette fonction facilite les copies des réglages de parties (→p. 68) ou d'effets (→p. 55).
- Vous pouvez modifier les réglages de patch (tone) de chaque partie en restant en mode Performance. (→p. 69)

*Des exemples réels d'emploi d'une performance sont donnés dans la Prise en Main (→p. 24, 32, 34).

Initialisation—Création d'une performance sans base de départ

Lorsque vous désirez créer une performance totalement nouvelle sans partir d'une performance existante en interne (en particulier lorsque vous créez une performance qui sera utilisée pour créer un morceau), c'est une bonne idée que de suivre la procédure ci-dessous. Lorsqu'une performance est initialisée, les réglages deviennent les suivants

- Le patch des parties 1—9 et 11—16 sera PR-A:001 64voicePiano, et l'ensemble rythmique de la partie 10 sera PR-A:001 PopDrumSet 1. Toutes les données auront leur valeur par défaut.
 - Le canal MIDI de réception de chaque partie sera le 1 pour la partie 1, 2 pour la partie 2, 3 pour la partie 3 ... 15 pour la partie 15 et 16 pour la partie 16
 - Le commutateur de réception sera sur ON pour toutes les parties
1. Pressez [PERFORM] pour allumer son indicateur. La performance qui est sélectionnée n'a pas d'importance.
 2. Pressez [UTILITY] pour allumer son indicateur.
 3. Pressez [F3] (Init). La page Performance Initialize apparaîtra.



4. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour sélectionner "DEFAULT."
5. Pressez [F6] (Execute) pour exécuter la procédure d'initialisation.

Vous retournerez en page PERFORM Play. Le nom de la performance sera "INIT PERFORM."

Sélection des parties que vous utiliserez (Part On/Off)

Utilisez la procédure suivante pour sélectionner les parties que vous utiliserez.

1. Sélectionnez la performance que vous utiliserez (→p. 17)
2. Pressez [RX] pour alumer son indicateur.
3. Utilisez PART SELECT [1/9]—[8/16] pour commuter chaque partie on (indicateur allumé) ou off (indicateur éteint).

Pour commuter on/off Parts 9—16 on/off, allumez l'indicateur [1-8/9-16] et utilisez PART SELECT [1/9]—[8/16].



En page PERFORM Play, les parties activées (on) sont indiquées par "○" ou "●", et les parties désactivées (off) par " _."

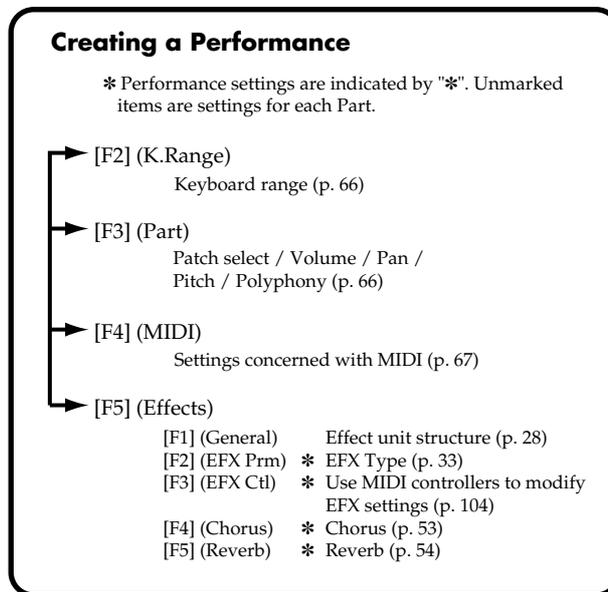
4. Pressez [RX] pour éteindre son indicateur.

* Ce réglage est lié avec Rx Switch (page Part MIDI [PERFORM]→[F4] (MIDI)). (→p. 67)

* Si l'indicateur [RX] est allumé, quand une partie qui est activée reçoit un message MIDI, l'indicateur de cette partie clignote (toutefois, dans le cas unique de la page Part Information, l'indicateur d'une partie qui reçoit un message MIDI clignotera quel que soit le réglage On/off de la partie ou le réglage [RX])

Réglages pour chaque partie

Les paramètres qui peuvent être réglés pour chaque partie de la performance sont assignés au bouton de fonction comme suit.

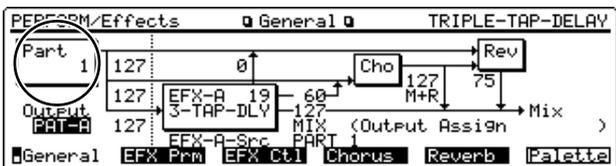
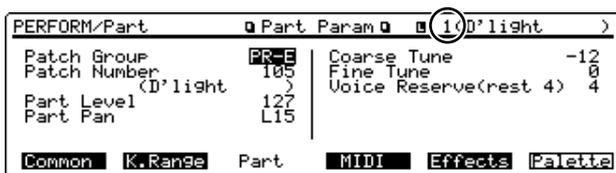


Utilisez la procédure suivante pour régler chaque partie. Pour chaque réglage, référez-vous à la page de référence donnée dans le schéma ci-dessus.

1. Sélectionnez la performance que vous désirez utiliser et accédez à la page PERFORM Play (→p. 17).
2. Pressez [F2] (K.Range)—[F5] (Effects). La page désirée apparaîtra.
3. Si vous avez sélectionné Effects, pressez [F1] (General) —[F5] (Reverb). La page désirée apparaîtra.
4. Pressez PART SELECT [1/9]—[8/16] pour sélectionner la partie que vous désirez régler.

Si vous désirez sélectionner une partie de 9—16, allumez l'indicateur [1-8/9-16] et utilisez PART SELECT [1/9]—[8/16].

L'indicateur clignotera et le numéro de la partie apparaîtra en haut à droite de l'afficheur (à gauche dans le cas de la page General d'Effects).



* Comme les réglages Effects [F2] (EFX Prm)—[F5] (Reverb) sont communs à toutes les parties, il n'est pas possible de sélectionner la partie à laquelle ces réglages s'appliqueront.

- Utilisez [**▲**] [**▼**] [**◀**] [**▶**] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
- Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour fixer la valeur.

* Si vous faites une erreur, pressez [UNDO] et la valeur reviendra telle qu'avant le déplacement du curseur sur ce paramètre.

- Répétez les étapes 1—6 pour terminer les réglages de la performance.
- Pressez [EXIT] pour retourner en page PERFORM Play page.

Un symbole "*" apparaîtra à gauche du groupe de performance pour indiquer que les réglages ont été modifiés.



* Si l'appareil est éteint ou si une autre performance est sélectionnée alors que le symbole "*" est affiché, les réglages reviendront tels que mémorisés et vos modifications seront perdues. Si vous désirez les conserver, utilisez la procédure de sauvegarde (→p. 56)

* Les réglages communs à toutes les parties sont faits dans [F1] (Common). Pour des détails, référez-vous à "Nom de performance →p. 59," "Source d'horloge, tempo de performance →p. 110—123."

* [F6] (Info) vous permet de vérifier le statut de réception MIDI de chaque partie (→p. 143)

Pour changer une valeur de façon radicale

Sur le JV-2080, les valeurs de données peuvent être modifiées par la molette VALUE ou [INC][DEC]. Lorsque vous utilisez ces méthodes, vous pouvez changer plus rapidement les valeurs à l'aide des méthodes suivantes.

Molette VALUE dial

Tournez la molette VALUE tout en la pressant. Sinon, tournez la molette VALUE en pressant [SHIFT].

[INC] [DEC]

Pour augmenter rapidement une valeur

Tenez enfoncé [INC] et pressez [DEC]. Sinon tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [INC].

Pour diminuer rapidement une valeur

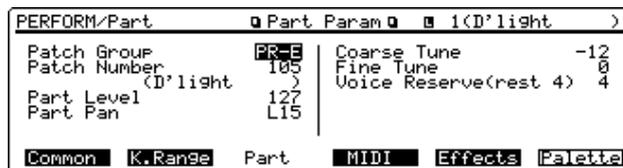
Tenez enfoncé [DEC] et pressez [INC]. Sinon tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [DEC].

● Comparaison des réglages de chaque partie pendant que vous les faites

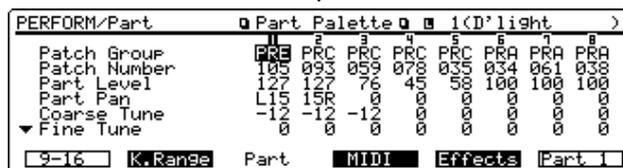
Vous pouvez visualiser les valeurs de réglage des 8 parties (Parts 1—8 ou Parts 9—16) en une seule page.

- Si vous avez fait des réglages pour chaque partie, pressez [F6] (Palette) pour accéder à la page Part Palette page.

* [F6] (Palette) s'affichera uniquement lorsque vous aurez l'option de sélectionner la page par palette.



F6



- Utilisez PART SELECT [1/9]—[8/16] pour sélectionner la partie que vous désirez régler.

Si vous désirez sélectionner une partie de 9—16, allumez l'indicateur [1-8/9-16] et utilisez PART SELECT [1/9]—[8/16].

Vous pouvez également utiliser [◀][▶] pour sélectionner la partie que vous désirez régler.

Chaque fois que vous pressez [F1] l'affichage Part Palette des parties 1—8 et 9—16 alterne.

- Utilisez [▲][▼] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.

Si vous tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [▲], le curseur accède à l'élément supérieur et si vous tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [▼] le curseur va sur l'élément inférieur.

- Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour fixer la valeur.

* Si vous faites une erreur, pressez [UNDO] et la valeur reviendra telle qu'avant le déplacement du curseur sur ce paramètre.

- Répétez les étapes 1—4 pour terminer les réglages de la performance.

- Pour quitter la page Part Palette pressez [F6].

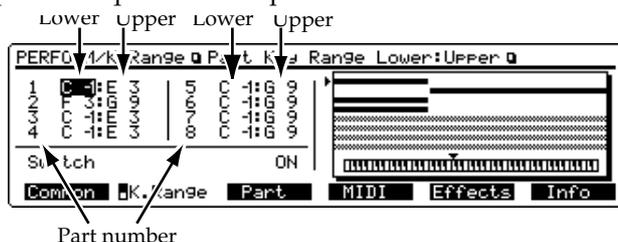
[F6] affichera le numéro de la partie à laquelle vous retournerez

■ Keyboard Range

([PERFORM]→[F2] (K.Range))

Ici, vous pouvez fixer la tessiture (plage de notes) dans laquelle jouera chaque partie (key range). Faites les réglages lorsque vous désirez diviser le clavier en zones produisant chacune un patch différent.

L'écran représentera de façon graphique un clavier pour indiquer la zone spécifiée.



1—16 (Parts 1—16)

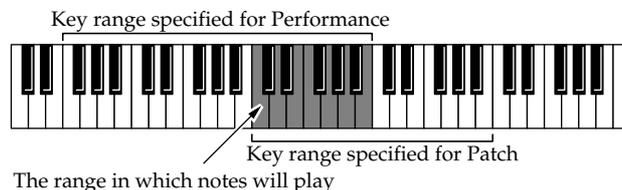
Pour chaque partie, spécifiez la limite inférieure (lower) et la limite supérieure (upper) sous forme de note dans une plage de C(do) -1—G(sol) 9.

Switch (Key range switch)

Commutateur de tessiture. déterminez si la tessiture fixée pour chaque partie sera utilisée (ON), ou ignorée (OFF).

* La page Part Key Range Lower:Upper contient des pages pour 1—8 et Parts 9—16. Pour alterner entre ces deux, pressez [F2] (K.Range).

* Si une tessiture est spécifiée pour chaque tone dans le patch (Tone Key Range Lower:Upper page [PATCH]→[F1] (Common)→[F4] (K.Range)) (→p. 76), les notes ne joueront que dans la zone où les réglages de chaque tone du patch coïncident avec les réglages de la partie.

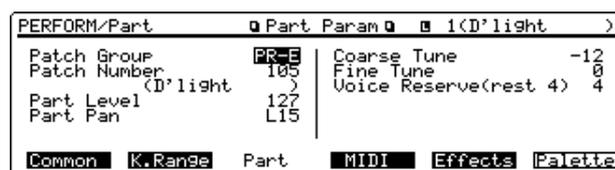


* Si vous essayez de régler la limite inférieure plus haut que la limite supérieure, ou la limite supérieure plus bas que la limite inférieure, l'autre valeur changera automatiquement pour prendre le même réglage

* Si une partie est désactivée, sa représentation graphique se présentera sous forme d'une ligne grise.

■ Sélection de patch/volume / panoramique/hauteur (pitch)/ polyphonie ([PERFORM]→[F3] (Part))

Ici vous pouvez sélectionner le patch assigné à chaque partie et régler volume/panoramique/hauteur et polyphonie pour chaque partie



Patch Group

Sélectionnez le groupe dans lequel sera choisi le patch (ou ensemble rythmique dans le cas de la partie 10) assigné à chaque partie.

* Vous pouvez également pressez la molette VALUE (SOUND LIST) pour choisir dans la liste de patches.

* Vous pouvez utiliser la fonction de recherche de patch (→p. 19)

* Il n'est pas possible de sélectionner XP-A—H s'il n'y a pas de carte d'extension d'onde insérée dans l'emplacement correspondant (→p. 9)

* Il n'est pas possible de sélectionner CARD s'il n'y a pas de carte data insérée dans l'emplacement correspondant (→p. 11)

* Quand XP-A—H est sélectionné, le nom de la carte d'extension d'onde apparaît dans la partie inférieure de l'afficheur.

Patch Number (numéro de patch)

Sélectionnez le patch (ou l'ensemble rythmique dans le cas de la partie 10) qui doit être assigné à chaque partie. Le nom s'affichera entre parenthèses ().

* Vous pouvez également presser la molette VALUE (SOUND LIST) et choisir parmi la liste de patches.

* Vous pouvez utiliser la fonction de recherche de patch. (→p. 19)

Part Level (niveau de partie)

Détermine le volume de chaque partie. Sert principalement à créer la balance de volume entre parties.

Part Pan (panoramique de partie)

Détermine l'emplacement stéréo du son de chaque partie. Un réglage de L64 correspond à l'extrême gauche, 0 au centre et 63R à l'extrême droite.

* Les patches contiennent également un réglage Pan (le réglage Pan pour chaque tone (page TVA Param [PATCH]→[F4] (TVA)→[F1] (TVA Prm)) et le réglage Pan pour la totalité du patch (page Common General [PATCH]→[F1] (Common)→[F1] (General)) Cela signifie que le réglage Pan de la partie n'ajustera que la position stéréo relative par rapport à la position spécifiée dans le patch.

Coarse Tune (accord grossier de la partie)

Ajuste la hauteur de base pour chaque partie en demi-tons sur une plage de ± 4 octaves. C'est un réglage relatif, avec un réglage de 0 donnant comme hauteur celle fixée par le réglage du patch.

Fine Tune (accord fin de la partie)

Ajuste la hauteur spécifiée par le réglage Coarse Tune en centièmes de demi-ton dans une plage d'un quart de ton vers le haut ou le bas.

Voice Reserve (réserve de voix)

Ce réglage détermine le nombre de voix qui seront réservées à chaque partie lorsque plus de 64 voix doivent être jouées simultanément.

* Il n'est pas possible que les réglages cumulés de toutes les parties dépassent 64. Le nombre de voix restant disponible s'affichera à droite de ce paramètre (rest). Sachez cela lorsque vous faites vos réglages.

Comment compte-t-on la polyphonie simultanée?

Le nombre de notes qui peuvent être produites simultanément dépendra du nombre de tones employés par le patch que vous utilisez et du nombre de touches qui sont enfoncées. Par exemple, si vous utilisez un patch qui n'est constitué que d'un tone et si vous jouez une seule note, vous consommerez une voix de polyphonie. Si vous utilisez un patch constitué de quatre tones et que vous jouez deux notes, cela consommera huit voix de polyphonie. En d'autres termes, le nombre de voix utilisées correspond au nombre de tones utilisés par le patch multiplié par le nombre de touches jouées.

Le JV-2080 peut produire 64 notes simultanément. Lorsque vous utilisez le JV-2080 pour jouer une orchestration, gardez les points ci-dessus à l'esprit et faites les réglages Voice Reserve appropriés pour vous assurer que chaque partie aura toujours un nombre de voix minimum garanti.

Une autre façon de sélectionner le patch assigné à chaque partie (ou l'ensemble rythmique pour la partie 10)

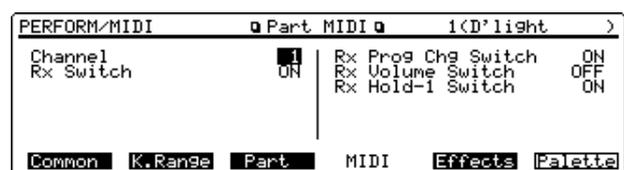
1. En page PERFORM Play, utilisez [◀][▶] pour sélectionner la partie que vous désirez régler. L'afficheur indiquera le numéro de partie.
2. Tenez enfoncé [PERFORM] et pressez [PATCH]. La page Play pour le patch ou l'ensemble rythmique assigné à la partie apparaîtra.
3. Utilisez la procédure habituelle pour sélectionner un patch ou un ensemble rythmique.

* Si vous faites une erreur, pressez [UNDO] et la valeur qui était active lorsque la page Play du patch ou de l'ensemble rythmique assigné à la partie est apparue sera restaurée.

4. Pressez [PERFORM] ou [EXIT] pour retourner à la page PERFORM Play.

■ Réglages relatifs au MIDI ([PERFORM]→[F4] (MIDI))

Ici, vous pouvez déterminer comment chaque partie transmettra et recevra les messages MIDI.



Channel (canal MIDI)

Détermine le canal MIDI de chaque partie.

Rx Switch (commutateur de réception)

Détermine si chaque partie recevra (ON), ou non (OFF) les messages MIDI.

En d'autres termes, cela détermine si chaque partie sera utilisée (ON) ou non (OFF).

* Dans chaque page **PERFORM**, vous pouvez utiliser les boutons **[RX]** et **PART SELECT [1/9]—[8/16]** et **[1-8/9-16]** pour commuter **RX Switch**. (→p. 64)

Rx Prog Chg Switch (commutateur de réception de changement de programme)

Détermine si chaque partie recevra (ON) ou non (OFF) les messages MIDI de changement de programme.

Rx Volume Switch (commutateur de réception de volume)

Détermine si chaque partie recevra (ON) ou non (OFF) les messages MIDI de volume.

Rx Hold-1 Switch (commutateur de réception de sustain)

Détermine si chaque partie recevra (ON) ou non (OFF) les messages MIDI de sustain (hold1).

■ Effects

([PERFORM]→[F5] (Effects)→[F1]—[F5])

Pour les réglages d'effet, référez-vous à ([F1] (General)→p. 28, [F2] (EFX Prm)→p. 33, [F3] (EFX Ctl)→p. 104, [F4] (Chorus)→p. 53, [F5] (Reverb)→p. 54).

Copie des réglages d'une autre partie

Les réglages de partie peuvent être copiés d'une partie d'une autre performance dans la partie voulue de la performance actuellement sélectionnée. Cette fonction peut vous permettre de gagner du temps.

1. Assurez-vous qu'une performance est sélectionnée.
2. Pressez **[UTILITY]** pour allumer son indicateur.
3. Pressez **[F2]** (Copy).
4. Pressez **[F1]** (Part). La page Performance Part Copy apparaîtra.



Pour spécifier la performance actuellement sélectionnée comme source de la copie, réglez source sur "TEMP."

Destination "Temporary" indique que la performance actuellement sélectionnée est la destination de la copie

5. Utilisez **[▲]** **[▼]** **[◀]** **[▶]** pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
6. Tournez la molette **VALUE** ou pressez **[INC]**/**[DEC]** pour régler la valeur.
Quand le curseur est situé sur **group: number**, vous pouvez également utiliser **[USER]**/**[CARD]** **[PRESET]**/**[A]**/**[B]** pour sélectionner le groupe.
Quand le curseur est situé sur la partie, vous pouvez également utiliser **PART SELECT [1/9]—[8/16]** et **[1-8/9-16]** pour sélectionner la partie.
7. Pressez **[F6]** (Execute) pour exécuter la procédure de copie.
8. Pressez **[EXIT]** plusieurs fois pour retourner en page **PERFORM Play**.

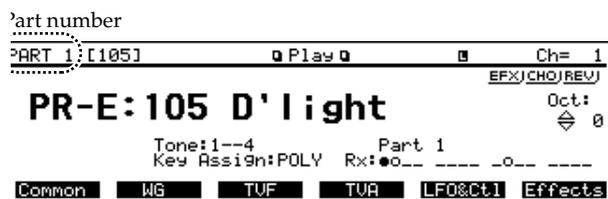
Créer des patches pour chaque partie en restant en mode performance

Même lorsque vous créez une performance, vous pouvez aisément appeler le patch (ou l'ensemble rythmique dans la cas de la partie 10) assigné à chaque partie et modifier ces réglages.

1. Assurez-vous que la page PERFORM Play est affichée.
2. Utilisez [◀] [▶] pour sélectionner la partie à laquelle le patch que vous désirez modifier est assigné.
3. Tenez enfoncé [PERFORM] et pressez [PATCH].

La page Play pour le patch assigné à la partie apparaîtra.

Dans cette page également, vous pouvez utiliser [◀] [▶] pour sélectionner la partie à laquelle est assigné le patch que vous désirez modifier.



4. Modifiez les réglages de patch de la façon habituelle (Création d'un patch → p. 70)
5. Lorsque vous terminés les réglages, pressez [EXIT] pour retourner en page Patch Play.
Un symbole "*" apparaîtra à gauche du groupe de patch pour indiquer que les réglages ont été modifiés.
6. Pressez [PERFORM] ou [EXIT] pour retourner en page PERFORM Play.

* Si vous désirez conserver le patch modifié, sauvegardez-le en mémoire interne après l'étape 5. (→ p. 56) Après avoir sauvegardé le patch, retournez en page PERFORM Play à l'étape 6, et sauvegardez également la performance. (→ p. 56) Si vous sauvegardez la performance sans sauvegarder le patch, les réglages modifiés dans le patch ne seront pas sauvegardés (Colonne Lorsque vous avez modifié les réglages du patch assigné à une partie de la performance → p. 57).

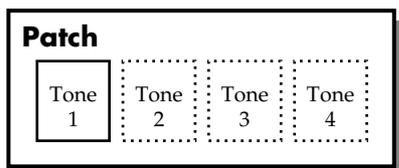
* Dans la page Play d'un patch assigné à une partie, vous pouvez utiliser [RX] et PART SELECT [1/9]—[8/16] et [1-8/9-16] pour commuter on/off les parties.

Création d'un patch

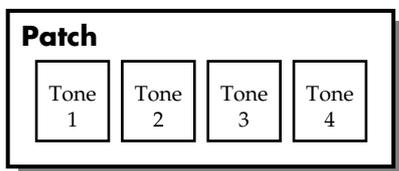
Organisation d'un patch

■ Les patches ont 1—4 tones

Dans le JV-2080, les sons dont vous jouez normalement sont appelés des "patches". Chaque patch peut être constitué de jusqu'à 4 "tones".



Example 1: A Patch consisting of only one Tone (Tones 2—4 are turned off).

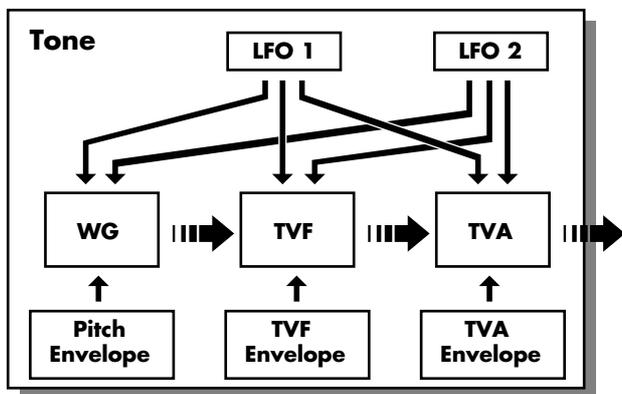


Example 2: A Patch consisting of four Tones.

En commutant on/off les tones, vous pouvez déterminer quels tones jouent réellement (→p. 71) Vous pouvez également déterminer comment les tones 1 et 2 et les tones 3 et 4 seront combinés en interne (Structure). (→p. 74)

■ Organisation d'un tone

Dans le JV-2080, les tones sont la plus petite unité de son. Toutefois, il n'est pas possible de jouer un tone tout seul. Le patch est l'unité de son qui peut être jouée, et les tones sont les blocs de base qui constituent le patch. Les tones sont constitués des 5 éléments suivants.



||| → audio signal → control signal

WG (Wave generator)

Ce générateur d'onde détermine la forme d'onde PCM qui est la base du son et détermine comment la hauteur du son changera.

La JV-2080 a 448 formes d'onde différentes (INT-A: 255 et INT-B: 193). (Réglages d'usine "Formes d'onde" →p. 182). Tous les patches contenus dans le JV-2080 sont constitués d'une combinaison de tones. créés eux-mêmes à partir de ces formes d'onde

TVF (Time variant filter)

Ce filtre détermine comment les caractéristiques fréquentielles du son changeront.

TVA (Time variant amplifier)

Cet amplificateur détermine comment le volume et le panoramique changeront.

Enveloppe

L'enveloppe détermine comment les changements se produiront au cours du temps. Il y a des enveloppes indépendantes pour la hauteur (pitch), le filtre (TVF) et le volume (TVA). Par exemple, si vous désirez modifier la façon dont le son attaque ou chute au cours du temps, vous devez ajuster l'enveloppe de TVA.

LFO (Low frequency oscillator)

Cet oscillateur basse fréquence crée des changements cycliques (modulation). Il y a deux LFO et le WG (pour la hauteur), le TVF (pour le filtre) et le TVA (pour le volume) peuvent se voir appliquer des effets par les LFO. Quand un LFO s'applique à la hauteur du WG, un effet vibrato est produit. Quand un LFO s'applique à la fréquence de coupure du TVF, un effet wah-wah est produit. Quand un LFO s'applique au volume du TVA, un effet tremolo est produit.

Astuces pour créer un patch

● Sélectionnez un patch proche de celui que vous avez à l'esprit

Lorsque vous désirez créer un nouveau son, le simple fait de sélectionner un patch aléatoirement et de changer au hasard les réglages ne vous amènera pas au son que vous recherchez. Il est important de d'abord sélectionner un patch proche du son que vous avez à l'esprit (Sélection des patches →p. 17)

● Décidez quels tones joueront

Lorsque vous créez un patch, il est important de décider quels tones vous allez utiliser. Il est également important de désactiver les tones inutiles pour ne pas gaspiller de polyphonie (Sélection des tones qui joueront →p. 71)

● Contrôlez la façon dont les tones sont combinés

Le type de structure 1&2 et 3&4 (page Structure [PATCH]→[F1] (Common)→[F3] (Struct)) sont des paramètres importants qui déterminent comment les quatre tones seront combinés. Avant de réellesment sélectionner différents tones, vous devez veiller à bien comprendre comment chaque tone est lié à l'autre (→p. 74)

● Désactivation des effets

Les effets ont une très grande influence sur le son, et le simple fait de les désactiver rend le son très différent. Comme vous entendrez le son d'origine du patch seul lorsque les effets seront désactivés, le résultat de vos modifications seront plus simples à entendre. Aussi, il peut y avoir des cas dans lesquels le simple fait de changer les réglages d'effet est suffisant pour produire le son recherché (Réglages d'effet →p. 25)

Sélection des tones qui joueront (Tone On/Off)

Voici comment activer les tones que vous désirez faire jouer. Aussi, vous pouvez n'écouter qu'un tone spécifique en désactivant les autres tones.

1. Sélectionnez le patch que vous désirez utiliser et accédez à la page PATCH Play. (→p. 17)
2. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez un bouton TONE SWITCH [1]—[4] pour activer (indicateur allumé) ou désactiver le tone.

"Tone:" au centre à gauche de la page PATCH Play indiquera les numéros des tones activés. Les tones désactivés sont indiqués par "-."



* Ce réglage est lié avec le réglage Tone Switch (page Wave Param [PATCH]→[F2] (WG)→[F1] (WG Prm)). (→p. 80)

* Si vous désirez visualiser le nom de la forme d'onde sur laquelle est basé chaque tone lorsque vous commutez on/off les tones, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [F2] (W.Info).

Le nom de la forme d'onde sur laquelle chaque tone est basé s'affichera. Les tones désactivés seront affichés comme "-----." Pressez [EXIT] pour retourner à l'affichage normal.



Réglages communs à la totalité du patch ([PATCH]→[F1] (Common)→[F1]—[F5])

1. Sélectionnez le patch que vous désirez utiliser et accédez à la page PATCH Play (→p. 17).
2. Pressez [F1] (Common).
3. Puis pressez [F1]—[F5] pour accéder à la page désirée.

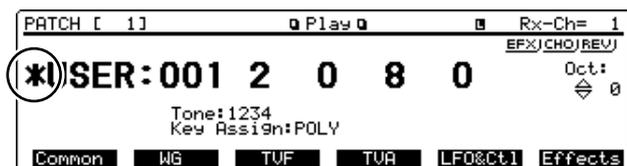
* Quand les pages de réglage sont affichées, vous pouvez presser TONE SWITCH [1]—[4] pour commuter on/off chaque tone.

4. Utilisez [▲][▼][◀][▶] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
5. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour régler la valeur.

* Si vous faites une erreur, pressez [UNDO] et la valeur qui était active lorsque le curseur a été amené sur ce paramètre sera restaurée.

6. Pressez [EXIT] pour retourner en page PATCH Play.

Un symbole (*) apparaîtra à gauche du groupe pour indiquer que les réglages ont été changés.



* Si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez un autre patch alors que le symbole "*" est affiché, les réglages modifiés de votre patch seront perdus. Si vous désirez les conserver, accomplissez la procédure de sauvegarde (→p. 56)

Pour changer une valeur rapidement

Sur le JV-2080, les valeurs de données peuvent être modifiées par la molette VALUE ou [INC][DEC]. Lorsque vous utilisez ces méthodes, vous pouvez changer plus rapidement les valeurs à l'aide des méthodes suivantes.

Molette VALUE dial

Tournez la molette VALUE tout en la pressant. Sinon, tournez la molette VALUE en pressant [SHIFT].

[INC] [DEC]

Pour augmenter rapidement une valeur

Tenez enfoncé [INC] et pressez [DEC]. Sinon tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [INC].

Pour diminuer rapidement une valeur

Tenez enfoncé [DEC] et pressez [INC]. Sinon tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [DEC].

● Page Common General ([PATCH]→[F1] (Common)→[F1] (General))

Ici, vous pouvez assigner un nom à un patch, et faire des réglages tels que volume ou panoramique pour la totalité du patch.

PATCH/Common		Common General	
Patch Name	[2 0 8 0]	Category	SYNTH FX
Patch Level	127	Octave Shift	0
Patch Pan	0	Stretch Tune Depth	OFF
Analog Feel	27	Voice Priority	LAST
Bend Range Up	+2	Clock Source	PATCH
Bend Range Down	-2	Patch Tempo	120

[General] [Control] [Struct] [K.Range] [U.Range] [---]

Patch Name (nom du patch)

Donne un nom au patch (jusqu'à 12 caractères). Pour des détails, référez-vous à "Modification du nom" →p. 59.

Patch Level (niveau du patch)

Détermine le volume du patch.

* Le volume de chaque tone est spécifié par le réglage Tone Level (page TVA Param [PATCH]→[F4] (TVA)→[F1] (TVA Prm)). (→p. 85)

Patch Pan (panoramique de patch)

Détermine l'emplacement stéréo du son du patch. Un réglage de L64 correspond à l'extrême gauche, 0 au centre et 63R à l'extrême droite.

* La position stéréo de chaque tone est spécifiée par le réglage Tone Pan (page TVA Param [PATCH]→[F4] (TVA)→[F1] (TVA Prm)). (→p. 85)

Analog Feel (amplitude de simulation analogique)

Détermine l'amplitude de la modulation 1/f qui s'applique au patch (la modulation 1/f est un rapport de modulation plaisant et à apparition naturelle qui se produit dans un son de ruisseau ou de vent qui souffle). En ajoutant cette modulation 1/f, vous pouvez simuler les caractéristiques d'instabilité naturelle d'un synthétiseur analogique.

Bend Range Up (variation de hauteur vers le haut)

Détermine la valeur (en demi-ton) de la variation de hauteur qui se produira quand vous inclinerez à fond à droite le levier de la molette bender d'un clavier MIDI connecté (ou pour une molette verticale, dans la position la plus haute). Avec un réglage de 12, déplacer le levier de pitch bend à l'extrême droite augmentera la hauteur d'une octave.

Bend Range Down (variation de hauteur vers le bas)

Détermine la valeur (en demi-ton) de la variation de hauteur qui se produira quand vous inclinerez à fond à gauche le levier de la molette bender d'un clavier MIDI connecté (ou pour une molette verticale, dans la position la plus basse). Avec un réglage de 48, déplacer le levier de pitch bend à l'extrême droite baissera la hauteur de quatre octaves.

Category (Catégorie du patch)

Détermine le type (la catégorie) du patch. La fonction de recherche de patch utilise ce réglage. Ce réglage détermine également la phrase qui sera produite par la fonction Phrase Preview (pré-écoute).

Pour des détails sur les noms de catégorie →p. 20.

Octave Shift

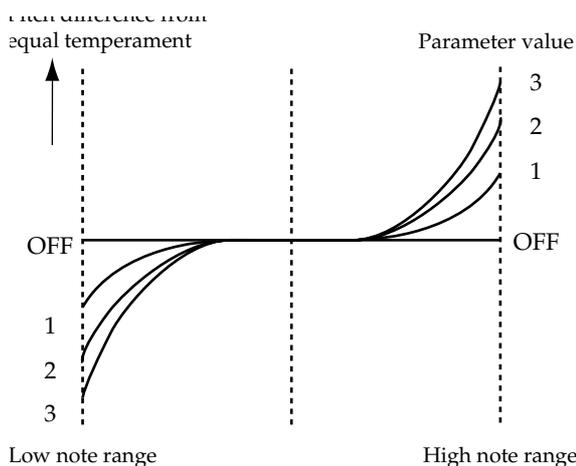
Détermine la hauteur du patch en unité d'une octave (+/-3 octaves).

* Ce réglage peut également être fait en page PATCH Play (→p. 23)

Stretch Tune Depth (courbe d'accord)

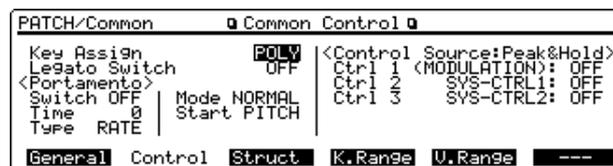
Ce réglage vous permet d'appliquer une courbe d'accord au patch (la courbe d'accord est un système d'accord des pianos acoustiques qui fait s'accorder plus bas la tessiture basse et plus haut la tessiture haute que ne le voudrait les rapports mathématiques. Avec un réglage off, l'accord se fera selon le tempérament égal. Un réglage 3 produira une différence maximale dans la hauteur des tessitures haute et basse.

Le schéma ci-après donne la changement de hauteur relatif au tempérament égal qui se produirait dans les graves et les aigus. Ce réglage aura un effet subtil sur la façon dont les accords sonnent.



● Page Common Control ([PATCH]→[F1] (Common)→[F2] (Control))

Ici, vous pouvez faire les réglages concernant le fonctionnement et les effets des différentes commandes.



Voice Priority (priorité des voix)

Détermine comment les notes sont gérées lorsque la polyphonie maximale est dépassée (64 voix)

LAST : Les voix dernièrement demandées auront priorité et les notes en cours se couperont pour leur laisser la place en commençant par les plus anciennes.

LOUDEST : Les voix ayant le plus fort volume auront la priorité et les notes en cours seront désactivées une à une en commençant celles de plus bas volume.

Clock Source (source d'horloge du patch)

Le cycle de LFO, les changements d'EFX, la boucle de phase (temps de cassure) et le temps de retard du tone peuvent être synchronisés sur une horloge (un tempo). Quand il est utilisé, ce réglage de source d'horloge détermine quelle horloge sera utilisée.

PATCH : Le tempo du patch sera utilisé.

SYSTEM : Le tempo du système commun à la totalité du JV-2080 ou les messages d'horloge d'un séquenceur externe seront utilisés.

* Les façons dont l'horloge (tempo) de synchronisation doit être utilisé sont développées dans les explications de la fréquence du LFO (→p. 110), les changements d'EFX (→p. 114), la boucle de phrase (→p. 117), et le temps de retard du tone (→p. 119).

Patch Tempo (tempo du patch)

Si la source d'horloge est réglée sur Patch Tempo, le réglage fait ici sera actif.

* Les messages d'horloge pour le tempo de patch ne seront pas transmis par la prise MIDI OUT.

Key Assign (mode de clavier)

Détermine si le patch jouera polyphoniquement (POLY) ou monophoniquement (SOLO). Lorsque vous utilisez un patch qui simule un instrument monophonique (tel qu'un saxo ou une flûte) il est efficace de sélectionner SOLO. Ce réglage s'affiche également en page Patch Play.

POLY : Plusieurs notes peuvent être produites simultanément.

SOLO : Seule la dernière note jouée jouera.

* Ce réglage peut également être changé en page PATCH Play (→p. 24).

Legato Switch (commutateur de solo legato)

Le solo legato est valide lorsque Key Assign est réglé sur solo. Ce réglage détermine si la fonction solo legato sera utilisée (ON) ou non (OFF).

Quand il est sur ON, presser une touche alors qu'une autre touche est encore enfoncée entraînera le maintien du son existant pendant la transition de sa hauteur jusqu'à celle de la nouvelle touche pressée. Cela vous permet de simuler les techniques de type hammering-on et pulling-off d'un guitariste.

<Portamento>

Le portamento est un effet qui change progressivement la hauteur de la première note jouée jusqu'à la note jouée ensuite. Quand Key Assign est sur solo, appliquer du portamento produira un effet similaire à la technique de glissé sur une corde d'un violoniste. Le portamento peut également s'appliquer lorsque Key Assign est réglé sur (POLY).

Switch (Commutateur de portamento)

Détermine si l'effet portamento s'appliquera (ON) ou non (OFF).

Time (durée de portamento)

Quand le portamento est utilisé, cela détermine le temps nécessaire au changement de hauteur. Des réglages plus élevés entraînent un changement de hauteur plus lent pour atteindre la note suivante.

Type (type de portamento)

Détermine le type d'effet portamento.

- RATE : la durée du changement de hauteur varie proportionnellement à la hauteur.
- TIME : la hauteur changera en un temps fixe, quelle qu'elle soit.

Mode (Mode de portamento)

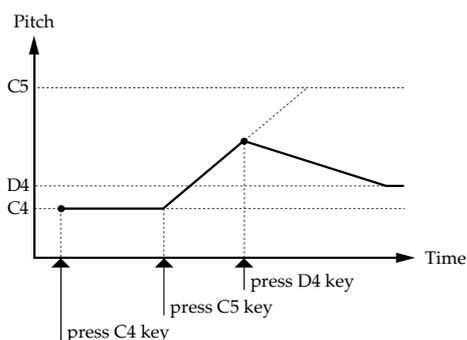
Détermine les conditions de jeu nécessaires à l'application du portamento.

- NORMAL : le portamento s'applique toujours.
- LEGATO : le portamento ne s'appliquera que lorsque vous jouerez legato (c'est-à-dire quand vous pressez la touche suivante avant d'avoir relâché la précédente)

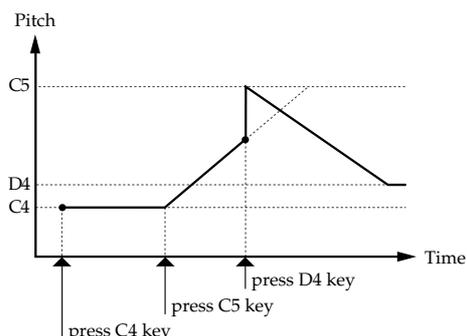
Start (début du portamento)

Lorsqu'une autre touche est pressée alors qu'un changement de hauteur est en cours de production par le portamento, un nouveau changement de hauteur commence. Ce réglage détermine la hauteur à laquelle le changement commencera.

- PITCH : Lorsqu'une autre touche est pressée tandis que la hauteur est déjà en cours de transition, le portamento reprendra à partir de la hauteur qu'il avait atteint à ce moment.



NOTE : Le portamento reprendra à partir de la hauteur à laquelle aurait dû terminer le changement en cours.



<Control Source:Peak&Hold>

(commande 1—3 de patch:peak&hold)

Le JV-2080 vous permet d'utiliser les commandes MIDI externe (levier de modulation, pédale commutateur, pédale d'expression etc.) pour modifier en temps réel les réglages de tones. Les messages MIDI sont transmis lorsque vous utilisez une commande MIDI. Les réglages de tones sont pilotés par ces messages MIDI. Ces paramètres déterminent quels messages MIDI seront utilisés pour la commande et si les messages de pédale (Hold1, 2, sostenuto, sourdine) serviront à maintenir le statut modifié.

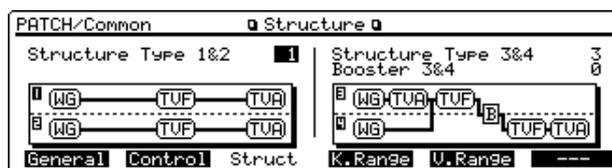
Pour des détails, référez-vous à "Modification des réglages de tones → p. 106.

* Les réglages de source de commande (Control Source) sont liés avec les réglages Common Source (page Control Param [PATCH]→[F5] (LFO&Ctl)→[F3] (Control)).

● Page Structure

([PATCH]→[F1] (Common)→[F3] (Struct))

Détermine comment les tones seront combinés.



Structure Type 1&2

Structure Type 3&4

Détermine comment les tones 1 et 2 ou 3 et 4 seront combinés. Les dix types de combinaison suivants sont disponibles.

* Pour économiser de l'espace, les réglages sont indiqués dans l'afficheur sous forme d'abréviations. Elles ont la signification suivante.

B: Booster (Qu'est-ce qu'un booster → p. 75)

R: Ring Modulator (Qu'est-ce qu'un modulateur en anneau → p. 76)

TYPE1 : Dans ce type, les tones 1 et 2 (3 et 4) sont indépendants. Utilisez ce réglage lorsque vous désirez tirer parti du son PCM lui-même ou lorsque vous désirez créer des sons indépendants avec chaque tone et les superposer.

TYPE2 : Ce type empile les deux filtres ensemble pour intensifier les caractéristiques de filtrages. Le TVA du tone 1 (3) commandera la balance de volume des 2 tones.

TYPE3 : Ce type mixe le tone 1 (3) et le tone 2 (4), applique un filtre au son mixé et passe le résultat au travers d'un booster pour obtenir une distorsion de l'onde.

TYPE4 : Ce type utilise un booster pour une distorsion de l'onde, et enchaîne les deux filtres. Le TVA du tone 1 (3) commande la balance de volume des deux tones pour ajuster l'effet du booster.

TYPE5 : Ce type fait passer le son au travers d'un modulateur en anneau pour créer de nouvelles harmoniques et enchaînent les deux filtres. Le TVA du tone 1 (3) commande la balance de volume des deux tones pour ajuster l'amplitude du modulateur en anneau.

TYPE6 : Ce type passe le son au travers d'un modulateur en anneau pour créer de nouvelles harmoniques et mixe le son du tone 2 (4) et enchaîne les deux filtres. Le son produit par le modulateur en anneau peut être mixé avec le tone 2 (4), permettant au TVA du tone 1 (3) d'ajuster l'amplitude de la modulation en anneau.

TYPE7 : Ce type envoie le tone 1 (3) filtré et le tone 2 (4) au travers d'un modulateur en anneau pour générer de nouvelles harmoniques.

TYPE8 : Ce type envoie le tone 1 (3) filtré et le tone 2 (4) au travers d'un modulateur en anneau et mixe le son du tone 2 (4) puis applique un filtre au résultat.

TYPE9 : Ce type envoie le son filtré de chaque tone au travers d'un modulateur en anneau pour générer des nouvelles harmoniques. Le TVA du tone 1 (3) commande la balance de volume des deux tones pour ajuster l'amplitude du modulateur en anneau.

TYPE10 : Ce type envoie le son filtré de chaque tone au travers d'un modulateur en anneau pour générer de nouvelles harmoniques puis mixe cela dans le son du tone 2 (4). Comme le son modulé en anneau peut être mixé avec le tone 2 (4), le TVA du tone 1 (3) TVA peut ajuster l'amplitude du son modulé en anneau.

* Quand un tone est désactivé, le graphique s'affiche en gris.

* Quand TYPE 2—10 est sélectionné et qu'un tone d'une paire est désactivé, votre tone est produit comme en TYPE 1 quel que soit le réglage affiché.

* Si vous limitez la zone de clavier dans laquelle un tone jouera (→p. 76) ou si vous limitez la plage de dynamique dans laquelle il jouera (→p. 76), le résultat obtenu dans les zones ou plages où le tone ne joue pas est le même que si le tone était désactivé. Cela signifie que si TYPE 2—10 est sélectionné alors que vous créez une zone de clavier ou une plage de dynamique dans laquelle un tone d'une

paire ne joue pas, les notes jouées dans cette zone ou dans cette plage seront produites par l'autre tone comme en TYPE 1 quel que soit le réglage affiché.

Booster 1&2 (Booster gain 1&2)

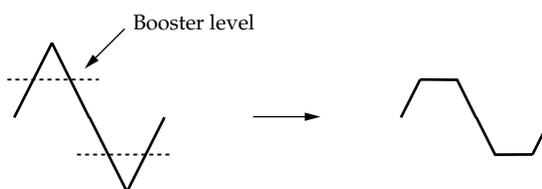
Booster 3&4 (Booster gain 3&4)

Si TYPE 3 ou TYPE 4 est le type de structure choisi, vous pouvez ajuster le degré d'amplification par le booster. Le booster amplifie le signal entrant jusqu'à la distorsion, un effet comparable à la distorsion employée par les guitares électriques. Des réglages élevés donnent plus de distorsion.

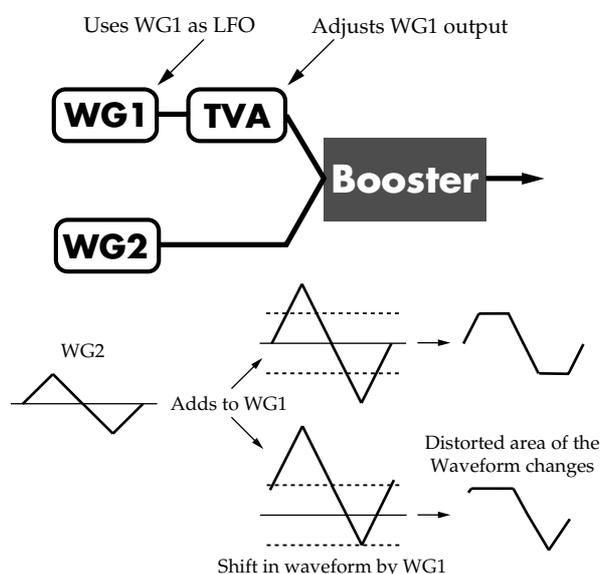
* Ce paramètre ne s'affichera que si la structure est réglée sur Type 3 ou Type 4.

<Qu'est-ce qu'un booster?>

Le booster sert à créer une distorsion du signal entrant.

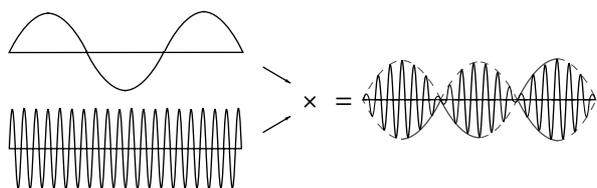


Vous pouvez également créer une PWM (Pulse Width Modulation ou modulation à impulsions variables) comme effet en utilisant une onde de tone (WG1) comme LFO pour décaler vers le haut et le bas l'onde de l'autre tone (WG2). Ce paramètre agit mieux en conjonction avec le paramètre Wave Gain (page Wave Param [PATCH]→[F2] (WG)→[F1] (WG Prm)) (→p. 80).



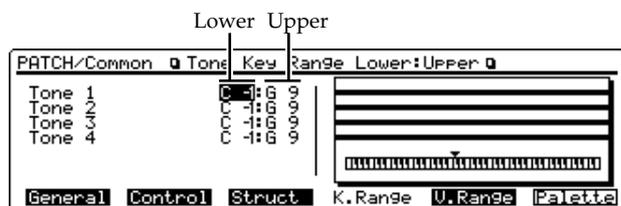
<Qu'est-ce qu'un modulateur en anneau>

Le modulateur en anneau multiplie les ondes de deux tons créant un nouveau son comprenant de nombreuses harmoniques (partielles inharmoniques) absentes des deux tons d'origine (tant qu'une onde d'un des tons n'est pas une onde sinusoïdale, virtuellement aucun composant fréquentiel ne sonne à intervalle régulier). Comme la différence de hauteur entre deux ondes change la structure harmonique, le résultat sera une sonorité métallique sans hauteur nette. C'est particulièrement pratique pour créer des cloches ou autres sons métalliques.



● Page Tone Key Range Lower:Upper ([PATCH]→[F1] (Common)→[F4] (K.Range))

Dans cet affichage, vous pouvez spécifier la plage de notes (tessiture) qui fera jouer chaque tone. Cela peut servir à ce que des notes de zones différentes sur le clavier fassent jouer différents tones. La plage spécifiée est représentée graphiquement.



Tone 1—4

Détermine la limite basse (Lower) et haute (Upper) de la tessiture de jeu de chaque tone dans la plage C -1—G 9.

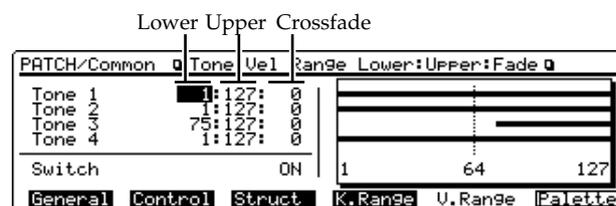
* Si vous essayez de régler lower au-dessus de upper ou l'inverse, l'autre réglage est automatiquement ajusté à la même valeur.

* Si un tone est désactivé, le graphique s'affiche en gris.

● Page Tone Vel Range Lower:Upper:Fade ([PATCH]→[F1] (Common)→[F5] (V.Range))

Ici, vous pouvez spécifier la plage de dynamique qui fera jouer chaque tone. Vous pouvez faire jouer différents tones en fonction de la dynamique de jeu.

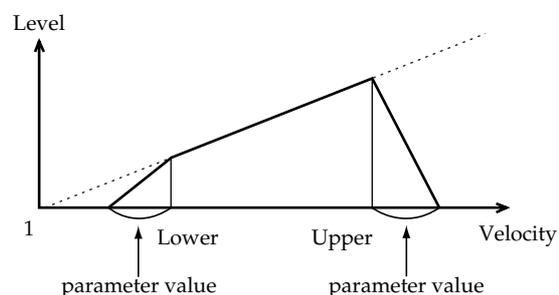
La plage spécifiée est affichée graphiquement.



Tone 1—4

Pour chaque tone, déterminez les limites haute (upper) et basse (lower) de la dynamique qui fera le jouer le tone dans une plage de 1 à 127. Lorsqu'une touche est jouée plus faiblement que la limite inférieure, ou plus fortement que la limite supérieure, le son ne sera pas entendu du tout ou alors extrêmement faiblement.

Réglez le paramètre Cross Fade pour déterminer comment le volume changera lorsque la dynamique de jeu sortira de la plage spécifiée. Des réglages plus élevés entraînent un changement plus progressif de volume. Si vous désirez totalement éliminer les notes jouées en dehors de la tessiture de dynamique spécifiée, réglez ce paramètre à 0.



* Si vous essayez de régler lower au-dessus de upper ou l'inverse, l'autre réglage est automatiquement ajusté à la même valeur.

* Si un tone est désactivé, le graphique s'affiche en gris.

Switch (commutateur de plage de dynamique)

Détermine si les trois réglages (lower, upper, cross fade) seront valides pour chaque tone (ON) ou seront ignorés (OFF).

* Quand le page Tone Key Range Lower:Upper et la page Tone Vel Range Lower:Upper:Fade sont affichées, vous pouvez presser [F6] (Palette) pour visualiser les réglages des deux pages dans une seule page Tone Palette. Pour des détails, référez-vous à "Comparaison des réglages des tones pendant que vous faites les réglages" →p. 78.

Réglages pour chaque tone

Les paramètres qui peuvent être réglés pour chaque tone du patch sont assignés aux boutons de fonction comme suit.

Creating a Patch

* Patch settings are indicated by an "*" and unmarked items are settings for each Tone.

<p>→ [F2] (WG)</p> <p>→ [F3] (TVF)</p> <p>→ [F4] (TVA)</p> <p>→ [F5] (LFO & Ctl)</p> <p>→ [F6] (Effects)</p>	<p>[F1] (WG Prm) Waveform select / Tone on/off / Delay etc. (p. 79)</p> <p>[F2] (Pitch) Pitch (p. 82)</p> <p>[F3] (Pch Env) Pitch envelope (p. 82)</p> <p>[F1] (TVF Prm) Use the filter to modify the brightness (p. 83)</p> <p>[F2] (TVF Env) TVF envelope (p. 84)</p> <p>[F1] (TVA Prm) Volume / Pan (p. 85)</p> <p>[F2] (TVA Env) TVA envelope (p. 85)</p> <p>[F1] (LFO 1) Apply vibrato or tremolo (p. 86)</p> <p>[F2] (LFO 2) Apply vibrato or tremolo (p. 86)</p> <p>[F3] (Control) Use MIDI controllers to modify Tone settings (p. 106)</p> <p>[F4] (Ctrl Sw) How MIDI messages are received (p. 88)</p> <p>[F1] (General) Effect unit structure (p. 25)</p> <p>[F2] (EFX Prm) * EFX Type (p. 33)</p> <p>[F3] (EFX Ctl) * Use MIDI controllers to modify EFX settings (p. 104)</p> <p>[F4] (Chorus) * Chorus (p. 53)</p> <p>[F5] (Reverb) * Reverb (p. 54)</p>
--	---

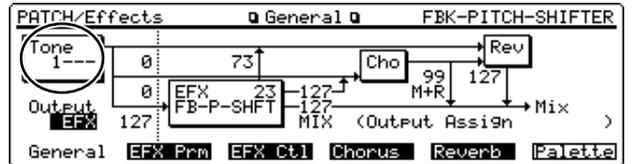
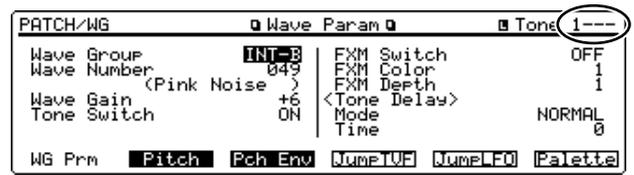
Utilisez la procédure suivante pour faire des réglages de chaque tone. Pour des détails sur chaque paramètre, référez-vous à la page donnée dans le schéma.

1. Sélectionnez le patch que vous désirez utiliser et accéder à la page PATCH Play (→p. 17).
2. Pressez [F2] (WG)—[F6] (Effects) pour sélectionner le groupe de page.
3. Pressez alors [F1]—[F5] pour accéder à la page désirée.

* Tandis que les différentes pages de réglage sont affichées, vous pouvez presser TONE SWITCH [1]—[4] pour commuter on/off les tones.

4. Pressez TONE SELECT [1]—[4] pour sélectionner le tone que vous désirez régler.

L'indicateur clignotera et le numéro de tone apparaîtra en haut à droite de l'écran (à gauche pour la page General du groupe Effects).



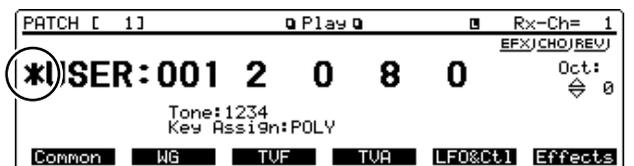
* Comme les réglages d'effet [F2] (EFX Prm)—[F5] (Reverb) sont communs à tous les tones, il n'est pas possible de sélectionner le tone auquel ces réglages s'appliqueront.

5. Utilisez [▲][▼][◀][▶] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
6. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour fixer la valeur.

* Si vous faites une erreur, pressez [UNDO] et la valeur sera restaurée telle qu'avant l'arrêt du curseur sur ce paramètre.

7. Répétez les étapes 1-6 pour terminer les réglages de patch.
8. Pressez [EXIT] pour retourner en page Patch Play.

Un symbole "*" apparaîtra à gauche du groupe de patch pour indiquer que les réglages ont été modifiés.



* Si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez un autre patch tandis que le symbole "*" est affiché, les réglages que vous avez modifiés dans le patch seront perdus. Si vous désirez les conserver, accomplissez la procédure de sauvegarde (→p. 56).

Saut direct à un groupe de pages

Dans les pages des groupes WG, TVF, TVA, et LFO&Ctl une fonction d'accès direct à une page est assignée à [F4] et [F5].

Le bouton [F4] vous fait circuler au travers des groupes de pages WG, TVF, et TVA, dans l'ordre WG→TVF→TVA→WG... Par exemple, lorsque vous faites des réglages pour les différentes enveloppes, cette fonction vous permet de procéder de façon rapide et pratique.

Le bouton [F5] va et vient entre les groupes de pages LFO&Ctl et WG, LFO&Ctl et TVF, et LFO&Ctl et TVA. Cela est pratique lorsque vous réglez l'amplitude de LFO et de commande 1&2, etc.

Pour changer une valeur rapidement

Sur le JV-2080, les valeurs de données peuvent être modifiées par la molette VALUE ou [INC][DEC]. Lorsque vous utilisez ces méthodes, vous pouvez changer plus rapidement les valeurs à l'aide des méthodes suivantes.

Molette VALUE dial

Tournez la molette VALUE tout en la pressant. Sinon, tournez la molette VALUE en pressant [SHIFT].

[INC] [DEC]

Pour augmenter rapidement une valeur

Tenez enfoncé [INC] et pressez [DEC]. Sinon tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [INC].

Pour diminuer rapidement une valeur

Tenez enfoncé [DEC] et pressez [INC]. Sinon tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [DEC].

● Comparaison des réglages de tones pendant que vous faites les réglages

Vous pouvez visualiser les réglages des 4 tones dans une seule page.

1. Lorsque vous faites des réglages pour chaque tone, pressez [F6] (Palette) pour afficher la page Tone Palette.

*[F6] (Palette) ne s'affiche que lorsqu'il est possible de passer à la page Tone Palette.

Les paramètres de plusieurs pages seront affichés en une seule page Tone Palette.

Les deux pages Common (Tone Key Range Lower:Upper, Tone Vel Range Lower: Upper:Fade)

Les trois pages WG (Wave Param, Pitch, Pitch Envelope)

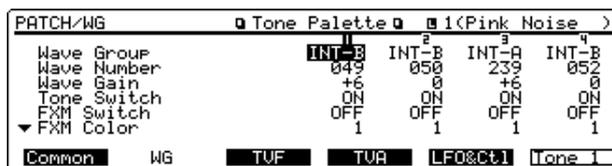
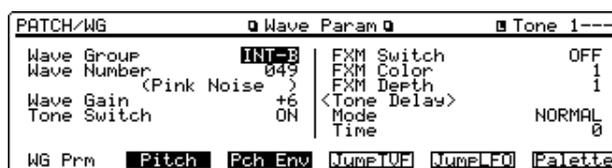
Les deux pages TVF (TVF Param, TVF Envelope)

Les deux pages TVA (TVA Param, TVA Envelope)

Les quatre pages LFO&Ctl (LFO1, LFO2, Control Param, Control Switch)

Seule la page General sera affichée pour Effects.

Quand la page Tone Palette est affichée, les noms des boutons [F1]—[F5] seront les mêmes que lorsque la page PATCH Play est affichée.



2. Utilisez TONE SELECT [1]—[4] ou [◀][▶] pour sélectionner le tone que vous désirez régler.

L'indicateur clignotera.

Pour sélectionner deux tones ou plus simultanément, pressez et tenez enfoncé un des boutons TONE SELECT [1]—[4], puis pressez un autre bouton TONE SELECT [1]—[4]. Les numéros de tone autre que le premier spécifié seront indiqués par un symbole "*".

Le second tone et les suivants peuvent être sélectionnés/désélectionnés en tenant enfoncé [SHIFT] et en pressant TONE SELECT [1]—[4].

3. Utilisez [▲][▼] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.

Si vous tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [▲] le curseur accèdera au paramètre du haut. Si vous tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [▼] le curseur accèdera au paramètre du bas.

4. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour régler la valeur.

Si deux tones ou plus sont sélectionnés pour la modification, la différence entre leur valeur sera maintenue pendant que vous ajusterez la valeur. Si vous désirez régler ces tones pour qu'ils correspondent aux réglages du premier numéro de tone sélectionné, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez la molette VALUE.

* Si vous faites une erreur, pressez [UNDO] et la valeur sera restaurée telle qu'avant l'arrêt du curseur sur ce paramètre.

5. Répétez les étapes 1—4 pour terminer les réglages du patch.
6. Pour quitter la page Tone Palette, pressez [F6].
[F6] affichera le numéro de tone auquel vous retournerez

■ Astuces pour la sélection d'une forme d'onde

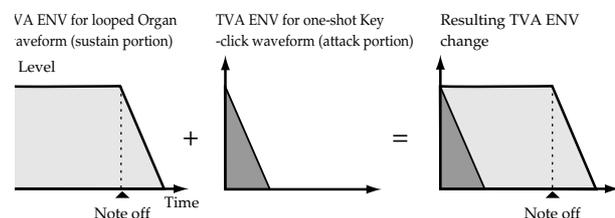
Les sons du JV-2080 sont basés sur des formes d'onde PCM complexes et si vous essayez de faire des réglages contraires au type de la forme d'onde d'origine, les résultats peuvent ne pas être ceux escomptés. Les formes d'onde internes du JV-2080 sont classées en deux groupes

One-shot

Ce sont des sons avec une chute courte. Les formes d'onde One-shot sont enregistrées dans leur totalité depuis l'attaque jusqu'à la fin du son. Ce groupe contient des formes d'onde qui constituent un son complet, telles que les instruments de percussion, mais également de nombreuses formes d'onde fournissant des composantes d'attaque d'un son, telles que le bruit de marteau d'un piano ou celui de frette d'une guitare.

Loop

Ce sont des sons tenus qui ont une chute longue. Ces formes d'onde sont mises en boucle, c'est-à-dire reproduites répétitivement sur une de leur portion après que le son ait atteint un statut relativement stable. Ce groupe comprend de nombreuses formes d'onde composantes d'un son telles que les résonances de cordes d'un piano ou les résonances d'un instrument à vent. Le schéma suivant donne un exemple de combinaison de formes d'onde One-shot et Loop pour créer un son (orgue électrique).

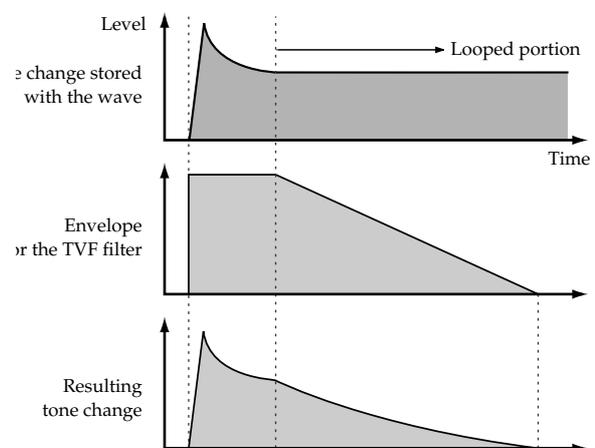


● Précautions lorsque vous utilisez une forme d'onde One-shot

Il n'est pas possible d'utiliser l'enveloppe pour modifier une forme d'onde One-shot afin de créer un temps de chute supérieur à celui de la forme d'onde d'origine ou le transformer en son ten. Même si vous faites de tels réglages d'enveloppe, il est impossible de faire maintenir un son qui n'est plus présent dans la forme d'onde d'origine.

● Précautions lorsque vous utilisez une forme d'onde Loop

Le timbre de la plupart des instruments acoustiques tels qu'un piano ou d'un saxophone change rapidement et significativement durant les premiers moments de l'attaque et c'est cette portion initiale qui donne à l'instrument sa sonorité caractéristique ou son identité. Pour de telles formes d'onde, il est préférable d'utiliser les changements de timbres complexes de la portion d'attaque de la forme d'onde telle quelle et d'utiliser l'enveloppe uniquement pour modifier la portion de chute. Si vous utilisez l'enveloppe pour modifier également la portion d'attaque, les caractéristiques de la forme d'onde d'origine peuvent vous empêcher d'obtenir le son recherché.



■ Modification de la forme d'onde et de hauteur ([F2] (WG))

● Page Wave Param ([PATCH] → [F2] (WG) → [F1] (WG Prm))

Permet de sélectionner la forme d'onde PCM qui sera la base du tone et d'appliquer des effets à la forme d'onde.

PATCH/WG	Wave Param	Tone 1---
Wave Group	INT-A	FXM Switch OFF
Wave Number	213	FXM Color 2
	(JP Strings1A)	FXM Depth 1
Wave Gain	+6	<Tone Delay>
Tone Switch	ON	Mode NORMAL
		Time 0
WG Prm	Pitch Pch Env	JumpUP JumpFD Palette

Wave Group (groupe de l'onde)

Sélectionne le groupe auquel appartient la forme d'onde qui sera la base du tone.

INT-A—B : formes d'onde stockées en mémoire interne

XP-A—H : formes d'onde d'une carte d'extension d'onde installée dans un emplacement EXP-A—H.

* Vous pouvez également presser la molette VALUE (SOUND LIST) et sélectionner les formes d'onde à partir de la liste de formes d'onde.

* Il n'est pas possible de sélectionner des groupes pour lesquels il n'y a pas de carte d'extension d'onde installée.

* Quand vous sélectionnez XP-A—H, le nom de la carte d'extension d'onde s'affichera dans la partie inférieure de l'écran.

Wave Number (numéro d'onde)

Sélectionne l'onde de base pour un tone. Le nom de l'onde s'affiche entre parenthèses ().

* Vous pouvez également presser la molette VALUE (SOUND LIST) et sélectionner les formes d'onde depuis la liste de formes d'onde.

Wave Gain

Ajuste le gain de l'onde pour l'amplifier. La plage est de -6 à +12 dB, par paliers de 6 dB. Une augmentation de 6 dB double le gain. Si vous utilisez le booster pour obtenir une distorsion, montez cette valeur (→p. 75).

Tone Switch

Réglez ce paramètre sur ON quand vous voulez un tone spécifique. Laissez-le sur OFF autrement. Cela vous permet de gérer au mieux les voix produites simultanément car ainsi les tones inutilisés peuvent être coupés.

* Quand TONE SWITCH [1]—[4] est réglé on/off, ce paramètre change parallèlement.

* Ce réglage peut également être fait en page PATCH Play (→p. 71).

<FXM (Modulation de fréquence en croix)>

FXM applique une modulation de fréquence par ajout d'une onde spécifique à l'onde d'origine pour créer des composants harmoniques nouveaux et plus complexes. Cela vous aide réellement à créer des sons ou effets radicaux.

FXM Switch

A régler sur ON pour utiliser la FXM, sinon sur OFF.

FXM Color

Détermine comment la FXM accomplira la modulation de fréquence. Des réglages plus élevés produiront un son avec plus de graves et des réglages plus bas, un son plus métallique.

FXM Depth

Ajuste l'amplitude de modulation de fréquence par la FXM.

<Tone Delay>

Ce paramètre retarde la production du tone par rapport à l'enfoncement (ou relâchement) d'une touche. Comme vous pouvez changer l'instant de jeu de chaque tone, vous pouvez créer des effets inaccessibles aux unités d'effet conventionnelles. Par exemple, vous pouvez changer le son d'un tone retardé ou produire un arpège avec une touche si vous assignez une hauteur différente à chaque tone du patch.

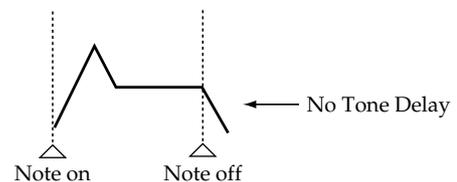
Vous pouvez également synchroniser le temps de retard avec le séquenceur du XP-80 ou l'horloge MIDI d'un appareil MIDI externe.

* Si vous n'utilisez pas Tone Delay, réglez le paramètre de mode ci-dessous sur NORMAL, et Time sur 0.

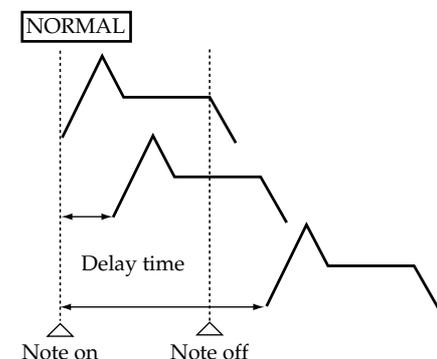
* Si le réglage de Structure Type 1&2 (3&4) (page Structure [PATCH]→[F1] (Common)→[F3] (Struct)) a été réglé sur Type2—10, la sortie des tones 1 et 2 sera combinée dans le tone 2, et la sortie des tones 3 et 4 dans le tone 4. Pour cette raison, le réglage de tone 1 suivra le réglage de tone 2, et celui de tone 3 suivra celui de tone 4. (→p. 74)

Mode (mode de retard de tone)

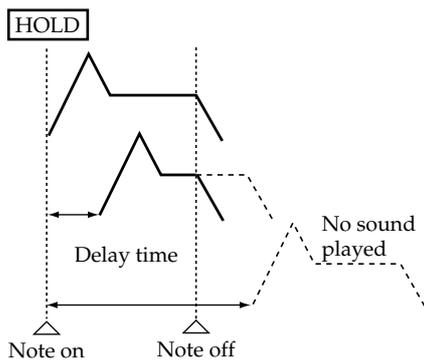
Sélectionne le type de retard s'appliquant à chaque tone.



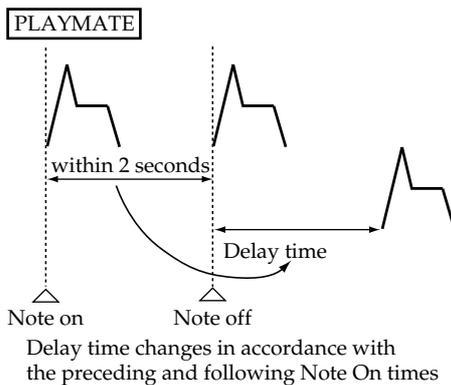
NORMAL : le tone sera joué après un temps de retard fixé par le paramètre Time.



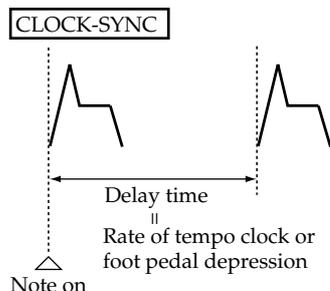
HOLD : si la touche est tenue enfoncée un temps plus long que celui spécifié par le paramètre Time, le tone sera produit après écoulement du temps de retard. Si la touche est relâchée avant que ne soit écoulé le temps de retard spécifié, le tone ne jouera pas.



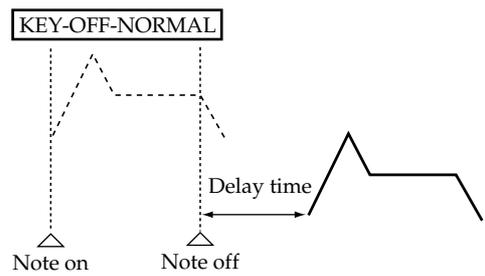
PLAYMATE: Si moins de 2 secondes s'écoulent avant que vous pressiez la touche suivante, le tone jouera après le temps spécifié par le paramètre Time. Si 2 secondes ou plus s'écoulent avant que vous ne pressiez la touche suivante, le tone ne jouera pas.



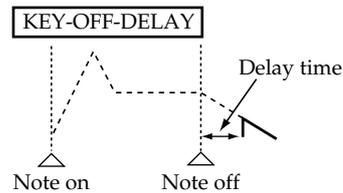
CLOCK-SYNC: Synchronise le temps de retard sur une horloge interne ou externe (tempo) ou avec des messages de pédale. Pour savoir l'horloge qui sera utilisée et pour des détails sur l'emploi de cette fonction, référez-vous à "Synchronisation du temps de retard sur l'horloge (Tempo)" →p. 119.



KEY-OFF-N : Le tone ne jouera pas tant que la touche sera enfoncée, mais sera produit après le temps spécifié par le paramètre Time, si la touche est relâchée.



KEY-OFF-D: Le tone ne jouera pas tant que la touche sera enfoncée, mais après le temps fixé par le paramètre Time, si la touche est relâchée. Sachez que ce réglage permet à l'enveloppe de TVA du tone de commencer ces changements, aussi dans la plupart des cas, n'entendrez-vous que la portion de chute de l'enveloppe.



* Si vous avez choisi une onde sonore avec chute (c'est-à-dire un son qui disparaît naturellement même si la touche n'est pas relâchée), KEY-OFF-N ou KEY-OFF-D peut ne pas entraîner de production de son.

TEMPO-SYNC: Utilisez ce réglage lorsque vous désirez synchroniser une phrase en boucle (Break Beats) sur l'horloge (tempo). Cela n'est possible que lorsque la carte d'extension d'onde optionnelle "SR-JV80-10:BASS&DRUMS", etc. est installée, et si vous avez sélectionné un tone qui utilise une forme d'onde affichant un tempo (BTM. Pour des détails, référez-vous à "Synchronisation des boucles de phrases (Break Beats) sur l'horloge (tempo)" →p. 117.

* Si TEMPO-SYNC est sélectionné, les réglages de hauteur et de FXM sont ignorés.

* Si TEMPO-SYNC est sélectionné, réglez Time sur 0. Avec d'autres réglages, un effet de delay s'appliquera et vous ne pourrez pas jouer comme vous le souhaitez.

Time (retard du tone)

Temps qui s'écoule entre l'enfoncement de la touche (relâchement si KEY-OFF-N ou KEY-OFF-D est le paramètre de mode) et celui où le tone est produit avec Tone Delay.

Si PLAYMATE, a été sélectionné comme paramètre de mode, un réglage de 64 fixera le temps de retard sur l'intervalle qui sépare le message Note On précédent du message Note On actuel. Pour étendre la durée d'environ deux fois le réglage 64, essayez 127. Pour couper la durée en deux, essayez un réglage de 32. Avec un réglage de 0, le tone n'est pas produit. Par exemple, pour faire sonner deux notes (une suivie par l'autre) avec une seule touche, utilisez deux tones et réglez le paramètre Time d'un tone à 0 et le même paramètre pour l'autre tone à 32 ou sur une valeur de temps de retard que vous choisirez.

Si le paramètre mode est réglé sur CLOCK-SYNC, le réglage se fera par noire, et le symbole de la valeur de note correspondante s'affichera.

Exemple : Pour un tempo de 120 (120 noires par minute (60 secondes))

Réglage	Temps de retard
192= ♩ (blanche)	1 seconde (60 / 60 = 1 (seconde))
96= ♪ (noire)	0.5 seconde (60 / 120 = 0.5 (seconde))
48= ♫ (croche)	0.25 seconde (60 / 240 = 0.25 (seconde))

Pour faire jouer automatiquement des temps faibles en ne jouant que des temps forts

Vous pouvez utiliser Tone Delay pour faire jouer automatiquement des temps faibles tandis que vous jouez des temps forts.

Par exemple, faites les réglages de Tone Delay pour le tone 1 du patch PR-A:087 Music Bells.

Mode "PLAYMATE"
Time "32"

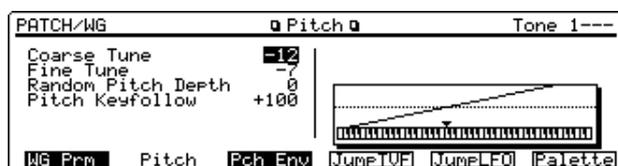
Jouez successivement des notes à un tempo fixe

Les tones 1 et 2 joueront alternativement. Le tone 1 jouera à des intervalles correspondant à 1 moitié de l'intervalle auquel vous jouez les notes. Essayez différents réglages, tels que l'emploi de différentes formes d'onde pour chaque tone ou de changer de hauteur.

* Si plus de deux secondes s'écoulent entre les notes que vous jouez, le tone 1 ne jouera pas.

● Page Pitch ([PATCH] → [F2] (WG) → [F2] (Pitch))

Pour faire les réglages de la hauteur du WG du tone.



Coarse Tune (Accord grossier)

Règle la hauteur par demi-ton (+/-4 octaves).

Fine Tune (Accord fin)

Ajuste la hauteur par centième de demi-ton (-50+50 centièmes)

Random Pitch Depth (Amplitude de hauteur aléatoire)

Pour des changements de hauteur aléatoires à chaque pression de touche, utilisez ce paramètre pour fixer la valeur désirée de variation de hauteur (en centièmes de demi-ton). Si vous ne désirez pas de changement aléatoire de hauteur, réglez ce paramètre à 0.

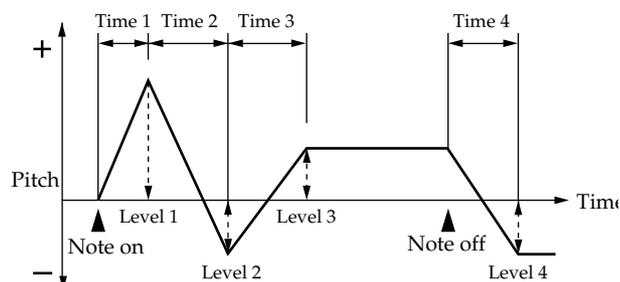
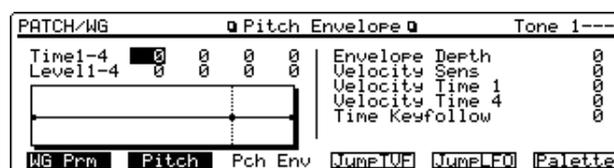
Pitch Keyfollow (Asservissement de la hauteur au clavier)

Règle le changement de hauteur obtenu lorsque vous vous déplacez d'une octave sur le clavier. Le changement de hauteur est affiché graphiquement.

Avec un clavier conventionnel, la hauteur monte d'une octave lorsque vous montez d'une octave sur le clavier. Pour cela, réglez le paramètre à +100. Pour un changement de hauteur de +2 octaves quand vous montez d'une octave sur le clavier, réglez ce paramètre sur +200. Des valeurs négatives feront diminuer la hauteur même quand vous monterez sur le clavier. Un réglage de 0 donne la même hauteur à toutes les touches du clavier.

● Page Pitch Envelope ([PATCH] → [F2] (WG) → [F3] (Pch Env))

C'est ici que vous réglerez l'envolpe de hauteur (qui détermine les changements de hauteur au cours du temps) en fonction de votre dynamique de jeu au clavier. L'envolpe de hauteur est affichée graphiquement.



Time 1—4 (Pitch envelope times 1—4)

Fixe la durée des segments de l'enveloppe de hauteur (Time 1—4). Des réglages plus élevés allongent la durée du changement de hauteur d'un point au suivant (par exemple, temps nécessaire à la hauteur pour passer de Level 1 à Level 2 donné par Time 2).

Level 1—4 (Pitch envelope levels 1—4)

Fixe le niveau de l'enveloppe de hauteur (Level 1—4) pour déterminer la hauteur de chaque point par rapport à la hauteur de référence (fixée avec Coarse Tune et Fine Tune). Des valeurs positives (+) augmentent la hauteur de référence et des valeurs négatives (-) la diminuent.

Envelope Depth (Pitch envelope depth)

Ajuste l'amplitude de l'enveloppe de hauteur. Des réglages plus élevés donnent plus de changement. Des valeurs négatives (-) inversent l'enveloppe.

Velocity Sens (Pitch envelope velocity sensitivity)

Ce paramètre de sensibilité à la dynamique doit être utilisé quand vous désirez que votre dynamique de jeu au clavier agisse sur l'amplitude de l'enveloppe de hauteur. Avec des réglages positifs (+), l'amplitude d'enveloppe de hauteur augmente quand on presse les touches avec plus de force. Des valeurs négatives (-) réduisent l'amplitude de l'enveloppe de hauteur quand la touche est jouée avec une force plus importante.

Velocity Time 1 (Pitch envelope velocity time 1 sensitivity)

Ce paramètre sert quand vous désirez que la dynamique de votre jeu au clavier agisse sur le paramètre Time 1 de l'enveloppe de hauteur. Avec des réglages positifs (+), une dynamique plus élevée de jeu au clavier raccourcit la valeur Time 1 (accélère la premier segment). Avec des réglages négatifs (-), une dynamique plus élevée augmente la valeur Time 1 (rallonge le premier segment).

Velocity Time 4 (Pitch envelope velocity time 4 sensitivity)

Utilisez ce paramètre quand vous désirez que la dynamique de relâchement des touches agisse sur la valeur Time 4 de l'enveloppe de hauteur. Si vous désirez qu'un relâchement plus rapide réduise la valeur Time 4 (accélère ce segment), utilisez des valeurs positives. Pour qu'un relâchement plus rapide augmente Time 4, utilisez des réglages négatifs.

** Si le clavier MIDI connecté ne peut pas transmettre de dynamique de relâchement, cet effet n'est pas obtenu.*

Time Keyfollow (Pitch envelope time key follow)

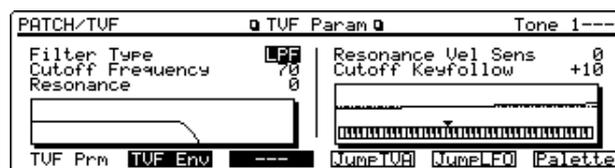
Utilisez ce paramètre quand vous désirez que la hauteur de la touche pressée intervienne sur la durée d'enveloppe de hauteur. Des réglages plus élevés donnent un plus grand changement de durée de l'enveloppe quand on s'éloigne du do médian. Des réglages positifs réduisent la durée d'enveloppe quand des touches plus aiguës que C4 sont pressées. Des réglages négatifs accroissent cette durée.

■ Emploi du filtre pour modifier la brillance ([F3] (TVF))

● Page TVF Param ([PATCH]→[F3] (TVF)→[F1] (TVF Prm))

Cet affichage sert au réglage du TVF (filtre variant dans le temps). En changeant la brillance ou la consistance d'un son, un tone peut être modifié.

Les caractéristiques en fréquence du filtre sont affichées graphiquement dans l'écran en bas à gauche.



Filter Type

Sélectionne le type du filtre. Un filtre atténue une plage de fréquences spécifique pour modifier la brillance ou le contenu du son.

- OFF : Aucun filtre n'est utilisé
- LPF : Ce filtre passe-bas coupe les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency) pour adoucir le son. C'est le filtre le plus communément utilisé pour les synthétiseurs.
- BPF : Ce filtre passe-bande coupe les fréquences au-dessus et en dessous de la fréquence de coupure. Très efficace pour créer des sons caractéristiques.
- HPF : Ce filtre passe-haut coupe les fréquences au-dessous de la fréquence de coupure. Sert à la création de sons de percussion dont les aigus doivent être accentués.
- PKG : Filtre à crête qui accentue les fréquences autour de la fréquence de coupure. Vous pouvez l'utiliser pour créer des effets wah-wah avec un LFO qui change cycliquement la fréquence de coupure

Cutoff Frequency

Fixe la fréquence à laquelle le filtre commence à agir sur les fréquences de l'onde.

Avec LPF choisi comme type de filtre, diminuer les réglages de la fréquence de coupure réduit les harmoniques supérieures pour un son plus feutré. Des réglages plus élevés donnent un son plus brillant.

Si BPF est sélectionné, le contenu harmonique change en fonction du réglage de la fréquence de coupure. Une utilisation efficace de ce paramètre crée des sonorités très caractéristiques.

Avec HPF sélectionné, des réglages élevés de la fréquence de coupure réduisent les harmoniques basses pour mettre en valeur des composantes plus aiguës du son.

Avec PKG sélectionné, les harmoniques accentuées varieront en fonction du réglage de fréquence de coupure

Resonance

Accentue les fréquences autour de la fréquence de coupure. Un niveau excessif avec certains réglages peut entraîner oscillation et distorsion.

Resonance Vel Sens (Resonance velocity sensitivity)

Ce paramètre de sensibilité de la résonance à la dynamique sert si vous désirez que la dynamique influence le paramètre résonance. Pour que des dynamiques supérieures créent un plus grand changement de résonance, utilisez des réglages positifs (+). Pour un moindre changement de résonance, utilisez des valeurs négatives (-)

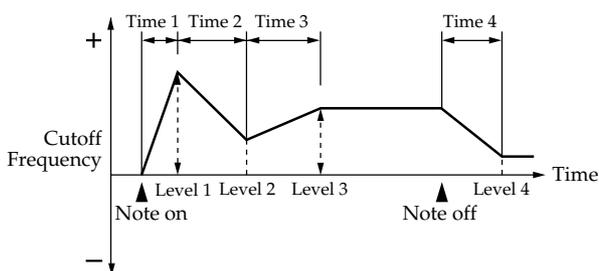
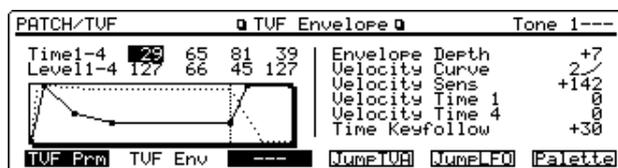
Cutoff Keyfollow (Cutoff frequency key follow)

Utilisez ce paramètre pour que la fréquence de coupure soit influencée par la touche pressée. Des réglages plus élevés augmentent le changement par rapport au do médian (C4). Des réglages positifs (+) font monter la fréquence de coupure quand vous jouez des touches plus aiguës. Des réglages négatifs (-) baisseront la fréquence de coupure.

● Page TVF Envelope ([PATCH] → [F3] (TVF) → [F2] (TVF Env))

Cet affichage sert au réglage de l'enveloppe de TVF (qui détermine comment la fréquence de coupure change au cours du temps).

L'enveloppe de TVF est affichée graphiquement.



Time 1—4 (TVF envelope times 1—4)

Fixe la durée des segments de TVF (Time 1—4). Des réglages plus élevés allongent la durée du changement de fréquence de coupure d'un point au suivant (par exemple, temps nécessaire à la fréquence de coupure pour passer de Level 1 à Level 2 donné par Time 2).

Level 1—4 (TVF envelope levels 1—4)

Fixe le niveau de l'enveloppe de TVF (Level 1—4) pour déterminer la fréquence de coupure de chaque point par rapport à la valeur spécifiée par le paramètre Cutoff Frequency (la valeur de la fréquence de coupure est spécifiée par [F1](TVF Prm)).

Envelope Depth (TVF envelope depth)

Ajuste l'amplitude de l'enveloppe de TVF. Des réglages plus élevés donnent plus de changement. Des valeurs négatives (-) inversent l'enveloppe.

Velocity Curve (TVF envelope velocity curve)

Sélectionne une des sept courbes de dynamique pour déterminer comment votre force de jeu sur le clavier influence la fréquence de coupure. La courbe sélectionnée est représentée à droite du numéro choisi.

Velocity Sens (TVF envelope velocity sensitivity)

Ce paramètre de sensibilité à la dynamique doit être utilisé quand vous désirez que votre dynamique de jeu au clavier agisse sur l'amplitude de l'enveloppe de TVF. Avec des réglages positifs (+), l'amplitude d'enveloppe de TVF augmente quand on presse les touches avec plus de force. Des valeurs négatives (-) la réduisent.

Velocity Time 1 (TVF envelope velocity time 1 sensitivity)

Ce paramètre sert quand vous désirez que la dynamique de votre jeu au clavier agisse sur le paramètre Time 1 de l'enveloppe de TVF. Avec des réglages positifs (+), une dynamique plus élevée de jeu au clavier raccourcit la valeur Time 1 (accélère le premier segment). Avec des réglages négatifs (-), une dynamique plus élevée augmente la valeur Time 1 (rallonge le premier segment).

Velocity Time 4 (TVF envelope velocity time 4 sensitivity)

Utilisez ce paramètre quand vous désirez que la dynamique de relâchement des touches agisse sur la valeur Time 4 de l'enveloppe de TVF. Si vous désirez qu'un relâchement plus rapide réduise la valeur Time 4 (accélère ce segment), utilisez des valeurs positives. Pour qu'un relâchement plus rapide augmente Time 4, utilisez des réglages négatifs.

* Si le clavier MIDI connecté ne peut pas transmettre de dynamique de relâchement, cet effet n'est pas obtenu.

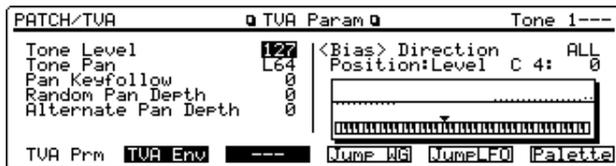
Time Keyfollow (TVF envelope time key follow)

Utilisez ce paramètre quand vous désirez que la hauteur de la touche pressée intervienne sur la durée d'enveloppe de TVF. Des réglages plus élevés donnent un plus grand changement de durée de l'enveloppe quand on s'éloigne du do médian. Des réglages positifs réduisent la durée d'enveloppe quand des touches plus aiguës que C4 sont pressées. Des réglages négatifs accroissent cette durée.

■ Changement du volume du son ([F4] (TVA))

● Page TVA Param ([PATCH]→[F4] (TVA)→[F1] (TVA Prm))

Ici, vous faire les réglages pour le TVA (Time Variant Amplifier ou amplificateur variant dans le temps). Cela détermine comment le volume du tone changera.



Tone Level

Ajuste le volume de chaque tone. Utilisez ce paramètre pour ajuster la balance de volume entre les tones selon vos désirs.

* Réglez le volume général avec le paramètre Patch Level (page Common General [PATCH]→[F1] (Common)→[F1] (General)). Le réglage de Tone Level sera multiplié par la valeur Patch Level (→p. 72)

Tone Pan

Ajuste le panoramique (position stéréo de chaque tone). L64 est l'extrême gauche, 0 le centre et 63R l'extrême droite.

* Le panoramique général du patch entier est réglé par le paramètre Patch Pan parameter (page Common General [PATCH]→[F1] (Common)→[F1] (General)), et le réglage Tone Pan setting s'ajoute à ce réglage (→p. 72)

Pan Keyfollow

Utilisez ce paramètre pour que la position de la touche sur le clavier affecte le panoramique. Des valeurs plus élevées donnent un panoramique plus extrême par rapport au do médian. Des réglages positifs (+) déplacent le panoramique vers la droite quand des touches supérieures au do médian sont pressées. Des réglages négatifs (-) déplacent au contraire le son vers la gauche.

Random Pan Depth

Utilisez ce paramètre pour sélectionner un réglage de panoramique aléatoire des notes. Des valeurs plus élevées donnent une plus grande variation panoramique.

Alternate Pan Depth

A utiliser pour alterner le panoramique entre gauche et droite à chaque note. Les valeurs élevées donnent une plus grande variation panoramique. Des valeurs gauches (L) ou droite (R) peuvent être réglées et servir pour inverser l'ordre droite/gauche si désiré. Pour alterner le panoramique de deux tones, réglez-les sur des valeurs L et R opposées.

* Lorsque vous faites des réglages pour Tone Pan, Pan Keyfollow, Random Pan Depth, et Alternate Pan Depth, sachez que si le paramètre Structure Type 1&2 (3&4) (page Structure [PATCH]→[F1] (Common)→[F3] (Struct)) est réglé sur Type2—10, la sorties des tones 1 et 2 sera combinée en tone 2 et celle des tones 3 et 4 en tone 4. Pour cette raison, le tone 1 suivra les réglages du tone 2 et le tone 3 les réglages du tone 4 (→p. 74)

<Bias>

Réglez ce paramètre pour que la position de la touche jouée influence le paramètre Tone Level. C'est utile pour changer le volume en fonction de la position de jeu sur le clavier (hauteur) lorsque vous jouez d'instruments acoustiques. La courbe bias est affichée graphiquement.

Direction (Bias direction)

Sélectionne la direction du changement par rapport à la touche réglée pour le paramètre position.

LOWER : change le volume dans la plage sous la touche réglée pour le paramètre position.

UPPER : Change le volume dans la plage au-dessus de la touché réglée pour le paramètre Position.

LOW&UP : Change le volume symétriquement dans les tessitures au-dessus et au-dessous de la touche fixée par Position.

ALL : Le changement linéaire de volume est créé sur toute la tessiture du clavier par rapport à la touche fixéepar position.

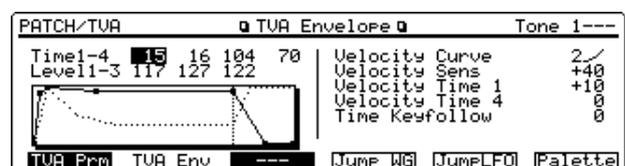
Position:Level (Bias position: Bias level)

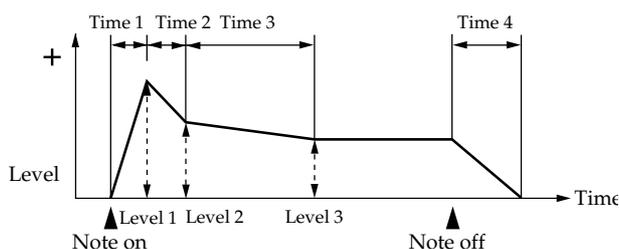
Utilisez le paramètre Position pour sélectionner la touche à partir de laquelle le volume changera.

Le paramètre Level ajuste la courbe de changement de volume dans la direction déterminée par le paramètre Direction. Des valeurs élevées donnent une courbe plus accentuée. Des valeurs négatives (-) inversent le changement.

● Page TVA Envelope ([PATCH]→[F4] (TVA)→[F2] (TVA Env))

Cet affichage sert au réglage de l'enveloppe de TVA (déterminant les changements de niveau de TVA au cours du temps. L'enveloppe de TVA est affichée graphiquement.





Time 1—4 (TVA envelope times 1—4)

Fixe la durée des segments de TVA (Time 1—4). Des réglages plus élevés allongent la durée du changement de volume d'un point au suivant (par exemple, temps nécessaire au volume pour passer de Level 1 à Level 4).

Level 1—3 (TVA envelope levels 1—3)

Fixe le niveau de l'enveloppe de TVA (Level 1—3) pour déterminer le volume de chaque point par rapport à la valeur spécifiée par le volume de référence (la valeur de Tone Level est spécifiée par [F1](TVF Prm)).

Velocity Curve (TVA envelope velocity curve)

Sélectionne une des sept courbes de dynamique pour déterminer comment votre force de jeu sur le clavier influence le volume. La courbe sélectionnée est représentée à droite du numéro choisi.

Velocity Sens (TVA envelope velocity sensitivity)

Ce paramètre de sensibilité à la dynamique doit être utilisé quand vous désirez que votre dynamique de jeu au clavier agisse sur l'enveloppe de TVA. Avec des réglages positifs (+), l'amplitude d'enveloppe de TVA augmente quand on presse les touches avec plus de force. Des valeurs négatives (-) la réduisent.

Velocity Time 1 (TVA envelope velocity time 1 sensitivity)

Ce paramètre sert quand vous désirez que la dynamique de votre jeu au clavier agisse sur le paramètre Time 1 de l'enveloppe de TVA. Avec des réglages positifs (+), une dynamique plus élevée de jeu au clavier raccourcit la valeur Time 1 (accélère la premier segment). Avec des réglages négatifs (-), une dynamique plus élevée augmente la valeur Time 1 (rallonge le premier segment).

Velocity Time 4 (TVA envelope velocity time 4 sensitivity)

Utilisez ce paramètre quand vous désirez que la dynamique de relâchement des touches agisse sur la valeur Time 4 de l'enveloppe de TVA. Si vous désirez qu'un relâchement plus rapide réduise la valeur Time 4 (accélère ce segment), utilisez des valeurs positives. Pour qu'un relâchement plus rapide augmente Time 4, utilisez des réglages négatifs.

* Si le clavier MIDI connecté ne peut pas transmettre de dynamique de relâchement, cet effet n'est pas obtenu.

Time Keyfollow (TVA envelope time key follow)

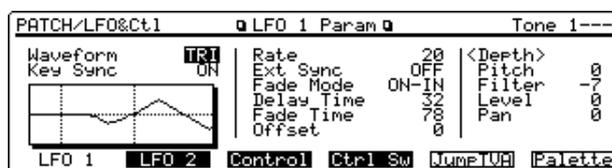
Utilisez ce paramètre quand vous désirez que la hauteur de la touche pressée intervienne sur la durée d'enveloppe de TVA. Des réglages plus élevés donnent un plus grand changement de durée de l'enveloppe quand on s'éloigne du do médian. Des réglages positifs réduisent la durée d'enveloppe quand des touches plus aiguës que C4 sont pressées. Des réglages négatifs accroissent cette durée.

■ Application de Vibrato ou Tremolo ([F5] (LFO&CtI))

● **Page LFO1 Param**
 ([PATCH]→[F5] (LFO&CtI)→[F1] (LFO 1))

● **Page LFO2 Param**
 ([PATCH]→[F5] (LFO&CtI)→[F2] (LFO 2))

Un LFO (Low Frequency Oscillator ou oscillateur basse fréquence) apporte des changements cycliques à un son. Chaque tone a deux LFO qui peuvent servir à changer cycliquement la hauteur, la fréquence de coupure et le volume pour créer des effets de type modulation tels que vibrato, wah-wah et tremolo. Les deux LFO ont les mêmes paramètres, aussi une seule explication est-elle nécessaire.



Waveform (Forme d'onde du LFO)

Sélectionne la forme d'onde du LFO. La forme d'onde sélectionnée est affichée graphiquement.

- TRI : Onde triangulaire
- SIN : Onde sinusoïdale
- SAW : Onde en dents de scie
- SQR : Onde carrée
- TRP : Onde trapézoïdale
- S&H : Onde obtenue par échantillonnage et blocage
- RND : Onde aléatoire
- CHS : Chaos

Key Sync (synchronisation du LFO sur le clavier)

Détermine si le cycle du LFO commence en synchronisation avec l'enfoncement d'une touche (ON) ou non (OFF).

Rate (LFO rate)

Détermine la vitesse du cycle du LFO

Si Ext Sync is est réglé sur CLK, la vitesse du LFO peut être réglée en terme de longueur de note par rapport au tempo de synchronisation.

Exemple : Pour un tempo de 120 (120 noires par minute (60 secondes))

Réglage	Temps de retard
192= ♩ (blanche)	1 seconde (60 / 60 =1 (seconde))
96= ♪ (noire)	0.5 seconde (60 / 120= 0.5 (seconde))
48= ♫ (croche)	0.25 seconde (60 / 240= 0.25 (seconde))

* Si Waveform est réglé CHS, ce réglage est ignoré.

Ext Sync (LFO external sync)

Détermine comment le LFO sera synchronisé.

OFF : Non-synchronisé.

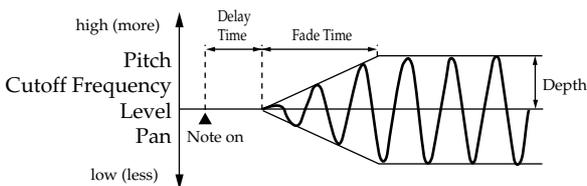
CLK : Le LFO se synchronisera sur un horloge interne ou externe (tempo) ou sur des messages de pédale.

* Pour utiliser cette fonction, vous devez déterminer quelle horloge ou quel message de pédale sera utilisé. Pour des détails, référez-vous à "Synchronisation de la fréquence du LFO sur l'horloge (Tempo)" → p. 110.

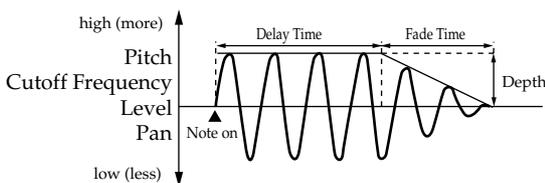
Fade Mode (LFO fade mode)

Détermine comment le LFO s'appliquera

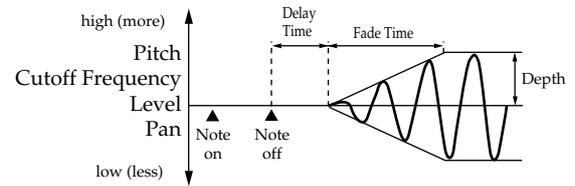
ON-IN : Le LFO apparaîtra progressivement après enfoncement de la touche.



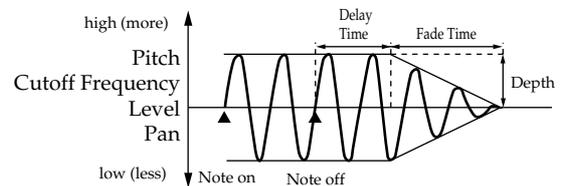
ON-OUT : Le LFO s'applique immédiatement à l'enfoncement de la touche puis disparaît progressivement.



OFF-IN : Le LFO apparaît progressivement après relâchement de la touche.



OFF-OUT : Le LFO s'applique immédiatement à l'enfoncement de la touche et commence à disparaître progressivement au relâchement.



Delay Time (LFO delay time)

Quand le paramètre Fade Mode est réglé sur ON-IN, ce paramètre spécifie le temps qui s'écoule entre l'enfoncement de la touche et le début d'action du LFO. Quand ON-OUT est sélectionné, ce paramètre fixe le temps durant lequel le LFO continue à être actif après relâchement de la touche.

Quand le paramètre Fade Mode est réglé sur OFF-IN, il détermine le temps qui s'écoule entre le relâchement de la touche et le début d'action du LFO. Quand OFF-OUT est sélectionné, ce paramètre fixe le temps durant lequel le LFO reste actif après le relâchement de la touche.

Référez-vous au schéma précédent.

Fade Time (LFO fade time)

Spécifie le temps qui s'écoule après le temps de retard jusqu'à ce que l'amplitude du LFO atteigne son maximum (ou son minimum).

Référez-vous au schéma précédent.

Offset (LFO level offset)

Ajuste vers le haut ou le bas la forme d'onde du LFO à partir de la valeur centrale (hauteur ou fréquence de coupure). Des valeurs positives (+) décalent la forme d'onde au-dessus de la valeur centrale. Des valeurs négatives (-) la décalent en-dessous de la valeur centrale.

<Depth> (LFO depth)

Détermine pour chaque élément l'amplitude de l'effet LFO. L'effet produit par la modulation de la hauteur est appelé "vibrato".

L'effet produit par la modulation de la fréquence de coupure est appelée "wah-wah".

L'effet produit par la modulation de volume est appelée "tremolo".

Pitch (Pitch LFO depth)

Détermine l'amplitude d'action du LFO sur la hauteur.

Filter (Filter LFO depth)

Détermine l'amplitude d'action du LFO sur la fréquence de coupure.

Level (Level LFO depth)

Détermine l'amplitude d'action du LFO sur le volume.

Pan (Pan LFO depth)

Détermine l'amplitude d'action du LFO sur le panoramique.

* Pour chaque élément, des réglages positifs (+) et négatifs (-) produiront des effets opposés. Par exemple, si un tone a un réglage Depth avec une valeur positive (+) et un autre tone le réglage identique avec une valeur négative (-), les modulations s'appliquant à ces deux tones seront en opposition de phase. Cela peut servir à passer d'un tone à l'autre en cours de son ou conjointement avec le réglage panoramique à déplacer cycliquement la position stéréo.

* Lorsque vous faites des réglages de panoramique, sachez que si le paramètre Structure Type 1&2 (3&4) (page Structure [PATCH]→[F1] (Common)→[F3] (Struct)) est réglé sur une valeur Type 2—10, la sortie des tones 1 et 2 sera combinée dans le tone 2 et la sortie des tones 3 et 4 dans le tone 4. Pour cette raison, le tone 1 suivra les réglages du tone 2 et le tone 3 ceux du tone 4 (→p. 74).

● Page Control Param ([PATCH]→[F5] (LFO&Ctrl)→[F3] (Control))

Les commandes MIDI externes (levier de modulation, pédale commutateur, pédale d'expression, etc.) peuvent servir à modifier les réglages de tone en temps réel. Lorsqu'une commande MIDI est utilisée, des messages MIDI sont transmis. Ces messages MIDI peuvent modifier les réglages de tone.

Ici, vous pouvez spécifier quels messages MIDI modifieront quel paramètre du tone. Pour des détails, référez-vous à "Modification des réglages de tone" →p. 106.

PATCH/LFO&Ctrl	Control Param	Tone 1---
<Common Source>	<Control Dest:Depth>	
1 (MODULATION) +	PLI: +6 OFF: 0 OFF: 0 OFF: 0	
2 SYS-CTRL1 +	CUT: +18 RES: 0 OFF: 0 OFF: 0	
3 SYS-CTRL2 +	CUT: +27 OFF: 0 OFF: 0 OFF: 0	

(LFO1 Pitch Depth)

LFO 1 LFO 2 Control Ctrl Sw Jump/UA Palette

* Les réglages Common Source sont liés aux réglages Control Source (page Control Param [PATCH]→[F1] (Common)→[F2] (Control)).

● Page Control Switch ([PATCH]→[F5] (LFO&Ctrl)→[F4] (Ctrl Sw))

Ici, vous pouvez déterminer pour chaque tone comment seront reçus les messages MIDI tels que volume, panoramique et pitch bend.

PATCH/LFO&Ctrl	Control Switch	Tone 1---
Volume	ON	
Pan	CONTINUOUS	
Pitch Bend	ON	
Hold-1	ON	
RedanFer	OFF	

LFO 1 LFO 2 Control Ctrl Sw Jump/UA Palette

* En général, les messages de volume pilotent le volume, ceux de panoramique la position stéréo et ceux de pitch bend la hauteur. En plus, le JV-2080 permet à ces messages MIDI d'être utilisés pour piloter les réglages d'EFX ou de tone également. Si vous utilisez cette possibilité, réglez sur Off la réception de ces messages MIDI. Si le commutateur de réception est sur on pour ces messages, ils piloteront en plus leur fonction habituelle (en plus de leur nouvelle fonction spéciale) (→p. 105, 107).

Volume (Volume control switch)

Détermine si les messages de volume seront reçus (ON) ou non (OFF).

Pan (Pan control switch)

Détermine comment les messages de panoramique seront reçus.

- OFF : les messages de panoramique ne seront pas reçus.
- CONTINUOUS : les messages de panoramique seront reçus à tout moment pour changer l'emplacement stéréo du son.

KEY-ON : l'emplacement stéréo spécifié sera obtenu lorsqu'une note sera produite. Si un message de panoramique est reçu tandis qu'une note joue, le panoramique ne changera pas tant que la prochaine touche ne sera pas pressée. Dans ce cas, le nouveau réglage de panoramique ne s'appliquera donc qu'à la note suivante, le panoramique de la note en cours n'étant pas affecté.

Pitch Bend (Pitch bend control switch)

Détermine si les messages de pitch bend seront reçus (ON) ou non (OFF).

Hold-1 (Hold 1 control switch)

Détermine si les messages de sustain hold-1 seront reçus (ON) ou non (OFF).

Redamper (Redamper control switch)

Lorsqu'un message de sustain hold-1 est reçu après qu'une touche ait été relâchée mais alors que le son n'a pas complètement disparu, ce réglage détermine si le son sera maintenu à ce niveau ou non. Pour que le son soit maintenu, réglez ce paramètre sur ON. Si vous utilisez cette fonction, vous devez également régler Hold-1 sur ON. Il est efficace de régler ce paramètre sur ON pour des sons tels que ceux de piano, etc.

■ Faire les réglages d'effet ([PATCH]→[F6] (Effects)→[F1]—[F5])

Pour les réglages d'effet, référez-vous à ([F1] (General)→p. 25, [F2] (EFX Prm)→p. 33, [F3] (EFX Ctl)→p. 104, [F4] (Chorus)→p. 53, [F5] (Reverb)→p. 54).

Copie des réglages de tone

Les réglages de tone de tout patch peuvent être copiés dans tout tone du patch actuellement sélectionné. Cette fonction peut vous faire gagner du temps.

1. Assurez-vous qu'un patch est sélectionné.
2. Pressez [UTILITY] pour allumer son indicateur.
3. Pressez [F2] (Copy).
4. Pressez [F1] (Tone) pour accéder à la page Patch Tone Copy.



Si vous désirez que le patch actuellement sélectionné soit la source de la copie, réglez Source sur "TEMP."

La destination "Temporary" indique que la destination de copie est le patch actuellement sélectionné.

5. Utilisez [▲][▼][◀][▶] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
6. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour fixer la valeur.

Quand le curseur est situé sur le groupe : numéro, vous pouvez également utiliser [USER] [CARD] [PRESET] [EXP] [A]—[H] pour sélectionner le groupe.

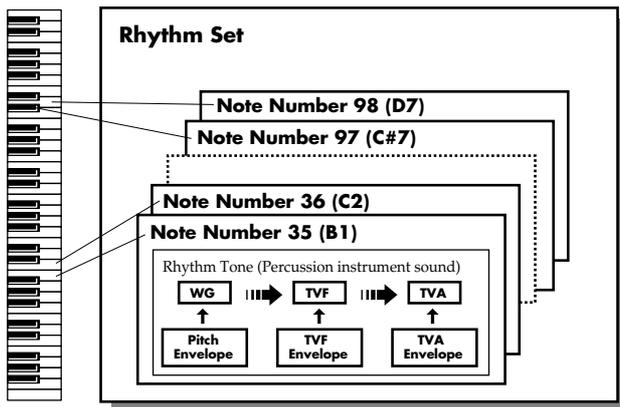
Quand le curseur est situé sur le tone, vous pouvez également utiliser TONE SELECT [1]—[4] pour sélectionner le tone.

7. Pressez [F6] (Execute) pour exécuter la procédure de copie.
8. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner en page PATCH Play.

Création d'un ensemble rythmique

Structure des instruments de percussion

Un ensemble rythmique est une collection de sonorités d'instruments de percussion. Chaque instrument de percussion est constitué des quatre éléments suivants.



WG (Wave generator)

Ce générateur d'onde détermine la forme d'onde PCM qui est la base du son et détermine comment la hauteur du son changera.

La JV-2080 a 448 formes d'onde différentes (INT-A: 255 et INT-B: 193). (Réglages d'usine "Formes d'onde" → p. 182). Tous les patches contenus dans le JV-2080 sont constitués d'une combinaison de tones, créés eux-mêmes à partir de ces formes d'onde

TVF (Time variant filter)

Ce filtre détermine comment les caractéristiques fréquentielles du son changeront.

TVA (Time variant amplifier)

Cet amplificateur détermine comment le volume et le panoramique changeront.

Enveloppe

L'enveloppe détermine comment les changements se produiront au cours du temps. Il y a des enveloppes indépendantes pour la hauteur (pitch), le filtre (TVF) et le volume (TVA). Par exemple, si vous désirez modifier la façon dont le son attaque ou chute au cours du temps, vous devez ajuster l'enveloppe de TVA.

Emploi d'un clavier MIDI pour sélectionner l'instrument de percussion à régler

Vous pouvez spécifier si l'instrument de percussion pour lequel vous faites des réglages sera sélectionné uniquement par l'emploi de la façade de commande du JV-2080 ou bien également par la pression des touches correspondantes sur un clavier MIDI connecté.

Rhythm Edit Key (mode de sélection de touche)

- PNL : les sons d'instrument de percussion ne peuvent être sélectionnés que par les touches [E]—[H] du JV-2080.
- PNL&MIDI : les sons d'instrument de percussion peuvent être sélectionnés par les touches [E]—[H] du JV-2080 et en pressant une touche sur un clavier MIDI connecté.

Par exemple, si vous avez connecté un séquenceur au JV-2080 et désirez faire des réglages pendant que vous écoutez les données de morceau, vous devez régler cette valeur sur "PNL." Si la valeur était sur PNL&MIDI, le fait de reproduire les données de morceau entraînerait des changements incessants du son d'instrument de percussion sélectionné.

1. Pressez [SYSTEM] pour allumer son indicateur.
2. Pressez [F1] (Setup) pour accéder à la page Setup.



3. Utilisez [▲][▼][◀][▶] pour amener le curseur sur le réglage "Rhythm Edit Key".
4. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour fixer la valeur.
5. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner en page Play.

Réglages de chaque instrument de percussion

Les réglages qui peuvent être faits pour chaque instrument de percussion d'un ensemble rythmique sont assignés aux boutons de fonction comme suit.

Creating a Rhythm Set

- * Unmarked items are settings for each percussion instrument sound.
- * The # symbol indicates items which affect the Performance settings in the temporary area.
- * [F2] (Key WG)—[F4] (Key TVA) will alternate between two pages each time they are pressed.

<ul style="list-style-type: none"> → [F2] (Key WG) → [F3] (Key TVF) → [F4] (Key TVA) → [F5] (Key Ctl) → [F6] (Effects) 	<p>Waveform select / Percussion instrument sound on/off / Pitch etc. (p. 92) Pitch envelope (p. 93)</p> <p>Use the filter to modify the brightness (p. 94) TVF envelope (p. 94)</p> <p>Volume / Pan (p. 95) TVA envelope (p. 95)</p> <p>Pitch bend width / Prohibit simultaneous sounding / Make sounds decay naturally / MIDI message reception (p. 96)</p> <p>[F1] (General) Effect unit structure (p. 32) [F2] (EFX Prm) # EFX Type (p. 33) [F3] (EFX Ctl) # Use MIDI controllers to modify EFX settings (p. 104) [F4] (Chorus) # Chorus (p. 53) [F5] (Reverb) # Reverb (p. 54)</p>
---	---

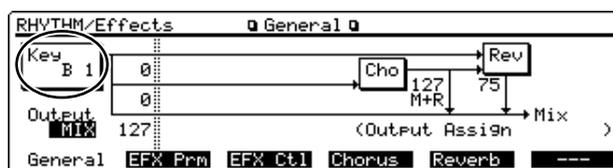
Utilisez la procédure suivante pour faire les réglages de chaque son d'instrument de percussion. Les explications sur chaque paramètre seront trouvées en page de référence donnée dans le schéma ci-dessus.

1. Sélectionnez l'ensemble rythmique que vous désirez utiliser et accédez à la page RHYTHM Play (→p. 17).
2. Pressez [F2] (Key WG)—[F6] (Effects) pour accéder à la page désirée.
[F2] (Key WG), [F3] (Key TVF), et [F4] (Key TVA) ont chacune deux pages. Chaque fois que vous pressez [F2]—[F4] ces deux pages alternent.
3. Si vous sélectionnez Effects, vous devrez encore presser [F1] (General)—[F5] (Reverb) pour accéder à la page désirée.
4. Utilisez [E]—[H] pour sélectionner le son d'instrument de percussion (la note) pour lequel vous désirez faire le réglage.
[E] : sélectionne une note une octave au-dessous de la note sélectionnée.
[F] : sélectionne une note un demi-ton au-dessous de la note sélectionnée.
[G] : sélectionne une note un demi-ton au-dessus de la note sélectionnée.
[H] : sélectionne une note une octave au-dessus de la note sélectionnée.

* Vous pouvez également presser une touche sur un clavier MIDI connecté afin de sélectionner le son d'instrument de percussion (la note). Dans ce cas, vous devez régler Rhythm Edit Key (page Setup [SYSTEM]→[F1] (Setup)) sur PNL&MIDI. Avec les réglages d'usine, c'est le cas (→p. 90).

La touche (nom de note) et le nom d'onde s'afficheront en haut à droite de l'afficheur.

En page General de la rubrique Effects, seule la touche (le nom de note) est donnée à gauche de l'afficheur..



* Comme les réglages Effects [F2] (EFX Prm)—[F5] (Reverb) sont communs à tous les instruments de percussion, il n'est pas possible de sélectionner un instrument de percussion individuel auquel ces réglages s'appliqueront.

5. Utilisez [▲][▼][◀][▶] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
6. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour fixer la valeur.
- * Si vous faites une erreur, pressez [UNDO] et la valeur qui était active quand le curseur a été amené sur ce paramètre sera restaurée.
7. Répétez les étapes 1—6 pour terminer les réglages de l'ensemble rythmique.
8. Pressez [EXIT] pour retourner en page RHYTHM Play.
Un symbole "*" apparaîtra à gauche du groupe d'ensemble rythmique pour indiquer que les réglages ont été modifiés.



* Si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez un autre ensemble rythmique alors que le symbole "*" est affiché, les réglages modifiés dans l'ensemble rythmique seront perdus. Si vous désirez les conserver, utilisez la procédure d'écriture (Write) (→p. 56)

Pour changer une valeur rapidement

Sur le JV-2080, les valeurs de données peuvent être modifiées par la molette VALUE ou [INC][DEC]. Lorsque vous utilisez ces méthodes, vous pouvez changer plus rapidement les valeurs à l'aide des méthodes suivantes.

Molette VALUE dial

Tournez la molette VALUE tout en la pressant. Sinon, tournez la molette VALUE en pressant [SHIFT].

[INC] [DEC]

Pour augmenter rapidement une valeur

Tenez enfoncé [INC] et pressez [DEC]. Sinon tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [INC].

Pour diminuer rapidement une valeur

Tenez enfoncé [DEC] et pressez [INC]. Sinon tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [DEC].

■ Astuces pour la sélection d'une forme d'onde

Les sons du JV-2080 sont basés sur des formes d'onde PCM complexes et si vous essayez de faire des réglages contraires au type de la forme d'onde d'origine, les résultats peuvent ne pas être ceux escomptés. Les formes d'onde internes du JV-2080 sont classées en deux groupes

One-shot

Ce sont des sons avec une chute courte. Les formes d'onde One-shot sont enregistrées dans leur totalité depuis l'attaque jusqu'à la fin du son. Ce groupe contient des formes d'onde qui constituent un son complet, telles que les instruments de percussion, mais également de nombreuses formes d'onde fournissant des composantes d'attaque d'un son, telles que le bruit de marteau d'un piano ou celui de frette d'une guitare.

Loop

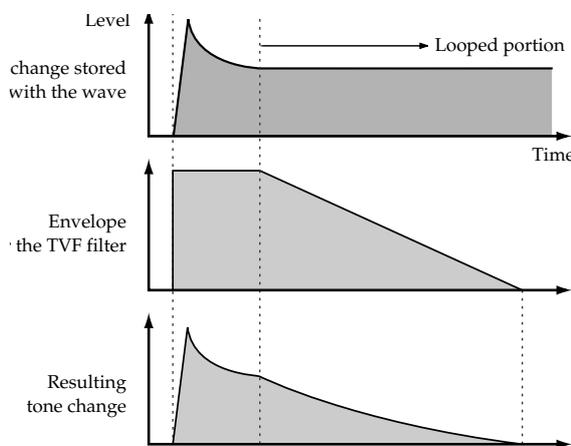
Ce sont des sons tenus qui ont une chute longue. Ces formes d'onde sont mises en boucle, c'est-à-dire reproduites répétitivement sur une de leur portion après que le son ait atteint un statut relativement stable. Ce groupe comprend de nombreuses formes d'onde composantes d'un son telles que les résonances de cordes d'un piano ou les résonances d'un instrument à vent.

● Précautions lorsque vous utilisez une forme d'onde One-shot

Il n'est pas possible d'utiliser l'enveloppe pour modifier une forme d'onde One-shot afin de créer un temps de chute supérieur à celui de la forme d'onde d'origine ou le transformer en son tenu. Même si vous faites de tels réglages d'enveloppe, il est impossible de faire maintenir un son qui n'est plus présent dans la forme d'onde d'origine.

● Précautions lorsque vous utilisez une forme d'onde Loop

Le timbre de la plupart des instruments acoustiques tels qu'un piano ou d'un saxophone change rapidement et significativement durant les premiers moments de l'attaque et c'est cette portion initiale qui donne à l'instrument sa sonorité caractéristique ou son identité. Pour de telles formes d'onde, il est préférable d'utiliser les changements de timbres complexes de la portion d'attaque de la forme d'onde telle quelle et d'utiliser l'enveloppe uniquement pour modifier la portion de chute. Si vous utilisez l'enveloppe pour modifier également la portion d'attaque, les caractéristiques de la forme d'onde d'origine peuvent vous empêcher d'obtenir le son recherché.



■ Modification de la forme d'onde et de hauteur ([RHYTHM]→[F2] (Key WG))

● Wave page

Permet de sélectionner la forme d'onde PCM qui sera la base du son d'instrument de percussion et d'appliquer des effets à la forme d'onde et de déterminer sa hauteur.

RHYTHM/Key WG		Wave 0	B 1(Hybrid Kick2)
Wave Group	INT-B	Coarse Tune	A 3
Wave Number	000	Fine Tune	0
Wave Gain	(Hybrid Kick2)	Random Pitch Depth	0
Tone Switch	+12		
	ON		

Common Key WG Key TUF Key TUA Key Ctl Effects

Wave Group (groupe de l'onde)

Sélectionne le groupe auquel appartient la forme d'onde qui sera la base du son d'instrument de percussion.

INT-A—B : formes d'onde stockées en mémoire interne

XP-A—H : formes d'onde d'une carte d'extension d'onde installée dans un emplacement EXP-A—H.

* Vous pouvez également appuyer sur la molette VALUE (SOUND LIST) et sélectionner les formes d'onde à partir de la liste de formes d'onde.

* Il n'est pas possible de sélectionner des groupes pour lesquels il n'y a pas de carte d'extension d'onde installée.

* Quand vous sélectionnez XP-A—H, le nom de la carte s'affichera dans la partie inférieure de l'écran.

Wave Number (numéro d'onde)

Sélectionne l'onde de base pour un son de percussion. Le nom de l'onde s'affiche entre parenthèses ().

* Vous pouvez également appuyer sur la molette VALUE (SOUND LIST) et sélectionner les formes d'onde depuis la liste de formes d'onde.

Wave Gain

Ajuste le gain de l'onde pour l'amplifier. La plage est de -6 à +12 dB, par paliers de 6 dB. Une augmentation de 6 dB double le gain.

Tone Switch

Réglez ce paramètre sur ON quand vous voulez un son d'instrument de percussion spécifique. Laissez-le sur OFF autrement.

Coarse Tune (Accord grossier)

Règle la hauteur à laquelle le son de percussion sera entendu.

Fine Tune (Accord fin)

Ajuste la hauteur par centième de demi-ton (-50/+50 centièmes)

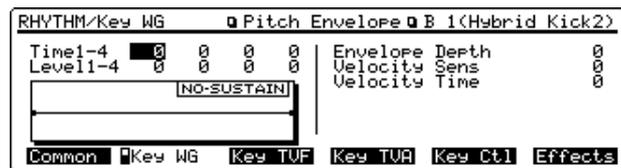
Random Pitch Depth (Amplitude de hauteur aléatoire)

Pour des changements de hauteur aléatoires à chaque pression de touche, utilisez ce paramètre pour fixer la valeur désirée de variation de hauteur (en centièmes de demi-ton). Si vous ne désirez pas de changement aléatoire de hauteur, réglez ce paramètre à 0

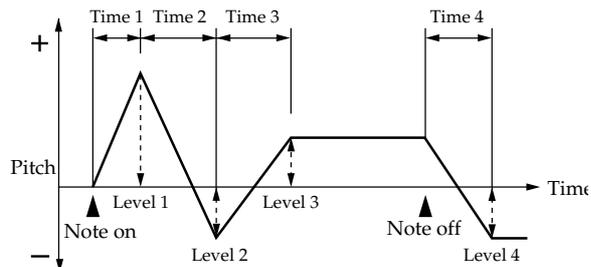
● Pitch Envelope page

C'est ici que vous réglerez l'enveloppe de hauteur (changements de hauteur au cours du temps).

L'enveloppe de hauteur est affichée graphiquement.



* Si le paramètre Envelope Mode (page Control Param page [RHVTHM]→[F5] (Key Ctl)) est réglé sur "NO-SUS," l'afficheur indiquera "NO-SUSTAIN."



Time 1—4 (Pitch envelope times 1—4)

Fixe la durée des segments de l'enveloppe de hauteur (Time 1—4). Des réglages plus élevés allongent la durée du changement de hauteur d'un point au suivant (par exemple, temps nécessaire à la hauteur pour passer de Level 1 à Level 2 donné par Time 2).

Level 1—4 (Pitch envelope levels 1—4)

Fixe le niveau de l'enveloppe de hauteur (Level 1—4) pour déterminer la hauteur de chaque point par rapport à la hauteur de référence (fixée avec Coarse Tune et Fine Tune). Des valeurs positives (+) augmentent la hauteur de référence et des valeurs négatives (-) la diminuent.

Envelope Depth (Pitch envelope depth)

Ajuste l'amplitude de l'enveloppe de hauteur. Des réglages plus élevés donnent plus de changement. Des valeurs négatives (-) inversent l'enveloppe.

Velocity Sens (Pitch envelope velocity sensitivity)

Ce paramètre de sensibilité à la dynamique doit être utilisé quand vous désirez que votre dynamique de jeu au clavier agisse sur l'amplitude de l'enveloppe de hauteur. Avec des réglages positifs (+), l'amplitude d'enveloppe de hauteur augmente quand on presse les touches avec plus de force. Des valeurs négatives (-) réduisent l'amplitude de l'enveloppe de hauteur quand la touche est jouée avec une force plus importante.

Velocity Time (Pitch envelope velocity time sensitivity)

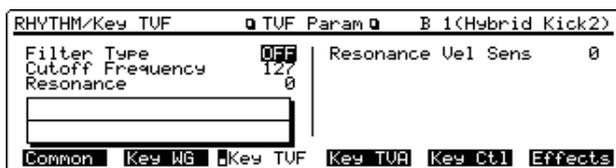
Ce paramètre sert quand vous désirez que la dynamique de votre jeu au clavier agisse sur les paramètres Time de l'enveloppe de hauteur. Avec des réglages positifs (+), une dynamique plus élevée de jeu au clavier raccourcit les valeurs Time. Avec des réglages négatifs (-), une dynamique plus élevée augmente les valeurs Time.

■ Emploi du filtre pour modifier la brillance ([RHYTHM]→[F3] (Key TVF))

● Page TVF Param

Cet affichage sert au réglage du TVF (filtre variant dans le temps). En changeant la brillance ou la consistance d'un son, un son d'instrument de percussion peut être modifié.

Les caractéristiques en fréquence du filtre sont affichées graphiquement dans l'écran en bas à gauche.



Filter Type

Sélectionne le type de filtre. Un filtre atténue une plage de fréquences spécifique pour modifier la brillance ou le contenu du son.

OFF : Aucun filtre n'est utilisé

LPF : Ce filtre passe-bas coupe les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency) pour adoucir le son. C'est le filtre le plus communément utilisé pour les synthétiseurs.

BPF : Ce filtre passe-bande coupe les fréquences au-dessus et en dessous de la fréquence de coupure. Très efficace pour créer des sons caractéristiques.

HPF : Ce filtre passe-haut coupe les fréquences au-dessous de la fréquence de coupure. Sert à la création de sons de percussion dont les aigus doivent être accentués.

PKG : Filtre à crête qui accentue les fréquences autour de la fréquence de coupure. Détermine la "résonance" d'un son de batterie.

Cutoff Frequency

Fixe la fréquence à laquelle le filtre commence à agir sur les fréquences de l'onde.

Avec LPF choisi comme type de filtre, diminuer les réglages de la fréquence de coupure réduit les harmoniques supérieures pour un son plus feutré. Des réglages plus élevés donnent un son plus brillant.

Si BPF est sélectionné, le contenu harmonique change en fonction du réglage de la fréquence de coupure. Une utilisation efficace de ce paramètre crée des sonorités très caractéristiques.

Avec HPF sélectionné, des réglages élevés de la fréquence de coupure réduisent les harmoniques basses pour mettre en valeur des composantes plus aiguës du son.

Avec PKG sélectionné, les harmoniques accentuées varieront en fonction du réglage de fréquence de coupure

Resonance

Accentue les fréquences autour de la fréquence de coupure. Un niveau excessif avec certains réglages peut entraîner oscillation et distorsion.

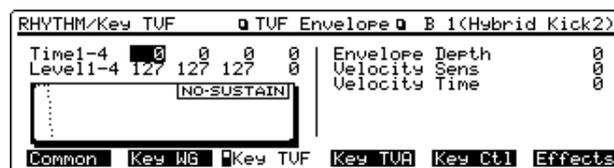
Resonance Vel Sens (Resonance velocity sensitivity)

Ce paramètre de sensibilité de la résonance à la dynamique sert si vous désirez que la dynamique influence le paramètre résonance. Pour que des dynamiques supérieures créent un plus grand changement de résonance, utilisez des réglages positifs (+). Pour un moindre changement de résonance, utilisez des valeurs négatives (-)

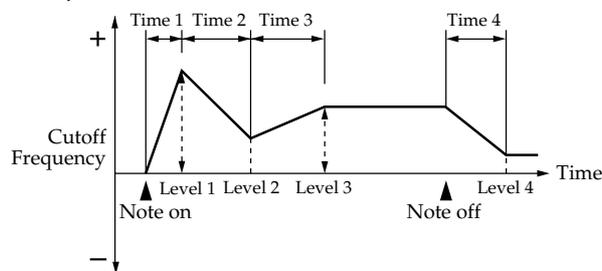
● Page TVF Envelope

Ici, vous pouvez faire les réglages pour le TVF (variation de la fréquence de coupure au cours du temps).

L'enveloppe de TVF est affichée graphiquement.



* Si Envelope Mode (page Control Param [RHYTHM]→[F5] (Key Ctl)) est réglé sur "NO-SUS," l'afficheur indiquera "NO-SUSTAIN."



Time 1—4 (TVF envelope times 1—4)

Fixe la durée des segments de TVF (Time 1—4). Des réglages plus élevés allongent la durée du changement de fréquence de coupure d'un point au suivant (par exemple, temps nécessaire à la fréquence de coupure pour passer de Level 1 à Level 2 donné par Time 2).

Level 1—4 (TVF envelope levels 1—4)

Fixe le niveau de l'enveloppe de TVF (Level 1—4) pour déterminer la fréquence de coupure de chaque point par rapport à la valeur spécifiée par le paramètre Cutoff Frequency (la valeur de la fréquence de coupure est spécifiée par [F1](TVF Prm)).

Envelope Depth (TVF envelope depth)

Ajuste l'amplitude de l'enveloppe de TVF. Des réglages plus élevés donnent plus de changement. Des valeurs négatives (-) inversent l'enveloppe.

Velocity Sens (TVF envelope velocity sensitivity)

Ce paramètre de sensibilité à la dynamique doit être utilisé quand vous désirez que votre dynamique de jeu au clavier agisse sur l'amplitude de l'enveloppe de TVF. Avec des réglages positifs (+), l'amplitude d'enveloppe de TVF augmente quand on presse les touches avec plus de force. Des valeurs négatives (-) la réduisent.

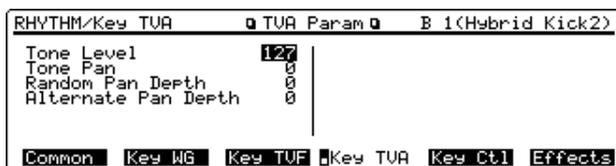
Velocity Time (TVF envelope velocity time sensitivity)

Ce paramètre sert quand vous désirez que la dynamique de votre jeu au clavier agisse sur la durée générale de l'enveloppe de TVF. Avec des réglages positifs (+), une dynamique plus élevée de jeu au clavier raccourcit la durée. Avec des réglages négatifs (-), une dynamique plus élevée allonge la durée.

■ Changement du volume du son ([RHYTHM]→[F4] (Key TVA))

● Page TVA Param

Ici, vous pouvez faire les réglages pour le TVA (Time Variant Amplifier ou amplificateur variant dans le temps). Cela détermine comment le volume du son d'instrument de percussion changera et comment il sera panoramiqué.



Tone Level (Rhythm tone level)

Ajuste le volume du son d'instrument de percussion. Utilisez ce paramètre pour ajuster la balance entre les sons d'instruments de percussions selon vos désirs.

Tone Pan (Rhythm tone pan)

Ajuste le panoramique (position stéréo de chaque tone). L64 est l'extrême gauche, 0 le centre et 63R l'extrême droite.

Random Pan Depth

Utilisez ce paramètre pour sélectionner un réglage de panoramique aléatoire des notes. Des valeurs plus élevées donnent une plus grande variation panoramique.

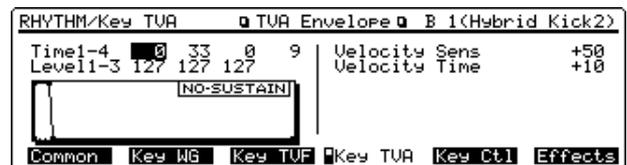
Alternate Pan Depth

A utiliser pour alterner le panoramique entre gauche et droite à chaque note. Les valeurs élevées donnent une plus grande variation panoramique. Des valeurs gauches (L) ou droites (R) peuvent être réglées et servir pour inverser l'ordre droite/ gauche si désiré. Pour alterner le panoramique de deux sons d'instruments de percussion, réglez-les sur des valeurs L et R opposées.

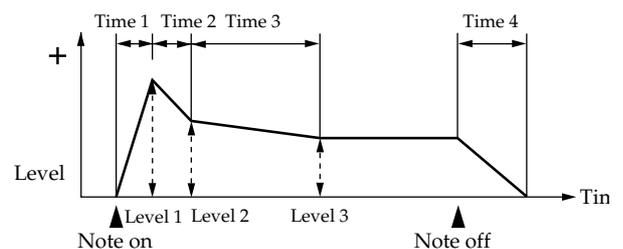
● Page TVA Envelope

Ici, vous pouvez faire les réglages de l'enveloppe de TVA (changements de niveau de TVA au cours du temps).

L'enveloppe de TVA est affichée graphiquement.



*Si Envelope Mode (page Control Param [RHYTHM]→[F5] (Key Ct1)) est réglé sur "NO-SUS," l'afficheur indiquera "NO-SUSTAIN."



Time 1—4 (TVA envelope times 1—4)

Fixe la durée des segments de TVA (Time 1—4). Des réglages plus élevés allongent la durée du changement de volume d'un point au suivant (par exemple, temps nécessaire au volume pour passer de Level 1 à Level 4).

Level 1—3 (TVA envelope levels 1—3)

Fixe le niveau de l'enveloppe de TVA (Level 1—3) pour déterminer le volume de chaque point par rapport à la valeur spécifiée par le volume de référence (la valeur de Tone Level est spécifiée par [F1](TVF Prm)).

Velocity Sens (TVA envelope velocity sensitivity)

Ce paramètre de sensibilité à la dynamique doit être utilisé quand vous désirez que votre dynamique de jeu au clavier agisse sur l'enveloppe de TVA. Avec des réglages positifs (+), l'amplitude d'enveloppe de TVA augmente quand on presse les touches avec plus de force. Des valeurs négatives (-) la réduisent.

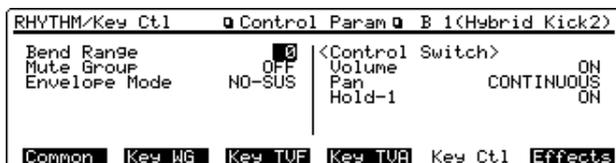
Velocity Time 1 (TVA envelope velocity time 1 sensitivity)

Ce paramètre sert quand vous désirez que la dynamique de votre jeu au clavier agisse sur la durée de l'enveloppe de TVA. Avec des réglages positifs (+), une dynamique plus élevée de jeu au clavier raccourcit la durée. Avec des réglages négatifs (-), une dynamique plus élevée augmente la durée.

■ Amplitude de pitch bend / Interdiction de jeu simultané / Donner une chute naturelle au son ([RHYTHM]→[F5] (Key Ctl))

● Page Control Param

Ici, vous pouvez spécifier les fonctions des différentes commandes, ainsi que comment chaque touche jouera.



Bend Range

Détermine l'amplitude du changement de hauteur obtenue lorsque le levier bender d'un clavier MIDI connecté est incliné à fond vers la gauche ou la droite, la plage s'exprimant en demi-tons sur un maximum de +/-1 octaves.

Mute Group

C'est une fonction qui peut servir à empêcher des sonorités d'instrument de percussions appartenant à un même groupe d'exclusion (Mute Group) de jouer simultanément.

Par exemple, il est physiquement impossible pour une batterie acoustique de produire simultanément un son de charleston ouverte et un autre de charleston fermée. Pour simuler cette situation, vous donnerez le même numéro de groupe d'exclusion à ces deux sons de charleston.

31 groupes d'exclusion différents peuvent être spécifiés. Si vous ne désirez pas utiliser cette fonction, réglez ce paramètre sur OFF.

Envelope Mode

Lorsqu'une forme d'onde bouclée (→p. 92) est sélectionnée, le son se poursuivra normalement tant que la touche sera enfoncée. Si vous désirez que le son chute naturellement même si la touche reste enfoncée, réglez ce paramètre sur NO-SUS.

* Si une forme d'onde one-shot (→p. 92) est sélectionnée, le son ne se maintiendra pas même si vous sélectionnez SUSTAIN.

Volume (Volume control switch)

Détermine si les messages de volume seront reçus (ON) ou non (OFF).

Pan (Pan control switch)

Détermine comment les messages de panoramique seront reçus.

OFF : les messages de panoramique ne seront pas reçus.

CONTINUOUS : les messages de panoramique seront reçus à tout moment pour changer l'emplacement stéréo du son.

KEY-ON : l'emplacement stéréo spécifié sera obtenu lorsqu'une note sera produite. Si un message de panoramique est reçu tandis qu'une note joue, le panoramique ne changera pas tant que la prochaine touche ne sera pas pressée. Dans ce cas, le nouveau réglage de panoramique ne s'appliquera donc qu'à la note suivante, le panoramique de la note en cours n'étant pas affecté.

Hold-1 (Hold 1 control switch)

Détermine si les messages de sustain hold-1 seront reçus (ON) ou non (OFF).

* Si Envelope Mode est réglé sur NO-SUS, ce réglage est ignoré.

■ Faire les réglages d'effet ([RHYTHM]→[F6] (Effects)→[F1]—[F5])

Pour les réglages d'effet, référez-vous à ([F1] (General)→p. 32, [F2] (EFX Prm)→p. 33, [F3] (EFX Ctl)→p. 104, [F4] (Chorus)→p. 53, [F5] (Reverb)→p. 54).

Copie des réglages d'instrument de percussion

Les réglages d'instrument de percussion de tout ensemble rythmique peuvent être copiés dans tout tone du patch actuellement sélectionné. Cette fonction peut vous faire gagner du temps.

1. Assurez-vous qu'un ensemble rythmique est sélectionné.
2. Pressez [UTILITY] pour allumer son indicateur.
3. Pressez [F2] (Copy).
4. Pressez [F1] (Key). La page Rhythm Key Copy apparaîtra.



Si vous désirez que l'ensemble rythmique actuellement sélectionné soit la source de la copie, réglez Source sur "TEMP."

La destination "Temporary" indique que la destination de copie est l'ensemble rythmique actuellement sélectionné.

5. Utilisez [▲][▼][◀][▶] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
6. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour fixer la valeur.

Quand le curseur est situé sur le groupe : numéro, vous pouvez également utiliser [USER] [CARD] [PRESET] [EXP] [A]—[H] pour sélectionner le groupe.

Quand le curseur est situé sur le son d'instrument de percussion (une note), vous pouvez aussi utiliser [E]—[H] pour sélectionner le son d'instrument de percussion (une note).

- [E] : sélectionne une note une octave au-dessous de la note sélectionnée.
- [F] : sélectionne une note un demi-ton au-dessous de la note sélectionnée.
- [G] : sélectionne une note un demi-ton au-dessus de la note sélectionnée.
- [H] : sélectionne une note une octave au-dessus de la note sélectionnée.

Vous pouvez également presser une touche sur un clavier MIDI connecté afin de sélectionner le son d'instrument de percussion (la note). Dans ce cas, vous devez régler Rhythm Edit Key (page Setup [SYSTEM]→[F1] (Setup)) sur PNL&MIDI. Avec les réglages d'usine, c'est le cas (→p. 90)

7. Pressez [F6] (Execute) pour exécuter la procédure de copie.
8. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner en page RHYTHM Play.

Réglages généraux

■ Accord général et transposition générale

Les réglages d'accord général (Master Tune) et de transposition générale (Master Key Shift) sont communs à tous les patches, performances, ensembles rythmiques et au système GM.

Master Tune

Ajuste l'accord général du JV-2080. Le réglage s'exprime comme une fréquence de la note A4 (la4).

Master Key Shift

Transpose la hauteur générale du JV-2080 par palier d'un demi-ton.

1. Pressez [SYSTEM] pour allumer son indicateur.
2. Pressez [F2] (Tune). La page Tune apparaîtra.



3. Utilisez [▲][▼][◀][▶] pour déplacer le curseur sur "Master Tune" ou "Master Key Shift".
 4. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour régler l'accord général.
- * Si vous faites une erreur, pressez [UNDO] et la valeur qui était choisie avant que le curseur ne soit amené sur ce paramètre sera restaurée.
5. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner en page Play.

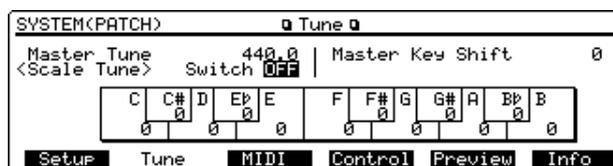
■ Scale Tune (Tempérament)

Le JV-2080 vous permet d'utiliser une variété de tempéraments autre que le tempérament égal. La hauteur de chaque nom de note peut être ajustée au centième de demi-ton près par rapport à la hauteur du tempérament égal.

Un ensemble de réglages Scale Tune eut être fait en mode Patch.

En mode Performance et mode GM, chaque partie a un ensemble de réglages Scale Tune.

1. Pressez [SYSTEM] pour allumer son indicateur..
2. Pressez [F2] (Tune). La page Tune apparaîtra.



3. Si une performance ou le système GM est sélectionné, pressez PART SELECT [1/9]—[8/16] pour sélectionner la partie pour laquelle vous désirez faire les réglages.

Pour sélectionner les parties 9—16, allumez l'indicateur [1-8/9-16] et pressez PART SELECT [1/9]—[8/16].

L'indicateur clignotera et le numéro de partie apparaîtra à gauche de l'afficheur.

4. Utilisez [▲][▼][◀][▶] pour déplacer le curseur sur l'élément à régler.
 5. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour régler l'accord général.
- * Si vous faites une erreur, pressez [UNDO] et la valeur qui était choisie avant que le curseur ne soit amené sur ce paramètre sera restaurée.
6. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner en page Play.

<Scale Tune>Switch

Ce commutateur détermine si les réglages de tempérament seront utilisés (ON) ou non (OFF).

Réglez ce paramètre sur ON si vous désirez jouer avec un tempérament autre que le tempérament égal.

Scale Tune

Déterminez le tempérament dans la page clavier de l'afficheur. Lorsque vous faites des réglages pour chaque note de l'octave (C–B), vos réglages s'appliquent ensuite à toutes les octaves.

<Tempérament égal>

Ce tempérament divise l'octave en douze notes également espacées et c'est le tempérament le plus largement utilisé en musique occidentale. Lorsque le réglage de Switch est sur OFF, le JV-2080 utilise un tempérament égal.

<Intonation juste (avec do en tonique)>

Compéré au tempérament égal, il donne une sonorité plus pure aux triades principales. Toutefois, cet effet ne peut être obtenu que dans une tonalité et si vous modulez dans une autre tonalité, les accords deviennent confus.

<Tempérament arabe>

En comparaison avec le tempérament égal, le mi (E) et le si (B) sont un quart de ton plus bas et do# (C#), fe# (F#) et sol# (G#) sont un quart de ton plus haut. Les intervalles G–B, C–E, F–G#, B_b–C#, et E_b–F# sont des tierces neutres (un intervalle situé à mi-chemin entre tierce majeure et tierce mineure). Avec le JV-2080, vous pouvez utiliser le tempérament arabe dans les trois tonalités de sol (G), do (C) et fa (F).

Exemple:

Nom de Tempérament note	Intonation juste égal	Tempérament (avec C en tonique)	Tempérament arabe
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
E _b	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
B _b	0	+14	-10
B	0	-12	-49

Réglages pour chaque partie d'une performance

Les deux réglages suivants relatifs à l'accord peuvent être faits.

■ Coarse Tune (Accord grossier)

Coarse Tune (Accord grossier de la partie)

Ajuste la hauteur standard de chaque partie par

palier d'un demi-ton sur une plage de +/-4 octaves. Ce réglage est un changement relatif, avec un réglage de 0 correspondant à la hauteur du patch.

■ Fine Tune (Accord fin)

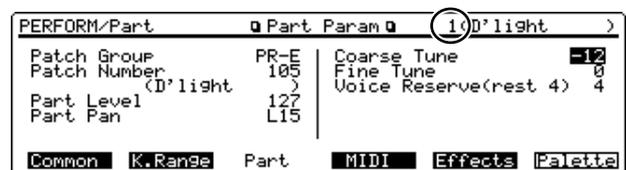
Fine Tune (Accord fin de la partie)

Ajuste la hauteur spécifiée par Coarse Tune au centième de demi-ton sur une plage d'un quart de ton vers le haut ou le bas.

1. Sélectionnez la performance que vous désirez utiliser et accédez à la page PERFORM Play (→p. 17).
2. Pressez [F3] (Part). La page Part Param apparaîtra.
3. Utilisez PART SELECT [1/9]–[8/16] pour sélectionner la partie pour laquelle vous désirez faire les réglages.

Pour sélectionner les parties 9–16, allumez l'indicateur [1-8/9-16] et pressez PART SELECT [1/9]–[8/16].

L'indicateur clignotera et le numéro de partie apparaîtra en haut à droite de l'afficheur.



4. Utilisez [▲][▼][◀][▶] pour déplacer le curseur sur les réglages "Coarse Tune" ou "Fine Tune".
5. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour régler l'accord général.

* Si vous faites une erreur, pressez [UNDO] et la valeur qui était choisie avant que le curseur ne soit amené sur ce paramètre sera restaurée.

6. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner en page PERFORM Play.

Un symbole (*) apparaîtra à gauche du groupe de performance pour indiquer que les réglages ont été changés.

* Si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez une autre performance alors que le "*" est affiché, les réglages que vous aurez modifiés dans la performance seront perdus. Si vous désirez les conserver, utilisez la procédure d'écriture (→p. 56).

Restauration des réglages d'origine

Initialisation du son sélectionné

Deux méthodes d'initialisation sont possibles : "DEFAULT" et "PRESET."

Mode (Mode d'initialisation)

DEFAULT : les données reviendront aux valeurs de base. C'est utile lorsque vous désirez créer des sons sans base de départ.

PRESET : les données qui étaient dans le groupe USER lorsque le JV-2080 est sorti d'usine sont retrouvées

Pour un ensemble rythmique, vous avez le choix supplémentaire de n'initialiser qu'un seul son d'instrument de percussion (Key) dans l'ensemble rythmique ou d'initialiser tous les réglages de l'ensemble rythmique (All).

*Pour initialiser le système GM, référez-vous à "Initialisation" → p. 128.

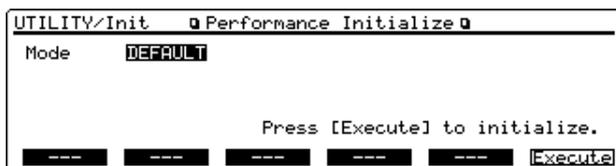
● Performance ou Patch

1. Sélectionnez une performance ou un patch (→p. 17)

Si vous utilisez "DEFAULT" pour initialiser, peu importe que cela soit un patch ou une performance qui soit sélectionné.

Si vous utilisez "PRESET" pour initialiser, sélectionnez la performance ou le patch du groupe USER dont vous désirez restaurer les données.

2. Pressez [UTILITY] pour allumer son indicateur
3. Pressez [F3] (Init). La page Initialize correspondante apparaîtra.



4. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour sélectionner "DEFAULT" ou "PRESET".

5. Pressez [F6] (Execute) pour exécuter la procédure d'initialisation.

Vous retournerez en page Play. Si vous utilisez DEFAULT pour initialiser, le nom sera "INIT PERFORM" ou "INIT PATCH."

Un symbole (*) apparaîtra à gauche du groupe pour indiquer que les réglages ont été changés. Si vous désirez conserver ces réglages modifiés, accomplissez la procédure de sauvegarde (→p. 56)

*Si vous sélectionnez des données de PR-A—C, E, PR-D (GM (General MIDI)) et utilisez "PRESET" pour initialiser, les données de groupe USER de numéro correspondant seront restaurées

● Ensemble rythmique

1. Sélectionnez un ensemble rythmique. (→p. 17)

Si vous utilisez "DEFAULT" pour initialiser, peu importe l'ensemble rythmique sélectionné.

Si vous utilisez "PRESET" pour initialiser, sélectionnez le numéro d'ensemble rythmique du groupe USER dont vous désirez restaurer les données.

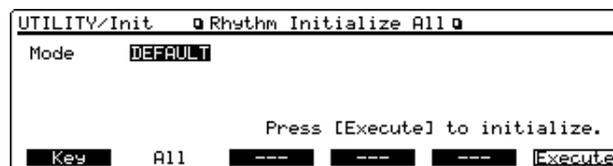
2. Pressez [UTILITY] pour allumer son indicateur.
3. Pressez [F3] (Init).
- 4.

Pour un seul son d'instrument de percussion (Key)

Pressez [F1] (Key). La page Rhythm Initialize Key apparaîtra.

Pour la totalité de l'ensemble rythmique (All)

Pressez [F2] (All). La page Rhythm Initialize All apparaîtra.



5. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour sélectionner "DEFAULT" ou "PRESET".

Si vous avez sélectionné Key, il vous faudra également sélectionner le son d'instrument de percussion (la touche) qui sera initialisé.

Utilisez [▲][▼] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler et tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour sélectionner la touche.

Vous pouvez également sélectionner la touche en pressant [E]—[H].

[E] : sélectionne une note une octave au-dessous de la note sélectionnée.

[F] : sélectionne une note un demi-ton au-dessous de la note sélectionnée.

[G] : sélectionne une note un demi-ton au-dessus de la note sélectionnée.

[H] : sélectionne une note une octave au-dessus de la note sélectionnée.

* Quand le curseur est sur *Key*, vous pouvez également presser une touche sur un clavier MIDI connecté afin de sélectionner le son d'instrument de percussion (la note). Dans ce cas, vous devez régler *Rhythm Edit Key* (page *Setup [SYSTEM]→[F1] (Setup)*) sur *PNL&MIDI*. Avec les réglages d'usine, c'est le cas (→p. 90)

6. Pressez [F6] (Execute) pour exécuter la procédure d'initialisation.

Vous retournerez en page *RHYTHM Play*.

Si vous initialisez tous les paramètres (All) avec un réglage *DEFAULT*, le nom sera "INIT SET."

Un symbole (*) apparaîtra à gauche du groupe pour indiquer que les réglages ont été changés. Si vous désirez conserver ces réglages modifiés, accomplissez la procédure de sauvegarde (→p. 56)

* Si vous sélectionnez des données de *PR-A—C, E, PR-D (GM (General MIDI))* et utilisez "PRESET" pour initialiser, les données de groupe *USER* de numéro correspondant seront restaurées.

Restauration de tous les réglages à leur valeur par défaut (Factory Preset)

Cette procédure restaurera toutes les données du JV-2080 telles qu'à leur sortie d'usine.

* Si la mémoire interne du JV-2080 contient déjà des données importantes que vous avez créées, cette procédure entraînera leur perte. Si vous désirez conserver ces données, vous devez les conserver sur une carte data optionnelle (→p. 58) ou dans un séquenceur MIDI externe (→p. 129)

1. Pressez [UTILITY] pour allumer son indicateur.
2. Pressez [F6] (Menu) deux fois pour sélectionner Menu 3.
3. Pressez [F1] (Factory). La page *Factory Preset* apparaîtra.



4. Pressez [F6] (Execute) pour exécuter la procédure de retour aux réglages d'usine (Factory Preset).

Pour quitter la page *Factory Preset* sans exécuter cette procédure, pressez [EXIT].

Une fois la procédure *Factory Preset* exécutée, la page *PATCH Play* ré-apparaît.

* Dans certains cas, l'afficheur peut indiquer "Write Protect ON." Si cela se produit, signifiant que la protection de la mémoire contre l'écriture est activée, pressez [DEC] pour régler "Write Protect OFF," et pressez [F6] (OK) pour annuler le message. Pressez alors [F6] (Execute) une fois encore pour exécuter la procédure de restauration *Factory Preset* (Protection contre l'écriture →p. 61)



Chapitre 3.

Guide thématique de fonctionnement perfectionné

Emploi des commandes multiples pour des changements de son en temps réel 104

- Modification des réglages d'EFX104
- Modification des réglages de tone106

Jeu d'un patch en synchronisation avec l'horloge (Tempo) 110

- Synchronisation de la fréquence du LFO sur l'horloge ...110
- Synchronisation sur l'horloge de tempo des changements d'EFX114
- Synchronisation de boucles de phrase sur l'horloge de tempo117
- Synchronisation du temps de retard sur l'horloge119

Emploi du JV-2080 comme module de sons GM 124

- Commutation en module de sons GM124
- Reproduction d'une séquence GM124
 - Coupeure d'une partie musicale spécifique (Part On/Off)125
- Commutation On/off des effets ([EFX] [CHORUS] [REVERB])...125
- Réglages pour chaque partie125
 - Sélection de patch/volume/panoramique/hauteur127
 - Effects127
- Initialisation128

Transmission de données 129

- Transmission vers l'appareil externe129
- Transmission à une carte de données130
- Transmission en mémoire interne131
- Transmission de données en groupe132
 - Transmission de données entre carte DATA et mémoire interne132
- Echange de données entre une carte DATA et la mémoire interne133

Réglages MIDI 135

- Réglage du canal de réception135
 - Chaque partie d'une performance135
 - Mode Patch135
 - Réglage pour sélectionner les performances via les messages MIDI136
- Réglage du numéro d'identification d'unité et des commutateurs généraux de transmission/réception .136
- Réglages des commutateurs de réception137
 - Pour chaque partie d'une performance137
 - Pour chaque tone d'un patch138
 - Pour chaque instrument de percussion d'un ensemble rythmique139
- Connexion des deux JV-2080 ou plus pour augmenter la polyphonie140
- Sélection des messages MIDI140
 - Sélection des messages MIDI qui piloteront le volume140
 - Sélection des messages MIDI qui piloteront l'aftertouch140

Réglages généraux et contrôle du statut ... 142

- Faire les réglages généraux142
 - Contraste de l'afficheur142
 - Maintien des notes lors de la sélection des patches ou d'un ensemble rythmique142
 - Statut de mise sous tension142
 - Jeu de caractères affichés142
- Contrôle du statut143
 - Statut d'installation des cartes d'extension d'onde143
 - Nom de carte de données143
 - Statut des piles143
 - Statut de réception MIDI pour les parties d'une performance ou du système GM143

Emploi des commandes multiples pour des changements de son en temps réel

Les commandes MIDI externes (levier de modulation, pédale commutateur, pédale d'expression, etc.) peuvent servir à modifier les réglages d'EFX ou de tone en temps réel.

Les messages MIDI sont transmis lorsqu'une commande MIDI est utilisée. Si ces messages MIDI servent à piloter les réglages d'EFX ou de tone, votre jeu peut devenir plus expressif.

Modification des réglages d'EFX

Les paramètres qui peuvent être pilotés sont déterminés pour chaque type d'EFX et se sont les paramètres marqués d'un symbole "*" dans les explications de type d'EFX en 33—53 (deux paramètres changeront simultanément pour "#1" et "#2." → p. 46). Les réglages peuvent être faits pour chaque patch, performance, ensemble rythmique et le système GM.

1. Sélectionnez le type d'EFX.

Faites les réglages en page General du groupe Effects. (Choix de la structure d'effet → p. 25, 28)

2. Parmi les différentes pages Play, pressez les boutons dans l'ordre suivant pour accéder à la page EFX Control.

Performance ou système GM

[F5] (Effects) → [F3] (EFX Ctl)

Patch ou ensemble rythmique

[F6] (Effects) → [F3] (EFX Ctl)

Trois EFX peuvent être utilisés dans une performance. Pressez [F3] (EFX Ctl) plusieurs fois pour accéder au choix à la page EFX-A Control, EFX-B Control, ou EFX-C Control.



* Lorsque la source d'EFX-A—C de la performance est réglée sur une valeur de type partie 1—9 or 11—16, un symbole * apparaîtra en haut à droite de l'afficheur lorsque le curseur sera placé sur un réglage d'EFX. Cela indique que le paramètre de commande d'EFX est un réglage de patch.

3. Utilisez [▲][▼][◀][▶] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.

4. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour spécifier le réglage.

* Si vous faites une erreur, pressez [UNDO] et la valeur qui était active quand le curseur a été amené sur ce paramètre sera restaurée.

5. Pressez [EXIT] pour retourner en page Play..

Un symbole "*" apparaîtra à gauche du groupe pour indiquer que les réglages ont été modifiés. Si vous désirez conserver les données modifiées, accomplissez la procédure de sauvegarde (→ p. 56)

<Control Source:Depth>

(Source de commande 1,2 d'EFX : amplitude)

Détermine les messages MIDI (source) assignés aux commandes (Ctrl) 1 et 2 d'EFX qui modifieront les réglages d'EFX et l'amplitude du changement qui se produira.

Les paramètres qui peuvent être ainsi pilotés seront affichés entre parenthèses () sur la droite. Cela dépendra du type d'EFX sélectionné à l'étape 1. Si le type sélectionné ne permet le contrôle que d'un seul paramètre, vérifiez que Ctrl 2 apparaît comme affiché (-----).

<Depth>

Si vous désirez modifier le paramètre sélectionné dans une direction positive (+) (c'est-à-dire pour une valeur plus haute, vers la droite, ou plus vite, etc.) par rapport aux réglages actuels, choisissez une valeur positive (+). Si vous désirez au contraire aller dans une direction négative (-) (c'est-à-dire pour une valeur plus basse, vers la gauche ou plus lentement, etc.) à partir du réglage actuel, fixez une valeur négative (-). Avec l'un comme avec l'autre, des réglages élevés donnent de plus grands changements. Les valeurs des paramètres elles-mêmes sont fixées en page EFX Param ([F2] (EFX Prm)). (→ p. 33)

<Source>

- OFF : Pas de commande
- SYS-CTRL1 : Commande système 1 *
- SYS-CTRL2 : Commande système 2 *
- MODULATION : Modulation (Commande 1)
- BREATH : Souffle (Commande 2)
- FOOT : Pédale (Commande 4)
- VOLUME : Volume (Commande 7)
- PAN : Panoramique (Commande 10)
- EXPRESSION : Expression (Commande 11)
- PITCH BEND : Pitch bend
- AFTERTOUCH : Aftertouch

* Si vous n'avez pas besoin de spécifier différents messages MIDI pour chaque patch, performance, ensemble rythmique et système GM, ou si vous désirez utiliser des messages MIDI non disponibles ici, sélectionnez "SYS-CTRL1" ou "SYS-CTRL2." Lorsque ces valeurs sont sélectionnées, les messages MIDI spécifiés pour SYS-CTRL1 et 2 s'afficheront en bas de l'écran.

SYS-CTRL1 et 2 sont des réglages qui déterminent des messages MIDI communs à la totalité du JV-2080 et peuvent être réglés à l'aide de la procédure suivante.

1. Pressez [SYSTEM] pour allumer son indicateur.
2. Pressez [F4] (Control). La page Control Assign apparaîtra.
Si la page Control Source apparaît, pressez [F4] (Control) une fois encore.



3. Utilisez [▲][▼] pour amener le curseur sur "System Control 1" ou "System Control 2".
4. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour spécifier le message MIDI.
CC01—95 : Comandes 1—95 (sauf 6, 32—63)
PITCH BEND : Pitch bend
AFTERTOUCH : Aftertouch
- * Vous pouvez également presser la molette VALUE (SOUND LIST) et choisir parmi la liste de messages MIDI. Presser [F5] (Prev) ou [F6] (Next) vous fera changer les valeurs affichées par groupe de 10.
5. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner en page Play.

* Si vous avez sélectionné un des messages MIDI suivants, réglez sur OFF leur commutateur de réception. S'il est sur ON, la fonction habituelle du message s'accomplira en plus de la fonction spéciale de commande que vous aurez spécifiée ici.

Pour une performance

VOLUME, HOLD-1 (→p. 68)

Pour un patch

VOLUME, PAN, PITCH BEND, HOLD-1 (→p. 88)

Pour un ensemble rythmique

VOLUME, PAN, HOLD-1 (→p. 96)

Note pour le réglage d'EFX Control Source

Avec les réglages d'usine, "SYS-CTRL1" ou "SYS-CTRL2" sont spécifiés par la plupart des patches comme messages MIDI servant à piloter les réglages de tone. Sachez que dans ce cas, si vous spécifiez "SYS-CTRL1" ou "SYS-CTRL2" comme les messages MIDI qui piloteront les messages d'EFX, et si vous utilisez les commandes correspondantes, les deux réglages (Tone et EFX) changeront.

Emploi d'une commande MIDI externe (pédale commutateur, pour commuter la vitesse de rotation

Le manuel de prise en main décrit comment le levier de modulation peut servir à changer la vitesse de l'effet rotatif.

Ici, nous expliquerons comment utiliser une pédale commutateur pour commuter la vitesse de rotation. Il est plus pratique d'utiliser une pédale commutateur pour changer la vitesse de rotation, puisque cela vous laisse vos deux mains libres pour jouer au clavier (contrairement au levier de modulation par exemple). Nous utiliserons le patch PR-A:54 Rocker Spin dans notre exemple.

1. Connectez une pédale commutateur optionnelle (FS-5L) à votre appareil externe (clavier MIDI, etc.).
2. Faites les réglages pour que le fait de presser la pédale commutateur transmette des messages de commande de pédale (commande numéro 4).
Pour des détails, référez-vous au mode d'emploi de votre appareil externe.
3. Sélectionnez le patch PR-A:54 Rocker Spin, et accédez à la page PATCH Play (→p. 17).
Ce patch utilise l'EFX 8:ROTARY EFX.
4. Accédez à la page EFX Control page ([F6] (Effects)→[F3] (EFX Ctl)).
5. Réglez le paramètre EFX Ctrl 1 Control Source sur "FOOT," et Depth sur "+63."

Tout en jouant au clavier pour produire des sons, pressez la pédale.

Chaque fois que vous pressez la pédale, la vitesse de rotation change (haute/basse).

Essayez d'autres patches qui utilisent l'effet 8: ROTARY EFX.

<Peak&Hold>

(Maintenance d'une commande d'EFX)(Patch seulement)

Lorsque vous avez modifié les réglages d'EFX, les messages de pédale (les messages de changement de commande Hold 1 et 2, sostenuto et sourdine) peuvent servir à maintenir (figer) les changements de réglage d'EFX obtenus via commandes MIDI.

Peak&Hold spécifie ce qui se produira lorsque des messages de pédale sont reçus.

- OFF : Les modifications ne seront pas maintenues même si des messages de pédale sont reçus.
- HOLD : Lorsque des messages de pédale sont reçus, les réglages actuels sont conservés.
- PEAK : Lorsque des messages de pédale sont reçus, les réglages actuels sont conservés. Si des valeurs plus élevées sont ensuite reçues, ce sont ces nouvelles valeurs qui sont conservées.

Avec un réglage HOLD ou PEAK, les messages de pédale spécifiés comme source de commande Hold ou Peak seront indiqués en bas de l'écran.

* Pour utiliser cette fonction, les réglages de source de commande Hold ou Peak doivent avoir pour valeur un message de pédale.

1. Pressez [SYSTEM] pour allumer l'indicateur.
2. Pressez [F4] (Control). La page Control Source apparaîtra.

Si la page Control Source apparaît, pressez [F4] (Control) une fois encore.



3. Utilisez [▲][▼][◀][▶] pour amener le curseur sur "Hold" ou "Peak".

Si EFX Ctrl Peak&Hold est réglé sur HOLD, réglez le paramètre Hold. S'il est réglé sur PEAK réglez le paramètre peak.

4. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour spécifier le message de pédale.

- OFF : Pas de commande
HOLD-1 : Hold 1 (commande 64)
SOSTENUTO : Sostenuto (commande 66)

- SOFT : pédale de sourdine (commande 67)
HOLD-2 : Hold 2 (commande 69)

5. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour accéder à la page PATCH Play.

* Sachez que le message de pédale sélectionné ici n'aura pas de fonctions normales telles que définies par les spécifications MIDI.

Modification des réglages de tone

● Sélection du message MIDI et du paramètre qui sera modifié

D'abord, vous devez déterminer quel message MIDI modifiera quel paramètre et avec quelle intensité.

1. Sélectionnez le patch que vous désirez utiliser et accéder à la page PATCH Play (→p. 17).
2. Pressez [F5] (LFO&Ctl).
3. Pressez [F3] (Control). La page Control Param apparaîtra.
4. Utilisez TONE SELECT [1]—[4] pour sélectionner le tone pour lequel vous désirez faire des réglages.

L'indicateur clignotera et le numéro de tone apparaîtra en haut à droite de l'afficheur.



5. Utilisez [▲][▼][◀][▶] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
6. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour spécifier le réglage.

* Si vous faites une erreur, pressez [UNDO] et la valeur qui était active quand le curseur a été amené sur ce paramètre sera restaurée.

7. Pressez [EXIT] pour retourner en page Play..

Un symbole "*" apparaîtra à gauche du groupe pour indiquer que les réglages ont été modifiés. Si vous désirez conserver les données modifiées, accomplissez la procédure de sauvegarde (→p. 56)

* Si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez un autre patch alors que le symbole "*" est affiché, les réglages modifiés dans le patch seront perdus. Si vous désirez les conserver, utilisez la procédure de sauvegarde (→p. 56)

* Après l'étape 3, vous pouvez presser [F6] (Palette) pour visualiser les réglages des 4 tones en un seul écran. Cela vous permet de comparer les réglages des différents tones pendant que vous faites les modifications (→p. 78).

<Common Source>

(Sources de commande 1–3 du patch)

Jusqu'à trois messages MIDI (Ctrl 1–3 (commande 1–3)) peuvent être sélectionnés pour les changements de tone; Toutefois, le message MIDI de Ctrl 1 est obligatoirement MODULATION.

Comme ces réglages sont communs aux quatre tones, l'étape 4 n'est pas nécessaire.

OFF	: Pas de commande
SYS-CTRL1	: Commande système 1 *
SYS-CTRL2	: Commande système 2 *
MODULATION	: Modulation (Commande 1)
BREATH	: Souffle (Commande 2)
FOOT	: Pédale (Commande 4)
VOLUME	: Volume (Commande 7)
PAN	: Panoramique (Commande 10)
EXPRESSION	: Expression (Commande 11)
PITCH BEND	: Pitch bend
AFTERTOUCH	: Aftertouch
LFO1	: LFO 1
LFO2	: LFO 2
VELOCITY	: Velocity
KEYFOLLOW	: Asservissement au clavier (position de jeu : do4 est considéré comme 0)
PLAYMATE	: Playmate (intervalle entre messages Note-On)

* LFO1, 2, VELOCITY, KEYFOLLOW et PLAYMATE ne sont pas des messages MIDI, mais peuvent être utilisés pour commander des changements dans le tone.

* Ces réglages sont liés avec les réglages Control Source (page Common Control [PATCH]→[F1] (Common)→[F2] (Control)). (→p. 109)

* Si vous n'avez pas besoin de spécifier différents messages MIDI pour chaque patch, ou si vous désirez utiliser des messages MIDI non disponibles ici, sélectionnez "SYS-CTRL1" ou "SYS-CTRL2." Lorsque ces valeurs sont sélectionnées, les messages MIDI spécifiés pour SYS-CTRL1 et 2 s'afficheront en bas de l'écran.

SYS-CTRL1 et 2 sont des réglages qui déterminent des messages MIDI communs à la totalité du JV-2080 et peuvent être réglés à l'aide de la procédure suivante.

1. Pressez [SYSTEM] pour allumer son indicateur.
2. Pressez [F4] (Control). La page Control Assign apparaîtra.
Si la page Control Source apparaît, pressez [F4] (Control) une fois encore.



3. Utilisez [▲][▼] pour amener le curseur sur "System Control 1" ou "System Control 2".
4. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour spécifier le message MIDI.
CC01—95 : Comandes 1—95 (sauf 6, 32—63)
PITCH BEND : Pitch bend
AFTERTOUCH : Aftertouch

* Vous pouvez également presser la molette VALUE (SOUND LIST) et choisir parmi la liste de messages MIDI. Presser [F5] (Prev) ou [F6] (Next) vous fera changer les valeurs affichées par groupe de 10.

5. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner en page Play.

* Si vous avez sélectionné VOLUME, PAN, PITCH BEND ou HOLD-1, réglez sur OFF leur commutateur de réception. Si il est sur ON, la fonction habituelle du message s'accomplira en plus de la fonction spéciale de commande que vous aurez spécifié ici. (→p. 88)

<Control Dest:Depth>

(Destination des commandes 1-3 de patch : amplitude)

Ctrl 1—3 vous permettent de simultanément piloter jusqu'à quatre paramètres pour chaque tone.

Pour chacune des commande Ctrl 1—3, spécifiez le paramètre de tone qui sera piloté (Depth) et l'amplitude du changement (Depth)

<Dest>

OFF : pas de commande

PCH : Hauteur

Paramètres de TVF

[PATCH]→[F3] (TVF)→[F1] (TVF Prm) (→p. 83, 84)

CUT : Fréquence de coupure

RES : Résonance

Paramètres TVA

[PATCH]→[F4] (TVA)→[F1] (TVA Prm) (→p. 85)

LEV : Niveau du tone

PAN : Panoramique

Paramètres d'effet

[PATCH]→[F6] (Effects)→[F1] (General) (→p. 26, 27)

MIX : Niveau d'envoi en MIX/EFX

CHO : Niveau d'envoi au Chorus

REV : Niveau d'envoi Reverb

Paramètres du LFO

[PATCH]→[F5] (LFO&Ctl)→[F1] (LFO1) ou [F2] (LFO2) (→p. 87, 88)

PL1 : Amplitude d'action du LFO1 sur la hauteur

PL2 : Amplitude d'action du LFO2 sur la hauteur

FL1 : Amplitude d'action du LFO1 sur le filtre

FL2 : Amplitude d'action du LFO2 sur le filtre

AL1 : Amplitude de niveau du LFO1

AL2 : Amplitude de niveau du LFO2

pL1 : Amplitude d'action du LFO1 sur le panor.

pL2 : Amplitude d'action du LFO2 sur le panor.

L1R : Vitesse du LFO1

L2R : Vitesse du LFO2

* Si les réglages Structure Type 1&2 et 3&4 (page Structure [PATCH]→[F1] (Common)→[F3] (Struct)) sont réglés sur une valeur Type 2—10, les sorties des tones 1 et 2 seront combinées dans le tone 2 et celles des tones 3 et 4 dans le tone 4. Cela signifie que pour PAN, MIX, CHO, REV, pL1 et pL2, le réglage du tone 1 suivra le réglage du tone 2 et le réglage du tone 3 celui du tone 4 (→p. 74).

<Depth>

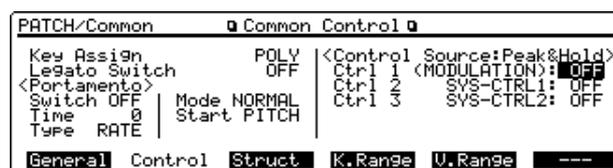
Si vous désirez modifier le paramètre sélectionné dans une direction positive (+) (c'est-à-dire pour une valeur plus haute, vers la droite, ou plus vite, etc.) par rapport aux réglages actuels, choisissez une valeur

positive (+). Si vous désirez au contraire aller dans une direction négative (-) (c'est-à-dire pour une valeur plus basse, vers la gauche ou plus lentement, etc.) à partir du réglage actuel, fixez une valeur négative (-). Avec l'un comme avec l'autre, des réglages élevés donnent de plus grands changements. Pour des détails sur le réglage des paramètres eux-mêmes, voir à la page de référence donnée dans <Dest>.

● Maintien des réglages modifiés

Lorsque vous avez modifié les réglages de tone, les messages de pédale (messages de changement de commande Hold 1, 2 sostenuto et sourdine) peuvent servir à maintenir (geler) les changements de réglage de tone obtenus via les commandes MIDI.

1. Sélectionnez le patch que vous désirez utiliser et accéder à la page (→p. 17).
2. Pressez [F1] (Common).
3. Pressez [F2] (Control). La page Common Control apparaîtra.



4. Utilisez [▲][▼][◀][▶] pour amener le curseur sur le réglage à droite de Ctrl 1–3.
5. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour spécifier le réglage.
6. Pressez [EXIT] pour retourner en page Play..

Un symbole “*” apparaîtra à gauche du groupe pour indiquer que les réglages ont été modifiés. Si vous désirez conserver les données modifiées, accomplissez la procédure de sauvegarde (→p. 56)

<Control Source:Peak&Hold>

(Source de commande 1–3 de patch : peak&hold)

<Peak&Hold>

Détermine pour Ctrl 1—3 ce qui se produira lorsque les messages de pédale sont reçus.

- OFF : Les modifications ne seront pas maintenues même si des messages de pédale sont reçus.
- HOLD : Lorsque des messages de pédale sont reçus, les réglages actuels sont conservés.

PEAK : Lorsque des messages de pédale sont reçus, les réglages actuels sont conservés. Si des valeurs plus élevées sont ensuite reçues, ce sont ces nouvelles valeurs qui sont conservées.

Avec un réglage HOLD ou PEAK, les messages de pédale spécifiés comme source de commande Hold ou Peak seront indiqués en bas de l'écran.

* Pour utiliser cette fonction, les réglages de source de commande Hold ou Peak doivent avoir pour valeur un message de pédale.

1. Pressez [SYSTEM] pour allumer l'indicateur.
2. Pressez [F4] (Control). La page Control Source apparaîtra.

Si la page Control Source apparaît, pressez [F4] (Control) une fois encore.



3. Utilisez [▲][▼][◀][▶] pour amener le curseur sur "Hold" ou "Peak".

Si EFX Ctrl Peak&Hold est réglé sur HOLD, réglez le paramètre Hold. S'il est réglé sur PEAK réglez le paramètre peak.

4. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour spécifier le message de pédale.

OFF : Pas de commande
HOLD-1 : Hold 1 (commande 64)
SOSTENUTO : Sostenuto (commande 66)
SOFT : pédale de sourdine (commande 67)
HOLD-2 : Hold 2 (commande 69)

5. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour accéder à la page PATCH Play.

* Sachez que le message de pédale sélectionné ici n'aura de fonctions normales telles que définies par les spécifications MIDI.

<Control Source>

Jusqu'à trois messages MIDI (Ctrl 1—3 (commande 1—3)) peuvent être sélectionnés pour piloter des changements de tone. Toutefois, le message MIDI de Ctrl 1 est obligatoirement MODULATION.

* Ce réglage est lié avec les réglages Common Source (page Control Param [PATCH]→[F5] (LFO&Ctl)→[F3] (Control)). Pour des détails, référez-vous en →p. 107.

Jeu d'un patch en synchronisation avec l'horloge (tempo)

Synchronisation de la fréquence du LFO sur l'horloge (Tempo)

La fréquence du LFO peut être synchronisée sur l'horloge interne, une horloge externe ou sur un intervalle de dépression d'une pédale.

* Les patches PR-B:47, 49, 51—56, 69, et PR-C:34, 93, 97, 99, 123 utilisent le LFO. sélectionnez l'un d'entre eux et synchronisez la fréquence du LFO sur l'horloge.

● Synchronisation sur l'horloge interne (LFO)

Vous pouvez déterminer si le LFO se synchronisera sur l'horloge de chaque patch ou performance ou sur l'horloge commune à la totalité du JV-2080.

A l'étape 5, lisez la portion qui s'applique à votre situation.

1. Sélectionnez un patch ou une performance. (→p. 17)
2. Accédez à la page LFO 1 Param ou LFO 2 Param.

Pour un patch

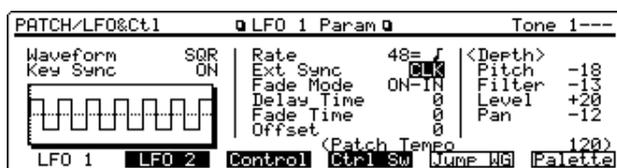
[PATCH]→[F5] (LFO&Ctl)→[F1] (LFO 1) ou [F2] (LFO 2)

Pour une performance

[PERFORM]+[PATCH]→[F5] (LFO&Ctl)→[F1] (LFO 1) ou [F2] (LFO 2)

* Lorsque la page Play est affichée, vous pouvez utiliser [◀][▶] pour sélectionner la partie de la performance à laquelle s'appliqueront vos réglages.

* Pressez TONE SELECT [1]—[4] pour sélectionner le tone auquel les réglages s'appliqueront.



3. Réglez EXT Sync sur "CLK."

L'horloge de tempo actuellement spécifiée sera affichée en partie inférieure de l'écran.

4. Spécifiez la vitesse (Rate).

La période de fréquence du LFO s'exprime en terme de longueur de note par rapport au tempo de synchronisation.

Exemple : Pour un tempo de 120 (120 noires à la minute)

Réglage	Période de fréquence du LFO
192= ♩ (ronde)	1 seconde (60 / 60 = 1 (seconde))
96= ♪ (noire)	0.5 seconde (60 / 120 = 0.5 (seconde))
48= ♫ (croche)	0.25 seconde (60 / 240 = 0.25 (seconde))

L'amplitude avec laquelle le son sera modulé peut être réglée par les différents paramètres <Depth>.

Pour des détails sur les paramètres du LFO, →p. 86.

5.

Si vous vous synchronisez sur l'horloge individuelle d'un patch ou d'une performance

Pour un patch

- A. Accédez à la page Common General. ([PATCH]→[F1] (Common)→[F1] (General))
- B. Réglez Clock Source sur "PATCH."
- C. Le LFO se synchronisera sur la valeur de tempo du patch. Essayez différents réglages.



Pour une performance

- A. Accédez à la page Common. ([PERFORM]→[F1] (Common))
- B. Réglez Clock Source sur "PERFORM."
- C. Le LFO se synchronisera sur la valeur de tempo de la performance. Essayez différents réglages.

* Dans le cas d'une performance, les réglages Clock Source et Patch Tempo de chaque patch seront ignorés.



Si vous synchronisez sur l'horloge commune de la totalité du JV-2080

Pour un patch

- Accédez à la page Common General.
([PATCH]→[F1] (Common)→[F1] (General))
- Réglez Clock Source sur "SYSTEM."
- Accédez à la page Setup.
([SYSTEM]→[F1] (Setup))
- Réglez Clock Source sur "INT."
- Le LFO se synchronisera sur la valeur de tempo du système. Essayez différents réglages.



Pour une performance

- Accédez à la page Common.
([PERFORM]→[F1] (Common))
- Réglez Clock Source sur "SYSTEM."
- Accédez à la page Setup.
([SYSTEM]→[F1] (Setup))
- Réglez Clock Source sur "INT."
- Le LFO se synchronisera sur la valeur de tempo du système. Essayez différents réglages.

- Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à la page Play.

Un symbole "*" apparaîtra à gauche du groupe pour indiquer que les réglages ont été modifiés.

* Si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez un autre patch ou une autre performance alors que le symbole "*" est affiché, les réglages modifiés seront perdus. Si vous désirez les conserver, utilisez la procédure de sauvegarde (→p. 56)

* Dans le cas d'une performance, vous devez d'abord sauvegarder le patch modifié puis sauvegardez la performance. Si vous sauvegardez la performance sans sauvegarder le patch, les réglages modifiés dans le patch ne seront pas sauvegardés (Colonne "Si vous avez modifié les réglages d'un patch assigné à une partie d'une performance →p. 57)

* Le tempo de patch, de performance et de système ne transmettent pas de message d'horloge par la prise MIDI OUT.

● Synchronisation sur une horloge externe (LFO)

- Connectez un appareil externe (séquenceur MIDI, etc.).
Référez-vous au mode d'emploi de votre appareil externe et faites les réglages nécessaires pour qu'ils transmettent les messages MIDI d'horloge
- Sélectionnez un patch ou une performance. (→p. 17)
- Accédez à la page LFO 1 Param ou LFO 2 Param.

Pour un patch

[PATCH]→[F5] (LFO&Ctl)→[F1] (LFO 1) ou [F2] (LFO 2)

Pour une performance

[PERFORM]+[PATCH]→[F5] (LFO&Ctl)→[F1] (LFO 1) ou [F2] (LFO 2)

* Lorsque la page Play est affichée, vous pouvez utiliser [◀][▶] pour sélectionner la partie de la performance à laquelle s'appliqueront vos réglages.

* Pressez TONE SELECT [1]—[4] pour sélectionner le tone auquel les réglages s'appliqueront.



- Réglez EXT Sync sur "CLK."

L'horloge de tempo actuellement spécifiée sera affichée en partie inférieure de l'écran.

- Spécifiez la vitesse (Rate).

La période de fréquence du LFO s'exprime en terme de longueur de note par rapport au tempo de synchronisation..

Exemple : Pour un tempo de 120 (120 noires à la minute)

Réglage	Période de fréquence du LFO
192= ♩ (ronde)	1 seconde (60 / 60 =1 (seconde))
96= ♪ (noire)	0.5 seconde (60 / 120= 0.5 (seconde))
48= ♫ (croche)	0.25 seconde (60 / 240= 0.25 (seconde))

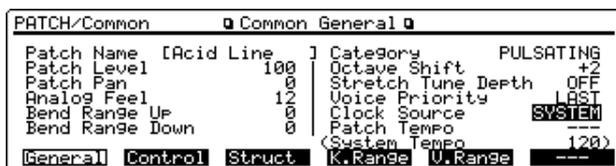
L'amplitude avec laquelle le son sera modulé peut être réglée par les différents paramètres <Depth> .

Pour des détails sur les paramètres du LFO, →p. 86.

6.

Pour un patch

- A. Accédez à la page Common General.
([PATCH]→[F1] (Common)→[F1] (General))
- B. Réglez Clock Source sur "SYSTEM."



Pour une performance

- A. Accédez à la page Common.
([PERFORM]→[F1] (Common))
- B. Réglez Clock Source sur "SYSTEM."



7. Accédez à la page Setup. ([SYSTEM]→[F1] (Setup))
8. Réglez Clock Source sur "MIDI."



L'horloge de l'appareil MIDI externe s'affichera comme External Tempo et le LFO se synchronisera sur cette valeur.

Essayez différents réglages d'horloge sur l'appareil externe.

9. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner en page Play.
Un symbole "*" apparaîtra à gauche du groupe pour indiquer que les réglages ont été modifiés.

* Si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez un autre patch ou une autre performance alors que le symbole "*" est affiché, les réglages modifiés seront perdus. Si vous désirez les conserver, utilisez la procédure de sauvegarde (→p. 56)

* Dans le cas d'une performance, vous devez d'abord sauvegarder le patch modifié puis sauvegardez la performance. Si vous sauvegardez la performance sans sauvegarder le patch, les réglages modifiés dans le patch ne seront pas sauvegardés (Colonne "Si vous avez modifié les réglages d'un patch assigné à une partie d'une performance →p. 57)

● Synchronisation sur l'intervalle de dépression d'une pédale (LFO)

1. Connectez une pédale à votre appareil externe (clavier MIDI, etc).
2. Accédez à la page Control Source.
([SYSTEM]→[F4] (Control))
Si la page Control Assign est affichée, pressez press [F4] (Control) une fois encore.



3. Réglez Tap sur le message MIDI que vous désirez utiliser pour spécifier le tempo d'horloge. Vous devez sélectionner un type de message MIDI qui est transmis par pression d'une pédale.

Tap (Source de commande au pied)

- OFF : Pas de commande
- HOLD-1 : Hold 1 (commande 64)
- SOSTENUTO : Sostenuto (commande 66)
- SOFT : pédale de sourdine (commande 67)
- HOLD-2 : Hold 2 (commande 69)

4. Sélectionnez un patch ou une performance. (→p. 17)
5. Accédez à la page LFO 1 Param ou LFO 2 Param.

Pour un patch

- [PATCH]→[F5] (LFO&Ctl)→[F1] (LFO 1) ou [F2] (LFO 2)

Pour une performance

[PERFORM]+[PATCH]→[F5] (LFO&Ctl)→
[F1] (LFO 1) ou [F2] (LFO 2)

* Lorsque la page Play est affichée, vous pouvez utiliser [◀][▶] pour sélectionner la partie de la performance à laquelle s'appliqueront vos réglages.

* Pressez TONE SELECT [1]—[4] pour sélectionner le tone auquel les réglages s'appliqueront.



6. Réglez EXT Sync sur "CLK."

L'horloge de tempo actuellement spécifiée sera affichée en partie inférieure de l'écran.

7. Spécifiez la vitesse (Rate).

La période de fréquence du LFO s'exprime en terme de longueur de note par rapport au tempo de synchronisation.

Exemple : Pour un tempo de 120 (120 noires à la minute)

Réglage	Période de fréquence du LFO
192= ♩ (ronde)	1 seconde (60 / 60 = 1 (seconde))
96= ♪ (noire)	0.5 seconde (60 / 120 = 0.5 (seconde))
48= ♫ (croche)	0.25 seconde (60 / 240 = 0.25 (seconde))

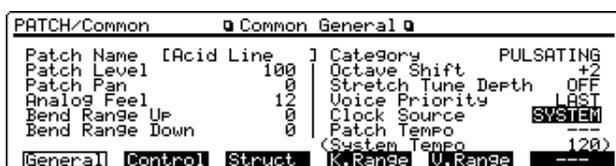
L'amplitude avec laquelle le son sera modulé peut être réglée par les différents paramètres <Depth>.

Pour des détails sur les paramètres du LFO, →p. 86.

8.

Pour un patch

- Accédez à la page Common General.
([PATCH]→[F1] (Common)→[F1] (General))
- Réglez Clock Source sur "SYSTEM".



Pour une performance

- Accédez à la page Common.
([PERFORM]→[F1] (Common))
- Réglez Clock Source sur "SYSTEM."



9. Accédez à la page Setup. ([SYSTEM]→[F1] (Setup))

10. Réglez Clock Source sur "INT."



Les intervalles auxquels vous pressez la pédale s'afficheront comme System Tempo, et le LFO se synchronisera sur cette valeur.

Essayez de presser la pédale avec différents intervalles.

11. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner en page Play.

Un symbole "*" apparaîtra à gauche du groupe pour indiquer que les réglages ont été modifiés.

* Si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez un autre patch ou une autre performance alors que le symbole "*" est affiché, les réglages modifiés seront perdus. Si vous désirez les conserver, utilisez la procédure de sauvegarde (→p. 56)

* Dans le cas d'une performance, vous devez d'abord sauvegarder le patch modifié puis sauvegardez la performance. Si vous sauvegardez la performance sans sauvegarder le patch, les réglages modifiés dans le patch ne seront pas sauvegardés (Colonne "Si vous avez modifié les réglages d'un patch assigné à une partie d'une performance →p. 57)

Synchronisation sur l'horloge de tempo des changements d'EFX (Tempo)

Les paramètres donnés ci-dessous pour chacun des trois types d'EFX doivent être synchronisés sur l'horloge interne ou sur l'horloge externe.

Type d'EFX	Paramètre synchronisé sur l'horloge
16: STEP-FLANGER	Step Rate
19: TRIPLE-TAP-DELAY	Delay Center, Left, Right
20: QUADRUPLE-TAP-DELAY	Delay 1—4

Cela peut être réglé pour un patch, une performance ou le système GM.

* Les patches PR-C:94, 96, 98 utilisent 16:STEP-FLANGER. Les patches PR-B:57 et 68 utilisent 19:TRIPLE-TAP-DELAY, et le patch PR-B:65 utilise 20:QUADRUPLE-TAP-DELAY. Sélectionnez un de ceux-ci et synchronisez le paramètre correspondant sur l'horloge.

● Synchronisation sur l'horloge interne (EFX)

Vous pouvez déterminer si le paramètre d'EFX se synchronisera sur l'horloge du patch individuel, sur l'horloge de la performance individuelle ou sur l'horloge commune à la totalité du JV-2080. Pour le système GM, seule l'horloge commune à la totalité du JV-2080 doit être utilisée pour la synchronisation.

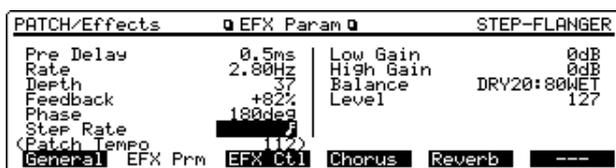
A l'étape 4, lisez la portion qui s'applique à votre situation.

1. Sélectionnez un patch, une performance ou le système GM et spécifiez un type d'EFX parmi 16:STEP-FLANGER, 19:TRIPLE-TAP-DELAY, ou 20:QUADRUPLE-TAP-DELAY. (→p. 26, 29)

2.

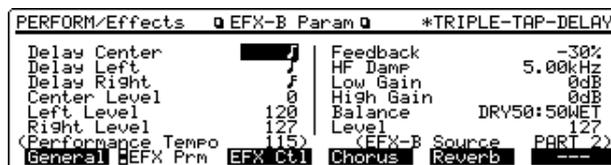
Pour un patch

Accédez à la page EFX Param.
 ([PATCH]→[F6] (Effects)→[F2] (EFX Prm))



Pour une performance

Accédez à la page EFX-A—C Param.
 [PERFORM]→[F5] (Effects)→[F2] (EFX Prm)



Pour le système GM

Accédez à la page EFX Param.
 [SHIFT]+[PERFORM]→[F5] (Effects)→
 [F2] (EFX Prm)



3. Spécifiez le réglage du paramètre applicable sous forme d'une valeur de note.

L'horloge de syncho actuellement spécifiée s'affichera en bas de l'écran.

Type d'EFX	Paramètre synchronisé sur l'horloge
16: STEP-FLANGER	Step Rate
19: TRIPLE-TAP-DELAY	Delay Center, Left, Right
20: QUADRUPLE-TAP-DELAY	Delay 1—4

La période de fréquence ou temps de retard est inscrite en terme de durée de note pour le tempo de synchronisation.

Exemple : Pour un tempo de 120 (120 noires à la minute)

Réglage	Période de fréquence du LFO
192= ♩ (ronde)	1 seconde (60 / 60 = 1 (seconde))
96= ♪ (noire)	0.5 seconde (60 / 120 = 0.5 (seconde))
48= ♫ (croche)	0.25 seconde (60 / 240 = 0.25 (seconde))

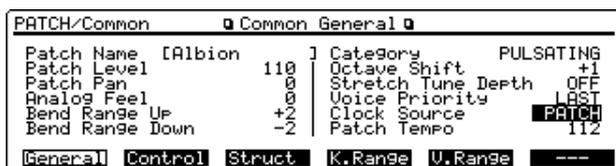
Pour des détails sur les paramètres d'EFX, référez-vous à 16:STEP-FLANGER→p. 41, 19:TRIPLE-TAP-DELAY→p. 43, ou 20:QUADRUPLE-TAP-DELAY→p. 44.

4.

Si vous synchronisez sur l'horloge individuelle d'un patch ou d'une performance

Pour un patch

- Accédez à la page Common General.
([PATCH]→[F1] (Common)→[F1] (General))
- Réglez Clock Source sur "PATCH."
- Le paramètre se synchronisera sur la valeur de tempo du patch. Essayez différents réglages.



Pour une performance

- Accédez à la page Common.
([PERFORM]→[F1] (Common))
- Réglez Clock Source sur "PERFORM."
- Le paramètre se synchronisera sur la valeur de tempo de la performance. Essayez différents réglages.

* Dans le cas d'une performance, les réglages Clock Source et Patch Tempo de chaque patch seront ignorés.



Si vous synchronisez sur l'horloge commune de la totalité du JV-2080

Pour un patch

- Accédez à la page Common General.
([PATCH]→[F1] (Common)→[F1] (General))
- Réglez Clock Source sur "SYSTEM."
- Accédez à la page Setup.
([SYSTEM]→[F1] (Setup))
- Réglez Clock Source sur "INT."
- Le paramètre se synchronisera sur la valeur de tempo du système. Essayez différents réglages.



Pour une performance

- Accédez à la page Common.
([PERFORM]→[F1] (Common))
- Réglez Clock Source sur "SYSTEM."
- Accédez à la page Setup.
([SYSTEM]→[F1] (Setup))
- Réglez Clock Source sur "INT."
- Le paramètre se synchronisera sur la valeur de tempo du système. Essayez différents réglages.

Pour le système GM

- Accédez à la page Setup.
([SYSTEM]→[F1] (Setup))
- Réglez Clock Source sur "INT."
- Le paramètre se synchronisera sur la valeur de tempo du système. Essayez différents réglages.

- Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner en page Play.

Un symbole "*" apparaîtra à gauche du groupe pour indiquer que les réglages ont été modifiés.

* Si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez un autre patch ou une autre performance alors que le symbole "*" est affiché, les réglages modifiés seront perdus. Si vous désirez les conserver, utilisez la procédure de sauvegarde (→p. 56)

* Patch Tempo, Performance Tempo, et System Tempo will ne transmettent pas les messages d'horloge depuis la MIDI OUT.

● Synchronisation sur une horloge externe (EFX)

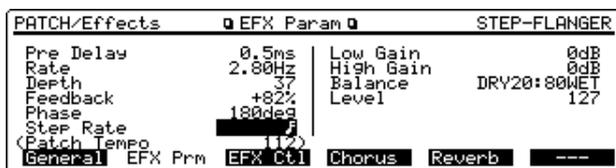
- Connectez un appareil externe (séquenceur MIDI, etc.).
Référez-vous au mode d'emploi de votre appareil externe et faites les réglages nécessaires pour qu'ils transmettent les messages MIDI d'horloge
- Sélectionnez un patch, une performance ou le système GM et spécifiez un type d'EFX parmi 16:STEP-FLANGER, 19:TRIPLE-TAP-DELAY, ou 20:QUADRUPLE-TAP-DELAY. (→p. 26, 29)

3.

Pour un patch

Accédez à la page EFX Param.

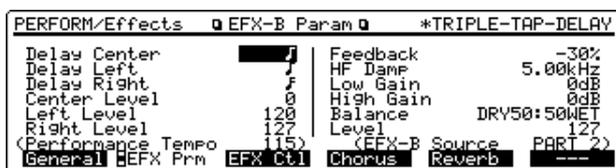
[PATCH]→[F6] (Effects)→[F2] (EFX Prm)



Pour une performance

Accédez à la page EFX-A—C Param.

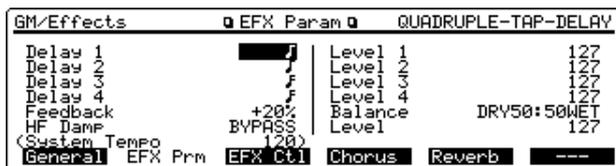
[PERFORM]→[F5] (Effects)→[F2] (EFX Prm)



Pour le système GM

Accédez à la page EFX Param.

[SHIFT]+[PERFORM]→[F5] (Effects)→
[F2] (EFX Prm)



4. Spécifiez le réglage du paramètre applicable sous forme d'une valeur de note.

L'horloge de syncho actuellement spécifiée s'affichera en bas de l'écran.

Type d'EFX	Paramètre synchronisé sur l'horloge
16: STEP-FLANGER	Step Rate
19: TRIPLE-TAP-DELAY	Delay Center, Left, Right
20: QUADRUPLE-TAP-DELAY	Delay 1—4

La période de fréquence ou temps de retard est inscrite en terme de durée de note pour le tempo de synchronisation.

Exemple : Pour un tempo de 120 (120 noires à la minute)

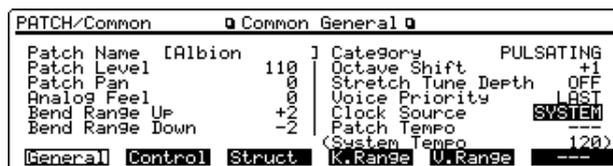
Réglage	Période de fréquence du LFO
192= ♩ (ronde)	1 seconde (60 / 60 =1 (seconde))
96= ♪ (noire)	0.5 seconde (60 / 120= 0.5 (seconde))
48= ♫ (croche)	0.25 seconde (60 / 240= 0.25 (seconde))

Pour des détails sur les paramètres d'EFX, référez-vous à 16:STEP-FLANGER→p. 41, 19:TRIPLE-TAP-DELAY→p. 43, ou 20:QUADRUPLE-TAP-DELAY→p. 44.

5.

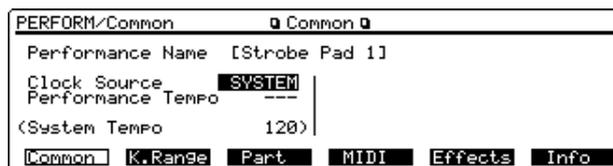
Pour un patch

- Accédez à la page Common General.
([PATCH]→[F1] (Common)→[F1] (General))
- Réglez Clock Source sur "SYSTEM."



Pour une performance

- Accédez à la page Common.
([PERFORM]→[F1] (Common))
- Réglez Clock Source sur "SYSTEM."



* Pour le système GM, l'étape 5 n'est pas nécessaire.

- Accédez à la page Setup
([SYSTEM]→[F1] (Setup))
- Réglez Clock Source sur "MIDI."



L'horloge de l'appareil MIDI externe s'affichera comme External Tempo et le LFO se synchronisera sur cette valeur.

Essayez différents réglages d'horloge sur l'appareil externe.

- Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner en page Play.

Un symbole “*” apparaîtra à gauche du groupe pour indiquer que les réglages ont été modifiés.

- * Si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez un autre patch ou une autre performance alors que le symbole “*” est affiché, les réglages modifiés seront perdus. Si vous désirez les conserver, utilisez la procédure de sauvegarde (→p. 56)

Synchronisation de boucles de phrase (Break Beats) sur l'horloge de Tempo

La carte d'extension d'onde optionnelle “SR-JV80-10:BASS&DRUMS” contient des patches qui utilisent des phrases mises en boucle avec une indication de tempo (BPM). Ces boucles peuvent être synchronisées sur l'horloge interne ou l'horloge externe

- * Les patches 119—128 de la carte d'extension d'onde “SR-JV80-10:BASS& DRUMS” utilisent des phrases mises en boucle. Sélectionnez un de ces patches et synchronisez la phrase sur l'horloge.
- * Le JV-2080 lui-même ne contient pas de telles ondes (phrases bouclées) avec indication de tempo (bpm).
- * Lorsque des phrases bouclées sont synchronisées sur une horloge (un tempo), les réglages relatifs à la hauteur (→p. 82) et relatifs à la FXM (→p. 80) sont ignorés.
- * Si les réglages Structure Type 1&2 et 3&4 (page Structure [PATCH]→[F1] (Common)→[F3] (Struct)) sont réglés sur une valeur Type 2—10, les sorties des tones 1 et 2 seront combinées dans le tone 2 et celles des tones 3 et 4 dans le tone 4. Cela signifie que pour PAN, MIX, CHO, REV, pL1 et pL2, le réglage du tonbe 1 suivra le réglage du tone 2 et le réglage du tone 3 celui du tone 4 (→p. 74).

● Synchronisation sur l'horloge interne (phrase mise en boucle)

Vous pouvez déterminer si la phrase se synchronisera sur l'horloge de chaque patch ou performance ou sur l'horloge commune à la totalité du JV-2080.

A l'étape 6, lisez la porton qui s'applique à votre situation.

- Sélectionnez un patch ou une performance. (→p. 17)
- Accédez à la page Wave Param.

Pour un patch

[PATCH]→[F2] (WG)→[F1] (WG Prm)

Pour une performance

[PERFORM]+[PATCH]→[F2] (WG)→
[F1] (WG Prm)

- * Lorsque la page Play est affichée, vous pouvez utiliser [◀][▶] pour sélectionner la partie de la performance à laquelle s'appliqueront vos réglages.

PATCH/WG		Wave Param		Tone 1---
Wave Group	XP-A	FXM Switch		OFF
Wave Number	099	FXM Color		2
	(BW Fusion112)	FXM Depth		1
Wave Gain	+12	<Tone Delay>		
Tone Switch	ON	Mode		TEMPO-SYNC
		Time		0<#>
		<Patch Tempo		85
WG Prm	Pitch	Pch Env	JumpTUE	JumpLEO
			Palette	

- Utilisez TONE SELECT [1]—[4] pour sélectionner un tone qui utilise une onde (phrase mise en boucle) ayant un affichage de tempo (BPM).

Le nom d'onde et de tempo (BPM) s'afficheront ensemble dans les parenthèses sous le numéro d'onde.

- Réglez le mode <Tone Delay> sur “TEMPO-SYNC.”

L'horloge (le tempo) actuellement sélectionnée s'affichera en bas de l'écran.

- Réglez Time de <Tone Delay> sur “0<♪♩”

- * Si vous fixez une valeur autre que 0, un effet de retard (delay) s'appliquera et vous ne pourrez pas jouer comme vous le souhaitez

-

Si vous synchronisez sur l'horloge de chaque patch ou performance

Pour un patch

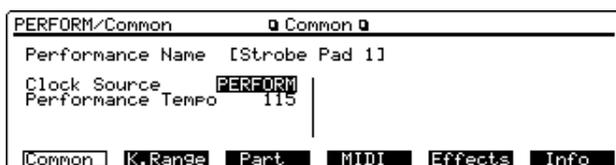
- Accédez à la page Common General.
([PATCH]→[F1] (Common)→[F1] (General))
- Réglez Clock Source sur “PATCH.”
- La boucle se synchronisera sur la valeur de tempo du patch. Essayez différentes valeurs.

PATCH/Common		Common General	
Patch Name	[BW Fusion112]	Category	BEAT&GROOVE
Patch Level	127	Octave Shift	0
Patch Pan	0	Stretch Tune Depth	OFF
Analog Feel	0	Voice Priority	LAST
Bend Range Up	+2	Clock Source	PATCH
Bend Range Down	-2	Patch Tempo	85
		General	Control
		Struct	K.Range
			U.Range

Pour une performance

- Accédez à la page Common.
([PERFORM]→[F1] (Common))
- Réglez Clock Source sur "PERFORM."
- La boucle se synchronisera sur la valeur de tempo de la performance. Essayez différentes valeurs..

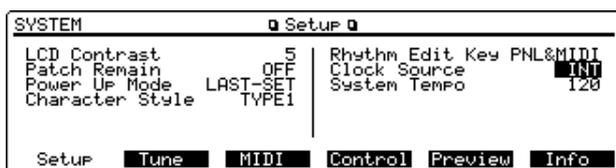
* Dans le cas d'une performance, les réglages Clock Source et Patch Tempo de chaque patch seront ignorés.



Si vous synchronisez sur l'horloge commune de la totalité du JV-2080

Pour un patch

- Accédez à la page Common General.
([PATCH]→[F1] (Common)→[F1] (General))
- Réglez Clock Source sur "SYSTEM."
- Accédez à la page Setup.
([SYSTEM]→[F1] (Setup))
- Réglez Clock Source sur "INT."
- Le paramètre se synchronisera sur la valeur de tempo du système. Essayez différents réglages.



Pour une performance

- Accédez à la page Common.
([PERFORM]→[F1] (Common))
 - Réglez Clock Source sur "SYSTEM."
 - Accédez à la page Setup.
([SYSTEM]→[F1] (Setup))
 - Réglez Clock Source sur "INT."
 - Le paramètre se synchronisera sur la valeur de tempo du système. Essayez différents réglages.
7. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner en page Play.

Un symbole "*" apparaîtra à gauche du groupe pour indiquer que les réglages ont été modifiés.

* Si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez un autre patch ou une autre performance alors que le symbole "*" est affiché, les réglages modifiés seront perdus. Si vous désirez les conserver, utilisez la procédure de sauvegarde (→p. 56)

* Dans le cas d'une performance, vous devez d'abord sauvegarder le patch modifié puis sauvegardez la performance. Si vous sauvegardez la performance sans sauvegarder le patch, les réglages modifiés dans le patch ne seront pas sauvegardés (Colonne "Si vous avez modifié les réglages d'un patch assigné à une partie d'une performance" →p. 57)

* Patch Tempo, Performance Tempo, et System Tempo will ne transmettent pas les messages d'horloge depuis la MIDI OUT.

● Synchronisation sur une horloge externe (phrase bouclée)

- Connectez un appareil externe (séquenceur MIDI, etc.).
Référez-vous au mode d'emploi de votre appareil externe et faites les réglages nécessaires pour qu'ils transmettent les messages MIDI d'horloge
- Sélectionnez un patch ou une performance. (→p. 17)
- Accédez à la page Wave Param.

Pour un patch

[PATCH]→[F2] (WG)→[F1] (WG Prm)

Pour une performance

[PERFORM]+[PATCH]→[F2] (WG)→
[F1] (WG Prm)

* Lorsque la page Play est affichée, vous pouvez utiliser [◀][▶] pour sélectionner la partie de la performance à laquelle s'appliqueront vos réglages.



- Utilisez TONE SELECT [1]—[4] pour sélectionner un tone qui utilise une onde (phrase mise en boucle) ayant un affichage de tempo (BPM).

Le nom d'onde et de tempo (BPM) s'afficheront ensemble dans les parenthèses sous le numéro d'onde.

5. Réglez le mode <Tone Delay> sur "TEMPO-SYNC."

L'horloge (le tempo) actuellement sélectionnée s'affichera en bas de l'écran.

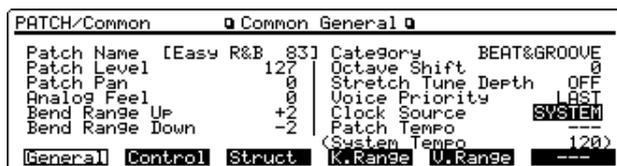
6. Réglez Time de <Tone Delay> sur "0 <  3 "

* Si vous fixez une valeur autre que 0, un effet de retard (delay) s'appliquera et vous ne pourrez pas jouer comme vous le souhaitez

7.

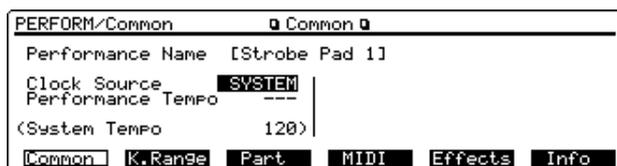
Pour un patch

- A. Accédez à la page Common General.
([PATCH]→[F1] (Common)→[F1] (General))
- B. Réglez Clock Source sur "SYSTEM."



Pour une performance

- A. Accédez à la page Common.
([PERFORM]→[F1] (Common))
- B. Réglez Clock Source sur "SYSTEM."



8. Accédez à la page Setup ([SYSTEM]→[F1] (Setup))
9. Réglez Clock Source sur "MIDI."



L'horloge de l'appareil MIDI externe s'affichera comme external Tempo et le LFO se synchronisera sur cette valeur.

Essayez différents réglages d'horloge sur l'appareil externe.

10. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner en page Play.

Un symbole "*" apparaîtra à gauche du groupe pour indiquer que les réglages ont été modifiés.

* Si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez un autre patch ou une autre performance alors que le symbole "*" est affiché, les réglages modifiés seront perdus. Si vous désirez les conserver, utilisez la procédure de sauvegarde (→p. 56)

* Dans le cas d'une performance, vous devez d'abord sauvegarder le patch modifié puis sauvegardez la performance. Si vous sauvegardez la performance sans sauvegarder le patch, les réglages modifiés dans le patch ne seront pas sauvegardés (Colonne "Si vous avez modifié les réglages d'un patch assigné à une partie d'une performance →p. 57

Syncing Delay Time to the Clock (Tempo)

Le temps de retard du tone peut être synchronisé sur l'horloge interne, une horloge externe ou sur l'intervalle de pression d'une pédale.

* Le patch PR-E 73 utilise Tone Delay.

* Si les réglages Structure Type 1&2 et 3&4 (page Structure [PATCH]→[F1] (Common)→[F3] (Struct)) sont réglés sur une valeur Type 2—10, les sorties des tones 1 et 2 seront combinées dans le tone 2 et celles des tones 3 et 4 dans le tone 4. Cela signifie que pour PAN, MIX, CHO, REV, pL1 et pL2, le réglage du tonbe 1 suivra le réglage du tone 2 et le réglage du tone 3 celui du tone 4 (→p. 74).

● Synchronisation sur l'horloge interne

Vous pouvez synchroniser le temps de retard sur l'horloge d'un patch individuel, d'une performance individuelle ou sur l'horloge commune à la totalité du JV-2080.

A l'étape 5, lisez la portion qui s'applique à votre situation.

1. Sélectionnez un patch ou une performance. (→p. 17)
2. Accédez à la page Wave Param.

Pour un patch

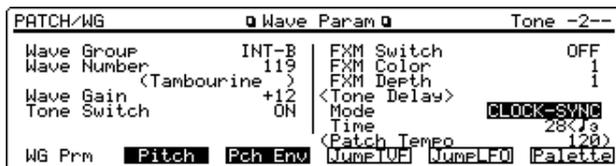
[PATCH]→[F2] (WG)→[F1] (WG Prm)

Pour une performance

[PERFORM]+[PATCH]→[F2] (WG)→
[F1] (WG Prm)

* Lorsque la page Play est affichée, vous pouvez utiliser [◀][▶] pour sélectionner la partie de la performance à laquelle s'appliqueront vos réglages.

* Pressez TONE SELECT [1]—[4] pour sélectionner le tone auquel les réglages s'appliqueront.



3. Réglez le mode <Tone Delay> sur "CLOCK-SYNC."

L'horloge de syncho actuellement spécifiée s'affichera en bas de l'écran.

4. Déterminez time de <Tone Delay> .

Le temps de retard est inscrit en terme de durée de note pour le tempo de synchronisation.

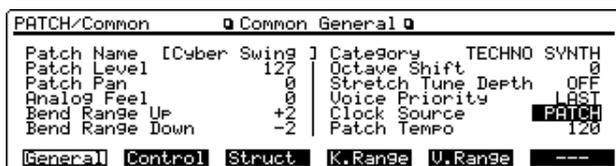
Exemple : Pour un tempo de 120 (120 noires à la minute)

Réglage	Période de fréquence du LFO
192= ♩ (ronde)	1 seconde (60 / 60 = 1 (seconde))
96= ♪ (noire)	0.5 seconde (60 / 120 = 0.5 (seconde))
48= ♫ (croche)	0.25 seconde (60 / 240 = 0.25 (seconde))

5. **Si vous synchronisez le temps de retard sur l'horloge individuelle d'un patch ou d'une performance**

Pour un patch

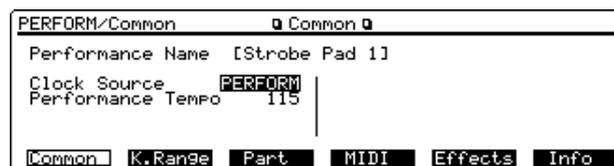
- A. Accédez à la page Common General. ([PATCH]→[F1] (Common)→[F1] (General))
- B. Réglez Clock Source sur "PATCH."
- C. Le temps de retard se synchronisera sur la valeur de tempo du patch. Essayez différents réglages.



Pour une performance

- A. Accédez à la page Common. ([PERFORM]→[F1] (Common))
- B. Réglez Clock Source sur "PERFORM."
- C. Le temps de retard se synchronisera sur la valeur de tempo de la performance. Essayez différents réglages.

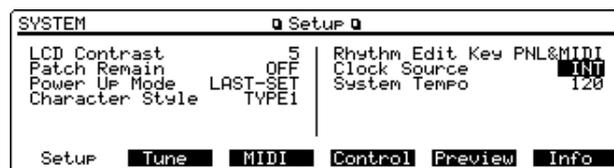
* Dans le cas d'une performance, les réglages Clock Source et Patch Tempo de chaque patch seront ignorés.



Si vous synchronisez sur l'horloge commune de la totalité du JV-2080

Pour un patch

- A. Accédez à la page Common General. ([PATCH]→[F1] (Common)→[F1] (General))
- B. Réglez Clock Source sur "SYSTEM."
- C. Accédez à la page Setup. ([SYSTEM]→[F1] (Setup))
- D. Réglez Clock Source sur "INT."
- E. Le temps de retard se synchronisera sur la valeur de tempo du système. Essayez différents réglages.



Pour une performance

- A. Accédez à la page Common. ([PERFORM]→[F1] (Common))
- B. Réglez Clock Source sur "SYSTEM."
- C. Accédez à la page Setup. ([SYSTEM]→[F1] (Setup))
- D. Réglez Clock Source sur "INT."
- E. Le temps de retard se synchronisera sur la valeur de tempo du système. Essayez différents réglages.

- Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à la page Play.

Un symbole “*” apparaîtra à gauche du groupe pour indiquer que les réglages ont été modifiés.

* Si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez un autre patch ou une autre performance alors que le symbole “*” est affiché, les réglages modifiés seront perdus. Si vous désirez les conserver, utilisez la procédure de sauvegarde (→p. 56)

* Dans le cas d'une performance, vous devez d'abord sauvegarder le patch modifié puis sauvegardez la performance. Si vous sauvegardez la performance sans sauvegarder le patch, les réglages modifiés dans le patch ne seront pas sauvegardés (Colonne "Si vous avez modifié les réglages d'un patch assigné à une partie d'une performance →p. 57)

* Le tempo de patch, performance et système ne transmettent pas de message d'horloge par la prise MIDI OUT.

● Synchronisation sur une horloge externe (Delay)

- Connectez un appareil externe (séquenceur MIDI, etc.).

Référez-vous au mode d'emploi de votre appareil externe et faites les réglages nécessaires pour qu'ils transmettent les messages MIDI d'horloge

- Sélectionnez un patch ou une performance. (→p. 17)
- Accédez à la page Wave Param.

Pour un patch

[PATCH]→[F2] (WG)→[F1] (WG Prm)

Pour une performance

[PERFORM]+[PATCH]→[F2] (WG)→[F1] (WG Prm)

* Lorsque la page Play est affichée, vous pouvez utiliser [◀][▶] pour sélectionner la partie de la performance à laquelle s'appliqueront vos réglages.

* Pressez TONE SELECT [1]—[4] pour sélectionner le tone auquel les réglages s'appliqueront.



- Réglez le mode <Tone Delay> to “CLOCK-SYNC.”

L'horloge de tempo actuellement spécifiée sera affichée en partie inférieure de l'écran.

- Réglez Time de <Tone Delay> .

Le temps de retard s'exprime en terme de longueur de note par rapport au tempo de synchronisation..

Exemple : Pour un tempo de 120 (120 noires à la minute)

Réglage	Période de fréquence du LFO
192= ♩ (ronde)	1 seconde (60 / 60 =1 (seconde))
96= ♪ (noire)	0.5 seconde (60 / 120= 0.5 (seconde))
48= ♫ (croche)	0.25 seconde (60 / 240= 0.25 (seconde))

-

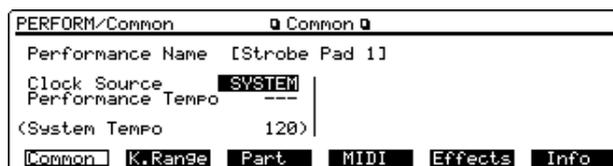
Pour un patch

- Accédez à la page Common General.
([PATCH]→[F1] (Common)→[F1] (General))
- Réglez Clock Source sur “SYSTEM.”



Pour une performance

- Accédez à la page Common.
([PERFORM]→[F1] (Common))
- Réglez Clock Source sur “SYSTEM.”



- Accédez à la page Setup. ([SYSTEM]→[F1] (Setup))
- Réglez Clock Source sur “MIDI.”



L'horloge de l'appareil MIDI externe s'affichera comme External Tempo et le LFO se synchronisera sur cette valeur.

Essayez différents réglages d'horloge sur l'appareil externe.

9. Pressez [EXIT] several times to return to the applicable Play page.

Un symbole "*" apparaîtra à gauche du groupe pour indiquer que les réglages ont été modifiés.

* Si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez un autre patch ou une autre performance alors que le symbole "*" est affiché, les réglages modifiés seront perdus. Si vous désirez les conserver, utilisez la procédure de sauvegarde (→p. 56)

* Dans le cas d'une performance, vous devez d'abord sauvegarder le patch modifié puis sauvegardez la performance. Si vous sauvegardez la performance sans sauvegarder le patch, les réglages modifiés dans le patch ne seront pas sauvegardés (Colonne "Si vous avez modifié les réglages d'un patch assigné à une partie d'une performance" →p. 57)

● Synchronisation sur l'intervalle de dépression d'une pédale (Delay)

1. Connectez une pédale à votre appareil externe (clavier MIDI, etc).
2. Accédez à la page Control Source. ([SYSTEM]→[F4] (Control))

Si la page Control Assign est affichée, pressez press [F4] (Control) une fois encore.



3. Réglez Tap sur le message MIDI que vous désirez utiliser pour spécifier le tempo d'horloge. Vous devez sélectionner un type de message MIDI qui est transmis par pression d'une pédale.

Tap (Source de commande au pied)

- OFF : Pas de commande
- HOLD-1 : Hold 1 (commande 64)
- SOSTENUTO : Sostenuto (commande 66)
- SOFT : pédale de sourdine (commande 67)
- HOLD-2 : Hold 2 (commande 69)

4. Sélectionnez un patch ou une performance. (→p. 17)
5. Accédez à la page Wave Param page.

Pour un patch

[PATCH]→[F2] (WG)→[F1] (WG Prm)

Pour une performance

[PERFORM]+[PATCH]→[F2] (WG)→[F1] (WG Prm)

* Lorsque la page Play est affichée, vous pouvez utiliser [◀][▶] pour sélectionner la partie de la performance à laquelle s'appliqueront vos réglages.

* Pressez TONE SELECT [1]—[4] pour sélectionner le tone auquel les réglages s'appliqueront.



6. Réglez mode <Tone Delay> sur "CLOCK-SYNC."

L'horloge de tempo actuellement spécifiée sera affichée en partie inférieure de l'écran.

7. Spécifiez time de <Tone Delay>.

La période de fréquence du LFO s'exprime en terme de longueur de note par rapport au tempo de synchronisation.

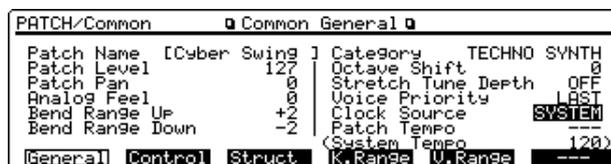
Exemple : Pour un tempo de 120 (120 noires à la minute)

Réglage	Période de fréquence du LFO
192= ♩ (ronde)	1 seconde (60 / 60 = 1 (seconde))
96= ♪ (noire)	0.5 seconde (60 / 120 = 0.5 (seconde))
48= ♪ (croche)	0.25 seconde (60 / 240 = 0.25 (seconde))

- 8.

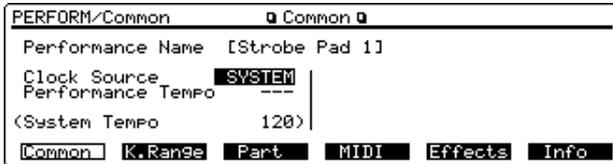
Pour un patch

- A. Accédez à la page Common General. ([PATCH]→[F1] (Common)→[F1] (General))
- B. Réglez Clock Source sur "SYSTEM."

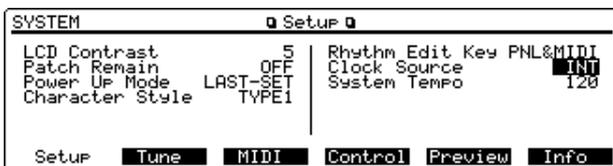


Pour une performance

- A. Accédez à la page Common.
([PERFORM]→[F1] (Common))
- B. Réglez Clock Source sur "SYSTEM."



9. Accédez à la page Setup. ([SYSTEM]→[F1] (Setup))
10. Réglez Clock Source sur "INT."



Les intervalles auxquels vous pressez la pédale s'afficheront comme System Tempo, et le temps de retard se synchronisera sur cette valeur.

Essayez de presser la pédale avec différents intervalles.

11. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner à la page Play.

Un symbole "*" apparaîtra à gauche du groupe pour indiquer que les réglages ont été modifiés.

- * Si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez un autre patch ou une autre performance alors que le symbole "*" est affiché, les réglages modifiés seront perdus. Si vous désirez les conserver, utilisez la procédure de sauvegarde (→p. 56)
- * Dans le cas d'une performance, vous devez d'abord sauvegarder le patch modifié puis sauvegardez la performance. Si vous sauvegardez la performance sans sauvegarder le patch, les réglages modifiés dans le patch ne seront pas sauvegardés (Colonne "Si vous avez modifié les réglages d'un patch assigné à une partie d'une performance →p. 57)

Emploi du JV-2080 comme module de sons GM

Le JV-2080 peut être utilisé comme module de sons GM. Cela vous permet de reproduire ou de créer des séquences GM (données musicales créées pour les module de sons GM).

Commutation en module de sons GM

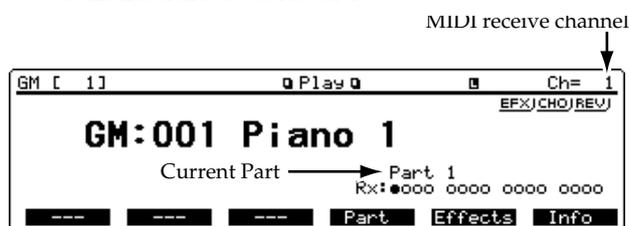
Le système GM est similaire à une performance dans laquelle la partie 10 est assignée à l'ensemble rythmique du système GM et les autres parties à des patches de système GM.

Quand le mode de système GM est sélectionné, la partie 10 se voit assignée l'ensemble rythmique GM:001 GM, et toutes les autres parties, le patch GM:001 Piano 1, mais vous pouvez sélectionner d'autres patches GM ou ensembles rythmiques GM si désiré.

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [PERFORM]. La page GM Play apparaîtra.

La page GM Play affiche le patch ou l'ensemble rythmique assigné à chaque partie.

Lorsque vous passez le JV-2080 en mode GM, il est automatiquement doté des réglages de base d'un module de sons GM.



* En mode système GM, les canaux de réception sont fixes et comme suit : partie 1 = canal 1, partie 2 = canal 2 ... partie 3 = canal 3.

● Autres façons de sélectionner les réglages de base du système GM

Pour qu'une séquence GM soit reproduite correctement, la source sonore doit d'abord retrouver les réglages de base du système GM. En plus de la procédure décrite ci-dessus, le JV-2080 sélectionnera les réglages de base du système GM dans les cas suivants.

- Lorsqu'un message d'activation du système GM (GM System On) est reçu d'un appareil externe.
- Lorsque les données musicales reproduites par l'appareil externe contiennent un message GM System On.
- Lorsque le JV-2080 est initialisé (→p. 128)

* Comme les réglages d'effet ne sont pas définis par le système GM, même lorsque les réglages de base du système GM sont effectués, les réglages d'effet ne changent pas excepté pour les paramètres de chaque partie (Output Assign, Reverb Send Level, Chorus Send Level, Mix/EFX Send Level).

Si vous sélectionnez les réglages de base du système GM et en plus rappelez les réglages d'effet d'usine, vous devrez accomplir la procédure d'initialisation avec un réglage "DEFAULT" (→p. 128), ou accomplir la procédure Factory Preset de retour aux réglages d'usine puis passer en mode GM. (→p. 101)

* Si Rx GM-ON Message (page MIDI Parm 1 [SYSTEM] →[F3] (MIDI)) est réglé sur OFF, les messages GM System On ne sont pas reçus.

Message GM System On

C'est un message qui fait passer un appareil en un mode de fonctionnement compatible avec le système GM, ou qui initialise les sources sonores pour qu'elles deviennent compatibles avec le système GM

Reproduction d'une séquence GM

Si le JV-2080 est passé en mode GM, il peut correctement reproduire une séquence GM. Toutefois, le JV-2080 a de nombreuses fonctions étendues qui ne sont pas définies par le système GM et si vous créez des données musicales qui utilisent ces fonctions, ces données peuvent ne pas être correctement reproduites sur d'autres sources sonores GM

* Le JV-2080 n'est pas compatible avec le format GS (un ensemble de caractéristiques communes proposées par Roland pour standardiser les sources sonores multitimbrales. Les données musicales portant le logo GS (données musicales GS) peuvent ne pas être correctement reproduites par le JV-2080.

* Les messages GM System On sont normalement placés au début de séquence GM. Cela signifie que si vous faites reprendre une séquence GM en cours, le JV-2080 ne se reprogrammera pas comme une source sonore GM et la reproduction peut ne pas être correcte. Avant de faire reproduire une séquence GM, nous vous recommandons de passer manuellement en mode GM à l'aide des boutons de façade.

■ Coupure d'une partie musicale spécifique (Partie On/Off)

Lorsque le JV-2080 est commuté en source sonore GM, toutes les parties sont réglées pour recevoir des messages MIDI, si vous désirez couper une partie spécifique durant la reproduction d'une séquence GM, désactivez cette partie (réglez-la sur off).

1. Assurez-vous que vous avez sélectionné le mode Source Sonore GM
2. Pressez [RX] pour allumer son indicateur.
3. Utilisez PART SELECT [1/9]—[8/16] pour commuter chaque partie ON (indicateur allumé) ou OFF (indicateur éteint).

Pour commuter on/off les parties 9—16, allumez l'indicateur [1-8/9-16], et pressez PART SELECT [1/9]—[8/16].



En page GM Play, les parties actives (on) seront indiquées par "○" ou "●," et les parties désactivées par " _".

4. Pressez [RX] pour éteindre l'indicateur.
- * Si l'indicateur [RX] est allumé, lorsqu'une partie qui est active reçoit un message MIDI, l'indicateur de cette partie clignote. Toutefois, uniquement dans le cas de la page Part Information, l'indicateur d'une partie qui reçoit un message MIDI clignotera quel que soit le réglage on/off de la partie ou de [RX].

Commutation On/Off des effets ([EFX][CHORUS][REVERB])

Vous pouvez spécifier si les unités d'effet intégrées du JV-2080 (EFX, chorus, reverb) seront utilisées (ON) ou non (OFF).

1. Pressez [EFX][CHORUS][REVERB] pour activer l'effet correspondant (indicateur allumé) ou désactivé (indicateur éteint).

Lorsque chaque unité d'effet est active, le coin supérieur droit de la page GM Play indique que "EFX""CHO""REV."

Quand une unité d'effet est désactivée, elle s'affiche en gris.



Réglages pour chaque partie

En page GM Play, les paramètres qui peuvent être réglés pour chaque partie du système GM sont assignés aux boutons de fonction comme suit.

General MIDI

* The * symbol indicates GM System settings.
Unmarked items are settings for each Part.

- [F4] (Part)
 - Patch select / Volume / Pan / Pitch (p. 127)
- [F5] (Effects)

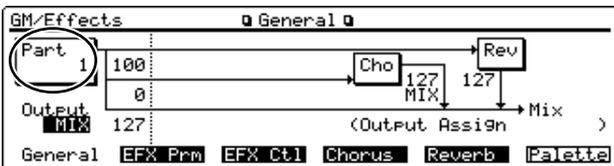
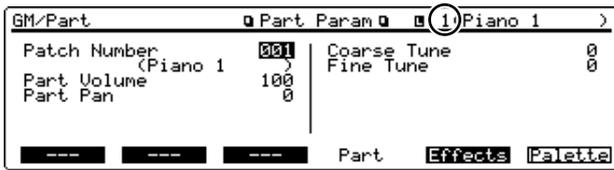
[F1] (General)	Effect unit structure (p. 32)
[F2] (EFX Prm)	* EFX Type (p. 33)
[F3] (EFX Ctl)	* Use MIDI controllers to modify EFX settings (p. 104)
[F4] (Chorus)	* Chorus (p. 53)
[F5] (Reverb)	* Reverb (p. 54)

Utilisez la procédure suivante pour faire les réglages de chaque partie. Pour des détails sur chacun des paramètres, référez-vous aux pages indiquées dans le schéma précédent.

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [PERFORM]. La page GM Play apparaîtra.
2. Pressez [F4] (Part) ou [F5] (Effects). La page désirée apparaîtra.
3. Si vous sélectionnez Effects, vous devrez également presser [F1] (General)—[F5] (Reverb) pour accéder à la page désirée.
4. Utilisez PART SELECT [1/9]—[8/16] pour sélectionner la partie pour laquelle vous désirez faire les réglages.

Pour sélectionner une partie 9—16, allumez l'indicateur [1-8/9-16], puis pressez PART SELECT [1/9]—[8/16].

L'indicateur clignotera et le numéro de partie apparaîtra en haut à droite de l'afficheur (en gauche dans le cas de la page General du groupe Effects).



* Comme les paramètres d'effet [F2] (EFX Prm)—[F5] (Reverb) sont communs à toutes les parties, il n'est pas possible de sélectionner la partie à laquelle ces réglages s'appliqueront.

5. Utilisez [▲][▼][◀][▶] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
6. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour fixer la valeur.

* Si vous faites une erreur, pressez [UNDO] et la valeur qui était active lorsque le curseur a été amené sur ce paramètre sera restaurée..

7. Répétez les étapes 1—6 pour finir de faire les réglages désirés pour le système GM.
 8. Pressez [EXIT] pour retourner en page GM Play.
- * Il n'est pas possible de sauvegarder les réglages de système GM.

Pour changer une valeur de façon radicale

Sur le JV-2080, les valeurs de données peuvent être modifiées par la molette VALUE ou [INC][DEC]. Lorsque vous utilisez ces méthodes, vous pouvez changer plus rapidement les valeurs à l'aide des méthodes suivantes.

Molette VALUE dial

Tournez la molette VALUE tout en la pressant. Sinon, tournez la molette VALUE en pressant [SHIFT].

[INC] [DEC]

Pour augmenter rapidement une valeur

Tenez enfoncé [INC] et pressez [DEC]. Sinon tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [INC].

Pour diminuer rapidement une valeur

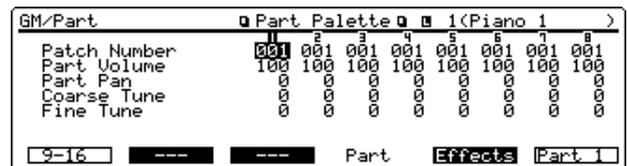
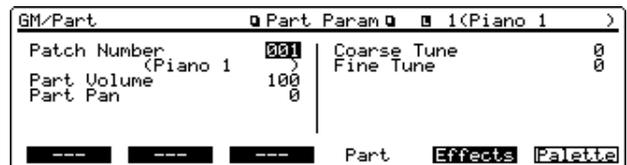
Tenez enfoncé [DEC] et pressez [INC]. Sinon tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [DEC].

● Comparaison des réglages de chaque partie pendant que vous les faites

Vous pouvez visualiser les valeurs de réglage des 8 parties (Parts 1—8 ou Parts 9—16) en une seule page.

1. Si vous avez fait des réglages pour chaque partie, pressez [F6] (Palette) pour accéder à la page Part Palette page.

* [F6] (Palette) s'affichera uniquement lorsque vous aurez l'option de sélectionner la page par palette.



2. Utilisez PART SELECT [1/9]—[8/16] pour sélectionner la partie que vous désirez régler. Si vous désirez sélectionner une partie de 9—16, allumez l'indicateur [1-8/9-16] et utilisez PART SELECT [1/9]—[8/16].

Vous pouvez également utiliser [◀][▶] pour sélectionner la partie que vous désirez régler.

Chaque fois que vous pressez [F1] l'affichage Part Palette des parties 1—8 et 9—16 alterne.

3. Utilisez [▲][▼] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.

Si vous tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [▲] le curseur accède à l'élément supérieur et si vous tenez enfoncé [SHIFT] t pressez [▼] le curseur va sur l'élément inférieur.

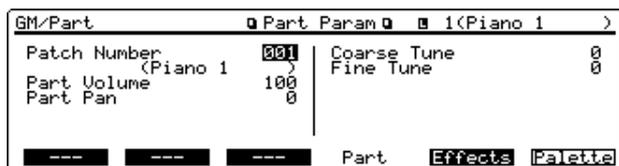
4. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour fixer la valeur.

* Si vous faites une erreur, pressez [UNDO] et la valeur reviendra telle qu'avant le déplacement du curseur sur ce paramètre.

5. Répétez les étapes 1—4 pour terminer les réglages de la performance.
6. Pour quitter la page Part Palette pressez [F6]. [F6] affichera le numéro de la partie à laquelle vous retournerez.

■ Sélection de patch / Volume / Panoramique / hauteur ([SHIFT]+[PERFORM]→[F4] (Part))

Ici vous pouvez sélectionner le patch assigné à chaque partie et régler volume/panoramique/hauteur et polyphonie pour chaque partie.



Patch Number (Numéro de patch GM)

Détermine le numéro de patch GM (ou de l'ensemble rythmique pour la partie 10) qui est assigné à chaque partie. Le nom s'affichera entre parenthèses ().

* Vous pouvez également presser la molette VALUE (SOUND LIST) pour choisir dans la liste de patches.

* Il n'est pas possible de sélectionner des patches ou ensembles rythmiques des groupes USER, PRESET A—C, E, XP-A—H, ou CARD.

Part Volume

Détermine le volume de chaque partie. Sert principalement à créer la balance de volume entre parties.

Part Pan (panoramique de partie)

Détermine l'emplacement stéréo du son de chaque partie. Un réglage de L64 correspond à l'extrême gauche, 0 au centre et 63R à l'extrême droite.

* Lorsque vous modifiez les réglages Part Volume et Part Pan, les valeurs se reflètent dans les réglages Volume et Pan de la page Part Information (→p. 143).

Coarse Tune (accord grossier de la partie)

Ajuste la hauteur de base pour chaque partie en demi-tons sur une plage de ± 4 octaves. C'est un réglage relatif, avec un réglage de 0 donnant comme hauteur celle fixée par le réglage du patch GM.

Fine Tune (accord fin de la partie)

Ajuste la hauteur spécifiée par le réglage Coarse Tune en centièmes de demi-ton dans une plage d'un quart de ton vers le haut ou le bas.

Autre façon de sélectionner le patch (ou ensemble rythmique pour la partie 10) assigné à chaque partie

1. En page GM Play, utilisez [◀][▶] pour sélectionner la partie pour laquelle vous désirez faire des réglages (l'afficheur indiquera le numéro de partie).
2. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour sélectionner le patch ou l'ensemble rythmique.

■ Effects ([SHIFT]+[PERFORM]→[F5] (Effects)→[F1]—[F5])

Pour les réglages d'effet, référez-vous à ([F1] (General)→p. 28, [F2] (EFX Prm)→p. 33, [F3] (EFX Ctl)→p. 104, [F4] (Chorus)→p. 53, [F5] (Reverb)→p. 54).

Initialisation

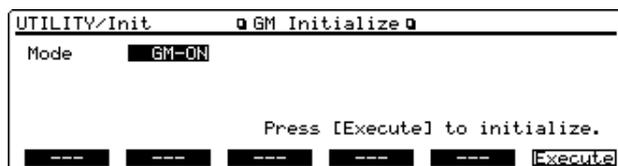
Il y a deux façons d'initialiser: "GM-ON" et "DEFAULT."

Mode (Mode d'initialisation)

GM-ON : ramène aux réglages du système GM comme lorsqu'un message GM System On est reçu

DEFAULT : fait les réglages de base du système GM et sélectionne également les valeurs d'usine pour les réglages d'effet.

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [PERFORM]. La page GM Play apparaîtra.
2. Pressez [UTILITY] pour allumer son indicateur.
3. Pressez [F6] (Menu) plusieurs fois pour sélectionner Menu 1.
4. Pressez [F3] (Init). La page GM Initialize apparaîtra.



5. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour sélectionner "GM-ON" or "DEFAULT."
6. Pressez [F6] (Execute) pour exécuter la procédure d'initialisation.

Vous retournerez en page GM Play.

Transmission vers l'appareil MIDI externe

Via MIDI, le contenu de la mémoire interne ou d'une carte DATA peut être transmis à un appareil externe (séquenceur MIDI, etc.) pour sauvegarde ou vers un autre JV-2080 pour régler celui-ci de façon identique. Dans ce cas, les appareils émetteur et récepteur doivent être réglés sur le même numéro d'identification d'unité (Device ID).



Source

Déterminez les données qui seront transmises.

Par exemple, si vous désirez transmettre les patches 001—020 du groupe User, vous devrez spécifier "PATCH USER:001-020."

ALL	USER		
	TEMP		
	CARD		
PERFORM	USER	01-32	
	TEMP	-PATCH	Note 1
		+PATCH	Note 2
	CARD	01-16, 32	
PATCH	USER	001-128	
	TEMP		
	CARD	001-064, 128	
RHYTHM	USER	001-002	
	TEMP		
	CARD	001-001, 002	
SYSTEM			Note 3

* ALL indique toutes les performances, tous les patches et ensembles rythmiques dans les réglages suivants (USER, TEMP ou CARD).

* TEMP correspond aux données de l'aire temporaire (les données actuellement sélectionnées).

* Les sons du groupe CARD ne peuvent pas être sélectionnés s'il n'y a pas de carte DATA insérée dans la fente CARD (→p. 11)

* Il n'est pas possible de transmettre des réglages du système GM.

Note 1 : la performance de l'aire temporaire (celle actuellement sélectionnée)

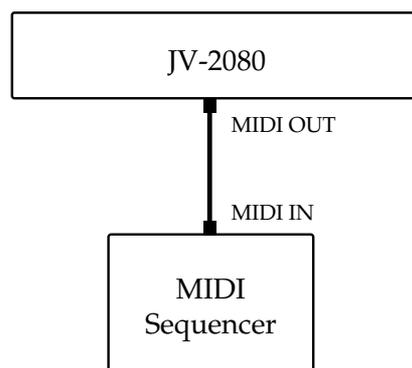
Note 2 : la performance de l'aire temporaire et les données des patches et ensembles rythmiques assignés à ces parties.

Note 3 : Réglage de système. Spécifiquement, cela concerne les éléments mixés dans "Tableau d'adressage des paramètres 1-1-1. Paramètres communs de système dans l'équipement MIDI. (→p. 188).

Destination

"to MIDI" indique les données qui seront transmises à un appareil MIDI externe.

Comme indiqué dans le schéma, connectez le JV-2080 à un appareil MIDI externe avant d'accomplir la procédure



1. Pressez [UTILITY] pour allumer l'indicateur.
2. Pressez [F4] (Xfer).
3. Pressez [F1] (to MIDI). La page Data Transfer to MIDI apparaîtra.
4. Utilisez [◀][▶] pour déplacer le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
5. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour fixer la valeur.
6. Pressez [F6] (Execute) pour exécuter la transmission de donnée.

Si vous désirez sauvegarder les données, placez l'appareil MIDI externe dans un statut lui permettant d'enregistrer les données avant d'exécuter la commande de transmission.

Durant la transmission des données, l'afficheur indique "Transmitting..."

* Pour interrompre la transmission en cours, pressez [EXIT].

7. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner en page Play.

Numéro d'identification d'unité et réglage de réception de système exclusif

Lorsque vous transmettez des données à un autre JV-2080, le numéro d'unité ou Device ID (page MIDI Param 1 [SYSTEM]→[F3] (MIDI)) des deux unités doit correspondre et le réglage Rx Sys.Excl de l'appareil récepteur (page MIDI Param 1 [SYSTEM]→[F3] (MIDI)) doit être sur ON.

Aussi, lorsque les données sont renvoyées de l'appareil externe au JV-2080, les numéros d'identification d'unité (Device ID) doivent être réglés comme durant la première transmission, et le réglage Rx Sys.Excl doit être sur ON.

Avec les réglages d'usine, le numéro d'identification d'unité est le 17, et Rx Sys.Excl est sur ON. (→p. 136)

Transmission à une carte de données

Les données de la mémoire interne peuvent être transmises à une carte DATA optionnelle (MEMORY CARD M-512E, M-256E).

Il est également possible de transmettre des données à l'intérieur d'une carte DATA (par exemple de transmettre les patches 005—007 de la carte aux patches 001—003 de cette même carte).

Cette fonction est une méthode pratique pour réarranger des données sonores dans l'ordre désiré.

Les cartes DATA doivent être formatées avant d'être utilisées (Formatage d'une carte mémoire →p. 10)

Le nombre de performances, patches et ensembles rythmiques qui peuvent être stockés sur une carte data est le suivant.

M-512E

32 performances, 128 patches, 2 ensembles rythmiques

M-256E

16 performances, 64 patches, 1 ensemble rythmique



Source

Détermine les données à transmettre.

Par exemple, si vous désirez transmettre les patches 001—020 du groupe User, vous devrez spécifier "PATCH USER:001-020."

ALL	USER		
	TEMP		
	CARD		
PERFORM	USER	01-32	
	TEMP	-PATCH	Note 1
		+PATCH	Note 2
	CARD	01-16, 32	
PATCH	USER	001-128	
	TEMP		
	CARD	001-064, 128	
RHYTHM	USER	001-002	
	TEMP		
	CARD	001-001, 002	
SYSTEM			Note 3

* Les sons du groupe CARD ne peuvent pas être sélectionnés s'il n'y a pas de carte DATA insérée dans la fente CARD (→p. 11)

* Les sons XP-A—H ne peuvent être sélectionnés que si une carte d'extension d'onde est installée dans l'emplacement correspondant (→p. 9)

Destination

Spécifie le premier numéro de destination de transmission.

"to CARD" signifie que les données seront transmises à une carte DATA.

1. Insérez une carte DATA formatée dans la fente pour carte.
2. Pressez [UTILITY] pour allumer son indicateur.
3. Pressez [F4] (Xfer).
4. Pressez [F2] (to Card). La page Data Transfer to Card apparaîtra.
5. Utilisez [▲][▼][◀][▶] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
6. Tourner la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour fixer la valeur.
7. Pressez [F6] (Execute) pour exécuter la transmission de données.
8. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner en page Play.

* Si les données spécifiées ne tiennent pas complètement dans la destination de transmission, autant de données que possible seront transmises à partir du premier numéro spécifié comme destination de transmission.

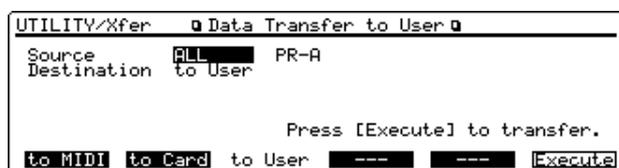
Exemple : Si vous utilisez une carte DATA M-256E
 Source PATCH USER:001—005
 Destination to Card:063

Si les réglages ci-dessus sont faits et que la transmission a été exécutée, seuls les deux patches 01 et 02 seront transmis aux patches 63 et 64 de la carte DATA qui ne peut en contenir plus.

Transmission en mémoire interne

Les données de son de la mémoire interne ou d'une carte DATA peuvent être transmises au groupe USER de la mémoire interne.

Comme lorsque vous utilisez une carte DATA, c'est une méthode pratique pour ré-arranger les données de son dans l'ordre désiré.



Source

Détermine les données à transmettre.

Par exemple, si vous désirez ne transmettre que le patch 001 du groupe PRA, spécifiez "PATCH PR-A:001-001"

ALL	PR-A, B	
PERFORM	USER	01—32
	CARD	01—16, 32
	PR-A, B	01—32
PATCH	USER	001—128
	CARD	001—064, 128
	PR-A—C, GM, PR-E	001—128
	XP-A—H	001—255
RHYTHM	USER	001—002
	CARD	001—001, 002
	PR-A—C, GM, PR-E	001—002
	XP-A—H	001—255

* ALL indique toutes les performances, tous les patches et ensembles rythmiques des réglages suivants (PR-A ou PR-B).

* Les sons du groupe CARD ne peuvent pas être sélectionnés s'il n'y a pas de carte DATA insérée dans la fente CARD (→p. 11)

* Les sons XP-A—H ne peuvent être sélectionnés que si une carte d'extension d'onde est installée dans l'emplacement correspondant (→p. 9)

Destination

Spécifie le premier numéro de destination de

transmission.

"to USER" signifie que les données seront transmises au groupe USER

1. Pressez [UTILITY] pour allumer son indicateur.
2. Pressez [F4] (Xfer).
3. Pressez [F3] (to User). La page Data Transfer to User apparaîtra.
4. Utilisez [▲][▼][◀][▶] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
5. Tourner la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour fixer la valeur.
6. Pressez [F6] (Execute) pour exécuter la transmission de données.
7. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner en page Play.

* Si les données spécifiées ne tiennent pas complètement dans la destination de transmission, autant de données que possible seront transmises à partir du premier numéro spécifié comme destination de transmission.

Exemple:

Source PATCH PR-A:001—005
Destination to User:127

Si les réglages ci-dessus sont faits et que la transmission est exécutée, seuls les deux patches 01 et 02 du groupe PRA seront transmis aux patches 127 et 128 du groupe USER qui n'en contient pas plus.

Transmission de données en groupe

Les données peuvent être copiées (Copy) ou échangées (Swap) entre une carte DATA optionnelle (carte mémoire M-512E, M-256E) et le groupe USER de la mémoire interne.

Les données peuvent être transmises d'un bloc correspondant à la totalité du groupe USER, à la moitié de celui-ci, ou à la totalité de la carte DATA. Cette fonction offre une méthode pratique pour copier ou échanger des groupes de données.

Le JV-2080 peut stocker 32 performances, 128 patches et 2 ensembles rythmiques dans le groupe USER. Toutefois, la carte DATA M-256E ne peut contenir que la moitié de ces données : 16 performances, 64 patches et un ensemble rythmique. Cela signifie que lorsque vous transférez des données entre une carte DATA M-256E et la mémoire interne, les données du groupe USER doivent d'abord être divisées en deux moitiés (USER-HALF1 et USER-HALF2).

■ Transmission de données entre carte DATA et mémoire interne

Les données du groupe USER interne peuvent se copier dans une carte DATA optionnelle (carte mémoire M-512E, M-256E). A l'inverse les données d'une carte DATA peuvent être aussi copiées dans le groupe USER interne.

Spécifiez les données qui peuvent être transmises.



Données

- ALL : Un des trois types de donnée: performance, patch et ens. rythmique
- PERFORM : Performance
- PATCH : Patch
- RHYTHM : Ensemble rythmique

Source de la copie → Destination de la copie

Pour une carte mémoire M-512E

USER-ALL→CARD : Tout le groupe USER → carte

CARD→USER-ALL : carte → tout le groupe USER

Pour une carte mémoire M-256E

USER-HALF1→CARD : La première moitié du groupe USER → carte

USER-HALF2→CARD : La deuxième moitié du groupe USER → carte

CARD→USER-HALF1 : carte → la première moitié du groupe USER

CARD→USER-HALF2 : carte → la deuxième moitié du groupe USER

Procédure de copie

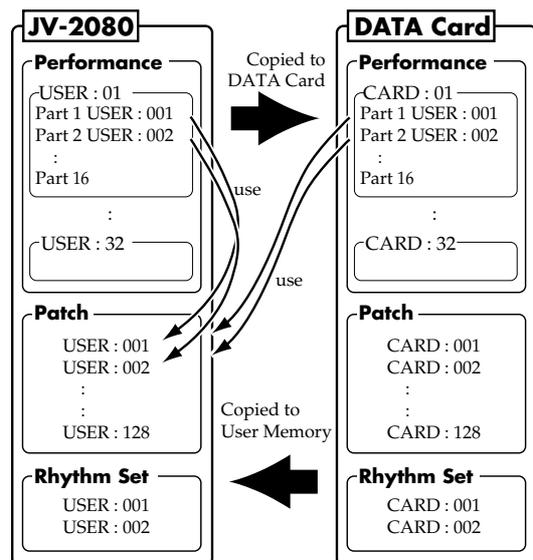
(Seulement quand ALL est sélectionné comme type de donnée)

Dans une performance, le groupe du patch utilisé par chaque partie peut être spécifié indépendamment pour chaque partie. Vous pouvez spécifier comment ces données (concernant le groupe de patch) seront traitées durant la transmission.

Cela n'affecte que les performances qui n'utilisent que des patches du groupe USER.

DIRECT : le patch de chaque partie de la performance sera copié sans changement du groupe de patch. En d'autres termes, le patch du même groupe de patch sera utilisé comme avant la procédure de copie

Vous voudrez probablement utiliser le réglage **DIRECT** pour copier des données qui vous conservent temporairement des données sur une carte DATA et transférer ces données ensuite dans le JV-2080 pour utilisation.

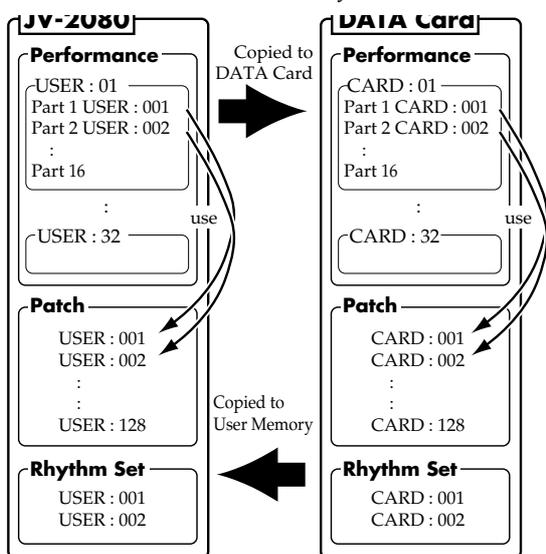


* Sachez que si des performances utilisent des patches de groupe USER sans copier sur une carte DATA à l'aide du réglage **DIRECT**, ces performances ne joueront pas correctement si les patches du groupe USER sont ré-écrits ou si ces performances sont employées dans un autre JV-2080.

ADAPT : Quand les sélections de patch du groupe USER sont copiées sur une carte DATA, le groupe du patch se change en CARD et à l'inverse en USER lors d'une copie vers la mémoire interne.

En d'autres termes, les performances qui sont copiées vers une carte DATA utiliseront des patches de la carte DATA (qui ont été copiés en même temps que les performances) et les performances copiées en mémoire interne utiliseront les patches du groupe USER (copiés en même temps que les performances).

Vous désirerez probablement copier des données à l'aide du réglage ADAPT si vous désirez utiliser la carte DATA sur un autre JV-2080.



* Si les performances de la première moitié du groupe USER (1–16) utilisent des patches de la seconde moitié du groupe USER (65–128), sachez que le fait de copier les données sur une carte DATA M-256E avec un réglage USER -HALF1→CARD: ADAPT n'entraînera pas la copie des patches de la seconde moitié du groupe USER (65–128). Les parties qui utilisaient les patches de la seconde moitié (65–128) seront jouées à l'aide d'un son de piano.

De la même façon, si les performances de la seconde moitié de USER (17–32) utilisent des patches de la première moitié de USER (1–64), copier les données sur une carte M-256E avec un réglage USER-HALF2→CARD: ADAPT n'entraînera pas la copie des patches de la première moitié de USER (1–64). Les parties qui utilisaient les patches de la première moitié (1–64) seront joués à l'aide d'un son de piano.

1. Insérez une carte DATA dans la fente pour carte.
2. Pressez [UTILITY] pour allumer l'indicateur.
3. Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 2.
4. Pressez [F1] (Card).
5. Pressez [F3] (Copy). La page Copy apparaîtra.
6. Utilisez [◀][▶] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
7. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour spécifier la valeur.
8. Pressez [F6] (Execute) pour exécuter la transmission de données.
9. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner en page Play.

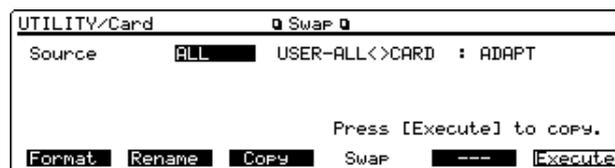
* Si toutes les données sont copiées (ALL), sachez que les performances dont les parties utilisent à la fois des patches du groupe USER et des patches d'une carte DATA ne seront pas correctement reproduites après copie.

* Lorsque les données de performance sont copiées, un réglage DIRECT est utilisé. Cela signifie que les performances copiées sur une carte DATA qui utilisent des patches du groupe USER ne seront pas reproduites correctement si vous réécrivez ultérieurement le contenu des patches du groupe USER ou si les performances sont utilisées sur un autre JV-2080.

■ Echange de données entre une carte DATA et la mémoire interne

Les données du groupe USER interne peuvent être échangées avec les données d'une carte DATA optionnelle (carte mémoire M-512E, M-256E).

Déterminez les données qui seront échangées.



Données

- ALL : Un des trois types de donnée: performance, patch et ens. rythmique
- PERFORM : Performance
- PATCH : Patch
- RHYTHM : Ensemble rythmique

Données qui peuvent être échangées

Pour une carte mémoire M-512E

USER-ALL→CARD : Tout le groupe USER → carte

Pour une carte mémoire M-256E

USER-HALF1→CARD : La première moitié du groupe USER → carte

USER-HALF2→CARD : La deuxième moitié du groupe USER → carte

Procédure d'échange

(uniquement lorsque le type de donnée est réglé sur ALL)

Dans une performance, le groupe du patch qui est utilisé par chaque partie peut être spécifié indépendamment pour chaque partie. Vous pouvez spécifier comment cette donnée (le groupe du patch) sera traité durant l'échange.

Cella n'affecte que les performances qui utilisent les patches du groupe USER.

DIRECT : le patch de chaque partie de la performance sera échangé, le groupe de patch restant inchangé.

Vous voudrez probablement utiliser le réglage DIRECT pour copier des données qui vous conservent temporairement des données sur une carte DATA et transférer ces données ensuite dans le JV-2080 pour utilisation.

** Les performances qui utilisent des patches du groupe USER ne seront pas reproduites correctement si elles sont échangées en n'utilisant que le réglage DIRECT.*

ADAPT : Quand les sélections de patch du groupe USER sont copiées sur une carte DATA, le groupe du patch se change en CARD et à l'inverse en USER lors d'une copie vers la mémoire interne.

En d'autres termes, les performances qui sont copiées vers une carte DATA utiliseront des patches de la carte DATA (qui ont été copiés en même temps que les performances) et les performances copiées en mémoire interne utiliseront les patches du groupe USER (copiés en même temps que les performances).

Vous désirez probablement échanger des données à l'aide du réglage ADAPT si vous désirez utiliser la carte DATA sur un autre JV-2080.

** Si les performances de la première moitié du groupe USER (1–16) utilisent des patches de la seconde moitié du groupe USER (65–128), sachez que le fait d'échanger les données sur une carte DATA M-256E avec un réglage USER -HALF1→CARD: ADAPT n'entraînera pas l'échange des patches de la seconde moitié du groupe USER (65–128). Les parties qui utilisaient les patches de la seconde moitié (65–128) seront jouées à l'aide d'un son de piano.*

De la même façon, si les performances de la seconde moitié de USER (17–32) utilisent des patches de la première moitié de USER (1–64), échanger les données sur une carte M-256E avec un réglage USER-HALF2→CARD: ADAPT n'entraînera pas l'échange des patches de la première moitié de USER (1–64). Les parties qui utilisaient les patches de la première moitié (1–64) seront jouées à l'aide d'un son de piano.

1. Insérez une carte DATA dans la fente pour carte.
2. Pressez [UTILITY] pour allumer l'indicateur.
3. Pressez [F6] (Menu) pour sélectionner Menu 2.
4. Pressez [F1] (Card).
5. Pressez [F4] (Swap). La page Swap apparaîtra.
6. Utilisez [◀][▶] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
7. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour spécifier la valeur.
8. Pressez [F6] (Execute) pour exécuter le transfert de données.
9. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner en page Play.

** Si toutes les données sont échangées (ALL), sachez que les performances dont les parties utilisent à la fois des patches du groupe USER et des patches d'une carte DATA ne seront pas correctement reproduites après échange.*

** Lorsque les données de performance sont échangées, un réglage DIRECT est utilisé. Cela signifie que les performances échangées sur une carte DATA qui utilisent des patches du groupe USER ne seront pas reproduites correctement si vous ré-écrivez ultérieurement le contenu des patches du groupe USER ou si les performances sont utilisées sur un autre JV-2080.*

Réglages MIDI

Réglage du canal de réception

Le JV-2080 produit ses sons et échange ses réglages internes en réponse aux messages MIDI qu'il reçoit d'autres appareils. Pour que cela se produise, les canaux MIDI de l'appareil émetteur (clavier MIDI, etc.) et du JV-2080 doivent correspondre.

* Pour des détails sur le réglage du canal MIDI de transmission de l'appareil émetteur, référez-vous au mode d'emploi de celui-ci.

■ Chaque partie d'une performance

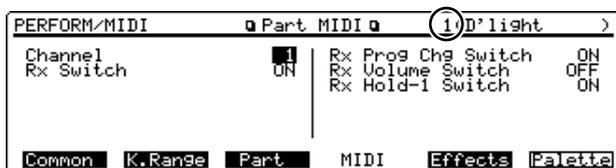
Pour faire jouer une performance ou utiliser les messages MIDI d'un appareil externe afin de changer le patch de chaque partie, vous devez régler le canal MIDI de chaque partie.

Pour faire jouer un ensemble rythmique, réglez le canal MIDI de la partie 10 de la performance (colonne **Organisation interne** → p. 18)

1. Sélectionnez la performance que vous désirez utiliser et accédez à la page Performe Play. (→ p. 17)
2. Pressez [F4] (MIDI). La page Part MIDI apparaîtra.
3. Utilisez PART SELECT [1/9]—[8/16] pour sélectionner la partie que vous désirez régler.

Pour sélectionner une partie 9—16, allumez l'indicateur [1-8/9-16] et pressez PART SELECT [1/9]—[8/16].

L'indicateur clignotera et le numéro de partie apparaîtra en haut à droite de l'afficheur.



4. Utilisez [◀][▶] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
5. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour spécifier le canal MIDI de réception.
6. Pressez [EXIT] pour retourner en page PERFORM Play page.

Un symbole (*) apparaîtra à gauche du groupe de performance pour indiquer que les réglages ont été modifiés.

* Si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez une autre performance alors que le symbole "*" est affiché, les réglages modifiés dans la performance seront perdus. Si vous désirez les conserver, utilisez la procédure d'écriture (→ p. 56)

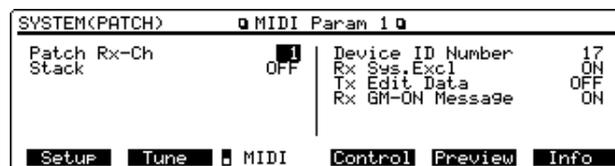
* Après l'étape 2, vous pouvez presser [F6] (Palette) pour simultanément visualiser les réglages des huit parties (parties 1—8 ou 9—16) dans l'afficheur, ce qui vous permet de comparer les réglages entre les parties pendant les réglages. (→ p. 65)

■ Mode Patch

Si vous désirez faire jouer des patches ou utiliser les messages MIDI d'un appareil externe pour sélectionner les patches, utilisez la procédure suivante pour fixer le canal MIDI.

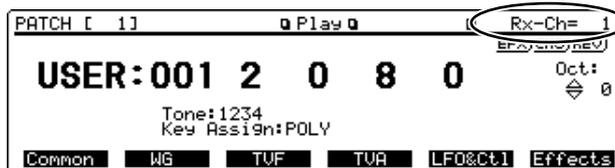
1. Pressez [PATCH] pour allumer son indicateur.
2. Pressez [SYSTEM] pour allumer son indicateur.
3. Pressez [F3] (MIDI). La page MIDI Param 1 apparaîtra.

Si c'est la page MIDI Param 2 qui s'affiche, pressez [F3] (MIDI) une fois encore.



4. Utilisez [◀][▶] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
5. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour régler le canal MIDI de réception.
6. Pressez [EXIT] pour retourner en page PATCH Play.

Le canal MIDI de réception s'affichera en haut à droite de l'écran.



Modification directe du canal MIDI en page Patch Play

1. Pressez [RX] pour allumer l'indicateur.
2. Utilisez PART SELECT [1/9]—[8/16] pour sélectionner le canal MIDI.

Pour sélectionner 9—16, allumez l'indicateur [1-8/9-16], puis pressez PART SELECT [1/9]—[8/16].

La canal MIDI de réception en haut à droite de l'afficheur changera.

Le réglage Patch Rx-Ch de la page MIDI Param 1 changera également, en association avec celui-ci.

3. Pressez[RX] pour éteindre l'indicateur.

■ Réglage pour sélectionner les performances via les messages MIDI

Si vous désirez utiliser les messages MIDI d'un appareil externe pour sélectionner des performances sur le JV-2080, vous devez le canal de transmission de l'appareil externe comme le canal de commande de performance (Performance Ctrl-Ch) du JV-2080.

Lorsque la procédure de retour aux réglages d'usine a été exécutée, Performance Ctrl-Ch est réglé sur 16. Si vous désirez changer cette valeur, utilisez la procédure suivante.

1. Pressez [PERFORM] pour allumer l'indicateur.
2. Pressez [SYSTEM] pour allumer l'indicateur.
3. Pressez [F3] (MIDI). La page MIDI Param 1 apparaîtra.

Si c'est la page MIDI Param 2 qui s'affiche, pressez [F3] (MIDI) une fois encore.



4. Utilisez [◀][▶] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
5. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour régler le canal de commande de performance.

6. Pressez [EXIT] pour retourner en page PERFORM Play.

Le canal de commande de performance (Performance Ctrl-Ch) apparaîtra en haut à droite de l'écran.



Réglage du numéro d'identification d'unité et des commutateurs généraux de transmission/réception

Le réglage du numéro d'identification d'unité (Device ID) et des commutateurs généraux de réception/transmission pour les messages MIDI peut être fait en page MIDI Param 1 ou MIDI Param 2 de SYSTEM.

● Numéro d'identification d'unité

Device ID Number

Lorsque vous transmettez ou recevez des messages exclusifs, réglez les numéros d'identification d'unité des deux correspondants pour qu'ils soient les mêmes.

● Commutateurs généraux de transmission/réception

Rx Sys.Excl (réception de messages exclusifs)

Détermine si les messages de système exclusif seront reçus (ON) ou non (OFF).

* Quand la page MIDI Param 1 est sélectionnée en système GM, ce réglage n'est pas disponible.

Tx Edit Data (transmission des données d'édition)

Lorsque des réglages de patch, performance ou ensemble rythmique sont modifiés, déterminez si les réglages modifiés seront transmis sous forme de données exclusives (ON) ou non (OFF).

* Quand la page MIDI Param 1 est sélectionnée en système GM, ce réglage n'est pas disponible.

Rx GM-ON Message (réception de messages GM ON)

Détermine si les messages GM-ON (GM System On) seront reçus (ON) ou non (OFF).

Rx Program Change (réception de changement de programme)

Détermine si les messages de changement de programme seront reçus (ON) ou non (OFF).

Rx Bank Select (réception de sélection de banque)

Détermine si les messages de sélection de banque seront reçus (ON) ou non (OFF).

Rx Control Change (réception de changement de commande)

Détermine si les messages de changement de commande seront reçus (ON) ou non (OFF).

Rx Volume (réception de volume)

Détermine si les messages de volume seront reçus (ON) ou non (OFF).

Rx Hold-1 (réception des messages de sustain Hold-1)

Détermine si les messages de sustain Hold-1 seront reçus (ON) ou non (OFF).

Rx Pitch Bend (réception de pitch bend)

Détermine si les messages de pitch bend seront reçus (ON) ou non (OFF).

Rx Modulation (réception de modulation)

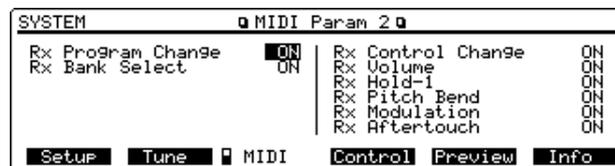
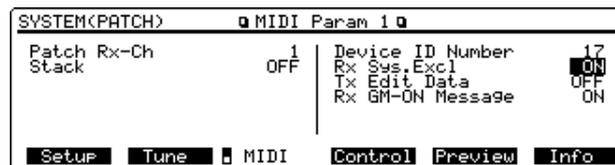
Détermine si les messages de modulation seront reçus (ON) ou non (OFF).

Rx Aftertouch (réception d'aftertouch)

Détermine si les messages d'aftertouch ou pression seront reçus (ON) ou non (OFF).

1. Pressez [SYSTEM] pour allumer son indicateur.
2. Press [F3] (MIDI). La page MIDI Param 1 ou MIDI Param 2 apparaîtra.

Chaque fois que vous pressez [F3] (MIDI), ces deux pages alternent.



3. Utilisez [◀][▶] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
4. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour régler la valeur
5. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner en page Play.

Réglages des commutateurs de réception

Ici, vous pouvez fixer les réglages des commutateurs de réception de messages MIDI pour chaque partie d'une performance, pour chaque tone d'un patch et pour chaque son d'instrument de percussion d'un ensemble rythmique.

■ Pour chaque partie d'une performance

Rx Prog Chg Switch

(Réception des changement de programme)

Détermine si chaque partie recevra les messages MIDI de changement de programme (ON) ou non (OFF).

Rx Volume Switch (Réception des messages de volume)

Détermine si chaque partie recevra les messages MIDI de volume (ON) ou non (OFF).

Rx Hold-1 Switch (Réception des messages Hold-1)

Détermine si chaque partie recevra les messages MIDI Hold-1 (ON) ou non (OFF).

1. Sélectionnez la performance que vous désirez utiliser et accédez à la page PERFORM Play. (→p. 17)
2. Pressez [F4] (MIDI). La page Part MIDI page apparaîtra.

- Utilisez PART SELECT [1/9]—[8/16] pour sélectionner la partie que vous désirez régler.

Pour sélectionner une partie 9—16, allumez l'indicateur [1-8/9-16] et pressez PART SELECT [1/9]—[8/16].

L'indicateur clignotera et le numéro de partie apparaîtra en haut à droite de l'afficheur.



- Utilisez [◀][▶] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
- Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour fixer la valeur.
- Pressez [EXIT] pour retourner en page PERFORM Play page.

Un symbole (*) apparaîtra à gauche du groupe de performance pour indiquer que les réglages ont été modifiés.

* Si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez une autre performance alors que le symbole "*" est affiché, les réglages modifiés dans la performance seront perdus. Si vous désirez les conserver, utilisez la procédure d'écriture (→p. 56)

* Après l'étape 2, vous pouvez presser [F6] (Palette) pour simultanément visualiser les réglages des huit parties (parties 1—8 ou 9—16) dans l'afficheur, ce qui vous permet de comparer les réglages entre les parties pendant les réglages. (→p. 65)

* Pour des détails sur "Rx Switch" en page Part MIDI, →p. 67.

■ Pour chaque tone d'un patch

Volume (commande de volume)

Spécifie si les messages de volume seront reçus (ON) ou non (OFF).

Pan (Pan control switch)

Détermine comment les messages de panoramique seront reçus.

OFF : les messages de panoramique ne seront pas reçus.

CONTINUOUS : les messages de panoramique seront reçus à tout moment pour changer l'emplacement stéréo du son.

KEY-ON : l'emplacement stéréo spécifié sera obtenu lorsqu'une note sera produite. Si un message de panoramique est reçu tandis qu'une note joue, le panoramique ne changera pas tant que la prochaine touche ne sera pas pressée. Dans ce cas, le nouveau réglage de panoramique ne s'appliquera donc qu'à la note suivante, le panoramique de la note en cours n'étant pas affecté.

Pitch Bend (Pitch bend control switch)

Détermine si les messages de pitch bend seront reçus (ON) ou non (OFF).

Hold-1 (Hold 1 control switch)

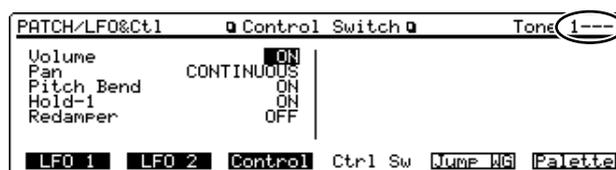
Détermine si les messages de sustain hold-1 seront reçus (ON) ou non (OFF).

Redamper (Redamper control switch)

Lorsqu'un message de sustain hold-1 est reçu après qu'une touche ait été relâchée mais alors que le son n'a pas complètement disparu, ce réglage détermine si le son sera maintenu à ce niveau ou non. Pour que le son soit maintenu, réglez ce paramètre sur ON. Si vous utilisez cette fonction, vous devez également régler Hold-1 sur ON. Il est efficace de régler ce paramètre sur ON pour des sons tels que ceux de piano, etc.

- Sélectionnez le patch que vous désirez utiliser et accédez à la page PATCH Play. (→p. 17)
- Pressez [F5] (LFO&Ctl).
- Pressez [F4] (Ctrl Sw). La page Control Switch apparaîtra.
- Utilisez TONE SELECT [1]—[4] pour sélectionner le tone pour lequel vous désirez faire des réglages.

L'indicateur clignotera et le numéro de tone apparaîtra en haut à droite de l'afficheur.



- Utilisez [◀][▶] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
- Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour fixer la valeur.

- Pressez [EXIT] et retourner en page PATCH Play.
Un symbole (*) apparaîtra à gauche du groupe de performance pour indiquer que les réglages ont été modifiés.

* Si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez un autre patch alors que le symbole "*" est affiché, les réglages modifiés dans le patch seront perdus. Si vous désirez les conserver, utilisez la procédure d'écriture (→p. 56)

* Après l'étape 3, vous pouvez presser [F6] (Palette) pour visualiser les réglages des 4 tones en un seul écran. Cela vous permet de comparer les réglages de chaque tone pendant que vous faites les réglages (→p. 78)

■ Pour chaque instrument de percussion d'un ensemble rythmique

Volume (commande de volume)

Spécifie si les messages de volume seront reçus (ON) ou non (OFF).

Pan (Pan control switch)

Détermine comment les messages de panoramique seront reçus.

- OFF : les messages de panoramique ne seront pas reçus.
- CONTINUOUS : les messages de panoramique seront reçus à tout moment pour changer l'emplacement stéréo du son.
- KEY-ON : l'emplacement stéréo spécifié sera obtenu lorsqu'une note sera produite. Si un message de panoramique est reçu tandis qu'une note joue, le panoramique ne changera pas tant que la prochaine touche ne sera pas pressée. Dans ce cas, le nouveau réglage de panoramique ne s'appliquera donc qu'à la note suivante, le panoramique de la note en cours n'étant pas affecté.

Hold-1 (Hold 1 control switch)

Détermine si les messages de sustain hold-1 seront reçus (ON) ou non (OFF).

* Si le mode d'enveloppe (dans la même page) est réglé sur NO-SUS, ce réglage est ignoré. (→p. 96)

- Sélectionnez l'ensemble rythmique que vous désirez utiliser et accédez à la page RHYTHM Play (→p. 17).

- Pressez [F5] (Key Ctl). La page Control Param apparaîtra.

- Utilisez [E]—[H] pour sélectionner le son d'instrument de percussion (la note) pour lequel vous désirez faire le réglage.

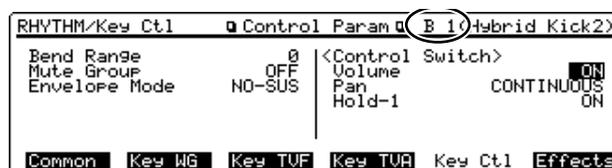
[E] : sélectionne une note une octave au-dessous de la note sélectionnée.

[F] : sélectionne une note un demi-ton au-dessous de la note sélectionnée.

[G] : sélectionne une note un demi-ton au-dessus de la note sélectionnée.

[H] : sélectionne une note une octave au-dessus de la note sélectionnée.

La touche (le nom de note) s'affichera en haut à droite de l'écran.



* Vous pouvez également presser une touche sur un clavier MIDI connecté afin de sélectionner le son d'instrument de percussion (la note). Dans ce cas, vous devez régler Rhythm Edit Key (page Setup [SYSTEM]→[F1] (Setup)) sur PNL&MIDI. Avec les réglages d'usine, c'est le cas (→p. 90)

- Utilisez [◀][▶] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.

- Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour fixer la valeur.

- Pressez [EXIT] pour retourner en page RHYTHM Play.

Un symbole (*) apparaîtra à gauche du groupe d'ensemble rythmique pour indiquer que les réglages ont été modifiés.

* Si vous éteignez l'appareil ou sélectionnez un autre ensemble rythmique alors que le symbole "*" est affiché, les réglages modifiés dans la performance seront perdus. Si vous désirez les conserver, utilisez la procédure d'écriture (→p. 56)

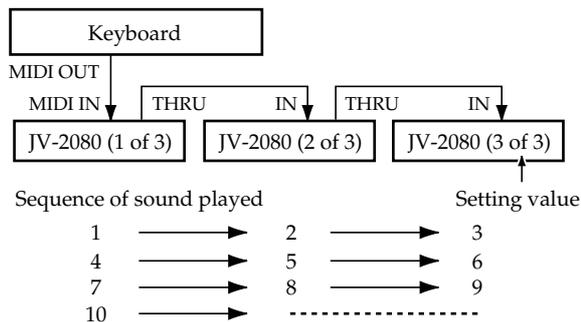
* Pour des détails sur la page Control Param et les autres éléments à régler, →p. 96.

Connexion des deux JV-2080 ou plus pour augmenter la polyphonie

Stack

La fonction Stack ou empilage permet à plusieurs unités JV-2080 d'être connectées pour augmenter la polyphonie disponible. Jusqu'à 8 unités peuvent ainsi être connectées.

Usage with Three Connected Units



Si elle est sur OFF, la fonction Stack n'opère pas et chaque JV-2080 essaie de produire tous les messages de note qu'il reçoit.

*La fonction Stack n'agit pas pour les patches pour lesquels Key Assign est réglé sur SOLO ou le commutateur <Portamento>Switch est sur ON (page Common Control [PATCH]→[F1] (Common)→[F2] (Control)), ou pour les ensembles rythmiques. Les patches pour lesquels Key Assign est sur SOLO ou ceux dont le commutateur <Portamento>Switch est sur ON seront produits par le premier JV-2080 et les ensembles rythmiques seront produits par le second JV-2080.

1. Pressez [SYSTEM] pour allumer l'indicateur.
2. Pressez [F3] (MIDI). la page MIDI Param 1 apparaîtra.
Si la page MIDI Param 2 page apparaît, pressez [F3] (MIDI) une fois encore.



3. Utilisez [◀][▶] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
4. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour fixer la valeur.

5. Pressez [EXIT] pour retourner en page Play

Sélection des messages MIDI

Lorsque des messages MIDI sont utilisés pour piloter le JV-2080, les deux fonctions suivantes vous permettent de sélectionner les messages MIDI qui seront utilisés.

■ Sélection des messages MIDI qui piloteront le volume

Volume (source de commande de volume)

Détermine les messages MIDI qui piloteront le volume du patch ou de la partie.

- VOLUME : Volume (commande 7)
- VOL&EXP : Volume (commande 7) et expression (commande 11)

■ Sélection des messages MIDI qui piloteront l'aftertouch

Aftertouch (source de commande d'aftertouch)

Détermine les types de message d'aftertouch qui appliqueront l'effet d'aftertouch

- CHANNEL : Aftertouch par canal qui applique le même effet à toutes les touches
- POLY : Aftertouch polyphonique qui s'applique indépendamment à chaque touch
- CH&POLY : à la fois aftertouch par canal et aftertouch polyphonique

1. Pressez [SYSTEM] pour allumer l'indicateur.
2. Pressez [F4] (Control). La page Control Source apparaîtra.

Si la page Control Assign page apparaît, pressez [F4] (Control) une fois encore.



-
3. Utilisez [◀] [▶] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
 4. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour fixer la valeur.
 5. Pressez [EXIT] pour retourner en page Play

** Pour des détails sur les autres éléments réglables de la page Control Source, référez-vous à "Emploi des commandes MIDI pour créer des changements en temps réel du son" →p. 106, 109 (Hold, Peak), et "Synchronisation de la fréquence du LFO sur l'horloge (Tempo) " →p. 112 et "Synchronisation du temps de retard sur l'horloge (Tempo) " →p. 122 (Tap).*

Réglages généraux et contrôle du statut

Faire les réglages généraux

Les quatre réglages généraux suivants peuvent être faits.

■ Contraste de l'afficheur

LCD Contrast

Ajuste le contraste (la brillance de l'afficheur). Des réglages plus élevés rendront l'écran plus sombre.

■ Maintien des notes lors de la sélection des patches ou d'un ensemble rythmique

Patch Remain (maintien de patch)

Détermine si les notes en cours continueront à jouer lorsque vous sélectionnez un autre patch ou ensemble rythmique.

■ Statut de mise sous tension

Power Up Mode

Détermine le statut du JV-2080 à la mise sous tension

LAST-SET : le JV-2080 retrouvera le statut qu'il avait à l'extinction.

DEFAULT : Le patch USER:001 sera prêt à jouer.

■ Jeu de caractères affichés

Character Style

Détermine le style des grands caractères qui s'afficheront dans différentes pages Play (affichages de groupe, de numéro ou de nom).

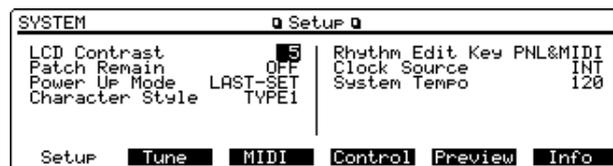
TYPE 1: caractères gras à espacement constant

TYPE 2: caractères maigres à espacement constant

TYPE 3: caractères gras à espacement proportionnel

TYPE 4: caractères maigres à espacement proportionnel

1. Pressez [SYSTEM] pour allumer son indicateur.
2. Pressez [F1] (Setup). La page Setup apparaîtra.



3. Utilisez [◀][▶] pour amener le curseur sur l'élément que vous désirez régler.
4. Tournez la molette VALUE ou pressez [INC][DEC] pour fixer la valeur.
** Si vous faites une erreur, pressez [UNDO] et la valeur active quand le curseur a été amené sur ce paramètre sera restaurée.*
5. Pressez [EXIT] pour retourner en page Play

Contrôle du statut

Vous pouvez contrôler le statut d'installation des cartes d'extension d'onde, le nom de la carte DATA insérée et le niveau des piles internes des deux cartes.

■ Statut d'installation des cartes d'extension d'onde

<Expansion>A—H

(nom des cartes d'extension A—H)

Le nom des cartes d'extension d'onde installées dans les emplacements A—H s'affichera. Les emplacements sans carte installée indiqueront "-----".

■ Nom de carte de données

<Data Card> (nom de la carte de données)

Le nom de la carte de données insérées dans sa fente sera affiché. Si aucune carte n'est insérée, cela indiquera "-----".

* Lorsque l'une des cartes DATA suivantes est insérée, les parenthèses () indiqueront le type de carte DATA.

- une carte DATA non formatée
→ (unknown type)
- une carte DATA formatée par un autre instrument de la série JV
→ (JV80 type)
- une carte de bibliothèque sonore
→ (JV80 type)

■ Statut des piles

<Battery Check>Internal (pile interne)

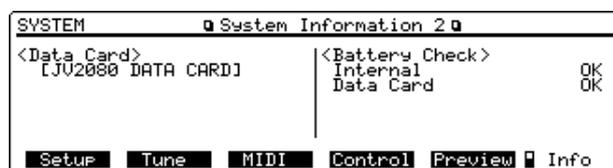
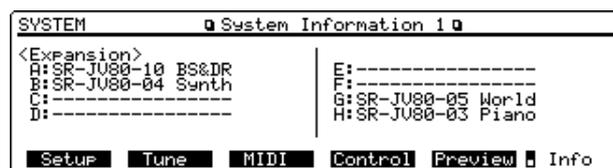
Le JV-2080 contient une pile qui conserve les données de la mémoire interne. Si cet affichage indique OK, la pile est en bon état. Si l'afficheur indique low, la tension de la pile est faible et vous devez contacter un service de maintenance pour obtenir son remplacement dès que possible.

<Battery Check>Data Card (pile de carte DATA)

Une carte DATA (optionnelle) contient une pile qui conserve les données de la carte. Si cet affichage indique OK, la pile est en bon état. Si l'afficheur indique low, la tension de la pile est faible. Pour le remplacement de la pile, référez-vous au mode d'emploi de votre carte DATA.

* Comme des pertes de donnée peuvent se produire lorsque la pile de la carte DATA est remplacée, vous devez sauvegarder les données de la carte dans le groupe USER du JV-2080 (→p. 56) ou dans un séquenceur MIDI externe (→p. 58) avant de remplacer la pile de la carte ou bien encore, vous devez remplacer la pile de la carte quand celle-ci est insérée dans un JV-2080 allumé.

1. Pressez [SYSTEM] pour allumer l'indicateur.
2. Pressez [F6] (Info). La page System Information 1 page ou System Information 2 apparaîtra.
Chaque fois que vous pressez [F6] (Info), les deux pages alternent.

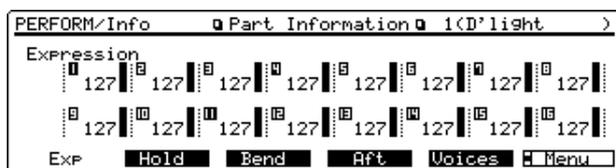
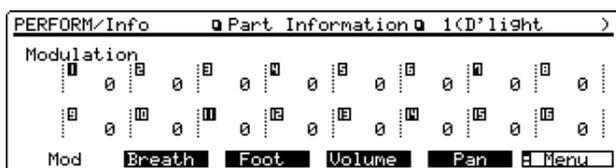


3. Pressez [EXIT] plusieurs fois pour retourner en page Play.

■ Statut de réception MIDI pour les parties d'une performance ou du système GM

Vous pouvez visualiser les statuts de réception MIDI de chaque commande pour chaque partie d'une performance ou du système GM. C'est une méthode pratique pour vérifier si la source sonore répond correctement aux procédures demandées depuis un appareil MIDI externe.

1. Pressez [PERFORM] pour accéder à la page PERFORM Play, ou tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [PERFORM] pour accéder à la page GM Play.
2. Pressez [F6] (Info). La page Part Information apparaîtra.



3. Pressez [F6] (Menu) plusieurs fois pour changer le menu et pressez [F1]—[F5] pour accéder aux pages des différents messages MIDI.

La page Part Information est organisée en trois menus pour les performances et en deux menus pour le système GM.

Modulation	[F1] (Mod)
Souffle	[F2] (Breath)
Pédale	[F3] (Foot)
Volume	[F4] (Volume)
Panoramique	[F5] (Pan)
Expression	[F1] (Exp)
Hold-1 (sustain)	[F2] (Hold)
Pitch Bend	[F3] (Bend)
Aftertouch par canal	[F4] (Aft)
Voix (nombre de voix)	[F5] (Voices)

*Voice (nombre de voix indiquera "(rest 0) *" lorsqu'exactement 64 voix sont produites et "(rest 0) **" lorsque plus de 64 voix ont été demandées.

Performance uniquement

Commande système 1 [F1] (Sys 1)

Les messages MIDI spécifiés pour la commande 1 de système ([SYSTEM]→[F4] (Control))

Commande système 2 [F2] (Sys 2)

Les messages MIDI spécifiés pour la commande 2 de système ([SYSTEM]→[F4] (Control))

4. Pressez [EXIT] pour retourner en page Play.

Chapitre 4.

Appendices

Liste des fonctions par affichage146

Comment est organisé le JV-2080	146
Performance ([PERFORM])	148
Patch ([PATCH])	149
Ensemble rythmique ([RHYTHM])	150
Système GM (General MIDI) ([SHIFT]+[PERFORM]).....	151
Système ([SYSTEM])	152
Utility ([UTILITY])	153

Mauvais fonctionnement.....154

Message d'erreur.....156

Liste des paramètres.....158

Performance	158
Patch	160
Ensemble rythmique.....	164
Système GM (General MIDI).....	166
EFX	168
Système.....	173

Réglages d'usine.....175

Performances	175
Patches	176
Ensembles rythmiques	180
Formes d'onde	182

Équipement MIDI.....184

Tableau d'équipement MIDI.....195

Caractéristiques

Index.....197

Information

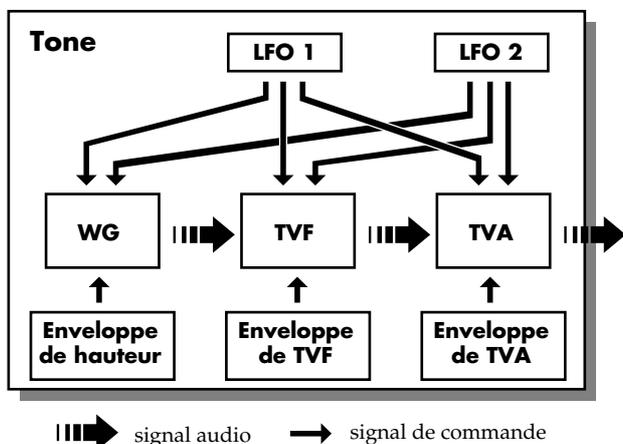
Liste des fonctions par écran

Organisation du JV-2080

Le JV-2080 utilise 4 unités de données sonores : les tones, patches, ensembles rythmiques et performances.

■ Tone

Dans le JV-2080, les tones sont la plus petite unité de son. Toutefois, il n'est pas possible de faire jouer un tone tout seul. Le patch est l'unité de son qui peut être joué, et les tones sont les blocs constitutifs de base qui forment le patch. Les tones consistent en cinq éléments décrits ci-dessous.



WG (Wave generator)

Ce générateur d'onde détermine la forme d'onde PCM qui est la base du son et détermine comment la hauteur du son changera.

La JV-2080 a 448 formes d'onde différentes (INT-A: 255 et INT-B: 193). (Réglages d'usine "Formes d'onde" →p. 182). Tous les patches contenus dans le JV-2080 sont constitués d'une combinaison de tones. créés eux-mêmes à partir de ces formes d'onde

TVF (Time variant filter)

Ce filtre détermine comment les caractéristiques fréquentielles du son changeront.

TVA (Time variant amplififier)

Cet amplificateur détermine comment le volume et le panoramique changeront.

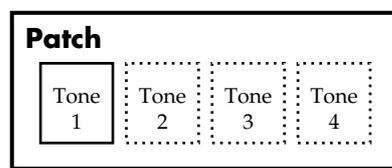
Enveloppe

L'enveloppe détermine comment les changements se produiront au cours du temps. Il y a des enveloppes indépendantes pour la hauteur (pitch), le filtre (TVF) et le volume (TVA). Par exemple, si vous désirez modifier la façon dont le son attaque ou chute au cours du temps, vous devez ajuster l'enveloppe de TVA.

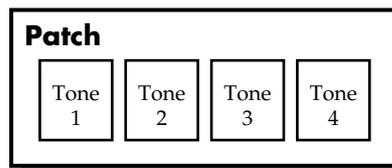
LFO (Low frequency oscillator)

Cet oscillateur basse fréquence crée des changements cycliques (modulation). Il y a deux LFO et le WG (pour la hauteur), le TVF (pour le filtre) et le TVA (pour le colume) peuvent se voir appliquer des effets par les LFO. Quand un LFO s'applique à la hauteur du WG, un effet vibrato est produit. Quand un LFO s'applique à la fréquence de coupure du TVF, un effet wah-wah est produit. Quand un LFO s'applique au volume du TVA, un effet tremolo est produit.

Dans le JV-2080, les sons dont vous jouez normalement sont appelés des "patches". Chaque patch peut être constitué de jusqu'à 4 "tones".



Example 1: A Patch consisting of only one Tone (Tones 2—4 are turned off).



Example 2: A Patch consisting of four Tones.

En commutant on/off les tones, vous pouvez déterminer quels tones jouent réellement (→p. 71)

Vous pouvez également déterminer comment les tones 1 et 2 et les tones 3 et 4 seront combinés en interne (Structure). (→p. 74)

■ Ensemble rythmique

Un ensemble rythmique est une collection de sonorités d'instruments de percussion. Lorsque vous jouez d'un clavier MIDI connecté au JV-2080, chaque touche déclenchera un son d'instrument de percussion différent.

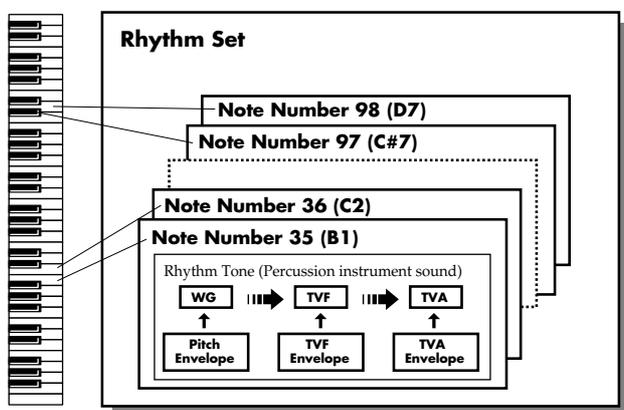
Chaque instrument de percussion est constitué des quatre éléments suivants. (Pour des détails, référez-vous aux explications données pour le tone.)

WG (Wave generator)

TVF (Time variant filter)

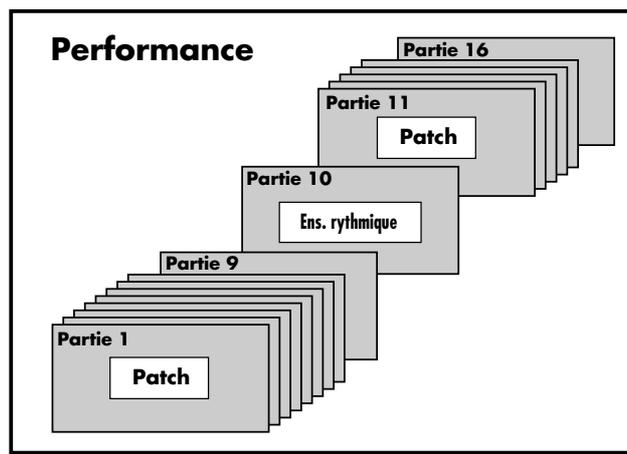
TVA (Time variant amplifler)

Enveloppe



■ Performance

Une enveloppe a 16 parties auxquelles 15 patches et un ensemble rythmique (fixé à la partie 10) sont assignés. Comme une performance peut traité simultanément 16 sons différents, elle vous permet de jouer en même temps de plusieurs patches (superposition) ou de jouer de différents patches dans différentes zones du clavier (split), ainsi que de créer des orchestrations.



Performance ([PERFORM])

* Les réglages de performance sont marqués par “*”. Les éléments non marqués correspondent aux réglages pour chaque partie.

[F1] (Common)

- * Nom de la performance (→p. 59)
- * Horloge de la performance (tempo) (→p. 110—123)

[F2] (K.Range)

- Tessiture (→p. 66)

[F3] (Part)

- Sélection de patch / Volume / Panoramique / Hauteur / Polyphonie (→p. 66)

[F4] (MIDI)

- Réglages relatifs au MIDI (→p. 67)

[F5] (Effects)

- [F1] (General) Structure de l'unité d'effet (→p. 28)
- [F2] (EFX Prm) * Type d'EFX (→p. 33)
- [F3] (EFX Ctl) * Emploi des commandes MIDI pour modifier les réglages d'EFX (→p. 104)
- [F4] (Chorus) * Chorus (→p. 53)
- [F5] (Reverb) * Reverb (→p. 54)

[F6] (Info)

- Vérifiez le statut de réception MIDI (→p. 143)

* Chaque fois que [F6] (Menu) est pressée, la fonction de f [F1]—[F5] changera

- [F1] (Mod) Modulation
- [F2] (Breath) Souffle
- [F3] (Foot) Pédale
- [F4] (Volume) Volume
- [F5] (Pan) Panoramique

- [F1] (Exp) Expression
- [F2] (Hold) Sustain
- [F3] (Bend) Pitch bend
- [F4] (Aft) Aftertouch par canal
- [F5] (Voices) Nombre de voix

- [F1] (Sys 1) Messages MIDI déterminés par la la commande de système 1
- [F2] (Sys 2) Messages MIDI déterminés par la la commande de système 2

Patch ([PATCH])

* Les réglages de patch sont marqués par “*”. Les éléments non marqués correspondent aux réglages pour chaque tone.

[F1] (Common)

[F1] (General)	* Nom du patch / Volume / Pan. / Pitch bend / Catégorie / Transposition / Horloge (tempo) etc.	(→p. 72)
[F2] (Control)	* Comment le patch sonnera / Portamento / Emploi des comm. MIDI pour modifier les régl. de tone	(→p. 73) (→p. 106)
[F3] (Struct)	* Structure interne du tone	(→p. 74)
[F4] (K.Range)	Tessiture	(→p. 76)
[F5] (V.Range)	Réglage de plage dynamique	(→p. 76)

[F2] (WG)

[F1] (WG Prm)	Sél. d'onde / Tone on/off / Delay etc.	(→p. 79)
[F2] (Pitch)	Hauteur	(→p. 82)
[F3] (Pch Env)	Enveloppe de hauteur	(→p. 82)

[F3] (TVF)

[F1] (TVF Prm)	Utilisation du filtre pour modifier la brillance	(→p. 83)
[F2] (TVF Env)	Enveloppe de TVF	(→p. 84)

[F4] (TVA)

[F1] (TVA Prm)	Volume / Panoramique	(→p. 85)
[F2] (TVA Prm)	Enveloppe de TVA	(→p. 85)

[F5] (LFO&Ctl)

[F1] (LFO 1)	Appliquer du vibrato ou trémolo	(→p. 86)
[F2] (LFO 2)	Appliquer du vibrato ou trémolo	(→p. 86)
[F3] (Control)	Emploi des comm. MIDI pour modifier les régl. de tone	(→p. 106)
[F4] (Ctrl Sw)	Comment les messages MIDI sont reçus	(→p. 88)

[F6] (Effects)

[F1] (General)	Structure de l'unité d'effet	(→p. 25)
[F2] (EFX Prm)	* Type d'EFX	(→p. 33)
[F3] (EFX Ctl)	* Emploi des comm. MIDI pour modifier les régl. d'EFX	(→p. 104)
[F4] (Chorus)	* Chorus	(→p. 53)
[F5] (Reverb)	* Reverb	(→p. 54)

Ensemble rythmique ([RHYTHM])

* Le symbole * montre un réglage d'ensemble rythmique. Les éléments non marqués correspondent à des réglages pour chaque son d'instrument de percussion.

* Le symbole # indique un élément qui affecte les réglages de performance dans l'aire temporaire.

* [F2] (Key WG)—[F4] (Key TVA) alterneront entre deux pages chaque fois qu'elles seront pressées.

[F1] (Common)

* Nom de l'ensemble rythmique (→p. 59)

[F2] (Key WG)

Sélection d'onde / Son d'inst. de percussion on/off / Hauteur etc. (→p. 92)

Enveloppe de hauteur (→p. 93)

[F3] (Key TVF)

Utilisation du filtre pour modifier la brillance (→p. 94)

Enveloppe de TVF (→p. 94)

[F4] (Key TVA)

Volume / Panoramique (→p. 95)

Enveloppe de TVA (→p. 95)

[F5] (Key Ctl)

Pitch bend / Exclusion / (→p. 96)

Créer des sons à chute naturelle / Réception de message MIDI

[F6] (Effects)

[F1] (General) Structure de l'unité d'effet (→p. 32)

[F2] (EFX Prm) # Type d'effet (→p. 33)

[F3] (EFX Ctl) # Emploi des comm. MIDI pour modifier les régl. d'EFX (→p. 104)

[F4] (Chorus) # Chorus (→p. 53)

[F5] (Reverb) # Reverb (→p. 54)

Systeme GM (General MIDI) ([SHIFT]+[PERFORM])

* Le symbole * indique des réglages de système GM. Les éléments non marqués correspondent à des réglages pour chaque partie.

[F4] (Part)

Sélection de patch / Volume / Panoramique / Hauteur (→p. 127)

[F5] (Effects)

[F1] (General)	Structure de l'unité d'effet	(→p. 32)
[F2] (EFX Prm)	* Type d'EFX	(→p. 33)
[F3] (EFX Ctl)	* Emploi des comm. MIDI pour modifier les régl. d'EFX	(→p. 104)
[F4] (Chorus)	* Chorus	(→p. 53)
[F5] (Reverb)	* Reverb	(→p. 54)

[F6] (Info)

Vérifiez le statut de réception MIDI (→p. 143)

* Chaque fois que [F6] (Menu) est pressé, la fonction de [F1]—[F5] changera.

[F1] (Mod)	Modulation
[F2] (Breath)	Souffle
[F3] (Foot)	Pédale
[F4] (Volume)	Volume
[F5] (Pan)	Panoramique
[F1] (Exp)	Expression
[F2] (Hold)	Sustain
[F3] (Bend)	Pitch bend
[F4] (Aft)	Aftertouch par canal
[F5] (Voices)	Nombre de voix

Systeme ([SYSTEM])

* Les réglages de système sont des réglages communs à la totalité du JV-2080.

* [F3] (MIDI), [F4] (Control) et [F6] (Info) alterneront entre deux pages chaque fois qu'ils seront pressés.

[F1] (Setup)

Réglages généraux	(→p. 142)
Comment les sons d'instruments de percussion seront sélectionnés	(→p. 90)
Horloge (tempo)	(→p. 111—123)

[F2] (Tune)

Accord	(→p. 98)
--------	----------

[F3] (MIDI)

Canal de réception MIDI du patch	(→p. 16, 135)
Emploi des messages MIDI pour sélectionner les performances	(→p. 21, 136)
Connecter deux JV-2080 ou plus pour augmenter la polyphonie	(→p. 140)
Numéro d'identification d'appareil et comm. généraux de transm./récept.	(→p. 136)

[F4] (Control)

Messages MIDI (commandes MIDI)	(→p. 105, 107)
Hold the changes produced by MIDI controllers	(→p. 106, 109)
Messages MIDI utilisés quand des intervalles de pression d'une pédale déterminent le tempo	(→p. 112, 122)
Messages MIDI qui changent le volume	(→p. 140)
Message MIDI qui appliquent l'aftertouch	(→p. 140)

[F5] (Preview)

Sélectionne la méthode précédente	(→p. 23)
-----------------------------------	----------

[F6] (Info)

Vérifie le statut de la carte d'installation d'onde	(→p. 143)
Vérifie le nom de la carte DATA	(→p. 143)
Vérifie la pile	(→p. 143)

Utility ([UTILITY])

* Chaque fois que [F6] (Menu) est pressé, <Menu 1>—<Menu3> alterneront.

* Quand le système GM est sélectionné, les éléments suivants seront sélectionnés.

<Menu 1> [F1] (Write), [F4] (Xfer), et [F5] (Protect)

<Menu 2> [F1] (Card)

<Menu 1>

[F1] (Write)

Sauvegarde d'un son que vous avez créé

Sauvegarde en mémoire interne (→p. 56)

Sauvegarde sur une carte DATA (→p. 58)

[F2] (Copy)

Copies les réglages de donnée d'un son

Performance Partie (→p. 68)

Effet (→p. 55)

Nom (→p. 60)

Patch Tone (→p. 89)

Effet (→p. 55)

Nom (→p. 60)

Ens. rythmique Son d'instrument de percussion (→p. 97)

Nom (→p. 60)

Système GM Effet (→p. 55)

[F3] (Init)

Initialisation du son sélectionné

Régler les données aux valeurs standards (→p. 63, 100)

Restaurer aux réglages d'usine pour les données du groupe USER (→p. 60, 100)

Initialisation du système GM (→p. 128)

[F4] (Xfer)

Transmission de donnée

Transmission (sauvegarde) vers un appareil MIDI externe (→p. 58, 129)

Transmission vers une carte DATA (→p. 130)

Transmission en mémoire interne (→p. 131)

[F5] (Protect)

Interdiction d'écrire en mémoire interne (→p. 61)

<Menu 2>

[F1] (Card)

Réglages relatifs à la carte DATA

[F1] (Format) Formater une carte (→p. 10)

[F2] (Rename) Modifier le nom (→p. 11)

[F3] (Copy) Transmission entre carte DATA et mémoire interne (→p. 132)

[F4] (Swap) Echange entre carte DATA et mémoire interne (→p. 133)

<Menu 3>

[F1] (Factory)

Retour de tous les réglages aux valeurs d'usine (→p. 101)

Mauvais fonctionnement

Si aucun son ne peut être entendu ou si l'unité ne fonctionne pas comme vous le souhaitez, vérifiez d'abord les points suivants. Si cela ne résoud pas le problème, contactez votre revendeur ou un service de maintenance Roland le plus proche

Pas de son

Le volume est-il baissé?

→ Vérifiez le bouton VOLUME et les réglages de volume du couple ampli/mixeur connecté, etc.

Les connexions ont-elles été faites correctement?

→ S'il y a du son dans les écouteurs, il est possible que les câbles de connexion soient endommagés ou que l'ampli ou la table de mixage ne fonctionne pas bien. Vérifiez les câbles de connexion et les autres appareil une fois encore.

Le canal de réception MIDI est-il correct?

→ Assurez-vous que le canal MIDI de transmission de l'appareil connecté corresponde au canal de réception du JV-2080. (→p. 16)

Les réglages de niveau de tone, patch et partie sont-ils excessivement bas?

→ Vérifiez les réglages de niveau de chaque tone, patch et partie (Tone →p. 85, Patch →p. 72, Partie →p. 67)

Des tones ou des parties sont-ils désactivés?

→ Vérifiez le statut On/Off de chaque tone et partie (Tone →p. 71, Partie →p. 64)

Les réglages de tessiture sont-ils corrects?

→ Vérifiez les réglages de tessiture de chaque tone et partie (Tone →p. 76, Partie →p. 66)

Le volume a-t-il été baissé par des messages de volume/expression reçus d'un appareil externe?

→ Le volume reviendra à la normale lorsque vous rallumerez l'appareil. Lorsqu'une performance ou un ensemble rythmique a été sélectionné, le statut de réception pour chaque type de message peut être visualisé dans l'écran Part Information (→p. 143)

Les réglages d'effet sont-ils corrects?

→ Vérifiez les réglages tels qu'Effect On/Off (→p. 25, 125), et balance et niveau d'effet (→p. 33—55).

Les réglages d'assignation de sortie sont-ils corrects?

→ Vérifiez les réglages Output Assign et EFX Output Assign (→p.25—32)

Impossible de sélectionner des patches

[RX] est-il sur On?

→ Quand [RX] est sur On en page PATCH Play, [A]—[H] (PART SELECT [1/9]—[8/16]) agissent comme des boutons qui changent le canal MIDI (→p. 16) Réglez [RX] sur off.

Impossible de sélectionner des performances

[RX] est-il sur On?

→ Quand [RX] est sur On en page PATCH Play, [A]—[H] (PART SELECT [1/9]—[8/16]) agissent comme des boutons qui commutent on/off les parties (→p. 64) Réglez [RX] sur off.

Impossible de sélectionner la partie pour laquelle faire les réglages

[RX] est-il sur On?

→ Quand [RX] est sur On dans les différentes pages de réglage de performance, [A]—[H] (PART SELECT [1/9]—[8/16]) agissent comme des boutons qui commutent on/off les parties (→p. 64) Réglez [RX] sur off

La hauteur est incorrecte

Le réglage Master Tune est-il correct?

→ Vérifiez le réglage (→p. 98)

Scale Tune est-il sélectionné?

→ Vérifiez le réglage (→p. 98)

Les réglages de hauteur pour chaque tone et chaque partie sont-ils corrects?

→ Vérifiez chaque réglage (Tone →p. 82, Partie →p. 67)

Des messages de pitch bend reçus d'un appareil externe ont-ils bloqués la hauteur?

→ La hauteur retournera à la normale à la mise sous tension. Si une performance ou un ensemble rythmique est sélectionné, la page Part information vous permet de vérifier le statut de réception de chaque type de message (→p. 143).

Les effets ne s'appliquent pas

[EFX], [CHORUS], et [REVERB] sont-ils sur off?

→ Pressez le bouton correspondant pour allumer son indicateur (→p. 25, 125)

Les différents réglages d'effet sont-ils corrects?

→ Si les niveaux d'envoi à chaque effet sont à 0, les effets ne s'appliqueront pas. Vérifiez chaque réglage (→p. 26, 27, 29, 31, 32)

→ Même si le niveau d'envoi à chaque effet est au-dessus de 0, les effets ne s'appliqueront pas si les EFX Output Level, Chorus et Reverb Level sont à 0. Vérifiez chaque réglage. (→p. 26, 27, 30, 31)

→ Si Output Assign est réglé sur MIX, DIR1 ou DIR2, le son d'EFX ne sera pas produit. (→p. 27, 31)

→ Si Output Assign est réglé sur PAT-A—C pour chaque partie de la performance, le son sera produit en fonction des réglages Output Assign du patch (pour chaque tone) assigné à cette partie. Cela signifie que si Output Assign de chaque tone constituant le patch est réglé sur MIX, DIR1 ou DIR2, le réglage EFX s'affichera en page General pour PERFORM/Effects, mais le son EFX ne sera pas produit. (→p. 30)

Les messages MIDI ne sont pas correctement reçus

Les réglages du canal de réception et du commutateur de réception sont-ils corrects?

→ Vérifiez les réglages du canal MIDI de réception (→p. 135) et les différents commutateurs de réception des messages MIDI (→p. 136—139).

Les réglages de réception de système exclusif sont-ils corrects?

→ Pour recevoir des messages de système exclusif, le numéro d'identification de l'unité (Device ID) doit correspondre à celui de l'appareil émetteur et le commutateur de réception de système exclusif doit être sur On. (→p. 136) Aussi, si vous désirez réécrire des données dans le groupe USER, le commutateur de protection contre les messages exclusifs doit être sur Off. (→p. 61)

La page ROM Play est-elle affichée?

→ Quand la page ROM Play est affichée, les messages MIDI reçus d'un appareil externe sont ignorés.

Impossible d'employer une carte DATA

La carte DATA (M-512E, M-256E) a-t-elle été initialisée?

→ Une carte DATA non initialisée ne peut pas être employée. Accomplissez la procédure d'initialisation (→p. 10).

Utilisez-vous une carte non acceptée par le JV-2080?

→ Il n'est pas possible de lire le contenu d'une carte destinée aux séries JV (JV-2080/1080/1000/90/80/880). De plus, il n'est pas possible d'écrire des données sur une carte DATA formatée pour un appareil autre que le JV-2080 ou JV-1080.

Les données de morceau ne sont pas correctement reproduites

Lancez-vous la reproduction en cours de morceau?

→ Le début d'une séquence GM contient un message d'activation du système GM (GM System On). Dans certains cas, une séquence GM peut ne pas être correctement reproduite si ce message n'a pas été reçu.

Faites-vous reproduire des données de morceau au format GS?

→ Comme le JV-2080 est une source sonore compatible avec le système GM, il peut se produire que des données de morceau au format GS ne soient pas correctement jouées.

Messages d'erreur

Si une erreur est accomplie durant une procédure, ou si la procédure ne peut être effectuée comme spécifié, une fenêtre s'ouvre pour afficher brièvement un message d'erreur. Référez-vous à ce message d'erreur et suivez l'action recommandée.

Les messages d'erreur sont classés ci-dessous en ordre alphabétique.

● **Battery Low**

Cause:

La pile de sauvegarde interne (qui protège la mémoire du groupe USER) est trop faible.

Action:

Contactez votre revendeur ou un service de maintenance Roland pour faire remplacer cette pile.

● **Data Card Battery Low**

Cause:

La pile de la carte DATA est trop faible.

Action:

Lisez le mode d'emploi de votre carte DATA et remplacez cette pile (CR2016). (→p. 10)

● **Data Card Not Properly Formatted**

Cause:

Une carte DATA non formatée est insérée.

Action:

Accomplissez la procédure d'initialisation. (→p. 10)

Cause:

Une carte DATA appartenant à un autre appareil ou une carte DATA à lecture uniquement (carte de bibliothèque sonore de la série PN-JV80) est insérée.

Action:

Insérez une carte DATA compatible avec le JV-2080 sur laquelle des données doivent être écrites (M-512E, M-256E), et reprenez la procédure.

● **Data Card Not Ready**

Cause:

Il n'y a pas de carte DATA insérée dans la fente prévue à cet effet ou bien elle n'est pas enfoncée à fond.

Action:

Vérifiez que la carte DATA est correctement insérée.

● **Data Card Write Protected**

Cause:

Le commutateur de protection de la carte DATA est activé.

Action:

Désactivez la protection de la carte DATA et reprenez la procédure.

Cause:

Une carte DATA pour lecture uniquement (carte de bibliothèque sonore de la série PN-JV80) est insérée.

Action:

Insérez une carte DATA compatible avec le JV-2080 sur laquelle des données doivent être écrites (M-512E, M-256E), et reprenez la procédure.

● **Edited Patch or Rhythm Exists! Write?**

Cause:

Les réglages d'un patch ou d'un ensemble rythmique assigné à une partie de la performance que vous essayez de sauvegarder ont été modifiés.

Action:

Sauvegardez le patch ou l'ensemble rythmique dont les réglages ont été modifiés (→p. 57)

● **Edited Patch or Rhythm will be discarded. Sure?**

Condition:

Si vous sauvegardez la performance à cet instant, les réglages du patch ou de l'ensemble rythmique modifié seront perdus.

Action:

Si vous ne désirez pas conserver les réglages modifiés, pressez [F5] (OK) pour sauvegarder la performance. Si vous désirez les conserver, pressez [F6] (Cancel) pour interrompre la procédure de sauvegarde de la performance.

● **MIDI Buffer Full**

Cause:

Il a été reçu en un court instant plus de messages MIDI qu'il ne pouvait se permettre de traiter.

Action:

Réduisez la quantité de messages MIDI transmis.

● MIDI Communication Error

Cause:

Il y a un problème avec les connexions par câble MIDI.

Action:

Vérifiez que les câbles MIDI n'ont pas été déconnectés ou endommagés

● System Exclusive Message: Check Sum Error

Cause:

Un message exclusif reçu avait une valeur de checksum incorrecte

Action:

Vérifiez la valeur de checksum.

● System Exclusive Message: Data Card Not Ready

Cause:

Il n'y a pas de carte DATA insérée dans la fente prévue à cet effet ou bien elle n'est pas enfoncée à fond.

Action:

Vérifiez que la carte DATA est correctement insérée.

● System Exclusive Message: Data Card Write Protected

Cause:

Le commutateur de protection de la carte DATA est activé.

Action:

Désactivez la protection de la carte DATA et reprenez la procédure.

● System Exclusive Message: Improper Data Card

Cause:

Une carte DATA non formatée est insérée.

Action:

Accomplissez la procédure d'initialisation. (→p. 10)

Cause:

Une carte DATA appartenant à un autre appareil ou une carte DATA à lecture uniquement (carte de bibliothèque sonore de la série PN-JV80) est insérée.

Action:

Insérez une carte DATA compatible avec le JV-2080 sur laquelle des données doivent être écrites (M-512E, M-256E), et reprenez la procédure.

● System Exclusive Message: Receive Data Error

Cause:

Un message MIDI n'a pas pu être correctement reçu.

Action:

Si ce message apparaît répétitivement, il y a un problème avec le contenu des messages MIDI.

● System Exclusive Message: User Memory Write Protected

Cause:

Somme le réglage System Exclusive Message (page User Memory Protect [UTILITY] → [F5] (Protect)) est sur ON, il n'est pas possible de réécrire les données du groupe USER.

Action:

Réglez ce paramètre sur OFF et reprenez la procédure.

● User Memory Damaged

Cause:

Les données du groupe USER ont été endommagées.

Action:

Accomplissez la procédure de retour aux réglages d'usine (Factory Preset) pour restaurer les réglages d'usine (→p. 101)

● User Memory Write Protected: Write Protect ON

Cause:

Comme le réglage Write Operation (page User Memory Protect [UTILITY] → [F5] (Protect)) est sur ON, il n'est pas possible de sauvegarder de données dans le groupe USER.

Action:

Pressez [DEC] pour sélectionner "Write Protect OFF," puis pressez [F6] (OK) pour quitter cet afficheur et pressez [F6] (Execute) une fois encore pour exécuter la procédure de sauvegarde. (→p. 56)

Performance

[F1](Common)

Page Common ([PERFORM] → [F1](Common))

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur	
Performance Name	Nom de la performance	Caractères ASCII (max. 12)	(→p. 59)
Clock Source	Source d'horloge de la performance	PERFORM, SYSTEM	(→p. 110–123)
Performance Tempo	Tempo de la performance	20–250	(→p. 110–123)

[F2](K.Range)

Page Part Key Range Lower:Upper ([PERFORM] → [F2](K.Range)) (p. 66)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
1–16 Lower	Limite inf. de tessiture des parties 1–16	C-1–Upper
1–16 Upper	Limite sup. de tessiture des parties 1–16	Lower–G9
Switch	Commutateur de tessiture	OFF, ON

[F3](Part)

Page Part Param ([PERFORM] → [F3](Part)) (p. 66)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Patch Group	Groupe du patch	USER, CARD, PR-A, PR-B, PR-C, GM, PR-E, XP-A–XP-H
Patch Number	Número du patch	001–255
Part Level	Niveau de la partie	0–127
Part Pan	Panoramique de la partie	L64–0–63R
Coarse Tune	Accord grossier de la partie	-48–+48 semitone
Fine Tune	Accord fin de la partie	-50–+50 cent
Voice Reserve	Réserve de voix	0–64

[F4](MIDI)

Page Part MIDI ([PERFORM] → [F4](MIDI)) (p. 67)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Channel	Canal MIDI	1–16
Rx Switch	Commutateur de réception	OFF, ON
Rx Prog Chg Switch	Commutateur de réception de changement de prog.	OFF, ON
Rx Volume Switch	Commutateur de réception de volume	OFF, ON
Rx Hold-1 Switch	Commutateur de réception de sustain	OFF, ON

[F5](Effects)

Page General ([PERFORM] → [F5](Effects) → [F1](General)) (p. 28)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Output Assign	Assignment de sortie	MIX, EFX-A–C, DIR1, DIR2, PAT-A–C
Reverb Send Level	Niveau d'envoi à la reverb	0–127
Chorus Send Level	Niveau d'envoi au chorus	0–127
Mix/EFX Send Level	Niveau d'envoi en Mix/EFX	0–127
EFX Type	Type d'EFX	1–40
EFX Reverb Send Level	Niveau d'envoi d'EFX à la reverb	0–127
EFX Chorus Send Level	Niveau d'envoi d'EFX au chorus	0–127
EFX Output Level	Niveau de sortie d'EFX	0–127
EFX Output Assign	Assignment de sortie d'EFX	MIX, DIR 1, DIR 2
Chorus Level	Niveau de chorus	0–127
Chorus Output Assign	Assignment de sortie du chorus	MIX, REV, M+R
Reverb Level	Niveau de reverb	0–127
EFX-A–C Source	Source EFX-A–C	PERFORM, PART1–PART9, PART11–PART16

Page EFX Param ([PERFORM] → [F5](Effects) → [F2](EFX Prm)) (p. 33)

Référez-vous aux paramètres d'EFX (→p. 168—172).

Page EFX Control ([PERFORM] → [F5](Effects) → [F3](EFX Ctl)) (p. 104)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
EFX 1, 2 Control Source	Source de commande 1,2 d'EFX	1*
EFX 1, 2 Control Depth	Amplitude commande 1,2 d'EFX	-63—+63

1*: OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, PITCH BEND, AFTERTOUCH

Page Chorus ([PERFORM] → [F5](Effects) → [F4](Chorus)) (p. 53)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Level	Niveau de chorus	0—127
Rate	Vitesse du chorus	0—127
Depth	Amplitude du chorus	0—127
Pre-Delay	Pre delay	0—127
Feedback	Ré-injection dans le chorus	0—127
Output	Assignation de sortie du chorus	MIX, REVERB, MIX+REV

Page Reverb ([PERFORM] → [F5](Effects) → [F5](Reverb)) (p. 54)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Type	Type de reverb/delay	1*
Level	Niveau de reverb/delay	0—127
Time	Durée de reverb/delay	0—127
HF damp	Atténuation des hautes fréquences de reverb/delay	2*
Delay Feedback	Ré-injection dans le delay	0—127

1*: ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DLY

2*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

[F6](Info)

Page Part Information ([PERFORM] → [F6](Info) → [F1] — [F5]) (p. 143)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Modulation	Modulation	0—127
Breath	Souffle	0—127
Foot	Pédale	0—127
Volume	Volume	0—127
Pan	Panoramique	L64—0—63R
Expression	Expression	0—127
Hold-1	Sustain	0—127
Pitch Bend	Pitch Bend	-128—+127
Channel Aftertouch	Aftertouch par canal	0—127
Voices	Voix	0—64
System Control 1	Commande 1 de système	0—127
System Control 2	Commande 2 de système	0—127

Patch

[F1](Common)

Page Common General ([PATCH] → [F1](Common) → [F1](General)) (p. 72)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Patch Name	Nom du patch	ASCII Characters (max. 12)
Patch Level	Niveau du patch	0—127
Patch Pan	Panoramique du patch	L64—0—63R
Analog Feel	Amplitude de simulation analogique	0—127
Bend Range Up	Action du pitch bend vers le haut	0—+12
Bend Range Down	Action du pitch bend vers le bas	-48—0
Category	Catégorie du patch	1*
Octave Shift	Décalage d'octave	-3—+3
Stretch Tune Depth	Amplitude de courbe d'accord	OFF, 1—3
Voice Priority	Priorité des voix	LAST, LOUDEST
Clock Source	Source d'horloge du patch	PATCH, SYSTEM
Patch Tempo	Tempo du patch	20—250

1* NO ASSIGN, AC.PIANO, EL.PIANO, KEYBOARDS, BELL, Mallet, ORGAN, ACCORDION, HARMONICA, AC.GUITAR, EL.GUITAR, DIST.GUITAR, BASS, SYNTH BASS, STRINGS, ORCHESTRA, HIT&STAB, WIND, FLUTE, AC.BRASS, SYNTH BRASS, SAX, HARD LEAD, SOFT LEAD, TECHNO SYNTH, PULSATING, SYNTH FX, OTHER SYNTH, BRIGHT PAD, SOFT PAD, VOX, PLUCKED, ETHNIC, FRETTEd, PERCUSSION, SOUND FX, BEAT&GROOVE, DRUMS, COMBINATION

Page Common Control ([PATCH] → [F1](Common) → [F2](Control))

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Key Assign	Asignation du clavier	POLY, SOLO (→p. 73)
Legato Switch	Commutateur solo legato	OFF, ON (→p. 73)
Switch	Commutateur de portamento	OFF, ON (→p. 73)
Time	Durée de portamento	0—127 (→p. 73)
Type	Type de portamento	RATE, TIME (→p. 73)
Mode	Mode de portamento	NORMAL, LEGATO (→p. 73)
Start	Début de portamento	PITCH, NOTE (→p. 73)
Ctrl 1 Control Source	Source de commande 1	MODULATION (→p. 106)
Ctrl 1 Peak&Hold	Commande 1 peak&hold	OFF, HOLD, PEAK (→p. 106)
Ctrl 2, 3 Control Source	Source de commande 2,3	1* (→p. 106)
Ctrl 2, 3 Peak&Hold	Commande 2, 3 peak&hold	OFF, HOLD, PEAK (→p. 106)

1*: OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, PITCH BEND, AFTERTOUCH, LFO1, LFO2, VELOCITY, KEYFOLLOW, PLAYMATE

Page Structure ([PATCH] → [F1](Common) → [F3](Struct)) (p. 74)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Structure Type 1&2	Type de structure1&2	1—10
Booster 1&2	Gain du booster 1&2	0, +6, +12, +18
Structure Type 3&4	Type de structure 3&4	1—10
Booster 3&4	Gain du booster 3&4	0, +6, +12, +18

Page Tone Key Range Lower:Upper ([PATCH] → [F1](Common) → [F4](K.Range)) (p. 76)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Tone 1—4 Lower	Limite inférieure de tessiture des tones 1—4	C-1—Upper
Tone 1—4 Upper	Limite supérieure de tessiture des tones 1—4	Lower—G9

Page Tone Vel Range Lower:Upper:Fade ([PATCH] → [F1](Common) → [F5](V.Range)) (p. 76)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Tone 1—4 Lower	Limite inférieure de dynamique des tones 1-4	1—Upper
Tone 1—4 Upper	Limite supérieure de dynamique des tones 1-4	Lower—127
Tone 1—4 Fade	Fondu de dynamique des tones 1-4	0—127
Switch	Commutateur de dynamique	OFF, ON

[F2](WG)

Page Wave Param ([PATCH] → [F2](WG) → [F1](WG Prm)) (p. 79)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Wave Group	Groupe de l'onde	INT-A, INT-B, XP-A—XP-H
Wave Number	Numéro de l'onde	001—255
Wave Gain	Gain de l'onde	-6, 0, +6, +12
Tone Switch	Commutateur de tone	OFF, ON
FXM Switch	Commutateur FXM	OFF, ON
FXM Color	Couleur de FXM	1—4
FXM Depth	Amplitude de FXM	1—16
Mode	Mode de retard du tone	1*
Time	Temps de retard du tone	0—127, 0—880 (2*), 0—5000

1*: NORMAL, HOLD, PLAYMATE, CLOCK-SYNC, KEY-OFF-N, KEY-OFF-D, TEMPO-SYNC

2*: Quand le mode est réglé sur "CLOCK-SYNC" ou "TEMPO-SYNC" il est réglé comme valeur de note.



Page Pitch ([PATCH] → [F2](WG) → [F2](Pitch)) (p. 82)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Coarse Tune	Accord grossier	-48—+48 semitone
Fine Tune	Accord fin	-50—+50 cent
Random Pitch Depth	Amplitude de hauteur aléatoire	1*
Pitch Keyfollow	Asservissement au clavier de la hauteur	2*-

1*: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

2*: -100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200

Page Pitch Envelope ([PATCH] → [F2](WG) → [F3](Pch Env)) (p. 82)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Time 1—4	Durée d'enveloppe de hauteur 1—4	0—127
Level 1—4	Niveau d'enveloppe de hauteur 1—4	-63—+63
Envelope Depth	Amplitude d'enveloppe de hauteur	-12—+12
Velocity Sens	Sensibilité de l'enveloppe de hauteur	-100—+150
Velocity Time1	Sensibilité de la durée T1 à la dynamique	1*
Velocity Time4	Sensibilité de la durée T4 à la dynamique	1*
Time Keyfollow	Asservissement au clavier de la durée d'enveloppe	1*

*1: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

[F3](TVF)

Page TVF Param ([PATCH] → [F3](TVF) → [F1](TVF Prm)) (p. 83)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Filter Type	Type de filtre	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
Cutoff Frequency	Fréquence de coupure	0—127
Resonance	Résonance	0—127
Resonance Vel Sens	Sensibilité de la résonance à la dynamique	-100—+150
Cutoff Keyfollow	Asservissement au clavier de la fréq. de coupure	1*

1*: -100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200

Page TVF Envelope ([PATCH] → [F3](TVF) → [F2](TVF Env)) (p. 84)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Time 1—4	TVF: durée d'enveloppe 1—4	0—127
Level 1—4	TVF: niveau d'enveloppe 1—4	0—127
Envelope Depth	TVF: amplitude d'enveloppe	-63—+63
Velocity Curve	TVF: Courbe de dynamique de l'enveloppe	1—7
Velocity Sens	TVF: Sensibilité de l'enveloppe à la dynamique	-100—+150
Velocity Time1	TVF: Sensibilité de la durée T1 à la dynamique	1*
Velocity Time4	TVF: Sensibilité de la durée T4 à la dynamique	1*
Time Keyfollow	TVF: Asserv. au clavier de la durée d'enveloppe	1*

1*: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

[F4](TVA)

Page TVA Param ([PATCH] → [F4](TVA) → [F1](TVA Prm)) (p. 85)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Tone Level	Niveau du tone	0—127
Tone Pan	Panoramique du tone	L64—0—63R
Pan Keyfollow	Asserv. au clavier du panoramique	1*
Random Pan Depth	Amplitude de variation aléatoire du panoramique	0—63
Alternate Pan Depth	Amplitude de variation alternée du panoramique	L63—0—63R
Direction	Direction de pondération	LOWER, UPPER, LOW&UP, ALL
Position	Point de pondération	C-1—G9
Level	Niveau de pondération	1*

1*: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

Page TVA Envelope ([PATCH] → [F4](TVA) → [F2](TVA Env)) (p. 85)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Time 1—4	TVA: durée d'enveloppe 1—4	0—127
Level 1—3	TVA: niveau d'enveloppe 1—3	0—127
Velocity Curve	TVA: Courbe de dynamique de l'enveloppe	1—7
Velocity Sens	TVA: Sensibilité de l'enveloppe à la dynamique	-100—+150
Velocity Time1	TVA: Sensibilité de la durée T1 à la dynamique	1*
Velocity Time4	TVA: Sensibilité de la durée T4 à la dynamique	1*
Time Keyfollow	TVA: Asserv. au clavier de la durée d'enveloppe	1*

1*: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

[F5](LFO&Ctl)

Page LFO 1 Param ([PATCH] → [F5](LFO&Ctl) → [F1](LFO 1)) (p. 86)

Page LFO 2 Param ([PATCH] → [F5](LFO&Ctl) → [F2](LFO 2)) (p. 86)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Waveform	LFO : forme d'onde	TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, S&H, RND, CHS
Key Sync	LFO : synchronisation	OFF, ON
Rate	LFO : vitesse	0—127, 0—880 (1*)
Ext Sync	LFO : synchronisation externe	OFF, CLOCK
Fade Mode	LFO : mode de fondu	ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT
Delay Time	LFO : temps de retard	0—127
Fade Time	LFO : temps de fondu	0—127
Offset	LFO : décalage	-100, -50, 0, +50, +100
Pitch	Action sur la hauteur du LFO	-63—+63
Filter	Action sur le filtre du LFO	-63—+63
Level	Action du LFO sur le niveau	-63—+63
Pan	Action sur le panoramique du LFO	-63—+63

1*: Quand Ext Syncest réglé sur "CLOCK" il est réglé comme une valeur de note.

Page Control Param ([PATCH] → [F5](LFO&Ctl) → [F3](Control)) (p. 106)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
1 Common Source	Source de commande 1	MODULATION
2—3 Common Source	Source de commande 2—3	1*
1—3 Control Dest	Destination de commande 1—3	2*
1—3 Depth	Amplitude de commande 1—3	-63—+63

1*: OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, PITCH BEND, AFTERTOUCH, LFO1, LFO2, VELOCITY, KEYFOLLOW, PLAYMATE

2*: OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, MIX, CHO, REV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, pL1, pL2, L1R, L2R

Page Control Switch ([PATCH] → [F5](LFO&Ctl) → [F4](Ctrl Sw)) (p. 88)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Volume	Commutateur de commande de volume	OFF, ON
Pan	Commutateur de commande de panoramique	OFF, CONTINUOUS, KEY-ON
Pitch Bend	Commutateur de commande du pitch bend	OFF, ON
Hold-1	Commutateur de commande du sustain	OFF, ON
Redamper	Commutateur de commande de sustain tardif	OFF, ON

[F6](Effects)

Page General ([PATCH] → [F6](Effects) → [F1](General)) (p. 25)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Output Assign	Assignment de sortie	MIX, EFX, DIR1, DIR2
Reverb Send Level	Niveau d'envoi à la reverb	0—127
Chorus Send Level	Niveau d'envoi au chorus	0—127
Mix/EFX Send Level	Niveau d'envoi en Mix/EFX	0—127
EFX Type	Type d'EFX	1—40
EFX Reverb Send Level	EFX : niveau d'envoi à la reverb	0—127
EFX Chorus Send Level	EFX : niveau d'envoi au chorus	0—127
EFX Output Level	EFX : niveau de sortie	0—127
EFX Output Assign	EFX : assignation de sortie	MIX, DIR1, DIR2
Chorus Level	Niveau de chorus	0—127
Chorus Output Assign	Assignment de sortie du chorus	MIX, REV, M+R
Reverb Level	Niveau de reverb	0—127

Page EFX Param ([PATCH] → [F6](Effects) → [F2](EFX Prm)) (p. 33)

Référez-vous au paramètre EFX (p. 168—172).

Page EFX Control ([PATCH] → [F6](Effects) → [F3](EFX Ctl)) (p. 104)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
EFX 1, 2 Control Source	EFX : source de commande 1	1*
EFX 1, 2 Control Depth	EFX : amplitude de commande 1,2	-63—+63
EFX Ctrl Peak&Hold	EFX : commande peak&hold	OFF, HOLD, PEAK

1*: OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, PITCH BEND, AFTERTOUCH

Page Chorus ([PATCH] → [F6](Effects) → [F4](Chorus)) (p. 53)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Level	Niveau de chorus	0—127
Rate	Vitesse du chorus	0—127
Depth	Amplitude du chorus	0—127
Pre-Delay	Pre delay	0—127
Feedback	Ré-injection dans le chorus	0—127
Output	Assignment de sortie du chorus	MIX, REVERB, MIX+REV

Page Reverb ([PATCH] → [F6](Effects) → [F5](Reverb)) (p. 54)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Type	Type de reverb/delay	1*
Level	Niveau de reverb/delay	0—127
Time	Durée de reverb/delay	0—127
HF damp	Atténuation des hautes fréquences	2*
Delay Feedback	Ré-injection dans le delay	0—127

1*: ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DLY

2*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

Ensemble rythmique

[F1](Common)

Page Rhythm Set Name ([RHYTHM] → [F1](Common)) (p. 59)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Rhythm Set Name	Nom de l'ensemble rythmique	ASCII Character (max. 12)

[F2](Key WG)

Page Wave Page ([RHYTHM] → [F2](Key WG)) (p. 92)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Wave Group	Groupe de l'onde	INT-A, INT-B, XP-A—XP-H
Wave Number	Numéro de l'onde	001—255
Wave Gain	Gain de l'onde	-6, 0, +6, +12
Tone Switch	Commutateur de tone	OFF, ON
Coarse Tune	Accord grossier	C-1—G9
Fine Tune	Accord fin	-50—+50 cent
Random Pitch Depth	Amplitude de hauteur aléatoire	1*

1*: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

Page Pitch Envelope ([RHYTHM] → [F2](Key WG)) (p. 93)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Time 1—4	Durée d'enveloppe de hauteur 1—4	0—127
Level 1—4	Niveau d'enveloppe de hauteur 1—4	-63—+63
Envelope Depth	Amplitude d'enveloppe de hauteur	-12—+12
Velocity Sens	Sens. de l'enveloppe de hauteur à la dynamique	-100—+150
Velocity Time	Sensibilité de la durée d'env. de haut. à la dynamique	1*

1*: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

[F3](Key TVF)

Page TVF Param ([RHYTHM] → [F3](Key TVF)) (p. 94)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Filter Type	Type de filtre	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
Cutoff Frequency	Fréquence de coupure	0—127
Resonance	Résonance	0—127
Resonance Vel Sens	Sensibilité de la résonance à la dynamique	-100—+150

TVF Envelope Page ([RHYTHM] → [F3](Key TVF)) (p. 94)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Time 1—4	TVF : durée d'enveloppe 1—4	0—127
Level 1—4	TVF : niveau d'enveloppe 1—4	0—127
Envelope Depth	TVF : amplitude d'enveloppe	-63—+63
Velocity Sens	TVF : sensibilité de l'enveloppe à la dynamique	-100—+150
Velocity Time	TVF : sensibilité de la durée d'env. à la dynamique	1*

1*: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

[F4](Key TVA)

TVA Param Page ([RHYTHM] → [F4](Key TVA)) (p. 95)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Tone Level	Niveau de tone rythmique	0—127
Tone Pan	Panoramique du tone rythmique	L64—0—63R
Random Pan Depth	Amplitude de panoramique aléatoire	0—63
Alternate Pan Depth	Amplitude de panoramique alternée	L63—0—63R

Page TVA Envelope ([RHYTHM] → [F4](Key TVA)) (p. 95)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Time 1—4	TVF : durée d'enveloppe 1—4	0—127
Level 1—3	TVF : niveau d'enveloppe 1—3	0—127
Velocity Sens	TVF : sensibilité de l'enveloppe à la dynamique	-100—+150
Velocity Time	TVF : sensibilité de la durée d'env. à la dynamique	1*

1*: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

[F5](Key Ctl)

Page Control Param ([RHYTHM] → [F5](Key Ctl)) (p. 96)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Bend Range	Plage d'action du bender	0—12
Mute Group	Groupe d'exclusion	OFF, 1—31
Envelope Mode	Mode d'enveloppe	NO-SUS, SUSTAIN
Volume	Commutateur de commande de volume	OFF, ON
Pan	Commutateur de commande de panoramique	OFF, CONTINUOUS, KEY-ON
Hold-1	Commutateur de commande de sustain	OFF, ON

[F6](Effects)

Page General ([RHYTHM] → [F6](Effects) → [F1](General)) (p. 32)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Output Assign	Assignation de sortie	MIX, EFX, DIR1, DIR2
Reverb Send Level	Niveau d'envoi à la reverb	0—127
Chorus Send Level	Niveau d'envoi au chorus	0—127
Mix/EFX Send Level	Niveau d'envoi en Mix/EFX	0—127
EFX Type	Type d'EFX	1—40
EFX Reverb Send Level	EFX : niveau d'envoi à la reverb	0—127
EFX Chorus Send Level	EFX : niveau d'envoi au chorus	0—127
EFX Output Level	EFX : niveau de sortie	0—127
EFX Output Assign	EFX : assignation de sortie	MIX, DIR1, DIR2
Chorus Level	Niveau de chorus	0—127
Chorus Output Assign	Assignation de sortie du chorus	MIX, REV, M+R
Reverb Level	Niveau de reverb	0—127
EFX-A—C Source	Source d'EFX-A—C	PERFORM, PART1—PART9, PART11—PART16

Page EFX Param ([RHYTHM] → [F6](Effects) → [F2](EFX Prm)) (p. 33)

Référez-vous au paramètres d'EFX (p.168—172).

Page EFX Control ([RHYTHM] → [F6](Effects) → [F3](EFX Ctl)) (p. 104)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
EFX 1, 2 Control Source	EFX : source de commande 1	1*
EFX 1, 2 Control Depth	EFX : amplitude de commande 1,2	-63—+63

1*: OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, PITCH BEND, AFTERTOUCH

Page Chorus ([RHYTHM] → [F6](Effects) → [F4](Chorus)) (p. 53)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Level	Niveau de chorus	0—127
Rate	Vitesse du chorus	0—127
Depth	Amplitude du chorus	0—127
Pre-Delay	Pre delay	0—127
Feedback	Ré-injection dans le chorus	0—127
Output	Assignation de sortie du chorus	MIX, REVERB, MIX+REV

Page Reverb ([RHYTHM] → [F6](Effects) → [F5](Reverb)) (p. 54)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Type	Type de reverb/delay	1*
Level	Niveau de reverb/delay	0—127
Time	Durée de reverb/delay	0—127
HF damp	Atténuation des hautes fréquences	2*
Delay Feedback	Ré-injection dans le delay	0—127

1*: ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DLY

2*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

Systeme GM (General MIDI)

[F4](Part)

Page Part Param ([SHIFT] + [PERFORM] → [F4](Part)) (p. 127)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Patch Number	Numéro du patch GM	001—128
Part Volume	Volume de la partie	0—127
Part Pan	Panoramique de la partie	L64—0—63R
Coarse Tune	Accord grossier de la partie	-48—+48 semitone
Fine Tune	Accord fin de la partie	-50—+50 cent

[F5](Effects)

Page General ([SHIFT] + [PERFORM] → [F5](Effects) → [F1](General)) (p. 32)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Output Assign	Assignment de sortie	MIX, EFX, DIR1, DIR2
Reverb Send Level	Niveau d'envoi à la reverb	0—127
Chorus Send Level	Niveau d'envoi au chorus	0—127
Mix/EFX Send Level	Niveau d'envoi en Mix/EFX	0—127
EFX Type	Type d'EFX	1—40
EFX Reverb Send Level	EFX : niveau d'envoi à la reverb	0—127
EFX Chorus Send Level	EFX : niveau d'envoi au chorus	0—127
EFX Output Level	EFX : niveau de sortie	0—127
EFX Output Assign	EFX : assignation de sortie	MIX, DIR1, DIR2
Chorus Level	Niveau de chorus	0—127
Chorus Output Assign	Assignment de sortie du chorus	MIX, REV, M+R
Reverb Level	Niveau de reverb	0—127

Page EFX Param ([SHIFT] + [PERFORM] → [F5](Effects) → [F2](EFX Prm)) (p. 33)

Référez-vous aux paramètres d'EFX (p. 168—172)

Page EFX Control ([SHIFT] + [PERFORM] → [F5](Effects) → [F3](EFX Ctl)) (p. 104)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
EFX 1, 2 Control Source	EFX : source de commande 1	1*
EFX 1, 2 Control Depth	EFX : amplitude de commande 1,2	-63—+63

1*: OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, PITCH BEND, AFTERTOUCH

Page Chorus ([SHIFT] + [PERFORM] → [F5](Effects) → [F4](Chorus)) (p. 53)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Level	Niveau de chorus	0—127
Rate	Vitesse du chorus	0—127
Depth	Amplitude du chorus	0—127
Pre-Delay	Pre delay	0—127
Feedback	Ré-injection dans le chorus	0—127
Output	Assignment de sortie du chorus	MIX, REVERB, MIX+REV

Page Reverb ([SHIFT] + [PERFORM] → [F5](Effects) → [F5](Reverb)) (p. 54)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Type	Type de reverb/delay	1*
Level	Niveau de reverb/delay	0—127
Time	Durée de reverb/delay	0—127
HF damp	Atténuation des hautes fréquences	2*
Delay Feedback	Ré-injection dans le delay	0—127

1*: ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DLY

2*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000 Hz, BYPASS

[F6](Info)

Page Part Information ([SHIFT] + [PERFORM] → [F5](Effects) → [F6](Info) → [F1]–[F5]) (p. 143)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Modulation	Modulation	0–127
Breath	Souffle	0–127
Foot	Pédale	0–127
Volume	Volume	0–127
Pan	Panoramique	L64–0–63R
Expression	Expression	0–127
Hold-1	Sustain	0–127
Pitch Bend	Pitch Bend	-128–+127
Channel Aftertouch	Aftertouch par canal	0–127
Voices	Voix	0–64

EFX

01:STEREO-EQ (p. 34)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Low Freq	Fréquence basse	200, 400 Hz
Low Gain	Gain des basses	-15—+15 dB
P1 Freq	Fréquence de crête 1	*1
P1 Gain	Gain de crête 1	-15—+15 dB
P1 Q	Q de crête 1	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
High Freq	Fréquence aiguë	4000, 8000 Hz
High Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
P2 Freq	Fréquence de crête 2	*1
P2 Gain	Gain de crête 2	-15—+15 dB
P2 Q	Q de crête 2	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Level	Niveau de sortie	0—127

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

02:OVER-DRIVE (p. 34)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Drive	Saturation	0—127
Amp Type	Type d'ampli simulé	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK
Low Gain	Gain des basses	-15—+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Pan	Panoramique	L64—0—63R
Level	Niveau de sortie	0—127

03:DISTORTION (p. 35)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Drive	Saturation	0—127
Amp Type	Type d'ampli simulé	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK
Low Gain	Gain des basses	-15—+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Pan	Panoramique	L64—0—63R
Level	Niveau de sortie	0—127

04:PHASER (p. 35)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Manual	Manuel	100—8000 Hz
Rate	Vitesse	0.05—10.00 Hz
Depth	Amplitude	0—127
Resonance	Résonance	0—127
Mix	Niveau de mixage	0—127
Pan	Panoramique	L64—0—63R
Level	Niveau de sortie	0—127

05:SPECTRUM (p. 35)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Band1	Gain de bande 1	-15—+15 dB
Band2	Gain de bande 2	-15—+15 dB
Band3	Gain de bande 3	-15—+15 dB
Band4	Gain de bande 4	-15—+15 dB
Band5	Gain de bande 5	-15—+15 dB
Band6	Gain de bande 6	-15—+15 dB
Band7	Gain de bande 7	-15—+15 dB
Band8	Gain de bande 8	-15—+15 dB
Q	Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Pan	Panoramique	L64—0—63R
Level	Niveau de sortie	0—127

06:ENHANCER (p. 36)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Sens	Sensibilité	0—127
Mix	Niveau de mixage	0—127
Low Gain	Gain des basses	-15—+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Level	Niveau de sortie	0—127

07:AUTO-WAH (p. 36)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Filter Type	Type de filtre	LPF, BPF
Sens	Sensibilité	0—127
Manual	Manuel	0—127
Peak	Crête	0—127
Rate	Vitesse du LFO	0.05—10.00 Hz
Depth	Amplitude du LFO	0—127
Level	Niveau de sortie	0—127

08:ROTARY (p. 37)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Low Slow Rate	Vit. basse des B.Fréq.	0.05—10.00Hz
Low Fast Rate	Vit. haute des B.Fréq.	0.05—10.00Hz
Low Acceleration	Accélération des B.Fréq.	0—15
Low Level	Niveau des B.Fréq.	0—127
Speed	Vitesse	SLOW, FAST
High Slow Rate	Vit. basse des Htes Fréq	0.05—10.00Hz
High Fast Rate	Vit. haute des Htes Fréq	0.05—10.00Hz
High Acceleration	Accélération des Htes Fréq.	0—15
High Level	Niveau des Htes fréq.	0—127
Separation	Séparation	0—127
Level	Niveau de sortie	0—127

09:COMPRESSOR (p. 37)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Attack	Attaque	0—127
Sustain	Sustain	0—127
Post Gain	Post gain	0, +6, +12, +18 dB
Low Gain	Gain des basses	-15—+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Pan	Panoramique	L64—0—63R
Level	Niveau de sortie	0—127

10: LIMITER (p. 38)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Threshold	Niveau seuil	0—127
Ratio	Rapport de compression	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1
Release	Temps de relâchement	0—127
Post Gain	Post gain	0, +6, +12, +18 dB
Low Gain	Gain des basses	-15—+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Pan	Panoramique	L64—0—63R
Level	Niveau de sortie	0—127

11: HEXA-CHORUS (p. 38)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Pre Delay	Pré delay	0.0—100.0 ms
Rate	Vitesse	0.05—10.00 Hz
Depth	Amplitude	0—127
Pre Delay Deviation	Déviaton du pré-delay	0—20
Depth Deviation	Déviaton d'amplitude	-20—+20
Pan Deviation	Panoramique	0—20
Balance	Balance d'effet	DRY100:0WET—DRY0:100WET
Level	Niveau de sortie	0—127

12: TREMOLO-CHORUS (p. 39)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Pre Delay	Pré delay	0.0—100.0 ms
Chorus Rate	Vitesse du chorus	0.05—10.00 Hz
Chorus Depth	Amplitude du chorus	0—127
Tremolo Phase	Phase du tremolo	0—180 degree
Tremolo Rate	Vitesse du tremolo	0.05—10.00 Hz
Tremolo Separation	Séparation du trémolo	0—127
Balance	Balance d'effet	DRY100:0WET—DRY0:100WET
Level	Niveau de sortie	0—127

13: SPACE-D (p. 39)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Pre Delay	Pré delay	0.0—100.0 ms
Rate	Vitesse du chorus	0.05—10.00 Hz
Depth	Amplitude du chorus	0—127
Phase	Phase	0—180 degree
Low Gain	Gain des basses	-15—+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	DRY100:0WET—DRY0:100WET
Level	Niveau de sortie	0—127

14: STEREO-CHORUS (p. 40)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Pre Delay	Pré delay	0.0—100.0 ms
Rate	Vitesse du chorus	0.05—10.00 Hz
Depth	Amplitude du chorus	0—127
Phase	Phase	0—180 degree
Filter Type	Type de filtre	OFF, LPF, HPF
Cutoff Freq	Fréquence de coupure	1*
Low Gain	Gain des basses	-15—+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	DRY100:0WET—DRY0:100WET
Level	Niveau de sortie	0—127

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

15: STEREO-FLANGER (p. 40)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Pre Delay	Pré delay	0.0—100.0 ms
Rate	Vitesse du LFO	0.05—10.00 Hz
Depth	Amplitude du LFO	0—127
Feedback	Ré-injection	-98—+98 %
Phase	Phase	0—180 degree
Filter Type	Type de filtre	OFF, LPF, HPF
Cutoff Freq	Fréquence de coupure	1*
Low Gain	Gain des basses	-15—+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	DRY100:0WET—DRY0:100WET
Level	Niveau de sortie	0—127

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

16: STEP-FLANGER (p. 41)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Pre Delay	Pré delay	0.0—100.0 ms
Rate	Vitesse du LFO	0.05—10.00 Hz
Depth	Amplitude du LFO	0—127
Feedback	Ré-injection	-98—+98 %
Phase	Phase	0—180 degree
Step Rate	Fréquence de palier	0.10—20.00Hz, note
Low Gain	Gain des basses	-15—+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	DRY100:0WET—DRY0:100WET
Level	Niveau de sortie	0—127

17: STEREO-DELAY (p. 42)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Delay Left	Retard gauche	0.0—500.0 ms
Delay Right	Retard droit	0.0—500.0 ms
Phase Left	Phase gauche de ré-inj.	NORMAL, INVERT
Phase Right	Phase droite de ré-inj.	NORMAL, INVERT
Feedback	Ré-injection	-98—+98 %
Feedback Mode	Mode de ré-injection	NORMAL, CROSS
HF Damp	Atténuation des Htes fréq.	1*
Low Gain	Gain des basses	-15—+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	DRY100:0WET—DRY0:100WET
Level	Niveau de sortie	0—127

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

18: MODULATION-DELAY (p. 42)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Delay Left	Retard gauche	0.0—500.0 ms
Delay Right	Retard droit	0.0—500.0 ms
Feedback	Ré-injection	-98—+98 %
Feedback Mode	Mode de ré-injection	NORMAL, CROSS
Rate	Vitesse de modulation	0.05—10.00 Hz
Depth	Amplitude de modulation	0—127
Phase	Phase	0—180 degree
HF Damp	Atténuation des Htes fréq.	1*
Low Gain	Gain des basses	-15—+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	DRY100:0WET—DRY0:100WET
Level	Niveau de sortie	0—127

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

19: TRIPLE-TAP-DELAY (p. 43)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Delay Center	Retard central	200—1000 ms, note
Delay Left	Retard gauche	200—1000 ms, note
Delay Right	Retard droit	200—1000 ms, note
Center Level	Niveau central	0—127
Left Level	Niveau gauche	0—127
Right Level	Niveau droit	0—127
Feedback	Ré-injection	-98—+98 %
HF Damp	Att. des hautes fréq.	1*
Low Gain	Gain des basses	-15—+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	DRY100:0WET—DRY0:100WET
Level	Niveau de sortie	0—127

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

20: QUADRUPLE-TAP-DELAY (p. 44)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Delay 1	Retard 1	200—1000 ms, note
Delay 2	Retard 2	200—1000 ms, note
Delay 3	Retard 3	200—1000 ms, note
Delay 4	Retard 4	200—1000 ms, note
Feedback	Niveau de ré-injection	-98—+98%
HF Damp	Att. des hautes fréq.	1*
Level 1	Niveau 1	0—127
Level 2	Niveau 2	0—127
Level 3	Niveau 3	0—127
Level 4	Niveau 4	0—127
Balance	Balance d'effet	DRY100:0WET—DRY0:100WET
Level	Output level	0—127

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

21: TIME-CONTROL-DELAY (p. 45)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Delay	Retard	200—1000ms
Acceleration	Accélération	0—15
Feedback	Ré-injection	-98—+98%
HF Damp	Att. des hautes fréq.	1*
Pan	Panoramique	L64—0—63R
Low Gain	Gain des basses	-15—+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	DRY100:0WET—DRY0:100WET
Level	Niveau de sortie	0—127

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

22: 2VOICE-PITCH-SHIFTER (p. 46)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Coarse A	Hauteur A	-24—+12 semitone
Fine A	Réglage fin de hauteur A	-100—+100 cent
Pan A	Panoramique A	L64—0—63R
Pre Delay A	Pré-delay A	0.0—500.0 ms
Level Balance	Balance de niveau	A100:0B—A0:100B
Mode	Mode Pitch shifter	1, 2, 3, 4, 5
Coarse B	Hauteur B	-24—+12 semitone
Fine B	Réglage fin de hauteur B	-100—+100 cent
Pan B	Panoramique B	L64—0—63R
Pre Delay B	Pré-delay B	0.0—500 ms
Balance	Balance d'effet	D100:0W—D0:100W
Level	Niveau de sortie	0—127

23: FBK-PITCH-SHIFTER (p. 46)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Coarse	Hauteur	-24—+12 semitone
Fine	Réglage fin de hauteur	-100—+100 cent
Pan	Panoramique	L64—0—63R
Pre Delay	Pré-delay	0.0—500.0 ms
Mode	Mode Pitch shifter	1, 2, 3, 4, 5
Feedback	Ré-injection	-98—+98%
Low Gain	Gain des basses	-15—+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	DRY100:0WET—DRY0:100WET
Level	Niveau de sortie	0—127

24: REVERB (p. 47)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Type	Type de reverb	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2
Pre Delay	Pré delay	0.0—100.0 ms
Time	Durée de reverb	0—127
HF Damp	Att. des hautes fréq.	1*
Low Gain	Gain des basses	-15—+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	DRY100:0WET—DRY0:100WET
Level	Niveau de sortie	0—127

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

25: GATE-REVERB (p. 47)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Type	Type de reverb	NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2
Pre Delay	Pré delay	0.0—100.0 ms
Gate Time	Durée d'ouverture	5—500 ms
Low Gain	Gain des basses	-15—+15 dB
High Gain	Gain des aigus	-15—+15 dB
Balance	Balance d'effet	DRY100:0WET—DRY0:100WET
Level	Niveau de sortie	0—127

26: OVERDRIVE → CHORUS (p. 48)

Paramètre	Nom complet	Valeur
OD Drive	Saturation	0—127
OD Pan	Panoramique de sortie	L64—0—63R
Chorus Pre Delay	Pré delay	0.0—100.0 ms
Chorus Rate	Vitesse du chorus	0.05—10.00 Hz
Chorus Depth	Amplitude du chorus	0—127
Chorus Balance	Balance	D100:0W—D0:100W
Level	Niveau de sortie	0—127

27: OVERDRIVE → FLANGER (p. 48)

Paramètre	Nom complet	Valeur
OD Drive	Saturation	0—127
OD Pan	Panoramique de sortie	L64—0—63R
FLNG Pre Delay	Pré delay	0.0—100.0 ms
FLNG Rate	Vitesse du flanger	0.05—10.00 Hz
FLNG Depth	Amplitude du flanger	0—127
FLNG Feedback	Ré-injection	-98—+98%
FLNG Balance	Balance	D100:0W—D0:100W
Level	Niveau de sortie	0—127

28: OVERDRIVE → DELAY (p. 49)

Paramètre	Nom complet	Valeur
OD Drive	Saturation	0—127
OD Pan	Panoramique	L64—0—63R
Delay Time	Temps de retard	0.0—500.0 ms
Delay Feedback	Ré-inj. dans le delay	-98—+98%
Delay HF Damp	Att. des hautes fréq.	1*
Delay Balance	Balance	D100:0W—D0:100W
Level	Niveau de sortie	0—127

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

29: DISTORTION → CHORUS (p. 49)

Paramètre	Nom complet	Valeur
DIST Drive	Saturation	0—127
DIST Pan	Panoramique	L64—0—63R
Chorus Pre Delay	Temps de retard	0.0—100.0 ms
Chorus Rate	Vitesse du chorus	0.05—10.00 Hz
Chorus Depth	Amplitude du chorus	0—127
Chorus Balance	Balance	D100:0W—D0:100W
Level	Niveau de sortie	0—127

30: DISTORTION → FLANGER (p. 49)

Paramètre	Nom complet	Valeur
DIST Drive	Saturation	0—127
DIST Pan	Panoramique	L64—0—63R
FLNG Pre Delay	Pré delay	0.0—100.0 ms
FLNG Rate	Vitesse du flanger	0.05—10.00 Hz
FLNG Depth	Amplitude du flanger	0—127
FLNG Feedback	Ré-injection	-98—+98%
FLNG Balance	Balance	D100:0W—D0:100W
Level	Niveau de sortie	0—127

31: DISTORTION → DELAY (p. 50)

Paramètre	Nom complet	Valeur
DIST Drive	Saturation	0—127
DIST Pan	Panoramique	L64—0—63R
Delay Time	Temps de retard	0.0—500.0 ms
Delay Feedback	Ré-injection	-98—+98%
Delay HF Damp	Att. des hautes fréq.	1*
Delay Balance	Balance	D100:0W—D0:100W
Level	Niveau de sortie	0—127

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

32: ENHANCER → CHORUS (p. 50)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Enhancer Sens	Sensibilité de l'enhancer	0—127
Enhancer Mix	Niv. de mixage de l'enh.	0—127
Chorus Pre Delay	Pré delay	0.0—100 ms
Chorus Rate	Vitesse du chorus	0.05—10.0Hz
Chorus Depth	Amplitude du chorus	0—127
Chorus Balance	Balance	D100:0W—D0:100W
Level	Niveau de sortie	0—127

33: ENHANCER → FLANGER (p. 50)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Enhancer Sens	Sensibilité de l'enhancer	0—127
Enhancer Mix	Niv. de mixage de l'enh.	0—127
FLNG Pre Delay	Pré-delay	0.0—100.0 ms
FLNG Rate	Vitesse du flanger	0.05—10.00 Hz
FLNG Depth	Amplitude du flanger	0—127
FLNG Feedback	Ré-injection	-98—+98%
FLNG Balance	Balance	D100:0W—D0:100W
Level	Niveau de sortie	0—127

34: ENHANCER → DELAY (p. 51)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Enhancer Sens	Sensibilité de l'enhancer	0—127
Enhancer Mix	Niv. de mixage de l'enh.	0—127
Delay Time	Temps de retard	0.0—500.0 ms
Delay Feedback	Ré-injection	-98—+98%
Delay HF Damp	Att. des hautes fréq.	1*
Delay Balance	Balance	D100:0W—D0:100W
Level	Niveau de sortie	0—127

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

35: CHORUS → DELAY (p. 51)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Chorus Pre Delay	Pré delay	0.0—100.0 ms
Chorus Rate	Vitesse du chorus	0.05—10.00 Hz
Chorus Depth	Amplitude du chorus	0—127
Chorus Balance	Balance du chorus	D100:0W—D0:100W
Delay Time	Temps de retard	0.0—500.0 ms
Delay Feedback	Ré-injection	-98—+98%
Delay HF Damp	Att. des hautes fréq.	1*
Delay Balance	Balance du delay	D100:0W—D0:100W
Level	Niveau de sortie	0—127

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

36: FLANGER → DELAY (p. 52)

Paramètre	Nom complet	Valeur
FLNG Pre Delay	Pré delay	0.0—100.0 ms
FLNG Rate	Vitesse du flanger	0.05—10.00 Hz
FLNG Depth	Amplitude du flanger	0—127
FLNG Feedback	Ré-injection	-98—+98%
FLNG Balance	Balance du flanger	D100:0W—D0:100W
Delay Time	Temps de retard	0.0—500.0 ms
Delay Feedback	Ré-injection	-98—+98%
Delay HF Damp	Att. des hautes fréq.	1*
Delay Balance	Balance du delay	D100:0W—D0:100W
Level	Niveau de sortie	0—127

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

37: CHORUS → FLANGER (p. 52)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Chorus Pre Delay	Pré delay	0.0—100.0 ms
Chorus Rate	Vitesse du chorus	0.05—10.00 Hz
Chorus Depth	Amplitude du chorus	0—127
Chorus Balance	Balance du chorus	D100:0W—D0:100W
FLNG Pre Delay	Pré delay	0.0—100.0 ms
FLNG Rate	Vitesse du flanger	0.05—10.00 Hz
FLNG Depth	Amplitude du flanger	0—127
FLNG Feedback	Ré-injection	-98—+98%
FLNG Balance	Balance	D100:0W—D0:100W
Level	Niveau de sortie	0—127

38: CHORUS/DELAY (p. 53)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Chorus Pre Delay	Pré delay	0.0—100.0 ms
Chorus Rate	Vitesse du chorus	0.05—10.00 Hz
Chorus Depth	Amplitude du chorus	0—127
Chorus Balance	Balance du chorus	D100:0W—D0:100W
Delay Time	Temps de retard	0.0—500.0 ms
Delay Feedback	Ré-injection	-98—+98%
Delay HF Damp	Att. des Hautes fréq.	1*
Delay Balance	Balance	D100:0W—D0:100W
Level	Niveau de sortie	0—127

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

39: FLANGER/DELAY (p. 53)

Paramètre	Nom complet	Valeur
FLNG Pre Delay	Pré delay	0.0—100.0 ms
FLNG Rate	Vitesse du flanger	0.05—10.00 Hz
FLNG Depth	Amplitude du flanger	0—127
FLNG Feedback	Ré-injection	-98—+98%
FLNG Balance	Balance	D100:0W—D0:100W
Delay Time	Temps de retard	0.0—500.0 ms
Delay Feedback	Ré-injection	-98—+98%
Delay HF Damp	Att. des Hautes fréq.	1*
Delay Balance	Balance	D100:0W—D0:100W
Level	Niveau de sortie	0—127

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

40: CHORUS/FLANGER (p. 53)

Paramètre	Nom complet	Valeur
Chorus Pre Delay	Pré delay	0.0—100.0 ms
Chorus Rate	Vitesse du chorus	0.05—10.00 Hz
Chorus Depth	Amplitude du chorus	0—127
Chorus Balance	Balance	D100:0W—D0:100W
FLNG Pre Delay	Pré delay	0.0—100.0 ms
FLNG Rate	Vitesse du flanger	0.05—10.00 Hz
FLNG Depth	Amplitude du flanger	0—127
FLNG Feedback	Ré-injection	-98—+98%
FLNG Balance	Balance	D100:0W—D0:100W
Level	Niveau de sortie	0—127

System

[F1](Setup)

Page Setup ([SYSTEM] → [F1](Setup))

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur	
LCD Contrast	Contraste de l'afficheur	1—10	(→p. 142)
Patch Remain	Commutateur de maintien de patch	OFF, ON	(→p. 142)
Power Up Mode	Mode de mise sous tension	LAST-SET, DEFAULT	(→p. 142)
Character Style	Style des caractères	TYPE1, TYPE2, TYPE3, TYPE4	(→p. 142)
Rhythm Edit Key	Source d'édition rythmique	PNL, PNL&MIDI	(→p. 90)
Clock Source	Source d'horloge	INT, MIDI	(→p. 111—123)
System Tempo	Tempo	20—250	(→p. 111—123)

[F2](Tune)

Page Tune ([SYSTEM] → [F2](Tune)) (p. 98)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur	
Master Tune	Accord général	427.4—452.6Hz	
Master Key Shift	Transposition	-12—+12 semitone	
Switch	Commutateur de tempérament	OFF, ON	
Scale Tune	Tempérament C—B	-64—63 cent	

[F3](MIDI)

Page MIDI Param 1 (PERFORM) ([PERFORM] → [SYSTEM] → [F3](MIDI))

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur	
Performance Ctrl-Ch	Canal de contrôle de la performance	1—16, OFF	(→p. 21, 136)
Stack	Empilement	1*	(→p. 140)
Device ID Number	Numéro d'identification	17—32	(→p. 136)
Rx Sys. Excl	Commutateur de réception de messages exclusifs	OFF, ON	(→p. 136)
Tx Edit Data	Commutateur de transmission de données éditées	OFF, ON	(→p. 136)
Rx GM-ON Message	Commutateur de réception de messages GM	OFF, ON	(→p. 137)

1*: OFF, 1—2 of 2, 1—3 of 3, 1—4 of 4, 1—5 of 5, 1—6 of 6, 1—7 of 7, 1—8 of 8

Page MIDI Param 1 (PATCH) ([PATCH] → [SYSTEM] → [F3](MIDI))

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur	
Patch Rx-Ch	Patch Receive channel	1—16	(→p. 16, 135)
Stack	Empilement	1*	(→p. 140)
Device ID Number	Numéro d'identification	17—32	(→p. 136)
Rx Sys. Excl	Commutateur de réception de messages exclusifs	OFF, ON	(→p. 136)
Tx Edit Data	Commutateur de transmission de données éditées	OFF, ON	(→p. 136)
Rx GM-ON Message	Commutateur de réception de messages GM	OFF, ON	(→p. 137)

1*: OFF, 1—2 of 2, 1—3 of 3, 1—4 of 4, 1—5 of 5, 1—6 of 6, 1—7 of 7, 1—8 of 8

Page MIDI Param 1 (GM) ([SHIFT] + [PERFORM] → [SYSTEM] → [F3](MIDI))

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur	
Stack	Empilement	1*	(→p. 140)
Device ID Number	Numéro d'identification	17—32	(→p. 136)
Rx GM-ON Message	Commutateur de réception de messages GM	OFF, ON	(→p. 137)

1*: OFF, 1—2 of 2, 1—3 of 3, 1—4 of 4, 1—5 of 5, 1—6 of 6, 1—7 of 7, 1—8 of 8

Page MIDI Param 2 ([SYSTEM] → [F3](MIDI)) (p. 137)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Rx Program Change	Commutateur de réception de chang. de programme	OFF, ON
Rx Bank Select	Commutateur de réception de sélection de banque	OFF, ON
Rx Control Change	Commutateur de réception de chang. de commande	OFF, ON
Rx Volume	Commutateur de réception de volume	OFF, ON
Rx Hold-1	Commutateur de réception de sustain	OFF, ON
Rx Pitch Bend	Commutateur de réception de pirtch bend	OFF, ON
Rx Modulation	Commutateur de réception de modulation	OFF, ON
Rx Aftertouch	Commutateur de réception d'aftertouch	OFF, ON

[F4](Control)

Page Control Assign ([SYSTEM] → [F4](Control)) (p. 105, 107)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
System Control 1 <Assign>	Assignment de commande 1 de système	1*
System Control 2 <Assign>	Assignment de commande 2 de système	1*

1*: CC01—CC05, CC07—CC31, CC64—CC95, PITCH BEND, AFTERTOUCH

Page Control Source ([SYSTEM] → [F4](Control))

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Hold	Source de commande de sustain	OFF, HOLD-1, SOSTENUTO, SOFT, HOLD-2 (→p. 106, 109)
Peak	Source de commande de crête	OFF, HOLD-1, SOSTENUTO, SOFT, HOLD-2 (→p. 106, 109)
Tap	Source de commande de tap	OFF, HOLD-1, SOSTENUTO, SOFT, HOLD-2 (→p. 112, 122)
Volume	Sourrce de commande de volume	VOLUME, VOL&EXP (→p. 140)
Aftertouch Source	Source de commande d'aftertouch	CHANNEL, POLY, CH&POLY (→p. 140)

[F5](Preview)

Page Preview ([SYSTEM] → [F5](Preview)) (p. 23)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Preview Mode	Mode de pré-écoute du son	SINGLE, CHORD, PHRASE
Note 1—4	Réglage de touche de pré-écoute	C-1—G9
Note 1—4	Réglage de dynamique de pré-écoute	0—127

[F6](Info)

Page System Information 1 ([SYSTEM] → [F6](Info)) (p. 143)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Expansion A—H	Nom de la carte d'extension d'onde A—H	

Page System Information 2 ([SYSTEM] → [F6](Info)) (p. 143)

Paramètre	Nom complet du paramètre	Valeur
Data Card	Nom de la carte DATA	
Internal	Pile interne	
Data Card	Pile de la carte DATA	

Réglages d'usine

Performances

USER (Groupe user)		PR-A (Groupe preset A)		PR-B (Groupe preset B)	
N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom
01	Strobe Pad 1	01	Seq:Template	01	Dulcimar&Gtr
02	HardRock Uni	02	Seq:Pop	02	DulcitarStk
03	Aggressive	03	Seq:LABallad	03	Tekno Loop 2
04	Opening Orch	04	Seq:Fusion	04	Rave Attack
05	Cyber Sweep	05	Seq:FunkRock	05	SpaceCarrier
06	TempleOf2080	06	Seq:HardRock	06	Terminator
07	Humming Pno	07	Seq:H.Metal	07	Symphony JV
08	Horror Movie	08	Seq:Blues	08	Nebular Vox
09	Tekno Loop 1	09	Seq:Cont.Jz	09	Humming Vox
10	FarEast Stak	10	Seq:Ac.Jazz	10	Cosmic Dawn
11	Progresso	11	Seq:Country	11	Labyrinth
12	SH Split	12	Seq:Folk	12	Sweeper
13	Fr.Horn Sect	13	Seq:Dixie	13	Stack Pad
14	Sweep Pad	14	Seq:BigBand	14	Strobe Pad 2
15	Reso Clav	15	Seq:Latin	15	Rhythmic
16	LateAutumnSP	16	Seq:Africa	16	Voyage
17	Orchestral	17	Seq:World	17	S&H Pad
18	Rave Split	18	Seq:Zydeco	18	Cyclic Pad
19	Flying Jazz	19	Seq:60's	19	White Hole
20	CeremonialFX	20	Seq:Gospel	20	EasternSplit
21	AcPiano+Pad	21	Seq:PopDance	21	Tekno Asia
22	AcPiano+Pad2	22	Seq:TeknoPop	22	TeknoSplit 1
23	EchoPianoStk	23	Seq:House	23	TeknoSplit 2
24	Pop Ballad	24	Seq:Hip Hop	24	TknoPopSplit
25	E.Pno Split	25	Seq:HardCore	25	ChildrenSplt
26	2080 Fantasy	26	Seq:Acid	26	Purple Split
27	FX Bell Pad	27	Seq:Ambient	27	PulsingSplit
28	Chime FX	28	Seq:New Age	28	Pad / Lead
29	Multi Sax	29	Seq:Orch	29	Organ / Lead
30	Big Band	30	Seq:Film	30	Bass / Lead
31	Pizz Brass	31	Seq:Chamber	31	S&H / Pad
32	Step Brass	32	Seq:Baroque	32	Drone / Pipe

* Les groupes USER et PR-B contiennent des performances split et layer. Le groupe PR-A contient des performances destinées à être utilisées pour créer des morceaux.

En particulier, PR-A:01 Seq:Template à les réglages suivants afin de le rendre aisé à utiliser pour faire vos propres réglages.

Parties 1, 3—9, 11—16: PR-A:001 64voicePiano

Partie 2: PR-B:013Finger Bass

Partie 10: PR-A:001 PopDrumSet1

Patches

Voix: nombre de voix

USER (Groupe user)

N°	Nom	Voix	Mode	Oct.	PR-E N°	PR-E Oct.	N°	Nom	Voix	Mode	Oct.	PR-E N°	PR-E Oct.
001	2 0 8 0	4	POLY	0	119	+1	065	Solo Strat	3	POLY	0	033	0
002	Keep :-)	2	POLY	0	074	+1	066	Dist TB-303	2	SOLO	0	077	0
003	Temple of JV	4	POLY	0	078	0	067	Soap Opera	1	POLY	0	011	+1
004	Adrenaline	4	POLY	-1	090	0	068	Pilgrimage	4	POLY	0	043	0
005	Rich Dynapad	4	POLY	0	098	+1	069	Sax Choir	4	POLY	0	054	0
006	Morning Lite	2	POLY	0	020	-1	070	Dimensional	2	POLY	0	095	+1
007	Rain Forest	4	POLY	0	128	0	071	Stacc.Heaven	4	POLY	0	023	0
008	Str + Winds	4	POLY	0	051	0	072	PhaseBlipper	2	POLY	0	027	0
009	Booster Bips	2	POLY	0	069	+2	073	Pure Pipe	2	POLY	0	085	-1
010	Jupiterings	2	POLY	0	096	+1	074	Afterlife	3	POLY	+1	080	+1
011	Sm.Brass Grp	4	POLY	0	056	0	075	JUNO Power!	4	POLY	0	108	0
012	Techno Dream	3	POLY	-1	063	0	076	See-Thru EP	3	POLY	0	008	0
013	Trancing Pad	2	POLY	0	081	+1	077	JX SqrCarpet	2	POLY	0	094	0
014	Mental Chord	4	SOLO	0	066	0	078	Phaser MC	2	POLY	+2	047	+2
015	Feed Me!	4	POLY	0	034	0	079	Harpsy Clav	2	POLY	0	017	0
016	3 Osc Brass	3	POLY	0	060	+1	080	Blusey OD	2	POLY	0	037	+1
017	Planet Asia	4	POLY	0	079	+1	081	Belfry Chime	3	POLY	0	022	0
018	PieceOfCheez	1	POLY	0	016	+1	082	Scat Flute	2	POLY	0	053	0
019	December Sky	4	POLY	0	106	0	083	Soundtraque	2	POLY	0	102	0
020	East Europe	2	POLY	0	040	0	084	House Chord	4	SOLO	0	067	0
021	RiversOfTime	4	POLY	0	117	0	085	Glass Blower	3	POLY	0	092	0
022	RD-1000	3	POLY	0	003	0	086	DesertCrystl	4	POLY	+1	031	+1
023	Civilization	3	POLY	0	065	0	087	Breathy Brs	3	POLY	0	059	0
024	Pulsatronic	3	POLY	0	082	+1	088	Jay Vee Solo	3	POLY	0	088	0
025	Ring E.Piano	4	POLY	0	010	0	089	Upright Pno	3	POLY	0	002	0
026	Creamy	2	POLY	0	036	+1	090	Darkshine	4	POLY	0	104	+1
027	Echo Rhodes	4	POLY	0	007	0	091	Exotic Velo	4	POLY	0	018	0
028	202 Rude Bs	2	SOLO	+1	044	+1	092	Surf's Up!	2	POLY	0	013	0
029	HolidayCheer	4	POLY	0	019	0	093	Grindstone	2	POLY	0	038	+1
030	Glider	2	POLY	0	029	+1	094	Stringsheen	3	POLY	0	110	0
031	Atmos Harp	4	POLY	0	042	0	095	2pole Bass	2	SOLO	+2	045	+2
032	Phobos	2	POLY	0	118	0	096	D50FantaPerc	3	POLY	0	114	+1
033	VintagePlunk	4	SOLO	-1	070	+2	097	Resojuce	2	SOLO	0	075	+2
034	Dirty Organ	3	POLY	+1	012	+1	098	Silicon Str	4	POLY	0	113	+1
035	X..? Whistle	3	POLY	+1	087	0	099	Cyber Swing	4	POLY	0	073	0
036	Acid TB	1	SOLO	+2	049	+2	100	Royale	4	POLY	+1	057	+1
037	Rotodreams	3	POLY	-1	115	-1	101	Echo Piano	3	POLY	0	001	0
038	Analog Drama	3	POLY	0	097	+1	102	Sequalog	4	POLY	+1	068	+1
039	Cyber Dreams	3	POLY	0	083	0	103	Translucence	4	POLY	0	103	+1
040	P5 Polymod	2	POLY	0	061	+1	104	Organesque	3	POLY	0	014	+1
041	Clear Guitar	3	POLY	+1	032	+1	105	Solo Steel	4	POLY	0	030	0
042	Progresso Ld	4	SOLO	0	089	0	106	Ballad Trump	4	POLY	0	055	0
043	pp Harmonium	1	POLY	0	015	0	107	Dulcitar	4	POLY	0	041	+1
044	Blue Notes	4	POLY	0	116	+1	108	2.2 Bell Pad	4	POLY	-1	024	0
045	RingSequence	4	POLY	0	072	0	109	Flute 2080	2	POLY	0	052	0
046	Enlighten	4	POLY	0	091	0	110	Plik-Plok	2	POLY	0	071	-1
047	Brass Mutes	2	POLY	0	058	0	111	Triumph Brs	3	POLY	+1	062	+1
048	FM BellPiano	3	POLY	-1	009	-1	112	Sweep Clav	3	POLY	0	028	0
049	SH-2000	2	SOLO	0	086	0	113	GR500 TmpDly	2	POLY	0	111	+1
050	Shadows	4	POLY	-2	123	-2	114	Unearthly	4	POLY	0	120	+1
051	Far East	4	POLY	0	025	+1	115	Gluey Pad	3	POLY	0	100	0
052	Tube Smoke	2	POLY	0	035	+1	116	Innocent EP	2	POLY	0	006	0
053	Organizer	3	POLY	0	064	+1	117	Earth Blow	2	POLY	0	093	0
054	Full Orchest	4	POLY	0	050	+1	118	D'light	2	POLY	0	105	0
055	B'on d'moov!	3	POLY	0	076	0	119	Perky Noize	3	POLY	-1	126	-1
056	Prefab Chime	3	POLY	0	021	+1	120	Mod DirtyWav	3	POLY	0	112	0
057	Player's EP	2	POLY	+1	004	+1	121	Miniphaser	2	POLY	+2	048	+2
058	BandPass Mod	2	POLY	0	101	+1	122	Sci-Fi Str	3	POLY	0	122	0
059	4pole Bass	2	SOLO	+2	046	+2	123	OD 5ths	3	POLY	0	039	+2
060	Octapad	3	POLY	0	107	+1	124	Glistening	4	POLY	0	121	0
061	Wire Pad	3	POLY	-1	026	0	125	Droplet	3	POLY	0	127	0
062	Warm Pipe	1	SOLO	0	084	0	126	Silky Way	2	POLY	0	099	+1
063	Spectrum Mod	4	POLY	0	109	0	127	Helium Queen	4	SOLO	0	124	+1
064	D-50 Rhodes	4	POLY	0	005	0	128	Sci-Fi FX x4	1	POLY	0	125	0

PR-A (Groupe preset A)

N°	Nom	Voix	Mode	N°	Nom	Voix	Mode
001	64voicePiano	1	POLY	065	Dual Profs	3	POLY
002	Bright Piano	1	POLY	066	Saw Mass	4	POLY
003	Classique	2	POLY	067	Poly Split	4	POLY
004	Nice Piano	3	POLY	068	Poly Brass	3	POLY
005	Piano Thang	3	POLY	069	Stackoid	4	POLY
006	Power Grand	3	POLY	070	Poly Rock	4	POLY
007	House Piano	2	POLY	071	D-50 Stack	4	POLY
008	E.Grand	1	POLY	072	Fantasia JV	4	POLY
009	MIDled Grand	3	POLY	073	Jimnee Dee	4	POLY
010	Piano Blend	3	POLY	074	Heavenals	4	POLY
011	West Coast	4	POLY	075	Mallet Pad	4	POLY
012	PianoStrings	4	POLY	076	Huff N Stuff	3	POLY
013	Bs/Pno+Brs	4	POLY	077	Puff 1080	2	POLY
014	Waterhodes	2	POLY	078	BellVox 1080	4	POLY
015	S.A.E.P.	3	POLY	079	Fantasy Vox	4	POLY
016	SA Rhodes 1	4	POLY	080	Square Keys	2	POLY
017	SA Rhodes 2	2	POLY	081	Childlike	4	POLY
018	Stiky Rhodes	3	POLY	082	Music Box	3	POLY
019	Dig Rhodes	2	POLY	083	Toy Box	2	POLY
020	Nylon EPiano	4	POLY	084	Wave Bells	4	POLY
021	Nylon Rhodes	4	POLY	085	Tria Bells	4	POLY
022	Rhodes Mix	3	POLY	086	Beauty Bells	4	POLY
023	PsychoRhodes	2	POLY	087	Music Bells	2	POLY
024	Tremo Rhodes	4	POLY	088	Pretty Bells	2	POLY
025	MK-80 Rhodes	1	POLY	089	Pulse Key	3	POLY
026	MK-80 Phaser	1	POLY	090	Wide Tubular	4	POLY
027	Delicate EP	2	POLY	091	AmbienceVibe4		POLY
028	Octa Rhodes1	4	POLY	092	Warm Vibes	2	POLY
029	Octa Rhodes2	4	POLY	093	Dyna Marimba1		POLY
030	JV Rhodes+	4	POLY	094	Bass Marimba4		POLY
031	EP+Mod Pad	4	POLY	095	Nomad Perc	3	POLY
032	Mr.Mellow	4	POLY	096	Ethno Metals	4	POLY
033	Comp Clav	1	POLY	097	Islands Mlt	4	POLY
034	Klavinet	4	POLY	098	Steelin Keys	3	POLY
035	Winger Clav	4	POLY	099	Steel Drums	1	POLY
036	Phaze Clav 1	2	POLY	100	Voiccy Pizz	3	POLY
037	Phaze Clav 2	1	POLY	101	Sitar	2	POLY
038	Phuzz Clav	2	POLY	102	Drone Split	4	POLY
039	Chorus Clav	1	POLY	103	Ethnopluck	4	POLY
040	Claviduck	2	POLY	104	Jamisen	2	POLY
041	Velo-Rez Clv	1	POLY	105	Dulcimer	2	POLY
042	Clavicembalo	4	POLY	106	East Melody	2	POLY
043	Analog Clav1	1	POLY	107	MandolinTrem	4	POLY
044	Analog Clav2	1	POLY	108	Nylon Gtr	1	POLY
045	Metal Clav	3	POLY	109	Gtr Strings	3	POLY
046	Full Stops	2	POLY	110	Steel Away	3	POLY
047	Ballad B	3	POLY	111	Heavenly Gtr	4	POLY
048	Mellow Bars	4	POLY	112	12str Gtr 1	2	POLY
049	AugerMentive	3	POLY	113	12str Gtr 2	3	POLY
050	Perky B	2	POLY	114	Jz Gtr Hall	1	POLY
051	The Big Spin	3	POLY	115	LetterFrmPat	4	POLY
052	Gospel Spin	3	POLY	116	Jazz Scat	3	POLY
053	Roller Spin	3	POLY	117	Lounge Gig	3	POLY
054	Rocker Spin	3	POLY	118	JC Strat	1	POLY
055	Tone Wh.Solo	3	POLY	119	Twin Strats	3	POLY
056	Purple Spin	4	POLY	120	JV Strat	2	POLY
057	60's LeadORG	2	POLY	121	Syn Strat	2	POLY
058	Assalt Organ	3	POLY	122	Rotary Gtr	2	POLY
059	D-50 Organ	2	POLY	123	Muted Gtr	1	POLY
060	Cathedral	4	POLY	124	SwitchOnMute	2	POLY
061	Church Pipes	4	POLY	125	Power Trip	2	POLY
062	Poly Key	3	POLY	126	Crunch Split	4	POLY
063	Poly Saws	4	POLY	127	Rezodrive	2	SOLO
064	Poly Pulse	4	POLY	128	RockYurSocks	4	SOLO

PR-B (Groupe preset B)

N°	Nom	Voix	Mode	N°	Nom	Voix	Mode
001	Dist Gtr 1	3	POLY	065	Analog Seq	2	POLY
002	Dist Gtr 2	3	POLY	066	Impact Vox	4	POLY
003	R&R Chunk	4	POLY	067	TeknoSoloVox	2	POLY
004	Phripphuzz	1	SOLO	068	X-Mod Man	2	POLY
005	Grungeroni	3	POLY	069	Paz <=> Zap	1	SOLO
006	Black Widow	4	POLY	070	4 Hits 4 You	4	POLY
007	Velo-Wah Gtr	1	POLY	071	Impact	4	POLY
008	Mod-Wah Gtr	2	POLY	072	Phase Hit	3	POLY
009	Pick Bass	1	SOLO	073	Tekno Hit 1	2	POLY
010	Hip Bass	2	POLY	074	Tekno Hit 2	2	POLY
011	Perc.Bass	3	SOLO	075	Tekno Hit 3	4	POLY
012	Homey Bass	2	SOLO	076	Reverse Hit	3	POLY
013	Finger Bass	1	SOLO	077	SquareLead 1	3	POLY
014	Nylon Bass	2	POLY	078	SquareLead 2	2	POLY
015	Ac.Upright	1	SOLO	079	You and Luck	2	SOLO
016	Wet Fretls	1	SOLO	080	Belly Lead	4	POLY
017	Fretls Dry	2	POLY	081	WhistlinAtom	2	POLY
018	Slap Bass 1	2	POLY	082	Edge Boost	2	SOLO
019	Slap Bass 2	1	SOLO	083	MG Solo	4	SOLO
020	Slap Bass 3	1	SOLO	084	FXM Saw Lead	4	SOLO
021	Slap Bass 4	2	POLY	085	Sawteeth	3	SOLO
022	4 Pole Bass	1	SOLO	086	Smoothe	2	SOLO
023	Tick Bass	4	SOLO	087	MG Lead	2	SOLO
024	House Bass	3	SOLO	088	MG Interval	4	SOLO
025	Mondo Bass	3	SOLO	089	Pulse Lead 1	3	POLY
026	Clk AnalogBs	2	SOLO	090	Pulse Lead 2	4	SOLO
027	Bass In Face	2	POLY	091	Little Devil	4	SOLO
028	101 Bass	2	SOLO	092	Loud SynLead	4	SOLO
029	Noiz Bass	2	SOLO	093	Analog Lead	2	SOLO
030	Super Jup Bs	2	POLY	094	5th Lead	2	SOLO
031	Occitan Bass	3	POLY	095	Flute	2	POLY
032	Hugo Bass	4	SOLO	096	Piccolo	1	POLY
033	Multi Bass	2	POLY	097	VOX Flute	4	POLY
034	Moist Bass	2	SOLO	098	Air Lead	2	POLY
035	BritelowBass	4	SOLO	099	Pan Pipes	2	POLY
036	Untamed Bass	3	SOLO	100	Airplaaane	4	POLY
037	Rubber Bass	3	SOLO	101	Taj Mahal	1	POLY
038	Stereoww Bs	3	SOLO	102	Raya Shaku	3	POLY
039	Wonder Bass	3	SOLO	103	Oboe mf	1	POLY
040	Deep Bass	2	POLY	104	Oboe Express	2	POLY
041	Super JX Bs	2	SOLO	105	Clarinet mp	1	POLY
042	W<RED>-Bass	4	POLY	106	ClariExpress	2	POLY
043	Hi-Ring Bass	3	POLY	107	Mitza Split	4	POLY
044	Euro Bass	2	SOLO	108	ChamberWinds	4	POLY
045	SinusoidRave	1	SOLO	109	ChamberWoods	3	POLY
046	Alternative	2	SOLO	110	Film Orch	4	POLY
047	Acid Line	1	SOLO	111	Sop.Sax mf	2	POLY
048	Auto TB-303	3	SOLO	112	Alto Sax	3	POLY
049	Hihat Tekno	2	POLY	113	AltoLead Sax	3	POLY
050	Velo Tekno 1	3	SOLO	114	Tenor Sax	3	POLY
051	Raggatronic	4	POLY	115	Baritone Sax	3	POLY
052	Blade Racer	4	POLY	116	Take A Tenor	4	POLY
053	S&H Pad	1	POLY	117	Sax Section	4	POLY
054	Syncrosnix	3	POLY	118	Bigband Sax	4	POLY
055	Fooled Again	1	POLY	119	Harmonica	2	POLY
056	Alive	3	POLY	120	Harmo Blues	2	POLY
057	Velo Tekno 2	2	POLY	121	BluesHarp	1	POLY
058	Rezoid	4	POLY	122	Hillbillys	4	POLY
059	Raverborg	4	POLY	123	French Bags	4	POLY
060	Blow Hit	4	POLY	124	Majestic Tpt	1	SOLO
061	Hammer Bell	3	POLY	125	Voluntare	2	POLY
062	Seq Mallet	2	POLY	126	2Trumpets	2	POLY
063	Intentions	3	POLY	127	Tpt Sect	4	POLY
064	Pick It	3	POLY	128	Mute TP mod	4	POLY

PR-C (Groupe preset C)

N°	Nom	Voix	Mode	N°	Nom	Voix	Mode
001	Harmon Mute	1	POLY	065	Harmonicum	2	POLY
002	Tp&Sax Sect	4	POLY	066	D-50 Heaven	2	POLY
003	Sax+Tp+Tb	3	POLY	067	Afro Horns	3	POLY
004	Brass Sect	4	POLY	068	Pop Pad	4	POLY
005	Trombone	1	POLY	069	Dreamesque	4	POLY
006	Hybrid Bones	4	POLY	070	Square Pad	4	POLY
007	Noble Horns	4	POLY	071	JP-8 Hollow	4	POLY
008	Massed Horns	3	POLY	072	JP-8Haunting	4	POLY
009	Horn Swell	4	POLY	073	Heirborne	4	POLY
010	Brass It!	4	POLY	074	Hush Pad	4	POLY
011	Brass Attack	3	POLY	075	Jet Pad 1	2	POLY
012	Archimede	3	POLY	076	Jet Pad 2	2	POLY
013	Rugby Horn	3	POLY	077	Phaze Pad	3	POLY
014	MKS-80 Brass	2	POLY	078	Phaze Str	4	POLY
015	True ANALOG	2	POLY	079	Jet Str Ens	2	POLY
016	Dark Vox	2	POLY	080	Pivotal Pad	4	POLY
017	RandomVowels	4	POLY	081	3D Flanged	1	POLY
018	Angels Soze	2	POLY	082	Fantawine	4	POLY
019	Pvox Oooze	3	POLY	083	Glassy Pad	3	POLY
020	Longing...	3	POLY	084	Moving Glass	1	POLY
021	Arasian Morn	4	POLY	085	Glasswaves	3	POLY
022	Beauty Vox	3	POLY	086	Shiny Pad	4	POLY
023	Mary-AnneVox	4	POLY	087	ShiftedGlass	2	POLY
024	Belltrees Vox	4	POLY	088	Chime Pad	3	POLY
025	Vox Panner	2	POLY	089	Spin Pad	2	POLY
026	Spaced Voxx	4	POLY	090	Rotary Pad	4	POLY
027	Glass Voices	3	POLY	091	Dawn 2 Dusk	3	POLY
028	Tubular Vox	4	POLY	092	Aurora	4	POLY
029	Velo Voxx	2	POLY	093	Strobe Mode	4	POLY
030	Wavox	3	POLY	094	Albion	2	POLY
031	Doos	1	POLY	095	Running Pad	4	POLY
032	Synvox Comps	4	POLY	096	Stepped Pad	4	POLY
033	Vocal Oohz	3	POLY	097	Random Pad	4	POLY
034	LFO Vox	1	POLY	098	SoundtrkDANC	4	POLY
035	St.Strings	2	POLY	099	Flying Waltz	4	POLY
036	Warm Strings	4	POLY	100	Vanishing	1	POLY
037	Somber Str	4	POLY	101	5th Sweep	4	POLY
038	Marcato	2	POLY	102	Phazweep	4	POLY
039	Bright Str	2	POLY	103	Big BPF	4	POLY
040	String Ens	4	POLY	104	MG Sweep	4	POLY
041	TremoloStrng	2	POLY	105	CeremonyTimp	3	POLY
042	Chambers	3	POLY	106	Dyno Toms	4	POLY
043	ViolinCello	4	POLY	107	Sands ofTime	4	POLY
044	Symphonique	4	POLY	108	Inertia	4	POLY
045	Film Octaves	4	POLY	109	Vektogram	4	POLY
046	Film Layers	4	POLY	110	Crash Pad	4	POLY
047	Bass Pizz	4	POLY	111	Feedback VOX	4	POLY
048	Real Pizz	3	POLY	112	Cascade	1	POLY
049	Harp On It	3	POLY	113	Shattered	2	POLY
050	Harp	2	POLY	114	NextFrontier	2	POLY
051	JP-8 Str 1	2	POLY	115	Pure Tibet	1	POLY
052	JP-8 Str 2	3	POLY	116	Chime Wash	4	POLY
053	E-Motion Pad	4	POLY	117	Night Shade	4	POLY
054	JP-8 Str 3	4	POLY	118	Tortured	4	POLY
055	Vintage Orch	4	POLY	119	Dissimilate	4	POLY
056	JUNO Strings	3	POLY	120	Dunes	4	POLY
057	Gigantalog	4	POLY	121	Ocean Floor	1	POLY
058	PWM Strings	3	POLY	122	Cyber Space	3	POLY
059	Warmth	2	POLY	123	Biosphere	2	POLY
060	ORBit Pad	2	POLY	124	Variable Run	4	POLY
061	Deep Strings	2	POLY	125	Ice Hall	2	POLY
062	Pulsify	4	POLY	126	ComputerRoom	4	POLY
063	Pulse Pad	4	POLY	127	Inverted	4	POLY
064	Greek Power	4	POLY	128	Terminate	3	POLY

PR-D (Groupe GM)

N°	Nom	Voix	Mode	N°	Nom	Voix	Mode
001	Piano 1	2	POLY	065	Soprano Sax	1	POLY
002	Piano 2	2	POLY	066	Alto Sax	1	POLY
003	Piano 3	2	POLY	067	Tenor Sax	1	POLY
004	Honky-tonk	2	POLY	068	Baritone Sax	2	POLY
005	E.Piano 1	2	POLY	069	Oboe	2	POLY
006	E.Piano 2	4	POLY	070	English Horn	2	POLY
007	Harpsichord	2	POLY	071	Bassoon	2	POLY
008	Clav.	2	POLY	072	Clarinet	1	POLY
009	Celesta	1	POLY	073	Piccolo	1	POLY
010	Glockenspiel	2	POLY	074	Flute	1	POLY
011	Music Box	1	POLY	075	Recorder	2	POLY
012	Vibraphone	1	POLY	076	Pan Flute	2	POLY
013	Marimba	2	POLY	077	Bottle Blow	2	POLY
014	Xylophone	2	POLY	078	Shakuhachi	1	POLY
015	Tubular-bell	2	POLY	079	Whistle	1	POLY
016	Santur	2	POLY	080	Ocarina	2	POLY
017	Organ 1	1	POLY	081	Square Wave	2	POLY
018	Organ 2	1	POLY	082	Saw Wave	2	POLY
019	Organ 3	2	POLY	083	Syn.Calliope	2	POLY
020	Church Org.1	2	POLY	084	Chiffer Lead	2	POLY
021	Reed Organ	1	POLY	085	Charang	3	POLY
022	Accordion Fr	2	POLY	086	Solo Vox	2	POLY
023	Harmonica	1	POLY	087	5th Saw Wave	3	POLY
024	Bandoneon	2	POLY	088	Bass & Lead	2	POLY
025	Nylon-str.Gt	1	POLY	089	Fantasia	3	POLY
026	Steel-str.Gt	1	POLY	090	Warm Pad	2	POLY
027	Jazz Gt.	1	POLY	091	Polysynth	2	POLY
028	Clean Gt.	1	POLY	092	Space Voice	2	POLY
029	Muted Gt.	1	POLY	093	Bowed Glass	3	POLY
030	Overdrive Gt	1	POLY	094	Metal Pad	2	POLY
031	DistortionGt	1	POLY	095	Halo Pad	3	POLY
032	Gt.Harmonics	3	POLY	096	Sweep Pad	2	POLY
033	Acoustic Bs.	3	POLY	097	Ice Rain	2	POLY
034	Fingered Bs.	1	POLY	098	Soundtrack	2	POLY
035	Picked Bs.	1	POLY	099	Crystal	2	POLY
036	Fretless Bs.	1	POLY	100	Atmosphere	2	POLY
037	Slap Bass 1	1	POLY	101	Brightness	3	POLY
038	Slap Bass 2	2	POLY	102	Goblin	2	POLY
039	Synth Bass 1	1	POLY	103	Echo Drops	2	POLY
040	Synth Bass 2	1	POLY	104	Star Theme	2	POLY
041	Violin	1	POLY	105	Sitar	1	POLY
042	Viola	1	POLY	106	Banjo	1	POLY
043	Cello	1	POLY	107	Shamisen	2	POLY
044	Contrabass	1	POLY	108	Koto	1	POLY
045	Tremolo Str	1	POLY	109	Kalimba	1	POLY
046	PizzicatoStr	1	POLY	110	Bag Pipe	3	POLY
047	Harp	2	POLY	111	Fiddle	1	POLY
048	Timpani	1	POLY	112	Shanai	1	POLY
049	Strings	2	POLY	113	Tinkle Bell	4	POLY
050	Slow Strings	1	POLY	114	Agogo	1	POLY
051	Syn.Strings1	2	POLY	115	Steel Drums	1	POLY
052	Syn.Strings2	2	POLY	116	Woodblock	1	POLY
053	Choir Aahs	3	POLY	117	Taiko	4	POLY
054	Voice Oohs	1	POLY	118	Melo. Tom 1	2	POLY
055	SynVox	1	POLY	119	Synth Drum	2	POLY
056	OrchestraHit	2	POLY	120	Reverse Cym.	2	POLY
057	Trumpet	2	POLY	121	Gt.FretNoise	1	POLY
058	Trombone	1	POLY	122	Breath Noise	2	POLY
059	Tuba	2	POLY	123	Seashore	3	POLY
060	MutedTrumpet	1	POLY	124	Bird	4	POLY
061	French Horn	2	POLY	125	Telephone 1	1	POLY
062	Brass 1	2	POLY	126	Helicopter	2	POLY
063	Synth Brass1	1	POLY	127	Applause	4	POLY
064	Synth Brass2	2	POLY	128	Gun Shot	2	POLY

PR-E (Groupe preset E)

N°	Nom	Voix	Mode	N°	Nom	Voix	Mode
001	Echo Piano	3	POLY	065	Civilization	3	POLY
002	Upright Pno	3	POLY	066	Mental Chord	4	SOLO
003	RD-1000	3	POLY	067	House Chord	4	SOLO
004	Player's EP	2	POLY	068	Sequalog	4	POLY
005	D-50 Rhodes	4	POLY	069	Booster Bips	2	POLY
006	Innocent EP	2	POLY	070	VintagePlunk	4	SOLO
007	Echo Rhodes	4	POLY	071	Plik-Plok	2	POLY
008	See-Thru EP	3	POLY	072	RingSequence	4	POLY
009	FM BellPiano	3	POLY	073	Cyber Swing	4	POLY
010	Ring E.Piano	4	POLY	074	Keep :-)	2	POLY
011	Soap Opera	1	POLY	075	Resojuice	2	SOLO
012	Dirty Organ	3	POLY	076	B'on d'moov!	3	POLY
013	Surf's Up!	2	POLY	077	Dist TB-303	2	SOLO
014	Organesque	3	POLY	078	Temple of JV	4	POLY
015	pp Harmonium	1	POLY	079	Planet Asia	4	POLY
016	PieceOfCheez	1	POLY	080	Afterlife	3	POLY
017	Harpsy Clav	2	POLY	081	Trancing Pad	2	POLY
018	Exotic Velo	4	POLY	082	Pulsatronc	3	POLY
019	HolidayCheer	4	POLY	083	Cyber Dreams	3	POLY
020	Morning Lite	2	POLY	084	Warm Pipe	1	SOLO
021	Prefab Chime	3	POLY	085	Pure Pipe	2	POLY
022	Belfry Chime	3	POLY	086	SH-2000	2	SOLO
023	Stacc.Heaven	4	POLY	087	X..? Whistle	3	POLY
024	2.2 Bell Pad	4	POLY	088	Jay Vee Solo	3	POLY
025	Far East	4	POLY	089	Progresso Ld	4	SOLO
026	Wire Pad	3	POLY	090	Adrenaline	4	POLY
027	PhaseBlipper	2	POLY	091	Enlighten	4	POLY
028	Sweep Clav	3	POLY	092	Glass Blower	3	POLY
029	Glider	2	POLY	093	Earth Blow	2	POLY
030	Solo Steel	4	POLY	094	JX SqrCarpet	2	POLY
031	DesertCrystl	4	POLY	095	Dimensional	2	POLY
032	Clear Guitar	3	POLY	096	Jupiterings	2	POLY
033	Solo Strat	3	POLY	097	Analog Drama	3	POLY
034	Feed Me!	4	POLY	098	Rich Dynapad	4	POLY
035	Tube Smoke	2	POLY	099	Silky Way	2	POLY
036	Creamy	2	POLY	100	Gluey Pad	3	POLY
037	Blusey OD	2	POLY	101	BandPass Mod	2	POLY
038	Grindstone	2	POLY	102	Soundtraque	2	POLY
039	OD 5ths	3	POLY	103	Translucence	4	POLY
040	East Europe	2	POLY	104	Darkshine	4	POLY
041	Dulcitar	4	POLY	105	D'light	2	POLY
042	Atmos Harp	4	POLY	106	December Sky	4	POLY
043	Pilgrimage	4	POLY	107	Octapad	3	POLY
044	202 Rude Bs	2	SOLO	108	JUNO Power!	4	POLY
045	2pole Bass	2	SOLO	109	Spectrum Mod	4	POLY
046	4pole Bass	2	SOLO	110	Stringsheen	3	POLY
047	Phaser MC	2	POLY	111	GR500 TmpDly	2	POLY
048	Miniphaser	2	POLY	112	Mod DirtyWav	3	POLY
049	Acid TB	1	SOLO	113	Silicon Str	4	POLY
050	Full Orchest	4	POLY	114	D50FantaPerc	3	POLY
051	Str + Winds	4	POLY	115	Rotodreams	3	POLY
052	Flute 2080	2	POLY	116	Blue Notes	4	POLY
053	Scat Flute	2	POLY	117	RiversOfTime	4	POLY
054	Sax Choir	4	POLY	118	Phobos	2	POLY
055	Ballad Trump	4	POLY	119	2 0 8 0	4	POLY
056	Sm.Brass Grp	4	POLY	120	Unearthly	4	POLY
057	Royale	4	POLY	121	Glistening	4	POLY
058	Brass Mutes	2	POLY	122	Sci-Fi Str	3	POLY
059	Breathy Brs	3	POLY	123	Shadows	4	POLY
060	3 Osc Brass	3	POLY	124	Helium Queen	4	SOLO
061	P5 Polymod	2	POLY	125	Sci-Fi FX x4	1	POLY
062	Triumph Brs	3	POLY	126	Perky Noize	3	POLY
063	Techno Dream	3	POLY	127	Droplet	3	POLY
064	Organizer	3	POLY	128	Rain Forest	4	POLY

Ensembles rythmiques

Note No.	USER (Groupe user)		PR-A (Groupe preset A)		PR-B (Groupe preset B)	
	001	002	001	002	001	002
	HouseDrumSet 1	JazzDrumSet1	PopDrumSet 1	PopDrumSet 2	PowerDrumSet	RaveDrumSet
35	Scratch 1	Hybrid Kick2	Verb Kick	Hybrid Kick1	Verb Kick	808 Kick
36	808 SN	Hybrid Kick1	Hybrid Kick1	Round Kick	Round Kick	Round Kick
37	Dry Stick	Side Stick	Side Stick	Dry Stick	Dry Stick	Side Stick
38	808 SN	Ballad SN	Natural SN2	Piccolo SN	Piccolo SN	808 SN
39	808 Claps	Brush Slap	808 Claps	Hand Claps	808 Claps	808 Claps
40	808 SN	Brush Swish	SN Roll	Piccolo SN	Natural SN2	808 SN
41	808 Kick	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	808 Kick
42	606 HiHat Cl	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1	606 HiHat Cl
43	808 SN	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo	Tekno Hit
44	606 HiHat Cl	Pedal HiHat	Cl HiHat 2	Cl HiHat 2	Pedal HiHat	606 HiHat Cl
45	808 Kick	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Lo	808 Kick
46	606 HiHat Op	Op HiHat	Op HiHat	Op HiHat	Op HiHat	606 HiHat Op
47	808 SN	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Lo	Tekno Hit
48	808 Kick	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	808 Kick
49	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
50	808 SN	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi	Tekno Hit
51	Ride 2	Ride 2	Ride 2	Ride 1	Ride 1	Voice Breath
52	REV Crash 1	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym	MC500 Beep 1
53	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	MC500 Beep 2
54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	R8 Click
55	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Pizz
56	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	DIGI Bell 1
57	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Rattles
58	Vibraslap	Vibraslap	Cowbell 1	Cowbell 1	Vibraslap	Ride Bell 1
59	Ride 2	Ride 2	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride 1	REV Tamb
60	Bongo Hi	Bongo Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Bongo Hi	2.2 Vibwave
61	Bongo Lo	Bongo Lo	Cga Mute Lo	Cga Mute Lo	Bongo Lo	Low Pink NZ
62	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Slap	Cga Slap	Cga Mute Hi	Kalimba
63	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Metal Wind
64	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Lead Wave
65	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Tin Wave
66	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Agogo
67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Lite Kick
68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
69	Cabasa Cut	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Lite Kick
70	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Agogo
71	Soft Pad B	Soft Pad B	Soft Pad A	Cabasa Down	Soft Pad A	Gtr Harm A
72	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad B	Cabasa Cut	Soft Pad B	Gtr Harm A
73	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	808 Kick	Long Guiro	Piano Thump
74	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	808 SN	Long Guiro	Natural SN1
75	Claves	Claves	Claves	DIGI Bell 1	Claves	Hand Claps
76	Wood Block	Wood Block	Wood Block	808 SN	Wood Block	Natural SN1
77	Wood Block	Wood Block	Wood Block	808 Kick	Wood Block	808 SN
78	Cuica	Cuica	Cuica	Spectrum	Cuica	PowerChord B
79	Cuica	Cuica	Cuica	808 Kick	Cuica	Hybrid Kick2
80	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Spectrum	Open Triangl	PowerChord B
81	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	808 Kick	Open Triangl	Gt.FretNoise
82	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Spectrum	Maracas	Banjo B
83	Tambourine	Spectrum	Spectrum	808 Kick	Ice Rain	Slap Bass 1
84	Old Kick	Wind Chimes	Wind Chimes	808 Kick	Wind Chimes	Oboe mf A
85	Scratch 1	Wood Block	Wood Block	Feedbackwave	Claves	Shakuhachi
86	Piccolo SN	Cga Slap	Cga Slap	808 Kick	808 SN	Pizz
87	Scratch 3	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	Feedbackwave	Verb Tom Hi	Syn Vox 1
88	White Noise	Lite Kick	Lite Kick	Pop Voice	Piccolo SN	Voice Aahs A
89	Synth Saw 1	Hybrid Kick2	Hybrid Kick2	Pop Voice	Scratch 3	Voice Oohs2A
90	Synth Pulse1	Old Kick	Old Kick	Wind Agogo	Tin Wave	Pop Voice
91	Back Hit	808 Kick	Pop Voice	Pop Voice	Spectrum	Male Ooh A
92	Tekno Hit	Natural SN1	Wind Agogo	Wind Agogo	REV Steel DR	Voice Breath
93	Orch. Hit	Natural SN2	Op HiHat	Op HiHat	REV Tin Wave	Org Vox C
94	Philly Hit	SN Roll	Anklungs	Anklungs	REV PiccloSN	Vox Noise
95	REV Back Hit	Natural SN2	Op HiHat	Op HiHat	REV Crash 1	Vox Noise
96	MC500 Beep 1	Metronome 2	Metronome 2	Metronome 2	Metronome 2	Applause
97	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click	R8 Click
98	MC500 Beep 2	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 2

		PR-C (Groupe preset C)		PR-D (Groupe GM)		PR-E (Groupe preset E)		
		001	002	001	002	001	002	
		JazzDrumSet2	OrchDrumSet	GM Drum Set	BrushDrumSet	PowerDrmSet2	PowerRaveSet	
Note No.								
	C2	35	Round Kick	Old Kick	Verb Kick	Hybrid Kick2	Verb Kick	Verb Kick
		36	Old Kick	Round Kick	Hybrid Kick1	Hybrid Kick1	Round Kick	Round Kick
		37	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Dry Stick	Dry Stick
		38	Ballad SN	Ballad SN	Ballad SN	Brush Swish	Piccolo SN	Piccolo SN
		39	Hand Claps	808 Claps	808 Claps	Brush Slap	808 Claps	808 Claps
		40	SN Roll	SN Roll	Piccolo SN	Brush Roll	SN Roll	Natural SN2
		41	Verb Tom Lo	Timpani	Verb Tom Lo	Dry Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo
		42	Cl HiHat 2	Timpani	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1	Cl HiHat 1
		43	Dry Tom Lo	Timpani	Verb Tom Lo	Dry Tom Lo	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo
		44	Pedal HiHat	Timpani	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Pedal HiHat
		45	Verb Tom Lo	Timpani	Verb Tom Hi	Dry Tom Hi	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo
		46	Op HiHat	Timpani	Op HiHat	Op HiHat	Op HiHat	Op HiHat
		47	Dry Tom Lo	Timpani	Verb Tom Hi	Dry Tom Hi	Verb Tom Lo	Verb Tom Lo
	C3	48	Verb Tom Hi	Timpani	Verb Tom Hi	Dry Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi
		49	Crash 1	Timpani	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
		50	Dry Tom Hi	Timpani	Verb Tom Hi	Dry Tom Hi	Verb Tom Hi	Verb Tom Hi
		51	Ride 2	Timpani	Ride 2	Ride 2	Ride 1	Ride 1
		52	China Cym	Timpani	China Cym	China Cym	China Cym	China Cym
		53	Ride Bell 1	Timpani	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1	Ride Bell 1
		54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine
		55	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
		56	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1	Cowbell 1
		57	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1	Crash 1
		58	Vibraslap	Ride 1	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap
		59	Ride 2	Ride 2	Ride 2	Ride 2	Ride 1	Ride 1
	C4	60	Bongo Hi	Bongo Hi	Bongo Hi	Cga Mute Hi	Bongo Hi	Bongo Hi
		61	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Cga Mute Lo	Bongo Lo	Bongo Lo
		62	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi	Cga Slap	Cga Mute Hi	Cga Mute Hi
		63	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi	Cga Open Hi
		64	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo	Cga Open Lo
		65	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale
		66	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale	Timbale
		67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
		68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
		69	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Agogo
		70	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas
		71	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad A	Soft Pad A	606 HiHat Cl
	C5	72	Brush Swish	Soft Pad B	Soft Pad B	Soft Pad B	Soft Pad B	606 HiHat Cl
		73	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	606 HiHat Op
		74	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
		75	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves
		76	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block
		77	Metronome 2	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block
		78	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Pizz
		79	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Cuica	Syn Vox 1
		80	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Voice Aahs A
		81	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Open Triangl	Voice Oohs2A
		82	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Maracas	Male Ooh A
		83	Spectrum	Spectrum	Spectrum	Spectrum	Ice Rain	Ice Rain
	C6	84	Wind Chimes	Wind Chimes	Wind Chimes	Wind Chimes	Wind Chimes	808 SN
		85	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Wood Block	Claves	808 SN
		86	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	Cga Slap	808 SN	808 SN
		87	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	Dry Tom Lo	Verb Tom Hi	Hand Claps
		88	Lite Kick	Applause	Lite Kick	Lite Kick	Piccolo SN	Voice Breath
		89	Hybrid Kick2	Hybrid Kick2	Hybrid Kick2	Hybrid Kick2	Scratch 3	Scratch 3
		90	Old Kick	Cl HiHat 1	Old Kick	Old Kick	Tin Wave	Tin Wave
		91	Natural SN2	Round Kick	808 Kick	808 Kick	Spectrum	Crash 1
		92	Natural SN1	Pedal HiHat	Natural SN1	Natural SN1	REV Steel DR	Ride Bell 1
		93	Brush Swish	Natural SN2	Natural SN2	Natural SN2	REV Tin Wave	REV Tin Wave
		94	Brush Roll	Op HiHat	808 SN	SN Roll	REV PiccloSN	DIGI Bell 1
		95	Brush Slap	Brush Slap	Brush Slap	Brush Slap	REV Crash 1	Metal Wind
	C7	96	Metronome 2	Brush Swish	Brush Swish	Metronome 2	Metronome 2	Applause
		97	R8 Click	Brush Roll	Brush Roll	R8 Click	R8 Click	R8 Click
		98	Metronome 1	SN Roll	SN Roll	Metronome 1	Metronome 1	Metronome 1

Formes d'onde

: Les formes d'onde marquées d'un "" sont de type One-shot (non tenues).

INT-A (Interne A)

N°	Nom	N°	Nom	No.	Nom	N°	Nom	N°	Nom
001	Ac Piano1 A	052	Nylon Gtr A	103	Syn Gtr B	154	MC-202 Bs B	205	Cello A
002	Ac Piano1 B	053	Nylon Gtr B	104	Syn Gtr C	155	MC-202 Bs C	206	Cello B
003	Ac Piano1 C	054	Nylon Gtr C	105	Harp 1A	156	Flute 1A	207	Cello C
004	Ac Piano2 pA	055	6-Str Gtr A	106	Harp 1B	157	Flute 1B	208	ST.Strings-R
005	Ac Piano2 pB	056	6-Str Gtr B	107	Harp 1C	158	Flute 1C	209	ST.Strings-L
006	Ac Piano2 pC	057	6-Str Gtr C	108	Banjo A	159	Blow Pipe	210	MonoStringsA
007	Ac Piano2 fA *	058	Gtr Harm A	109	Banjo B	160	Bottle	211	MonoStringsC
008	Ac Piano2 fB *	059	Gtr Harm B	110	Banjo C	161	Shakuhachi	212	Pizz *
009	Ac Piano2 fC *	060	Gtr Harm C	111	Sitar A	162	Clarinet A	213	JP Strings1A
010	Piano Thump *	061	Comp Gtr A	112	Sitar B	163	Clarinet B	214	JP Strings1B
011	Piano Up TH *	062	Comp Gtr B	113	Sitar C	164	Clarinet C	215	JP Strings1C
012	MKS-20 P3 A	063	Comp Gtr C	114	Dulcimer A	165	Oboe mf A	216	JP Strings2A
013	MKS-20 P3 B	064	Comp Gtr A+	115	Dulcimer B	166	Oboe mf B	217	JP Strings2B
014	MKS-20 P3 C	065	Mute Gtr 1	116	Dulcimer C	167	Oboe mf C	218	JP Strings2C
015	SA Rhodes 1A	066	Mute Gtr 2A	117	Shamisen A	168	Sop.Sax mf A	219	Soft Pad A
016	SA Rhodes 1B	067	Mute Gtr 2B	118	Shamisen B	169	Sop.Sax mf B	220	Soft Pad B
017	SA Rhodes 1C	068	Mute Gtr 2C	119	Shamisen C	170	Sop.Sax mf C	221	Soft Pad C
018	SA Rhodes 2A	069	Pop Strat A	120	Koto A	171	Alto Sax 1A	222	Fantasyth A
019	SA Rhodes 2B	070	Pop Strat B	121	Koto B	172	Alto Sax 1B	223	Fantasyth B
020	SA Rhodes 2C	071	Pop Strat C	122	Koto C	173	Alto Sax 1C	224	Fantasyth C
021	E.Piano 1A	072	Jazz Gtr A	123	Pick Bass A	174	Tenor Sax A	225	D-50 HeavenA
022	E.Piano 1B	073	Jazz Gtr B	124	Pick Bass B	175	Tenor Sax B	226	D-50 HeavenB
023	E.Piano 1C	074	Jazz Gtr C	125	Pick Bass C	176	Tenor Sax C	227	D-50 HeavenC
024	E.Piano 2A	075	JC Strat A	126	Fingerd Bs A	177	Bari.Sax f A	228	Fine Wine
025	E.Piano 2B	076	JC Strat B	127	Fingerd Bs B	178	Bari.Sax f B	229	D-50 Brass A
026	E.Piano 2C	077	JC Strat C	128	Fingerd Bs C	179	Bari.Sax f C	230	D-50 Brass B
027	E.Piano 3A	078	JC Strat A+	129	E.Bass	180	Harmonica A	231	D-50 Brass C
028	E.Piano 3B	079	JC Strat B+	130	Fretless A	181	Harmonica B	232	D-50 BrassA+
029	E.Piano 3C	080	JC Strat C+	131	Fretless B	182	Harmonica C	233	DualSquare A
030	MK-80 EP A	081	Clean Gtr A	132	Fretless C	183	Chanter	234	DualSquare C
031	MK-80 EP B	082	Clean Gtr B	133	UprightBs 1	184	Tpt Sect. A	235	DualSquareA+
032	MK-80 EP C	083	Clean Gtr C	134	UprightBs 2A	185	Tpt Sect. B	236	Pop Voice
033	D-50 EP A	084	Stratus A	135	UprightBs 2B	186	Tpt Sect. C	237	Syn Vox 1
034	D-50 EP B	085	Stratus B	136	UprightBs 2C	187	Trumpet 1A	238	Syn Vox 2
035	D-50 EP C	086	Stratus C	137	Slap Bass 1	188	Trumpet 1B	239	Voice Aahs A
036	Celesta	087	OD Gtr A	138	Slap & Pop	189	Trumpet 1C	240	Voice Aahs B
037	Music Box	088	OD Gtr B	139	Slap Bass 2	190	Trumpet 2A	241	Voice Aahs C
038	Clav 1A	089	OD Gtr C	140	Slap Bass 3	191	Trumpet 2B	242	Voice Oohs1A
039	Clav 1B	090	OD Gtr A+	141	Jz.Bs Thumb	192	Trumpet 2C	243	Voice Oohs1B
040	Clav 1C	091	Heavy Gtr A	142	Jz.Bs Slap 1	193	HarmonMute1A	244	Voice Oohs1C
041	Organ 1	092	Heavy Gtr B	143	Jz.Bs Slap 2	194	HarmonMute1B	245	Voice Oohs2A
042	Jazz Organ 1	093	Heavy Gtr C	144	Jz.Bs Slap 3	195	HarmonMute1C	246	Voice Oohs2B
043	Jazz Organ 2	094	Heavy Gtr A+	145	Jz.Bs Pop	196	Trombone 1	247	Voice Oohs2C
044	Organ 2	095	Heavy Gtr B+	146	Syn Bass A	197	French 1A	248	Voice Breath
045	Organ 3	096	Heavy Gtr C+	147	Syn Bass C	198	French 1C	249	Male Ooh A
046	Organ 4	097	PowerChord A	148	Mini Bs 1A	199	F.Horns A	250	Male Ooh B
047	Rock Organ	098	PowerChord B	149	Mini Bs 1B	200	F.Horns B	251	Male Ooh C
048	Dist. Organ	099	PowerChord C	150	Mini Bs 1C	201	F.Horns C	252	Org Vox A
049	Rot.Org Slw	100	EG Harm	151	Mini Bs 2	202	Violin A	253	Org Vox B
050	Rot.Org Fst	101	Gt.FretNoise *	152	Mini Bs 2+	203	Violin B	254	Org Vox C
051	Pipe Organ	102	Syn Gtr A	153	MC-202 Bs A	204	Violin C	255	Vox Noise

INT-B (Interne B)

N°	Nom	N°	Nom	No.	Nom	N°	Nom
001	Kalimba	052	Feedbackwave	103	Cowbell 1	*	154 REV 606HH Op *
002	Marimba Wave	053	Spectrum	104	Wood Block	*	155 REV Ride
003	Log Drum	054	BreathNoise	*	105 Claves	*	156 REV Cup
004	Vibes	055	Rattles	106	Bongo Hi	*	157 REV Crash 1 *
005	Bottle Hit	056	Ice Rain	107	Bongo Lo	*	158 REV China *
006	Glockenspiel	057	Tin Wave	108	Cga Open Hi	*	159 REV DrySick *
007	Tubular	058	Anklungs	109	Cga Open Lo	*	160 REV RealCLP *
008	Steel Drums	059	Wind Chimes	110	Cga Mute Hi	*	161 REV FingSnap *
009	Fanta Bell A	060	Orch. Hit	*	111 Cga Mute Lo	*	162 REV Cowbell *
010	Fanta Bell B	061	Tekno Hit	*	112 Cga Slap	*	163 REV WoodBlck *
011	Fanta Bell C	062	Back Hit	*	113 Timbale	*	164 REV Clve *
012	FantaBell A+	063	Philly Hit	*	114 Cabasa Up	*	165 REV Conga *
013	Org Bell	064	Scratch 1	*	115 Cabasa Down	*	166 REV Tamb *
014	Agogo	065	Scratch 2	116	Cabasa Cut	*	167 REV Maracas *
015	DIGI Bell 1	066	Scratch 3	*	117 Maracas	*	168 REV Guiro *
016	DIGI Bell 1+	067	Natural SN1	*	118 Long Guiro	*	169 REV Cuica *
017	DIGI Chime	068	Natural SN2	*	119 Tambourine	*	170 REV Metro *
018	Wave Scan	069	Piccolo SN	*	120 Open Triangl	171	Loop 1
019	Wire String	070	Ballad SN	*	121 Cuica	*	172 Loop 2
020	2.2 Bellwave	071	SN Roll	*	122 Vibraslap	173	Loop 3
021	2.2 Vibwave	072	808 SN	*	123 Timpani	174	Loop 4
022	Spark VOX	073	Brush Slap	*	124 Applause	175	Loop 5
023	MMM VOX	074	Brush Swish	*	125 REV Orch.Hit	*	176 Loop 6
024	Lead Wave	075	Brush Roll	126	REV TeknoHit	*	177 Loop 7
025	Synth Reed	076	Dry Stick	*	127 REV Back Hit	*	178 R8 Click *
026	Synth Saw 1	077	Side Stick	*	128 REV PhillHit	*	179 Metronome 1
027	Synth Saw 2	078	Lite Kick	*	129 REV Steel DR	180	Metronome 2 *
028	Syn Saw 2inv	079	Hybrid Kick1	*	130 REV Tin Wave	181	MC500 Beep 1 *
029	Synth Saw 3	080	Hybrid Kick2	*	131 REV NatrISN1	*	182 MC500 Beep 2 *
030	JP-8 Saw A	081	Old Kick	*	132 REV NatrISN2	*	183 Low Saw
031	JP-8 Saw B	082	Verb Kick	*	133 REV PiccloSN	*	184 Low Saw inv
032	JP-8 Saw C	083	Round Kick	*	134 REV BalladSN	*	185 Low P5 Saw
033	P5 Saw A	084	808 Kick	135	REV Side Stk	*	186 Low Pulse 1
034	P5 Saw B	085	Verb Tom Hi	*	136 REV SN Roll	*	187 Low Pulse 2
035	P5 Saw C	086	Verb Tom Lo	*	137 REV Brush 1	*	188 Low Square
036	D-50 Saw A	087	Dry Tom Hi	138	REV Brush 2	*	189 Low Sine
037	D-50 Saw B	088	Dry Tom Lo	139	REV Brush 3	190	Low Triangle
038	D-50 Saw C	089	Cl HiHat 1	*	140 REV LiteKick	*	191 Low White NZ
039	Synth Square	090	Cl HiHat 2	*	141 REV HybridK1	*	192 Low Pink NZ
040	JP-8 SquareA	091	Op HiHat	142	REV HybridK2	*	193 DC
041	JP-8 SquareB	092	Pedal HiHat	*	143 REV Old Kick	*	
042	JP-8 SquareC	093	606 HiHat Cl	*	144 REV Timpani	*	
043	Synth Pulse1	094	606 HiHat Op	145	REV VerbTomH	*	
044	Synth Pulse2	095	808 Claps	*	146 REV VerbTomL	*	
045	Triangle	096	Hand Claps	*	147 REV DryTom H		
046	Sine	097	Finger Snaps	*	148 REV DryTom M		
047	Org Click	*	098 Ride 1	149	REV ClHiHat1	*	
048	White Noise	099	Ride 2	150	REV ClHiHat2	*	
049	Pink Noise	100	Ride Bell 1	151	REV Op HiHat	*	
050	Metal Wind	101	Crash 1	152	REV Pedal HH	*	
051	Wind Agogo	102	China Cym	153	REV 606HH Cl	*	

Equipement MIDI

Modèle : JV-2080 (Module synthétiseur)
Date : 30 octobre 1996
Version : 1.00

Symbole	Description	Valeur
n	Canal MIDI	0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv	Valeur de comm.	00H - 7FH (0 - 127)
kk	Numéro de note	00H - 7FH (0 - 127)
xx	ON/OFF	00H - 3FH (0 - 63:OFF), 40H - 7FH (64 - 127:ON)

1. Réception de données

■ Messages de voix par canal

● Note Off

statut	2ème octet	3ème octet
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

- * Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx Switch (page Part MIDI [PERFORM] → [F4](MIDI)) est sur OFF.
- * Non reçu par la partie rythmique (partie 10) quand le paramètre Enveloppe Mode (page Control Param [RHYTHM] → [F5](Key Ctl)) est sur NO-SUS.

● Note On

statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH

- * Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx Switch (page Part MIDI [PERFORM] → [F4](MIDI)) est sur OFF.

● Aftertouch polyphonique

statut	2ème octet	3ème octet
AnH	kkH	vvH

- * Nonreçu quand le paramètre Aftertouch (page Control Source [SYSTEM] → [F4](Control)) est réglé sur POLY ou CH&POLY.
- * Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx Switch (page Part MIDI [PERFORM] → [F4](MIDI)) est sur OFF.
- * Non reçu en mode GM.

● Changement de commande

- * Si le numéro de commande correspondant est sélectionné pour le paramètre <Ctrl 2> ou <Ctrl 3> (page Common Control [PATCH] → [F1](Common) → [F2](Control)), l'effet correspondant se produit.
- * Si un numéro de commande correspondant au paramètre System Control 1 ou System Control 2 (page Control Assign [SYSTEM] → [F4](Control)) est sélectionné, l'effet spécifié s'applique si <Ctrl 2> ou <Ctrl 3> est réglé sur SYS-CTRL1 ou SYS-CTRL2.
- * Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx Switch (page Part MIDI [PERFORM] → [F4](MIDI)) ou le commutateur de réception de changement de commande est sur OFF.

○ Sélection de banque (Controller number 0,32)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

mm,ll=Numéro de banque : 00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)

- * Non reçu quand le paramètre Rx Program Change ou Rx Bank Select (page MIDI Param 2 [SYSTEM] → [F3](MIDI)) is OFF.
- * Non reçu en mode GM.

* Les patches correspondant à chaque sélection de banque sont les suivants.

Sél. banque		Chgt progr	Groupe	Numéro de patch
MSB	LSB			
80	0	0 - 127	User	1 - 128
81	0	0 - 127	PR-A	1 - 128
81	1	0 - 127	PR-B	1 - 128
81	2	0 - 127	PR-C	1 - 128
81	3	0 - 127	GM	1 - 128
81	4	0 - 127	PR-E	1 - 128
82	0	0 - 127	CARD	1 - 128
84	0	0 - 127	XP-A	1 - 128
84	1	0 - 126	XP-A	129 - 255
84	2	0 - 127	XP-B	1 - 128
84	3	0 - 126	XP-B	129 - 255
84	4	0 - 127	XP-C	1 - 128
84	5	0 - 126	XP-C	129 - 255
84	6	0 - 127	XP-D	1 - 128
84	7	0 - 126	XP-D	129 - 255
84	8	0 - 127	XP-E	1 - 128
84	9	0 - 126	XP-E	129 - 255
84	10	0 - 127	XP-F	1 - 128
84	11	0 - 126	XP-F	129 - 255
84	12	0 - 127	XP-G	1 - 128
84	13	0 - 126	XP-G	129 - 255
84	14	0 - 127	XP-H	1 - 128
84	15	0 - 126	XP-H	129 - 255

* Les performances correspondant à chaque sélection de banque sont les suivantes:

Sél. banque		Chgt progr	Groupe	Numéro de performance
MSB	LSB			
80	0	0 - 31	User	1 - 32
81	0	0 - 31	PR-A	1 - 32
81	1	0 - 31	PR-B	1 - 32
82	0	0 - 31	CARD	1 - 32

* Les ensembles rythmiques correspondant à chaque sélection de banque sont les suivants.

Sél. banque		Chgt progr	Groupe	Numéro d'ens. rythmique
MSB	LSB			
80	0	0 - 1	User	1 - 2
81	0	0 - 1	PR-A	1 - 2
81	1	0 - 1	PR-B	1 - 2
81	2	0 - 1	PR-C	1 - 2
81	3	0 - 1	GM	1 - 2
81	4	0 - 1	PR-E	1 - 2
82	0	0 - 127	CARD	1 - 128
84	0	0 - 127	XP-A	1 - 128
84	1	0 - 126	XP-A	129 - 255
84	2	0 - 127	XP-B	1 - 128
84	3	0 - 126	XP-B	129 - 255
84	4	0 - 127	XP-C	1 - 128
84	5	0 - 126	XP-C	129 - 255
84	6	0 - 127	XP-D	1 - 128
84	7	0 - 126	XP-D	129 - 255
84	8	0 - 127	XP-E	1 - 128
84	9	0 - 126	XP-E	129 - 255
84	10	0 - 127	XP-F	1 - 128
84	11	0 - 126	XP-F	129 - 255
84	12	0 - 127	XP-G	1 - 128
84	13	0 - 126	XP-G	129 - 255
84	14	0 - 127	XP-H	1 - 128
84	15	0 - 126	XP-H	129 - 255

○ Modulation (Commande numéro 1)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	01H	vvH

○ Breath type (Commande numéro 2)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	02H	vvH

○ Foot type (Commande numéro 4)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	04H	vvH

○ Portamento Time (Commande numéro 5)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	05H	vvH

* Le paramètre Time (page Common Control [PATCH] → [F1](Common) → [F2](Control)) changera.

○ Data Entry (Commande numéro 6,38)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

mm,ll= valeur du paramètre spécifié par RPN/NRPN
mm=MSB, ll=LSB

○ Volume (Commande numéro 7)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	07H	vvH

○ Balance (Commande numéro 8)

statut	<u>2ème octet</u>	<u>3ème octet</u>
BnH	08H	vvH

○ Panoramique (Commande numéro 10)

statut	<u>2ème octet</u>	<u>3ème octet</u>
BnH	0AH	vvH

* Fixe la position stéréo sur 128 paliers, 0 étant l'extrême gauche, 64 le centre et 127 l'extrême droite. Toutefois, ce message n'est pas reçu quand le paramètre Pan (page Control Switch [PATCH] → [F5](LFO&Ctl) → [F4](Ctrl Sw)) est sur OFF.

○ Expression (Commande numéro 11)

statut	<u>2ème octet</u>	<u>3ème octet</u>
BnH	0BH	vvH

* Si le paramètre Volume (page Control Source [SYSTEM] → [F4](Control)) est réglé sur VOL&EXP, le volume de la partie correspondant au canal MIDI du message reçu sera réglé. Toutefois, ce message n'est pas reçu si le paramètre Volume (page Control Switch [PATCH] → [F5](LFO&Ctl) → [F4](Ctrl Sw)) est réglé sur OFF.

* En mode GM, le volume peut toujours être piloté.

○ Hold 1 ou sustain (Commande numéro 64)

statut	<u>2ème octet</u>	<u>3ème octet</u>
BnH	40H	xxH

* Non reçu quand le paramètre Hold-1 (page Control Switch [PATCH] → [F5](LFO&Ctl) → [F4](Ctrl Sw)) est réglé sur OFF.

○ Portamento (Commande numéro 65)

statut	<u>2ème octet</u>	<u>3ème octet</u>
BnH	41H	xxH

* Le paramètre Switch (page Common Control [PATCH] → [F1](Common) → [F2](Control)) changera.

○ Sostenuto (Commande numéro 66)

statut	<u>2ème octet</u>	<u>3ème octet</u>
BnH	42H	xxH

○ Sourdine ou Soft (Commande numéro 67)

statut	<u>2ème octet</u>	<u>3ème octet</u>
BnH	43H	xxH

○ Hold 2 (Commande numéro 69)

statut	<u>2ème octet</u>	<u>3ème octet</u>
BnH	45H	vvH

○ Commande de son 2 (Commande numéro 71)

statut	<u>2ème octet</u>	<u>3ème octet</u>
BnH	47H	vvH

vv=valeur de commande : 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

* Le paramètre Resonance (page TVF Param [PATCH] → [F3](TVF) → [F1](TVF Prm)) changera de façon relative.

○ Commande de son 3 (Commande numéro 72)

statut	<u>2ème octet</u>	<u>3ème octet</u>
BnH	48H	vvH

vv=valeur de commande : 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

* Le paramètre 2-4 (page TVF Enveloppe [PATCH] → [F3](TVF) → [F2](TVF Env)), le paramètre Time 2-4 (page TVA Enveloppe page [PATCH] → [F4](TVA) → [F2](TVA Env)) changera de façon relative.

○ Commande de son 4 (Commande numéro 73)

statut	<u>2ème octet</u>	<u>3ème octet</u>
BnH	49H	vvH

vv=control value : 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

* La paramètre Time 1 (page TVF Enveloppe [PATCH] → [F3](TVF) → [F2](TVF Env)), le paramètre Time 1 parameter (TVA Enveloppe page [PATCH] → [F4](TVA) → [F2](TVA Env)) changera de façon relative.

○ Commande de son 5 (Commande numéro 74)

statut	<u>2ème octet</u>	<u>3ème octet</u>
BnH	4AH	vvH

vv=valeur de commande : 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

* La paramètre Cutoff Frequency (page TVF Param [PATCH] → [F3](TVF) → [F1](TVF Prm)) changera de façon relative.

○ Commande polyvalente 5 (Commande numéro 80)

statut	<u>2ème octet</u>	<u>3ème octet</u>
BnH	50H	vvH

vv=valeur de commande : 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

* Le paramètre Level 1-3 (page TVA Param [PATCH] → [F4](TVA) → [F1](TVA Prm)) du tone 1 changera de façon relative.

○ Commande polyvalente 6 (Commande numéro 81)

statut	<u>2ème octet</u>	<u>3ème octet</u>
BnH	51H	vvH

vv=valeur de commande : 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

* Le paramètre Level 1-3 (page TVA Param [PATCH] → [F4](TVA) → [F1](TVA Prm)) du tone 2 changera de façon relative.

○ Commande polyvalente 7 (Commande numéro 82)

statut	<u>2ème octet</u>	<u>3ème octet</u>
BnH	52H	vvH

vv=valeur de commande : 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

* La paramètre Level 1-3 (page TVA Param [PATCH] → [F4](TVA) → [F1](TVA Prm)) du tone 3 changera de façon relative.

○ Commande polyvalente 8 (Commande numéro 83)

statut	<u>2ème octet</u>	<u>3ème octet</u>
BnH	53H	vvH

vv=valeur de commande : 00H - 40H - 7FH (-128 - 0 - +126)

* La paramètre Level 1-3 (page TVA Param [PATCH] → [F4](TVA) → [F1](TVA Prm)) du tone 4 changera de façon relative.

○ Portamento Control (Commande numéro 84)

statut	<u>2ème octet</u>	<u>3ème octet</u>
BnH	54H	kkH

* Un message Note On reçu immédiatement après une commande portamento jouera avec une hauteur venant progressivement de celle de la note choisie comme source? Si la note servant de source est déjà en cours de production, elle change de hauteur pour atteindre la hauteur de la note demandée par le message Note On, et continue à jouer (cela donne un effet legato).

* La vitesse du changement de hauteur causé par le portamento est déterminée par le paramètre Time (page Common Control [PATCH] → [F1](Common) → [F2](Control)) value.

○ Effet 1 (Niveau d'envoi à la reverb) (Commande numéro 91)

statut	<u>2ème octet</u>	<u>3ème octet</u>
BnH	5BH	vvH

* Non reçu en mode Patch.

○ Effet 3 (Niveau d'envoi au chorus) (Commande numéro 93)

statut	<u>2ème octet</u>	<u>3ème octet</u>
BnH	5DH	vvH

* Non reçu en mode Patch.

○ RPN MSB/LSB (Commandes numéro 100,101)

statut	<u>2ème octet</u>	<u>3ème octet</u>
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

mm=MSB (octet de poids fort) du paramètre déterminé par RPN
ll=LSB (octet de poids faible) du paramètre déterminé par RPN

<<< RPN >>>

Les changements de commande comprennent les RPN (Registered Parameter Numbers ou "numéro de paramètre référencé") qui représentent une extension des paramètres définis par le MIDI. Si vous utilisez des RPN, (Commandes 100, 101) est transmis en premier pour déterminer le paramètre qui sera piloté. Ensuite, des messages d'entrée de données (commandes 6 et 38) servent à fixer la valeur du paramètre. Une fois qu'un paramètre RPN a été fixé, tous les messages ultérieurs d'entrée de données sur le même canal MIDI sont considérés comme s'appliquant à ce paramètre. Pour prévenir toute erreur, il est donc recommandé, une fois le réglage voulu fait, d'envoyer un message annulant la sélection d'un paramètre.

Cet appareil reçoit les RPN suivants.

RPN	Entrée de donnée	Remarques
<u>MSB LSB</u> 00H 00H	<u>MSB LSB</u> mmH —	Sensibilité au pitch bend mm : 00H - 0CH (0 - 12 demi-tons) Il : ignoré (traité comme 00H) Par demi-tons, vous pouvez atteindre jusqu'à une octave. * Les paramètres Bend Range up, Bend Range Down (page Common Control e [PATCH] → [F1](Common) → [F2](Control)) changeront aussi. * Non reçu par la partie rythmique (Partie 10).
00H 01H	mmH IIIH	Accord fin général mm, Il : 20 00H - 40 00H - 60 00H (-8192 *50 / 8192 - 0 - +8192 * 50 / 8192 centièmes) * En mode Patch, le paramètre Master Tune (page Tune [SYSTEM] → [F2](Tune)) changera. * En mode Performance, le paramètre the Fine Tune de chaque partie (page Part Param [PERFORM] → [F3](Part)) changera. Si le message est reçu sur le canal de contrôle, c'est le paramètre Master Tune (page Tune [SYSTEM] → [F2](Tune)) qui changera.
00H 02H	mmH —	Acoord général grossier mm : 10H - 40H - 70H (-48 - 0 - +48 demi-tons) Il : ignoré (traité comme 00H) * Non reçu en mode patch. * En mode Performance, le paramètre Coarse de chaque partie (page Part Param [PERFORM] → [F3](Part)) changera.
7FH 7FH	— —	Annulation de RPN dRPN et NRPN seront considérés comme non-déterminés. Une fois ce réglage fait, les messages ultérieurs d'entrée de données sont ignorés. Il n'est pas nécessaire d'envoyer des messages d'entrée de donnée pour l'annulation de RPN. Les valeurs de paramètres préalablement réglées ne changent pas. mm, Il : ignoré

● Changement de programme

statut 2ème octet
CnH ppH
pp=numéro de programme: 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

- * Non reçu quand le paramètre Rx Program Change (page MIDI Param 2 [SYSTEM] → [F3](MIDI)) est sur OFF.
- * Si ce message est reçu sur le canal de contrôle, c'est la performance qui change.
- * Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx Switch (page Part MIDI [PERFORM] → [F4](MIDI)) est sur OFF.

● Aftertouch par canal

statut 2ème octet
DnH vvH

- * Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx Switch (page Part MIDI [PERFORM] → [F4](MIDI)) est sur OFF.

● Changement de pitch bend

statut 2ème octet 3ème octet
EnH IIH mmH
mm,Il= valeur de P. Bend : 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

- * Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx Switch (page Part MIDI [PERFORM] → [F4](MIDI)) est sur OFF.

■ Messages de mode par canal

● All Sound Off (Commande numéro 120)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 78H 00H

- * Quand ce message est reçu, toutes les notes actuellement produites sur le canal correspondant seront coupées.
- * Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx Switch (page Part MIDI [PERFORM] → [F4](MIDI)) est sur OFF.

● Initialisation des commandes (Commande numéro 121)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 79H 00H

- * Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx Switch (page Part MIDI [PERFORM] → [F4](MIDI)) est sur OFF.
- * Quand ce message est reçu, les commandes suivantes sont ramenées à leur valeur d'initialisation.

Commande	Valeur d'initialisation
Pitch Bend	±0 (centre)
Aftertouche polyphonique	0 (off)
Aftertouch par canal	0 (off)
Modulation	0 (off)
Souffle	0 (minimum)
Expression	127 (maximum)
	Toutefois, la commande est au minimum.
Sustain (Hold 1)	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Sourdine	0 (off)
Hold 2	0 (off)
RPN	Non fixé. La donnée préalablement réglée ne change pas
NRPN	Non fixé. La donnée préalablement réglée ne change pas
Commande générale 1	0 (minimum)
Commande générale 2	0 (minimum)

● All Note Off (Commande numéro 123)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 7BH 00H

- * Quand All Note Off est reçu, toutes les notes actuellement produites sur le canal correspondant sont interrompues. Toutefois, si Hold 1 ou sostenuto sont sur On, le son est maintenu jusqu'à ce qu'ils soient sur Off.
- * Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx Switch (page Part MIDI [PERFORM] → [F4](MIDI)) est sur OFF.

● Omni Off (Commande numéro 124)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 7CH 00H

- * La même procédure qu'après réception de All Note Off s'accomplit.
- * Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx Switch (page Part MIDI [PERFORM] → [F4](MIDI)) est sur OFF.

● Omni On (Commande numéro 125)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 7DH 00H

- * La même procédure qu'après réception de All Note Off s'accomplit. L'instrument ne sera pas réglé en OMNI ON.
- * Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx Switch (page Part MIDI [PERFORM] → [F4](MIDI)) est sur OFF.

● Mono (Commande numéro 126)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 7EH mmH
mm=nombre de canaux : 00H - 10H (0 - 16)

- * La même procédure qu'après réception de All Note Off s'accomplit, et le paramètre Key Assign (page Common Control [PATCH] → [F1](Common) → [F2](Control)) sera réglé sur SOLO.
- * Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx Switch (page Part MIDI [PERFORM] → [F4](MIDI)) est sur OFF.

● Poly (Commande numéro 127)

statut 2ème octet 3ème octet
BnH 7FH 00H

- * La même procédure qu'après réception de All Note Off s'accomplit, et le paramètre Key Assign (page Common Control [PATCH] → [F1](Common) → [F2](Control)) sera réglé sur POLY.
- * Non reçu en mode Performance quand le paramètre Rx Switch (page Part MIDI [PERFORM] → [F4](MIDI)) est sur OFF.

■ Messages de système en temps réel

● Horloge

statut
F8H

- * Ce message sera reçu si le paramètre Clock Source (page Setup [SYSTEM] → [F1](Setup)) est réglé sur MIDI.

● Active Sensing

statut
FEH

* Quand un message d'Active Sensing message est reçu, l'unité commence à contrôler l'intervalle qui sépare deux messages MIDI consécutifs. Durant ce contrôle, si plus de 420 ms s'écoulent sans réception d'un message, cela déclenche la même procédure que si les messages All Souns Off, All Note Off et initialisation des commande étaient reçus. Le contrôle d'intervalle est alors interrompu.

■ Messages exclusifs

statut Octets de donnée statut
F0H iiH, ddH,, eeH F7H

F0H : Statut de message exclusif
ii = n° d'identif. : C'est le numéro d'identification (du fabricant) qui détermine quel fabricant est à l'origine du message. L'identification de Roland est 41H.
Les numéros 7EH et 7FH sont définis comme une extension du standard MIDI : messages universels autres qu'en temps réel (7EH) et messages universels en temps réel (7FH).
dd, ..., ee = donnée: 00H - 7FH (0 - 127)
F7H : EOX (End Of Exclusive ou fin de message exclusif).

● GM System On

"GM System On" est un message de commande qui ramène les réglages internes de l'appareil au statut GM initial (Système General MIDI - Niveau 1). Un instrument GM qui reçoit ce message passe automatiquement à un statut qui lui permet de correctement reproduire une séquence GM.

statut octets de donnée statut
F0H 7EH, 7FH, 09H, 01H F7H

* Non reçu quand le paramètre Rx.GM-ON Message (page MIDI Param 1 page [SYSTEM] → [F3](MIDI)) est sur OFF.

● GM System Off

Quand ce message est reçu, l'appareil retourne en mode Performance.

statut octets de donnée statut
F0H 7EH, 7FH, 09H, 02H F7H

* Non reçu quand le paramètre Rx.GM-ON Message (page MIDI Param 1 page [SYSTEM] → [F3](MIDI)) est sur OFF.

● Demande de donnée Data Request 1 RQ1

Ce message demande à un autre appareil de transmettre des données. L'adresse et la taille indiquent le type et la quantité de données demandées. Quand un message RQ1 est reçu, si l'instrument a un statut lui permettant de transmettre des données, et si la taille et l'adresse demandées sont correctes, les données demandées sont transmises sous la forme d'un message d'envoi de données ou "Data Set 1" (DT1). Si ces conditions ne sont pas satisfaites, rien n'est transmis.
Le numéro d'identification de modèle utilisé par cet instrument est 6AH.

statut octets de donnée statut
F0H 41H, dev, 6AH, 11H, aaH, bbH, cCH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, sum F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut exclusif
41H	N° d'identification (Roland)
dev	Identification d'unité (dev: 10H - 1FH)
6AH	Identification de modèle (JV-2080)
11H	Identif. de commande (RQ1)
aaH	adresse MSB
bbH	adresse
cCH	adresse
ddH	adresse LSB
ssH	taille MSB
ttH	taille
uuH	taille
vvH	taille LSB
sum	checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* Pour l'adresse, la taille et le checksum, référez-vous à "Exemples de messages exclusifs et calcul du checksum" (p.193)
* Ce message n'est pas reçu si le paramètre Rx.Sys.Excl (page MIDI Param 1 [SYSTEM] → [F3](MIDI)) est sur OFF.
* Ce message n'est pas reçu en mode GM.

● Data Set 1 DT1

Ce message assure la transmission réelle des données et sert donc à régler les paramètres de l'appareil récepteur.

statut octets de donnée statut
F0H 41H, dev, 6AH, 12H, aaH, bbH, cCH, ddH, eeH, ... ffH, sum F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut exclusif
41H	N° d'identification (Roland)
dev	Identification d'unité (dev: 10H - 1FH)
6AH	Identification de modèle (JV-2080)
12H	Ident. de commande (DT1)
aaH	adresse MSB
bbH	adresse
cCH	adresse
ddH	adresse LSB
eeH	donnée
ffH	donnée
sum	checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

: les données réelles à transmettre.
Des données à multiples octets sont transmises à la suite en respectant l'ordre des adresses.

* Pour l'adresse, la taille et le checksum, référez-vous à "Exemples de messages exclusifs et calcul du checksum" (p.193)
* Les données dont la taille dépasse 128 octets doivent être divisées en paquets de 128 octets ou moins puis transmises. Des messages "Data Set 1" successifs doivent être distants d'au moins 20 ms les uns des autres.
* Ce message n'est pas reçu si le paramètre Rx.Sys.Excl (page MIDI Param 1 [SYSTEM] → [F3](MIDI)) est sur OFF.
* Ce message n'est pas reçu en mode GM.
* Cet instrument ne peut recevoir des messages exclusifs GS que pour le réglage de tempérament (Scale Tune).

2. Transmission des données

■ Messages exclusifs

● Data Set 1 DT1

statut octets de donnée statut
F0H 41H, dev, 6AH, 12H, aaH, bbH, cCH, ddH, eeH, ... ffH, sum F7H

Octet	Remarques
F0H	Statut exclusif
41H	N° d'identification (Roland)
dev	Identification d'unité (dev: 10H - 1FH)
6AH	Identification de modèle (JV-2080)
12H	Ident. de commande (DT1)
aaH	adresse MSB
bbH	adresse
cCH	adresse
ddH	adresse LSB
eeH	donnée
ffH	donnée
sum	checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

: les données réelles à transmettre.
Des données à multiples octets sont transmises à la suite en respectant l'ordre des adresses.

* Pour l'adresse, la taille et le checksum, référez-vous à "Exemples de messages exclusifs et calcul du checksum" (p.193)
* Les données dont la taille dépasse 128 octets doivent être divisées en paquets de 128 octets ou moins puis transmises. Des messages "Data Set 1" successifs doivent être distants d'au moins 20 ms les uns des autres.

3. Tableau d'adressage des paramètres

1. JV-2080 (Modèle ID=6AH)

Note: Pour les adresses marquées d'un #, les données doivent être divisées en 2 parties pour la transmission. Par exemple, les données ayant ABH comme valeur hexadécimales seront divisées en 0AH et 0BH, puis transmises dans cet ordre.

Note: Les valeurs des paramètres cernées par des <> sont pour le JV-1080 ou XP-80, et seront ignorées si reçus par le JV-2080.

Adresse de départ	Description	
00 00 00 00	Système	1-1
01 00 00 00	Performance temporaire	1-2
02 00 00 00	Mode Performance patch temporaire(part 1)	1-3
02 01 00 00	Mode Performance patch temporaire(part 2)	
:		
02 08 00 00	Mode Performance patch temporaire(part 9)	
02 09 00 00	Ensemble rythmique temporaire	1-4
02 0A 00 00	Mode Performance patch temporaire(part 11)	1-3
:		
02 0F 00 00	Mode Performance patch temporaire(part 16)	
03 00 00 00	Mode Patch patch temporaire	1-3
10 00 00 00	Performance user USER:01	1-2
10 01 00 00	Performance user USER:02	
:		
10 1F 00 00	Performance user USER:32	
10 40 00 00	Ensemble rythmique user USER:1	1-4
10 41 00 00	Ensemble rythmique user USER:2	
11 00 00 00	Patch user USER:001	1-3
11 01 00 00	Patch user USER:002	
:		
11 7F 00 00	Patch user USER:128	

1-1.Système

Adresse Offset	Description	
00 00	Paramètres communs du système	1-1-1
10 00	Partie 1 Scale Tune	1-1-2
11 00	Partie 2 Scale Tune	
:		
1F 00	Partie 16 Scale Tune	
20 00	Mode Patch Scale Tune	1-1-2

1-1-1.Paramètres communs du système

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00	0000 00aa	Mode Sound	0 - 2 *1
00 01	0aaa aaaa	Numéro de performance	0 - 127 *2
00 02	0000 00aa	Groupe de patches	0 - 2 *3
00 03	0aaa aaaa	Identif. de groupe de patches	0 - 127
# 00 04	0000 aaaa	Numéro du patch	0 - 254
	0000 bbbb		(001 - 255)
00 06	0aaa aaaa	Accord général	0 - 126 *4
00 07	0000 000a	Scale Tune (commutateur)	0 - 1 (OFF,ON)
00 08	0000 000a	FX (commutateur)	0 - 1 (OFF,ON)
00 09	0000 000a	Chorus (commutateur)	0 - 1 (OFF,ON)
00 0A	0000 000a	Reverb (commutateur)	0 - 1 (OFF,ON)
00 0B	0000 000a	Maintien de patch	0 - 1 (OFF,ON)
00 0C	0000 000a	Source d'horloge	0 - 1 (INT,MIDI)
00 0D	0000 00aa	Source de commande TAP	0 - 4 *5
00 0E	0000 00aa	Source de commande Hold	0 - 4 *5
00 0F	0000 00aa	Source de commande Peak	0 - 4 *5
00 10	0000 000a	Source de commande de volume	0 - 1 *6
00 11	0000 00aa	Source d'aftertouch	0 - 2 *7
00 12	0aaa aaaa	Source de commande système 1	1 - 97 *8
00 13	0aaa aaaa	Source de commande système 2	1 - 97 *8
00 14	0000 000a	Récept. de changt de programme	0 - 1 (OFF,ON)
00 15	0000 000a	Récept. de sél. de banque	0 - 1 (OFF,ON)
00 16	0000 000a	Récept. de changt de commande	0 - 1 (OFF,ON)
00 17	0000 000a	Réception de modulation	0 - 1 (OFF,ON)
00 18	0000 000a	Réception de volume	0 - 1 (OFF,ON)
00 19	0000 000a	Réception de Hold-1	0 - 1 (OFF,ON)
00 1A	0000 000a	Réception de bender	0 - 1 (OFF,ON)
00 1B	0000 000a	Réception d'aftertouch	0 - 1 (OFF,ON)
00 1C	000a aaaa	Canal de contrôle	0 - 16 (1 - 16, OFF)
00 1D	0000 aaaa	Canal de réception de patch	0 - 15 (1 - 16)
00 1E	0000 000a	Source d'édition rythmique	0 - 1 *9
00 1F	0000 00aa	Pré-écoute (Mode)	0 - 2 *10
00 20	0aaa aaaa	Pré-écoute Note 1	0 - 127 (C-1 - G9)
00 21	0aaa aaaa	Pré-écoute Dynamique 1	0 - 127 *11
00 22	0aaa aaaa	Pré-écoute Note 2	0 - 127 (C-1 - G9)
00 23	0aaa aaaa	Pré-écoute Dynamique 2	0 - 127 *11
00 24	0aaa aaaa	Pré-écoute Note 3	0 - 127 (C-1 - G9)
00 25	0aaa aaaa	Pré-écoute Dynamique 3	0 - 127 *11
00 26	0aaa aaaa	Pré-écoute Note 4	0 - 127 (C-1 - G9)
00 27	0aaa aaaa	Pré-écoute Dynamique 4	0 - 127 *11
00 28	0000 000a	Transm. de changt de prog.	0 - 1 (<OFF,ON>)
00 29	0000 000a	Transm. de sél. de banque	0 - 1 (<OFF,ON>)
00 2A	000a aaaa	Canal de transmission de patch	0 - 17 *12
00 2B	0000 000a	Transposition (commutateur)	0 - 1 (<OFF,ON>)
00 2C	0000 aaaa	Transposition (valeur)	0 - 11 (<-5 - +6>)
00 2D	0000 00aa	Octave Shift	0 - 6 (<-3 - +3>)
00 2E	0aaa aaaa	Dynamique du clavier	0 - 127 *13
00 2F	0000 00aa	Sensibilité du clavier	0 - 2 *14
00 30	0aaa aaaa	Sensibilité de l'aftertouch	0 - 100 (<0 - 100>)
00 31	0aaa aaaa	Assignment de pédale 1	1 - 104 *15
00 32	0000 00aa	Mode de sortie de pédale 1	0 - 3 *16

00 33	0000 000a	Pédale 1 Polarité	0 - 1 *17
00 34	0aaa aaaa	Assignment de la pédale 2	1 - 104 *15
00 35	0000 00aa	Mode de sortie de la pédale 2	0 - 3 *16
00 36	0000 000a	Pédale 4 Polarité	0 - 1 *17
00 37	0aaa aaaa	Assignment de C1	1 - 97 *18
00 38	0000 00aa	Mode de sortie de C1	0 - 3 *16
00 39	0aaa aaaa	Assignment de C2	1 - 97 *18
00 3A	0000 00aa	Mode de sortie de C2	0 - 3 *16
00 3B	0000 00aa	Mode de sortie de pédale Hold	0 - 3 *16
00 3C	0000 000a	Polarité de la pédale Hold	0 - 1 *17
00 3D	0000 000a	Comm. de sél. de banque Gr. 1	0 - 1 (<OFF,ON>)
00 3E	0aaa aaaa	Sél. de banque GR. 1 MSB	0 - 127 (<0 - 127>)
00 3F	0aaa aaaa	Sél. de banque GR. 1 LSB	0 - 127 (<0 - 127>)
00 40	0000 000a	Comm. de sél. de banque Gr. 2	0 - 1 (<OFF,ON>)
00 41	0aaa aaaa	Sél. de banque GR. 2 MSB	0 - 127 (<0 - 127>)
00 42	0aaa aaaa	Sél. de banque GR. 2 LSB	0 - 127 (<0 - 127>)
00 43	0000 000a	Comm. de sél. de banque Gr. 3	0 - 1 (<OFF,ON>)
00 44	0aaa aaaa	Sél. de banque GR. 3 MSB	0 - 127 (<0 - 127>)
00 45	0aaa aaaa	Sél. de banque GR. 3 LSB	0 - 127 (<0 - 127>)
00 46	0000 000a	Comm. de sél. de banque Gr. 4	0 - 1 (<OFF,ON>)
00 47	0aaa aaaa	Sél. de banque GR. 4 MSB	0 - 127 (<0 - 127>)
00 48	0aaa aaaa	Sél. de banque GR. 4 LSB	0 - 127 (<0 - 127>)
00 49	0000 000a	Comm. de sél. de banque Gr. 5	0 - 1 (<OFF,ON>)
00 4A	0aaa aaaa	Sél. de banque GR. 5 MSB	0 - 127 (<0 - 127>)
00 4B	0aaa aaaa	Sél. de banque GR. 5 LSB	0 - 127 (<0 - 127>)
00 4C	0000 000a	Comm. de sél. de banque Gr. 6	0 - 1 (<OFF,ON>)
00 4D	0aaa aaaa	Sél. de banque GR. 6 MSB	0 - 127 (<0 - 127>)
00 4E	0aaa aaaa	Sél. de banque GR. 6 LSB	0 - 127 (<0 - 127>)
00 4F	0000 000a	Comm. de sél. de banque Gr. 7	0 - 1 (<OFF,ON>)
00 50	0aaa aaaa	Sél. de banque GR. 7 MSB	0 - 127 (<0 - 127>)
00 51	0aaa aaaa	Sél. de banque GR. 7 LSB	0 - 127 (<0 - 127>)
00 52	0aaa aaaa	Pédale 3 Assignment	1 - 104 *15
00 53	0000 00aa	Pédale 3 Mode de sortie	0 - 3 *16
00 54	0000 000a	Pédale 3 Polarité	0 - 1 *17
00 55	0aaa aaaa	Pédale 4 Assignment	1 - 104 *15
00 56	0000 00aa	Pédale 4 Mode de sortie	0 - 3 *16
00 57	0000 000a	Pédale 4 Polarité	0 - 1 *17
00 58	00aa aaaa	Arpeggiateur Style	0 - 32 (<1 - 33>)
00 59	00aa aaaa	Arpeggiateur Motif	0 - 33 (<1 - 34>)
00 5A	00aa aaaa	Arpeggiateur Beat Pattern	0 - 60 (<1 - 61>)
00 5B	0aaa aaaa	Arpeggiateur Accent Rate	0 - 100 (<0 - 100>)
00 5C	0aaa aaaa	Arpeggiateur Shuffle Rate	50 - 90 (<50 - 90>)
00 5D	0aaa aaaa	Arpeggiateur Keyboard Velocity	0 - 127 *19
00 5E	0000 00aa	Arpeggiateur Octave Range	0 - 6 (<-3 - +3>)
00 5F	0000 aaaa	Arpeggiateur Numéro de la partie	0 - 15 *20
# 00 60	0000 aaaa	Tempo	20 - 250
	0000 bbbb		
Taille tot.	00 00 00 62		

- *1: PERFORMANCE, PATCH, GM
- *2: USER:01 - USER:32, CARD:01 - CARD:32, PR-A:01 - PR-A:32, PR-B:01 - PR-B:32
- *3: USER&PRESET, <PCM>, EXP
- *4: 427.4 - 452.6
- *5: OFF, HOLD-1, SOSTENUTO, SOFT, HOLD-2
- *6: VOLUME, VOL&EXP
- *7: CHANNEL, POLY, CH&POLY
- *8: CC01 - CC05, CC07 - CC31, CC64 - CC95, PITCH BEND, AFTERTOUCH
- *9: PNL, PNL&MIDI
- *10: SINGLE, CHORD, PHRASE
- *11: OFF, 1 - 127
- *12: <1 - 16, RX-CH, OFF>
- *13: <REAL, 1 - 127>
- *14: <LIGHT, STANDARD, HEAVY>
- *15: <CC01 - CC05, CC07 - CC31, CC64 - CC95, PITCH BEND, AFTERTOUCH, PROG-UP, PROG-DOWN, START/STOP, PUNCH-IN/OUT, TAP-TEMPO, OCTAVE-UP, OCTAVE-DOWN>
- *16: <OFF, INT, MIDI, INT&MIDI>
- *17: <STANDARD, REVERSE>
- *18: <CC01 - CC05, CC07 - CC31, CC64 - CC95, PITCH BEND, AFTERTOUCH>
- *19: <REAL, 1 - 127>
- *20: <PART1 - PART16>

1-1-2.Tempérament

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00	0aaa aaaa	Hauteur du do	0 - 127 (-64 - +63)
00 01	0aaa aaaa	Hauteur du do#	0 - 127 (-64 - +63)
00 02	0aaa aaaa	Hauteur du ré	0 - 127 (-64 - +63)
00 03	0aaa aaaa	Hauteur du ré#	0 - 127 (-64 - +63)
00 04	0aaa aaaa	Hauteur du mi	0 - 127 (-64 - +63)
00 05	0aaa aaaa	Hauteur du fa	0 - 127 (-64 - +63)
00 06	0aaa aaaa	Hauteur du fa#	0 - 127 (-64 - +63)
00 07	0aaa aaaa	Hauteur du sol	0 - 127 (-64 - +63)
00 08	0aaa aaaa	Hauteur du sol#	0 - 127 (-64 - +63)
00 09	0aaa aaaa	Hauteur du la	0 - 127 (-64 - +63)
00 0A	0aaa aaaa	Hauteur du la#	0 - 127 (-64 - +63)
00 0B	0aaa aaaa	Hauteur du si	0 - 127 (-64 - +63)
Taille tot.	00 00 00 0C		

■ 1-2. Performance

Adresse offset	Taille	Description	
00 00	Paramètres communs		1-2-1
10 00	Performance Partie 1		1-2-2
11 00	Performance Partie 2		
:			
1F 00	Performance Partie 16		

■ 1-2-1. Paramètres communs

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)	
00 00	0aaa aaaa	Nom de la perf.: Lettre 1	32 - 125	
00 01	0aaa aaaa	Nom de la perf.: Lettre 2	32 - 125	
00 02	0aaa aaaa	Nom de la perf.: Lettre 3	32 - 125	
00 03	0aaa aaaa	Nom de la perf.: Lettre 4	32 - 125	
00 04	0aaa aaaa	Nom de la perf.: Lettre 5	32 - 125	
00 05	0aaa aaaa	Nom de la perf.: Lettre 6	32 - 125	
00 06	0aaa aaaa	Nom de la perf.: Lettre 7	32 - 125	
00 07	0aaa aaaa	Nom de la perf.: Lettre 8	32 - 125	
00 08	0aaa aaaa	Nom de la perf.: Lettre 9	32 - 125	
00 09	0aaa aaaa	Nom de la perf.: Lettre 10	32 - 125	
00 0A	0aaa aaaa	Nom de la perf.: Lettre 11	32 - 125	
00 0B	0aaa aaaa	Nom de la perf.: Lettre 12	32 - 125	
00 0C	0000 0aaa	Source d'EFX-A	0 - 15 *1	
00 0D	00aa aaaa	EFX Type	0 - 39 (1 - 40)	
00 0E	0aaa aaaa	EFX Paramètre 1	0 - 127	
00 0F	0aaa aaaa	EFX Paramètre 2	0 - 127	
00 10	0aaa aaaa	EFX Paramètre 3	0 - 127	
00 11	0aaa aaaa	EFX Paramètre 4	0 - 127	
00 12	0aaa aaaa	EFX Paramètre 5	0 - 127	
00 13	0aaa aaaa	EFX Paramètre 6	0 - 127	
00 14	0aaa aaaa	EFX Paramètre 7	0 - 127	
00 15	0aaa aaaa	EFX Paramètre 8	0 - 127	
00 16	0aaa aaaa	EFX Paramètre 9	0 - 127	
00 17	0aaa aaaa	EFX Paramètre 10	0 - 127	
00 18	0aaa aaaa	EFX Paramètre 11	0 - 127	
00 19	0aaa aaaa	EFX Paramètre 12	0 - 127	
00 1A	0000 00aa	EFX Assignment de sortie	0 - 2 *2	
00 1B	0aaa aaaa	EFX Niv. d'envoi en Mix Out	0 - 127	
00 1C	0aaa aaaa	EFX Niveau d'envoi au chorus	0 - 127	
00 1D	0aaa aaaa	EFX Niveau d'envoi à la reverb	0 - 127	
00 1E	0000 0aaa	EFX Source de commande 1	0 - 10 *3	
00 1F	0aaa aaaa	EFX Amplit. de commande 1	0 - 126 (-63 - +63)	
00 20	0000 0aaa	EFX Source de commande 2	0 - 10 *3	
00 21	0aaa aaaa	EFX Amplit. de commande 2	0 - 126 (-63 - +63)	
00 22	0aaa aaaa	Chorus Niveau	0 - 127	
00 23	0aaa aaaa	Chorus Vitesse	0 - 127	
00 24	0aaa aaaa	Chorus Amplitude	0 - 127	
00 25	0aaa aaaa	Chorus Pre-Delay	0 - 127	
00 26	0aaa aaaa	Chorus Ré-injection	0 - 127	
00 27	0000 00aa	Chorus Sortie	0 - 2 *4	
00 28	0000 0aaa	Reverb Type	0 - 7 *5	
00 29	0aaa aaaa	Reverb Niveau	0 - 127	
00 2A	0aaa aaaa	Reverb Durée	0 - 127	
00 2B	000a aaaa	Reverb Atténuation des H. Fréq.	0 - 17 *6	
00 2C	0aaa aaaa	Delay Ré-injection	0 - 127	
#	00 2D	0000 0aaa	Tempo de la performance	20 - 250
	0000 bbbb			
	00 2F	0000 000a	Commutateur de tessiture	0 - 1 (OFF,ON)
00 30	0aaa aaaa	Réserve de voix 1	0 - 64	
00 31	0aaa aaaa	Réserve de voix 2	0 - 64	
00 32	0aaa aaaa	Réserve de voix 3	0 - 64	
00 33	0aaa aaaa	Réserve de voix 4	0 - 64	
00 34	0aaa aaaa	Réserve de voix 5	0 - 64	
00 35	0aaa aaaa	Réserve de voix 6	0 - 64	
00 36	0aaa aaaa	Réserve de voix 7	0 - 64	
00 37	0aaa aaaa	Réserve de voix 8	0 - 64	
00 38	0aaa aaaa	Réserve de voix 9	0 - 64	
00 39	0aaa aaaa	Réserve de voix 10	0 - 64	
00 3A	0aaa aaaa	Réserve de voix 11	0 - 64	
00 3B	0aaa aaaa	Réserve de voix 12	0 - 64	
00 3C	0aaa aaaa	Réserve de voix 13	0 - 64	
00 3D	0aaa aaaa	Réserve de voix 14	0 - 64	
00 3E	0aaa aaaa	Réserve de voix 15	0 - 64	
00 3F	0aaa aaaa	Réserve de voix 16	0 - 64	
00 40	0000 000a	Mode de clavier	0 - 1 *7	
00 41	0000 000a	Source d'horloge	0 - 1 *8	
00 42	0000 0aaa	Source d'EFX-B	0 - 15 *1	
00 43	0000 0aaa	Source d'EFX-C	0 - 15 *1	
Taille totale	00 00 00 44			

*1: PERFORM, 1 - 9, 11 - 16

*2: MIX, DIR1, DIR2

*3: OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, PITCH BEND, AFTERTOUCH

*4: MIX, REVERB, MIX+REV

*5: ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DLY

*6: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

*7: <LAYER,SINGLE>

*8: PERFORMANCE, SYSTEM

■ 1-2-2. Partie de la performance

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)	
00 00	0000 000a	Commutateur de réception	0 - 1 (OFF,ON)	
00 01	0000 aaaa	Canal MIDI	0 - 15 (1 - 16)	
#	00 02	0000 00aa	Patch Type de groupe	0 - 2 *1
	00 03	0aaa aaaa	Patch Identification de groupe	0 - 127
	00 04	0000 aaaa	Numéro de patch	0 - 254
		0000 bbbb		(001 - 255)
	00 06	0aaa aaaa	Part Niveau	0 - 127
	00 07	0aaa aaaa	Part Panoramique	0 - 127 (L64 - 63R)
	00 08	0aaa aaaa	Part Accord grossier	0 - 96 (-48 - +48)
	00 09	0aaa aaaa	Part Accord fin	0 - 100 (-50 - +50)
	00 0A	0000 0aaa	Assignment de sortie	0 - 4 *2
	00 0B	0aaa aaaa	Niveau d'envoi en Mix/EFX	0 - 127
	00 0C	0aaa aaaa	Niveau d'envoi au chorus	0 - 127
	00 0D	0aaa aaaa	Niveau d'envoi à la reverb	0 - 127
	00 0E	0000 000a	Comm. de récé. de chgt de prog.	0 - 1 (OFF,ON)
	00 0F	0000 000a	Comm. de réception de volume	0 - 1 (OFF,ON)
	00 10	0000 000a	Comm. de réception de Hold-1	0 - 1 (OFF,ON)
	00 11	0aaa aaaa	Limite basse de tessiture	0 - 127 *3
	00 12	0aaa aaaa	Limite haute de tessiture	0 - 127 *4
	00 13	0000 0aaa	Transposition par octave	0 - 6 (<-3 - +3>)
	00 14	0000 000a	Commutateur Local	0 - 1 (<OFF,ON>)
	00 15	0000 000a	Commutateur de transmission	0 - 1 (<OFF,ON>)
	00 16	0000 0aaa	Groupe/banque transmis	0 - 7 *5
	00 17	0000 aaaa	Volume transmis	0 - 128
		0000 bbbb		(<0 - 127,OFF>)
	00 19	0000 00aa	Sélection de sortie	0 - 2 (A,B,C)
Taille totale	00 00 00 1A			

*1: USER&PRESET, <PCM>, EXP

*2: MIX, EFX, DIR1, DIR2, PAT

*3: C-1 - Upper

*4: Lower - G9

*5: <PATCH, GROUP1 - GROUP7>

■ 1-3. Patch

Adresse offset	Taille	Description	
00 00	Paramètres communs		1-3-1
10 00	Patch Tone 1		1-3-2
12 00	Patch Tone 2		
14 00	Patch Tone 3		
16 00	Patch Tone 4		

■ 1-3-1. Paramètres communs

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)	
00 00	0aaa aaaa	Nom du patch Lettre 1	32 - 125	
00 01	0aaa aaaa	Nom du patch Lettre 2	32 - 125	
00 02	0aaa aaaa	Nom du patch Lettre 3	32 - 125	
00 03	0aaa aaaa	Nom du patch Lettre 4	32 - 125	
00 04	0aaa aaaa	Nom du patch Lettre 5	32 - 125	
00 05	0aaa aaaa	Nom du patch Lettre 6	32 - 125	
00 06	0aaa aaaa	Nom du patch Lettre 7	32 - 125	
00 07	0aaa aaaa	Nom du patch Lettre 8	32 - 125	
00 08	0aaa aaaa	Nom du patch Lettre 9	32 - 125	
00 09	0aaa aaaa	Nom du patch Lettre 10	32 - 125	
00 0A	0aaa aaaa	Nom du patch Lettre 11	32 - 125	
00 0B	0aaa aaaa	Nom du patch Lettre 12	32 - 125	
00 0C	00aa aaaa	EFX Type	0 - 39 (1 - 40)	
00 0D	0aaa aaaa	EFX Paramètre 1	0 - 127	
00 0E	0aaa aaaa	EFX Paramètre 2	0 - 127	
00 0F	0aaa aaaa	EFX Paramètre 3	0 - 127	
00 10	0aaa aaaa	EFX Paramètre 4	0 - 127	
00 11	0aaa aaaa	EFX Paramètre 5	0 - 127	
00 12	0aaa aaaa	EFX Paramètre 6	0 - 127	
00 13	0aaa aaaa	EFX Paramètre 7	0 - 127	
00 14	0aaa aaaa	EFX Paramètre 8	0 - 127	
00 15	0aaa aaaa	EFX Paramètre 9	0 - 127	
00 16	0aaa aaaa	EFX Paramètre 10	0 - 127	
00 17	0aaa aaaa	EFX Paramètre 11	0 - 127	
00 18	0aaa aaaa	EFX Paramètre 12	0 - 127	
00 19	0000 00aa	EFX Assignment de sortie	0 - 2 *1	
00 1A	0aaa aaaa	EFX Niv. d'envoi en Mix Out	0 - 127	
00 1B	0aaa aaaa	EFX Niveau d'envoi au chorus	0 - 127	
00 1C	0aaa aaaa	EFX Niveau d'envoi à la reverb	0 - 127	
00 1D	0000 0aaa	EFX Source de commande 1	0 - 10 *2	
00 1E	0aaa aaaa	EFX Amplit. de commande 1	0 - 126 (-63 - +63)	
00 1F	0000 0aaa	EFX Source de commande 2	0 - 10 *2	
00 20	0aaa aaaa	EFX Amplit. de commande 2	0 - 126 (-63 - +63)	
00 21	0aaa aaaa	Chorus Niveau	0 - 127	
00 22	0aaa aaaa	Chorus Vitesse	0 - 127	
00 23	0aaa aaaa	Chorus Amplitude	0 - 127	
00 24	0aaa aaaa	Chorus Pre-Delay	0 - 127	
00 25	0aaa aaaa	Chorus Ré-injection	0 - 127	
00 26	0000 00aa	Chorus Sortie	0 - 2 *3	
00 27	0000 0aaa	Reverb Type	0 - 7 *4	
00 28	0aaa aaaa	Reverb Niveau	0 - 127	
00 29	0aaa aaaa	Reverb Durée	0 - 127	
00 2A	000a aaaa	Reverb Atténuation des H. Fréq.	0 - 17 *5	
00 2B	0aaa aaaa	Delay Ré-injection	0 - 127	
#	00 2C	0000 0aaa	Patch Tempo	20 - 250
	0000 bbbb			
	00 2E	0aaa aaaa	Patch Niveau	0 - 127
	00 2F	0aaa aaaa	Patch Anoramique	0 - 127 (L64 - 63R)
	00 30	0aaa aaaa	Simulation analogique	0 - 127
	00 31	0000 0aaa	Variation de pitch bend (haut)	0 - 12
	00 32	00aa aaaa	Variation de pitch bend (bas)	0 - 48 (0 - -48)
	00 33	0000 000a	Mode d'assignation du clavier	0 - 1 (POLY,SOLO)
	00 34	0000 000a	Solo Legato	0 - 1 (OFF,ON)

00 35	0000 000a	Portamento Commutateur	0 - 1 (OFF,ON)
00 36	0000 000a	Portamento Mode	0 - 1 *6
00 37	0000 000a	Portamento Type	0 - 1 (RATE,TIME)
00 38	0000 000a	Portamento Début	0 - 1 (PITCH,NOTE)
00 39	0aaa aaaa	Portamento Durée	0 - 127
00 3A	0000 000a	Patch Source de commande 2	0 - 15 *7
00 3B	0000 000a	Patch Source de commande 3	0 - 15 *7
00 3C	0000 00aa	EFX Commande Hold/Peak	0 - 2 *8
00 3D	0000 00aa	Commande 1 Hold/Peak	0 - 2 *8
00 3E	0000 00aa	Commande 2 Hold/Peak	0 - 2 *8
00 3F	0000 00aa	Commande 3 Hold/Peak	0 - 2 *8
00 40	0000 000a	Comm. de plage de dynamique	0 - 1 (OFF,ON)
00 41	0000 00aa	Transposition par octave	0 - 6 (-3 - +3)
00 42	0000 00aa	Courbe d'accord	0 - 3 (OFF,1 - 3)
00 43	0000 000a	Priorité des voix	0 - 1 *9
00 44	0000 0aaa	Type de structure 1&2	0 - 9 (1 - 10)
00 45	0000 00aa	Booster 1&2	0 - 3 *10
00 46	0000 0aaa	Type de structure 3&4	0 - 9 (1 - 10)
00 47	0000 00aa	Booster 3&4	0 - 3 *10
00 48	0000 000a	Source d'horloge	0 - 1 *11
00 49	0aaa aaaa	Catégorie du patch	0 - 127 *12
Taille totale		00 00 00 4A	

- *1: MIX, DIR1, DIR2
 *2: OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, PITCH BEND, AFTERTOUCH
 *3: MIX, REVERB, MIX+REV
 *4: ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DLY
 *5: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS
 *6: NORMAL, LEGATO
 *7: OFF, SYS-CTRL1, SYS-CTRL2, MODULATION, BREATH, FOOT, VOLUME, PAN, EXPRESSION, PITCH BEND, AFTERTOUCH, LFO1, LFO2, VELOCITY, KEYFOLLOW, PLAYMATE
 *8: OFF, HOLD, PEAK
 *9: LAST, LOUDEST
 *10: 0, +6, +12, +18
 *11: PATCH, SYSTEM
 *12: NO ASSIGN, AC.PIANO, EL.PIANO, KEYBOARDS, BELL, MALLET, ORGAN, ACCORDION, HARMONICA, AC.GUITAR, EL.GUITAR, DIST.GUITAR, BASS, SYNTH BASS, STRINGS, ORCHESTRA, HIT&STAB, WIND, FLUTE, AC.BRASS, SYNTH BRASS, SAX, HARD LEAD, SOFT LEAD, TECHNO SYNTH, PULSATING, SYNTH FX, OTHER SYNTH, BRIGHT PAD, SOFT PAD, VOX, PLUCKED, ETHNIC, FRETTE, PERCUSSION, SOUND FX, BEAT&GROOVE, DRUMS, COMBINATION (0-38)

1-3-2.Patch (Tone)

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00	0000 000a	Tone (commutateur)	0 - 1 (OFF,ON)
00 01	0000 00aa	Type de groupe d'ondes	0 - 2 *1
00 02	0aaa aaaa	Identif. de groupe d'ondes	0 - 127
# 00 03	0000 aaaa	Numéro d'onde	0 - 254
00 05	0000 00aa	Gain d'onde	0 - 3 *2
00 06	0000 000a	FXM Commutateur	0 - 1 (OFF,ON)
00 07	0000 00aa	FXM Couleur	0 - 3 (1 - 4)
00 08	0000 0aaa	FXM Amplitude	0 - 15 (1 - 16)
00 09	0000 0aaa	Mode de retard de tone	0 - 7 *3
00 0A	0aaa aaaa	Retard de tone	0 - 127
00 0B	0aaa aaaa	Fondu dynamique	0 - 127
00 0C	0aaa aaaa	Limite basse de dynamique	1 - 127 *4
00 0D	0aaa aaaa	Limite haute de dynamique	1 - 127 *5
00 0E	0aaa aaaa	Limite basse de tessiture	0 - 127 *6
00 0F	0aaa aaaa	Limite haute de tessiture	0 - 127 *7
00 10	0000 000a	Commande Redamper	0 - 1 (OFF,ON)
00 11	0000 000a	Commande de volume	0 - 1 (OFF,ON)
00 12	0000 000a	Commande Hold-1	0 - 1 (OFF,ON)
00 13	0000 000a	Commande de pitch bend	0 - 1 (OFF,ON)
00 14	0000 00aa	Commande de panoramique	0 - 2 *8
00 15	000a aaaa	Commande 1 Destination 1	0 - 18 *9
00 16	0aaa aaaa	Commande 1 Amplitude 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 17	000a aaaa	Commande 1 Destination 2	0 - 18 *9
00 18	0aaa aaaa	Commande 1 Amplitude 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 19	000a aaaa	Commande 1 Destination 3	0 - 18 *9
00 1A	0aaa aaaa	Commande 1 Amplitude 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 1B	000a aaaa	Commande 1 Destination 4	0 - 18 *9
00 1C	0aaa aaaa	Commande 1 Amplitude 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 1D	000a aaaa	Commande 2 Destination 1	0 - 18 *9
00 1E	0aaa aaaa	Commande 2 Amplitude 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 1F	000a aaaa	Commande 2 Destination 2	0 - 18 *9
00 20	0aaa aaaa	Commande 2 Amplitude 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 21	000a aaaa	Commande 2 Destination 3	0 - 18 *9
00 22	0aaa aaaa	Commande 2 Amplitude 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 23	000a aaaa	Commande 2 Destination 4	0 - 18 *9
00 24	0aaa aaaa	Commande 2 Amplitude 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 25	000a aaaa	Commande 3 Destination 1	0 - 18 *9
00 26	0aaa aaaa	Commande 3 Amplitude 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 27	000a aaaa	Commande 3 Destination 2	0 - 18 *9
00 28	0aaa aaaa	Commande 3 Amplitude 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 29	000a aaaa	Commande 3 Destination 3	0 - 18 *9
00 2A	0aaa aaaa	Commande 3 Amplitude 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 2B	000a aaaa	Commande 3 Destination 4	0 - 18 *9
00 2C	0aaa aaaa	Commande 3 Amplitude 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 2D	0000 0aaa	LFO1 Forme d'onde	0 - 7 *10
00 2E	0000 000a	LFO1 Synchronisation	0 - 1 (OFF,ON)
00 2F	0aaa aaaa	LFO1 Vitesse	0 - 127
00 30	0000 0aaa	LFO1 Offset	0 - 4 *11
00 31	0aaa aaaa	LFO1 Retard	0 - 127
00 32	0000 00aa	LFO1 Mode de fondu	0 - 3 *12
00 33	0aaa aaaa	LFO1 Durée de fondu	0 - 127
00 34	0000 00aa	LFO1 Synchronisation externe	0 - 2 *13
00 35	0000 00aa	LFO2 Forme d'onde	0 - 7 *10
00 36	0000 000a	LFO2 Synchronisation	0 - 1 (OFF,ON)
00 37	0aaa aaaa	LFO2 Vitesse	0 - 127
00 38	0000 0aaa	LFO2 Offset	0 - 4 *11

00 39	0aaa aaaa	LFO2 Retard	0 - 127
00 3A	0000 00aa	LFO2 Mode de fondu	0 - 3 *12
00 3B	0aaa aaaa	LFO2 Durée de fondu	0 - 127
00 3C	0000 00aa	LFO2 Synchronisation externe	0 - 2 *13
00 3D	0aaa aaaa	Accord grossier	0 - 96 (-48 - +48)
00 3E	0aaa aaaa	Accord fin	0 - 100 (-50 - +50)
00 3F	000a aaaa	Ampl. de var. aléa. de hauteur	0 - 30 *14
00 40	0000 00aa	Asserv. de la haut. au clavier	0 - 15 *15
00 41	000a aaaa	Env. de haut. Amplitude	0 - 24 (-12 - +12)
00 42	0aaa aaaa	Env. de haut. Sens. à la dyn.	0 - 125 *16
00 43	0000 00aa	Env. de haut. Act. dyn. sur T1	0 - 14 *17
00 44	0000 00aa	Env. de haut. Act. dyn. sur T4	0 - 14 *17
00 45	0000 00aa	Env. de haut. Ass.dur.au clav.	0 - 14 *17
00 46	0aaa aaaa	Env. de haut. Durée 1	0 - 127
00 47	0aaa aaaa	Env. de haut. Durée 2	0 - 127
00 48	0aaa aaaa	Env. de haut. Durée 3	0 - 127
00 49	0aaa aaaa	Env. de haut. Durée 4	0 - 127
00 4A	0aaa aaaa	Env. de haut. Niveau 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 4B	0aaa aaaa	Env. de haut. Niveau 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 4C	0aaa aaaa	Env. de haut. Niveau 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 4D	0aaa aaaa	Env. de haut. Niveau 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 4E	0aaa aaaa	Ampl. d'act. du LFO1 sur haut.	0 - 126 (-63 - +63)
00 4F	0aaa aaaa	Ampl. d'act. du LFO2 sur haut.	0 - 126 (-63 - +63)
00 50	0000 0aaa	Type de filtre	0 - 4 *18
00 51	0aaa aaaa	Fréquence de coupure	0 - 127
00 52	0000 0aaa	Ass. au clav. de fréq. de coup.	0 - 15 *15
00 53	0aaa aaaa	Résonance	0 - 127
00 54	0aaa aaaa	Résonance Sens. à la dynam.	0 - 125 *16
00 55	0aaa aaaa	Env. de filtre Amplitude	0 - 126 (-63 - +63)
00 56	0000 0aaa	Env. de filtre Courbe de dyn.	0 - 6 (1 - 7)
00 57	0aaa aaaa	Env. de filtre Sens. à la dyn.	0 - 125 *16
00 58	0000 0aaa	Env. de filtre Act. dyn. sur T1	0 - 14 *17
00 59	0000 0aaa	Env. de filtre Act. dyn. sur T4	0 - 14 *17
00 5A	0000 0aaa	Env. de filtre Ass.dur.au clav.	0 - 14 *17
00 5B	0aaa aaaa	Env. de filtre Durée 1	0 - 127
00 5C	0aaa aaaa	Env. de filtre Durée 2	0 - 127
00 5D	0aaa aaaa	Env. de filtre Durée 3	0 - 127
00 5E	0aaa aaaa	Env. de filtre Durée 4	0 - 127
00 5F	0aaa aaaa	Env. de filtre Niveau 1	0 - 127
00 60	0aaa aaaa	Env. de filtre Niveau 2	0 - 127
00 61	0aaa aaaa	Env. de filtre Niveau 3	0 - 127
00 62	0aaa aaaa	Env. de filtre Niveau 4	0 - 127
00 63	0aaa aaaa	Ampl. d'act. du LFO1 sur filt.	0 - 126 (-63 - +63)
00 64	0aaa aaaa	Ampl. d'act. du LFO2 sur filt.	0 - 126 (-63 - +63)
00 65	0aaa aaaa	Niveau du tone	0 - 127
00 66	0000 00aa	Bias - Direction	0 - 3 *19
00 67	0aaa aaaa	Bias - Position	0 - 127 (C-1 - G9)
00 68	0000 0aaa	Bias - Niveau	0 - 14 *17
00 69	0000 0aaa	Env. de niveau Courbe de dyn.	0 - 6 (1 - 7)
00 6A	0aaa aaaa	Env. de niveau Sens. à la dyn.	0 - 125 *16
00 6B	0000 0aaa	Env. de niveau Act. dyn. sur T1	0 - 14 *17
00 6C	0000 0aaa	Env. de niveau Act. dyn. sur T4	0 - 14 *17
00 6D	0000 0aaa	Env. de niveau Ass.dur.au clav.	0 - 14 *17
00 6E	0aaa aaaa	Env. de niveau Durée 1	0 - 127
00 6F	0aaa aaaa	Env. de niveau Durée 2	0 - 127
00 70	0aaa aaaa	Env. de niveau Durée 3	0 - 127
00 71	0aaa aaaa	Env. de niveau Durée 4	0 - 127
00 72	0aaa aaaa	Env. de niveau Niveau 1	0 - 127
00 73	0aaa aaaa	Env. de niveau Niveau 2	0 - 127
00 74	0aaa aaaa	Env. de niveau Niveau 3	0 - 127
00 75	0aaa aaaa	Ampl. d'act. du LFO1 sur niv.	0 - 126 (-63 - +63)
00 76	0aaa aaaa	Ampl. d'act. du LFO2 sur niv.	0 - 126 (-63 - +63)
00 77	0aaa aaaa	Panoramique du tone	0 - 127 (L63 - 63R)
00 78	0000 0aaa	Asserv. du pan. au clavier	0 - 14 *17
00 79	00aa aaaa	Ampl. de panoramique aléatoire	0 - 63
00 7A	0aaa aaaa	Ampl. de panoramique alternée	1 - 127 (L63 - 63R)
00 7B	0aaa aaaa	Ampl. d'act. du LFO1 sur pan.	0 - 126 (-63 - +63)
00 7C	0aaa aaaa	Ampl. d'act. du LFO1 sur pan.	0 - 126 (L63 - 63R)
00 7D	0000 00aa	Assignment de sortie	0 - 3 *20
00 7E	0aaa aaaa	Niveau d'envoi en Mix/EFX	0 - 127
00 7F	0aaa aaaa	Niveau d'envoi au chorus	0 - 127
01 00	0aaa aaaa	Niveau d'envoi à la reverb	0 - 127
Taille totale		00 00 01 01	

- *1: INT, <PCM>, EXP
 *2: -6, 0, +6, +12
 *3: NORMAL, HOLD, PLAYMATE, CLOCK-SYNC, <TAP-SYNC>, KEY-OFF-N, KEY-OFF-D, TEMPO-SYNC
 *4: 1 - Upper
 *5: Lower - 127
 *6: C-1 - Upper
 *7: Lower - G9
 *8: OFF, CONTINUOUS, KEY-ON
 *9: OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, MIX, CHO, REV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, pL1, pL2, L1R, L2R
 *10: TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, S&H, RND, CHS
 *11: -100, -50, 0, +50, +100
 *12: ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT
 *13: OFF, CLOCK, <TAP>
 *14: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
 *15: -100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200
 *16: -100 - +150
 *17: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100
 *18: OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
 *19: LOWER, UPPER, LOW&UP, ALL
 *20: MIX, EFX, DIR1, DIR2

■ 1-4.Ensemble rythmique

Adresse offset	Taille	Description	
00 00	Paramètres communs		1-4-1
23 00	Ens. rythmique - Note pour la touche 35		1-4-2
24 00	Ens. rythmique - Note pour la touche 36		
:			
62 00	Ens. rythmique - Note pour la touche 98		

■ 1-4-1.Paramètres communs

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00	0aaa aaaa	Ens. rythm. Nom Lettre 1	32 - 125
00 01	0aaa aaaa	Ens. rythm. Nom Lettre 2	32 - 125
00 02	0aaa aaaa	Ens. rythm. Nom Lettre 3	32 - 125
00 03	0aaa aaaa	Ens. rythm. Nom Lettre 4	32 - 125
00 04	0aaa aaaa	Ens. rythm. Nom Lettre 5	32 - 125
00 05	0aaa aaaa	Ens. rythm. Nom Lettre 6	32 - 125
00 06	0aaa aaaa	Ens. rythm. Nom Lettre 7	32 - 125
00 07	0aaa aaaa	Ens. rythm. Nom Lettre 8	32 - 125
00 08	0aaa aaaa	Ens. rythm. Nom Lettre 9	32 - 125
00 09	0aaa aaaa	Ens. rythm. Nom Lettre 10	32 - 125
00 0A	0aaa aaaa	Ens. rythm. Nom Lettre 11	32 - 125
00 0B	0aaa aaaa	Ens. rythm. Nom Lettre 12	32 - 125
Taille totale	00 00 00 0C		

■ 1-4-2.Note rythmique

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00	0000 000a	Commutateur de tone	0 - 1 (OFF,ON)
00 01	0000 00aa	Type de groupe d'ondes	0 - 2 *1
00 02	0aaa aaaa	Identification de grpe d'ondes	0 - 127
# 00 03	0000 aaaa	Numéro d'onde	0 - 254
	0000 bbbb		(001 - 255)
00 05	0000 00aa	Gain de l'onde	0 - 3 *2
00 06	0000 aaaa	Plage d'action du bender	0 - 12
00 07	000a aaaa	Groupe d'exclusion	0 - 31 (OFF,1 - 31)
00 08	0000 000a	Mode d'enveloppe	0 - 1 *3
00 09	0000 000a	Commande de volume	0 - 1 (OFF,ON)
00 0A	0000 000a	Commande de hold-1	0 - 1 (OFF,ON)
00 0B	0000 00aa	Commande de panoramique	0 - 2 *4
00 0C	0aaa aaaa	Accord grossier	0 - 127 (C-1 - G9)
00 0D	0aaa aaaa	Accord fin	0 - 100 (-50 - +50)
00 0E	000a aaaa	Ampl. de var. aléa. de hauteur	0 - 30 *5
00 0F	000a aaaa	Env. de haut. Amplitude	0 - 24 (-12 - +12)
00 10	0aaa aaaa	Env. de haut. Sens. à la dyn.	0 - 125 *6
00 11	0000 aaaa	Env. de haut. Act. dyn. sur tps	0 - 14 *7
00 12	0aaa aaaa	Env. de haut. Durée 1	0 - 127
00 13	0aaa aaaa	Env. de haut. Durée 2	0 - 127
00 14	0aaa aaaa	Env. de haut. Durée 3	0 - 127
00 15	0aaa aaaa	Env. de haut. Durée 4	0 - 127
00 16	0aaa aaaa	Env. de haut. Niveau 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 17	0aaa aaaa	Env. de haut. Niveau 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 18	0aaa aaaa	Env. de haut. Niveau 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 19	0aaa aaaa	Env. de haut. Niveau 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 1A	0000 0aaa	Type de filtre	0 - 4 *8
00 1B	0aaa aaaa	Fréquence de coupure	0 - 127
00 1C	0aaa aaaa	Résonance	0 - 127
00 1D	0aaa aaaa	Résonance Sens. à la dynam.	0 - 125 *6
00 1E	0aaa aaaa	Env. de filtre Amplitude	0 - 126 (-63 - +63)
00 1F	0aaa aaaa	Env. de filtre Sens. à la dyn.	0 - 125 *6
00 20	0000 aaaa	Env. de filtre Act. dyn. sur tps	0 - 14 *7
00 21	0aaa aaaa	Env. de filtre Durée 1	0 - 127
00 22	0aaa aaaa	Env. de filtre Durée 2	0 - 127
00 23	0aaa aaaa	Env. de filtre Durée 3	0 - 127
00 24	0aaa aaaa	Env. de filtre Durée 4	0 - 127
00 25	0aaa aaaa	Env. de filtre Niveau 1	0 - 127
00 26	0aaa aaaa	Env. de filtre Niveau 2	0 - 127
00 27	0aaa aaaa	Env. de filtre Niveau 3	0 - 127
00 28	0aaa aaaa	Env. de filtre Niveau 4	0 - 127
00 29	0aaa aaaa	Niveau du tone	0 - 127
00 2A	0aaa aaaa	Env. de niveau Sens. à la dyn.	0 - 125 *6
00 2B	0000 aaaa	Env. de niveau Act. dyn. sur tps	0 - 14 *7
00 2C	0aaa aaaa	Env. de niveau Durée 1	0 - 127
00 2D	0aaa aaaa	Env. de niveau Durée 2	0 - 127
00 2E	0aaa aaaa	Env. de niveau Durée 3	0 - 127
00 2F	0aaa aaaa	Env. de niveau Durée 4	0 - 127
00 30	0aaa aaaa	Env. de niveau Niveau 1	0 - 127
00 31	0aaa aaaa	Env. de niveau Niveau 2	0 - 127
00 32	0aaa aaaa	Env. de niveau Niveau 3	0 - 127
00 33	0aaa aaaa	Panoramique du tone	0 - 127 (L64 - 63R)
00 34	00aa aaaa	Amplitude de pan. aléatoire	0 - 63
00 35	0aaa aaaa	Amplitude de pan. alternée	1 - 127 (L63 - 63R)
00 36	0000 00aa	Assignment de sortie	0 - 3 *9
00 37	0aaa aaaa	Niveau d'envoi en Mix/EFX	0 - 127
00 38	0aaa aaaa	Niveau d'envoi au chorus	0 - 127
00 39	0aaa aaaa	Niveau d'envoi à la reverb	0 - 127
Taille totale	00 00 00 3A		

- *1: INT, <PCM>, EXP
- *2: -6, 0, +6, +12
- *3: NO-SUS, SUSTAIN
- *4: OFF, CONTINUOUS, KEY-ON
- *5: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
- *6: -100 - +150
- *7: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100
- *8: OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
- *9: MIX, EFX, DIR1, DIR2

■ 2.GS (Identification de modèle = 42H)

Adresse offset	Taille	Description	
40 10 00	Tempérament	Partie 10	2-1
40 11 00	:	Partie 1	
40 12 00	:	Partie 2	
40 13 00	:	Partie 3	
40 14 00	:	Partie 4	
40 15 00	:	Partie 5	
40 16 00	:	Partie 6	
40 17 00	:	Partie 7	
40 18 00	:	Partie 8	
40 19 00	:	Partie 9	
40 1A 00	:	Partie 11	
40 1B 00	:	Partie 12	
40 1C 00	:	Partie 13	
40 1D 00	:	Partie 14	
40 1E 00	:	Partie 15	
40 1F 00	:	Partie 16	

■ 2-1.Tempérament

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
40	0aaa aaaa	Tempérament pour do	0 - 127 (-64 - +63)
41	0aaa aaaa	Tempérament pour do#	0 - 127 (-64 - +63)
42	0aaa aaaa	Tempérament pour ré	0 - 127 (-64 - +63)
43	0aaa aaaa	Tempérament pour mib	0 - 127 (-64 - +63)
44	0aaa aaaa	Tempérament pour mi	0 - 127 (-64 - +63)
45	0aaa aaaa	Tempérament pour fa	0 - 127 (-64 - +63)
46	0aaa aaaa	Tempérament pour fa#	0 - 127 (-64 - +63)
47	0aaa aaaa	Tempérament pour sol	0 - 127 (-64 - +63)
48	0aaa aaaa	Tempérament pour sol#	0 - 127 (-64 - +63)
49	0aaa aaaa	Tempérament pour la	0 - 127 (-64 - +63)
4A	0aaa aaaa	Tempérament pour sib	0 - 127 (-64 - +63)
4B	0aaa aaaa	Tempérament pour si	0 - 127 (-64 - +63)
Taille totale	00 00 0C		

Note: Pour qu'un message exclusif GS soit correctement interprété par le JV-2080, l'adresse de départ du message doit être l'adresse de chaque partie (l'adresse de hauteur du do, c'est-à-dire l'offset 40).

■ Tableau des blocs d'adresse

Voici une cartographie de base des adresses de messages exclusifs.

Adresse(H)	Bloc	Sous-bloc	Référence	
00 00 00 00	Systeme (commun)		1-1-1	
	Tempérament	Part 1	1-1-2	
		:		
		Part 16		
01 00 00 00	Performance temporaire	Commun	1-2-1	
		Partie 1	1-2-2	
			:	
			Partie 16	
02 00 00 00	Mode Performance Patch temporaire	Partie 1	Commun	1-3-1
			Tone 1	1-3-2
		:		
		Partie 9	:	
			Tone 4	
		02 09 00 00	Ens. rythmique temporaire	Commun
Note# 35	1-4-2			
:				
Note# 98				
02 0A 00 00	Mode Performance Patch temporaire	Part 11	Commun	1-3-1
			Tone 1	1-3-2
		:		
		Part 16	:	
			Tone 4	
		03 00 00 00	Mode Patch Patch temporaire	Commun
Tone 1	1-3-2			
:				
Tone 4				
10 00 00 00	Performance user	USER:01	Commun	1-2-1
		:		
		USER:32	Partie 1	1-2-2
			:	
		Partie 16	:	
10 40 00 00	Ens. rythmique user	USER:1	Commun	1-4-1
		:		
		USER:2	Note# 35	1-4-2
		:		
		:	Note# 98	
11 00 00 00	Patch user	USER:001	Commun	1-3-1
		:		
		USER:128	Tone 1	1-3-2
			:	
		Tone 4	:	

4. Informations supplémentaires

■ Tableau de conversion décimal/hexadécimal

Dans la documentation MIDI, les valeurs de données et d'adresse/tailler pour les messages exclusifs etc. sont exprimées en hexadécimal sur 7 bits. Le tableau suivant donne la correspondance avec les valeurs décimales.

* Les valeurs hexadécimales sont suivies d'un "H".

Dec.	Hex.	Dec.	Hex.	Dec.	Hex.	Dec.	Hex.
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

* les valeurs décimales telles que canal MIDI, sélection de banque et changement de programme sont référencées avec une valeur majorée de 1 par rapport au tableau ci-dessus (car elle n'ont pas de valeur 0 «officielle»).

* Les 7 bits utilisés dans l'octet peuvent déterminer 128 paliers. Pour des données nécessitant une plus grande précision, il faut utiliser deux octets ou plus. Par exemple, deux valeurs hexadécimales aa bbH exprimant deux octets (2x7 bits) correspondent à une valeur de $aa \times 128 + bb$.

* Dans le cas de valeurs avec un signe \pm , 00H = -64, 40H = ± 0 , et 7FH = +63, aussi l'expression décimale sera inférieure de 64 à la valeur donnée dans le tableau ci-dessus. Dans le cas des deux types, 00 00H = -8192, 40 00H = ± 0 , et 7F 7FH = +8191. Par exemple, si aa bbH est exprimé en décimal, cela donne $aa \text{ bbH} - 40 \text{ 00H} = aa \times 128 + bb - 64 \times 128$.

* Les données dites en demi-octet ("nibbles") sont exprimées en hexadécimal sur 4-bits. Une valeur exprimée en nibbles sur 2 octets 0a 0bH a la valeur $a \times 16 + b$.

<Exemple 1> Quelle est l'expression décimale de 5AH ?
D'après le tableau, 5AH = 90

<Exemple 2> Quelle est l'expression décimale de 12 34H considérant qu'il s'agit d'une valeur exprimée en hexadécimal sur 7 bits ?
D'après le tableau, comme 12H = 18 et 34H = 52
 $18 \times 128 + 52 = 2356$

<Exemple 3> Quelle est l'expression décimale de la valeur en nibbles 0A 03 09 0D ?
D'après le tableau, comme 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13
 $((10 \times 16 + 3) \times 16 + 9) \times 16 + 13 = 41885$

<Exemple 4> Quelle est l'expression en nibbles de la valeur décimale 1258?

16) 1258

16) 78 ... 10

16) 4 ... 14

0 ... 4

D'après le tableau, 0=00H, 4=04H, 14=0EH, 10=0AH, la réponse est 00 04 0E 0AH

■ Tableau des codes ASCII

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: décimale

H: hexadécimale

Note: SP signifie "espace".

■ Exemples de réels messages MIDI

<Exemple 1> 92 3E 5F

9n est le statut Note On, et n est le numéro de canal MIDI. Comme 2H = 2, 3EH = 62, et 5FH = 95, c'est un message Note-on sur le canal MIDI 3, de numéro de note 62 (le nom de note est ré4), et la dynamique de 95.

<Exemple 2> CE 49

CnH est le statut de changement de programme, et n est le numéro de canal MIDI. Comme EH = 14 et 49H = 73, c'est un message de changement de programme sur le canal MIDI 15, pour le programme 74 (Flûte en GS).

<Exemple 3> EA 00 28

EnH est le statut de changement de Pitch Bend, et n est le numéro de canal MIDI. Le deuxième octet (00H=0) est le LSB et le 3ème (28H=40) le MSB, mais la valeur de Pitch Bend est une valeur avec signe (±) pour laquelle 40 00H (= 64 x 128 + 0 = 8192) vaut 0, aussi cette valeur de Pitch Bend est-elle 28 00H - 40 00H = 40 x 128 + 0 - (64 x 128 + 0) = 5120 - 8192 = -3072

Si la sensibilité au Pitch Bend est réglée à 2 demi-tons, -8192 (00 00H) donne un changement de hauteur de -200 centièmes, aussi dans ce cas -200 x (-3072) ÷ (-8192) = -75 centièmes de Pitch Bend s'applique au canal MIDI 11.

<Exemple 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F

BnH est le statut de changement de commande, et n est le numéro de canal MIDI. Le deuxième octet est le numéro de commande, et le troisième la valeur. Dans le cas où deux messages consécutifs (ou plus) ont le même statut, le MIDI a prévu une simplification nommée "running status" (statut en cours) qui évite la répétition de l'octet de statut pour les messages suivants. Par conséquent, les messages ci-dessus ont la signification suivante.

B3	64 00	Canal MIDI 4, octet faible de RPN	: 00H
(B3)	65 00	Canal MIDI 4, octet fort de RPN	: 00H
(B3)	06 0C	Canal MIDI 4, octet fort de la valeur	: 0CH
(B3)	26 00	Canal MIDI 4, octet faible de la valeur	: 00H
(B3)	64 7F	Canal MIDI 4, octet faible de RPN	: 7FH
(B3)	65 7F	Canal MIDI 4, octet fort de RPN	: 7FH

En d'autres termes, les messages ci-dessus fixent une valeur de 0C 00H pour le RPN 00 00H sur le canal 4, puis ramènent le RPN à 7F 7FH.

Le RPN 00 00H est la sensibilité au Pitch Bend, et le MSB donne la valeur en demi-tons, aussi une valeur 0CH = 12 fixe-t-elle la variation de hauteur maximale à ± 12 demi-tons (1 octave). (Sur les sources sonores GS, le LSB de sensibilité au Pitch Bend est ignorée, mais doit cependant être transmis (avec une valeur de 0) pour que cette procédure soit correcte avec tout appareil.

Une fois le numéro de RPN ou NRPN spécifié, tous les messages d'entrée de donnée sur le même canal MIDI seront pris en compte, aussi est-il préférable après transmission de la valeur voulue d'envoyer un message 7F 7FH d'annulation de choix de RPN. Cela explique la présence de (B3) 64 7F (B3) 65 7F à la fin.

Il n'est pas souhaitable que des séquences (telles que les données Standard MIDI File) contiennent de nombreuses données avec statut omis comme dans <Exemple 4>. En effet, si la reproduction est interrompue en cours et suivie d'une avance ou d'un retour rapide, le séquenceur peut ne pas être capable de transmettre le statut correct, et la source sonore interprétera mal les données. Veillez à donner un statut à chaque élément.

Il est aussi nécessaire que le réglage de RPN ou NRPN et celui de valeur soient faits dans le bon ordre. Sur certains séquenceurs, les événements placés sur le même coup d'horloge ou « clic » (voire sur deux clics consécutifs) peuvent être émis dans un ordre différent de celui de leur réception. Pour cette raison, il est préférable de légèrement espacer les événements (d'environ 1 clic pour TPQN=96, et 5 clics pour TPQN=480).

* TPQN : Ticks Per Quarter Note ou « clics par noire »

■ Exemples of system exclusive messages and calculating the checksum

Les messages exclusifs Roland (RQ1, DT1) sont transmis avec un octet de vérification (checksum) à la fin (avant F7) pour vérifier que le message a été correctement reçu. La valeur de checksum est déterminée par l'adresse et les données (ou la taille) du message exclusif transmis.

● Comment calculer le checksum

Le checksum est une valeur dérivée de l'addition de l'adresse et des données puis de l'inversion des 7 bits faibles.

Voici un exemple de calcul de checksum. Nous considérerons que dans le message exclusif que nous transmettons, l'adresse est aa bb ccH et les données ou la taille dd ee ffH.

aa + bb + cc + dd + ee + ff = total
total ÷ 128 = quotient ... reste
128 - reste = checksum

<Exemple 1> Réglage du paramètre commun de Performance REVERB TYPE sur DELAY (DT1).

Le tableau d'adressage des paramètres indique que l'adresse de départ de la performance temporaire est 01 00 00 00H, que l'adresse offset des paramètres communs de performance est 00 00H, et que l'adresse de REVERB TYPE est 00 28H. Donc, l'adresse est :

```

01 00 00 00H
00 00H
+) 00 28H
01 00 00 28H

```

Comme DELAY est la valeur 06H du paramètre,

F0	41	10	6A	12	01 00 00 28	06	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	adresse	donnée	checksum	(6)

(1) Statut exclusif (2) Fabricant (Roland) (3) Unité (17)
(4) Modèle (JV-2080) (5) Commande (DT1) (6) EOX

Ensuite, nous calculons le checksum.

01H + 00H + 00H + 28H + 06H = 1 + 0 + 0 + 40 + 6 = 47 (somme)
47 (total) ÷ 128 = 0 (quotient) ... 47 (reste)
checksum = 128 - 47 (quotient) = 81 = 51H

Cela signifie que le message transmis sera F0 41 10 6A 12 01 00 00 28 06 51 F7.

<Exemple 2> Demande de données de la partie 3 de la performance USER:03 (RQ1)

Le tableau d'adressage des paramètres indique que l'adresse de départ de USER:03 est 10 02 00 00H, que l'adresse offset de la partie 3 de Performance est 12 00H. Donc, l'adresse est :

```

10 02 00 00H
+) 12 00H
10 02 12 00H

```

Comme la taille d'une partie de performance est 00 00 00 19H,

F0	41	10	6A	11	10 02 12 00	00 00 00 19	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	adresse	taille	checksum	(6)

(1) Statut exclusif (2) Fabricant (Roland) (3) Unité (17)
(4) Modèle (JV-2080) (5) Commande (RQ1) (6) EOX

Ensuite, nous calculons le checksum.

10H + 02H + 12H + 00H + 00H + 00H + 00H + 19H =
16 + 2 + 18 + 0 + 0 + 0 + 25 = 61 (somme)
61 (total) ÷ 128 = 0 (product) ... 61 (reste)
checksum = 128 - 61 (reste) = 67 = 43H

Donc un message F0 41 10 6A 11 10 02 12 00 00 00 00 19 43 F7 sera transmis.

<Exemple 3> Demande de données de performance temporaire (RQ1)

Note: Quand un transfert de données est exécuté en mode Utility, les données obtenues sont les mêmes que quand le paramètre Type est réglé sur PERFORM et le paramètre Source sur TEMP: -PATCH

Le tableau d'adressage des paramètres donne les adresses de départ des données de performance temporaire.

01 00 00 00H	Perf. temporaire - paramètres communs
01 00 10 00H	Perf. temporaire - partie 1
:	
01 00 1F 00H	Perf. temporaire - partie 16

Comme une partie de performance à la taille 00 00 00 19H, nous ajouterons cette taille à l'adresse de départ de la partie 16 de performance temporaire, soit :

01 00 1F 00H
 +) 00 00 00 19H
 01 00 1F 19H

Donc la taille des données demandées est :

01 00 1F 19H
 -) 01 00 00 00H
 00 00 1F 19H

F0 41 10 6A 11 01 00 00 00 00 00 1F 19 43 F7
 (1) (2) (3) (4) (5) adresse taille checksum (6)

(1) Statut exclusif (2) Fabricant (Roland) (3) Unité (17)
 (4) Modèle (JV-2080) (5) Commande (RQ1) (6) EOX

En calculant le checksum comme dans <Exemple 2>, nous obtenons un message F0 41 10 6A 11 01 00 00 00 00 00 1F 19 47 F7 à transmettre.

<Exemple 4> Demande des données de performance temporaire avec les données de toutes les parties temporaires et de l'ensemble rythmique (RQ1)

Note: Quand un transfert de données est exécuté en mode Utility, les données obtenues sont les mêmes que quand le paramètre Type est réglé sur PERFORM et le paramètre Source sur TEMP: -PATCH

Le tableau d'adressage des paramètres donne les adresses de départ pour performance temporaire, patch temporaire en mode performance et ensemble rythmique temporaire en mode performance.

01 00 00 00H	Performance temporaire
02 00 00 00H	Mode Performance Patch temporaire (partie 1)
:	
02 08 00 00H	Mode Performance Patch temporaire (partie 9)
02 09 00 00H	Ensemble rythmique temporaire
02 0A 00 00H	Mode Performance Patch temporaire (partie 11)
:	
02 0F 00 00H	Mode Performance Patch temporaire (partie 16)

Les adresses offset du patch sont les suivantes

00 00H	Paramètres communs du patch
10 00H	Tone 1 du patch
:	
16 00H	Tone 4 du patch

Comme un tone de patch a la taille 00 00 01 01H, nous l'ajouterons à l'adresse de départ du tone 4 de patch temporaire (partie 16) en mode Performance pour obtenir :

02 0F 00 00H
 16 00H
 +) 00 00 01 01H
 02 0F 17 01H

Donc la taille des données demandées est :

02 0F 17 01H
 -) 01 00 00 00H
 01 0F 17 01H

F0 41 10 6A 11 01 00 00 00 01 0F 17 01 43 F7
 (1) (2) (3) (4) (5) adresse taille checksum (6)

(1) Statut exclusif (2) Fabricant (Roland) (3) Unité (17)
 (4) Modèle (JV-2080) (5) Commande (RQ1) (6) EOX

En calculant le checksum comme dans <Exemple 2>, nous obtenons un message F0 41 10 6A 11 01 00 00 00 01 0F 17 01 57 F7 à transmettre.

● **Fonction Scale Tune ou tempérament (Identification de modèle: 42H (GS), adresse: 40 1x 40H)**

Scale Tune est une fonction qui apporte de légers ajustements à la hauteur de chaque note de la gamme do(C) – si(B). Les réglages se font pour une octave et se répercutent sur toutes les octaves. En faisant des réglages de Scale Tune, vous pouvez obtenir des tempéraments autres que le tempérament égal standard. Ici, nous vous donnons trois types de réglages à titre d'exemple.

* Les messages Scale tune pour toutes les parties sont reconnus en mode Patch.

○ **Tempérament égal**

Ce tempérament divise l'octave en douze intervalles égaux, et c'est le tempérament le plus fréquemment utilisé à ce jour, notamment en musique occidentale. Initialement, la fonction Scale Tune de cet instrument est réglée pour un tempérament égal.

○ **Tempérament juste (avec do en tonique)**

Les triades primaires sonnent beaucoup plus joliment dans ce tempérament. Toutefois, cela n'est valable qu'en une tonalité, et les accords seront dissonnants si vous jouez dans une autre tonalité. Les réglages faits ici sont pour une tonalité de do.

○ **Gamme de type arabe**

La fonction Scale Tune vous permet de vous accorder pour différents styles de musiques ethniques. Voici une des gammes arabes.

Exemples de réglages

Note	Temp. égal.	Juste (en do)	Gamme arabe
do	0	0	-6
do#	0	-8	+45
ré	0	+4	-2
mi ♭	0	+16	-12
mi	0	-14	-51
fa	0	-2	-8
fa#	0	-10	+43
sol	0	+2	-4
sol#	0	+14	+47
la	0	-16	0
si ♭	0	+14	-10
si	0	-12	-49

Les valeurs de ce tableau sont en centièmes. Convertissez-les en hexadécimales et transmettez-les sous forme de messages exclusifs. Par exemple, pour régler le tempérament de la partie 1 en gamme arabe, transmettez les données suivantes.

F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 38 6B 3C 6F 40 36 0F 50 F7

Caractéristiques

JV-2080 : Module synthétiseur 64 voix (conforme au système General MIDI)

● Parties

16 (la partie 10 est la partie rythmique)

● Polyphonie maximale

64 voix

● Effets

EFX : 40

Reverb : 1 (8 types)

Chorus : 1

* En mode Performance, trois EFX peuvent être utilisés simultanément.

● Mémoire

	Patches	Ens. rythm.	Performances
USER	1—128	1, 2	1—32
CARD	1—128 (carte DATA (M-512E))	1, 2	1—32
PR-A	1—128 (Preset-A)	1, 2	1—32
PR-B	1—128 (Preset-B)	1, 2	1—32
PR-C	1—128 (Preset-C)	1, 2	---
PR-D	1—128 (GM (General MIDI))	1, 2	---
PR-E	1—128 (Preset-E)	1, 2	---

--- : rien

* Les patches Preset-D et les ensembles rythmiques sont pour le système General MIDI.

* Les cartes DATA (M-512E) sont optionnelles.

● Afficheur

LCD graphique 320 x 80 points (rétro-éclairé)

● Connecteurs

Prises MIX Output (L, R)

Prises Output DIRECT 1 (L, R)

Prises Output DIRECT 2 (L, R)

Prise écouteurs (stéréo)

Prises MIDI (IN, OUT, THRU)

Fentes pour carte d'extension d'onde (A—H)

Fente pour carte DATA

● Alimentation

CA 117 V, CA 230 V, ou CA 240 V

● Consommation électrique

13 W

● Dimensions

482 (L) x 281 (P) x 88 (H) mm

(type rack EIA-2U)

● Poids

4,9 kg

● Accessoires

Prise en main

Mode d'emploi

Cordon d'alimentation

● Options

Carte mémoire (M-512E)

Carte d'extension d'onde (série SR-JV-80)

* Dans l'intérêt du développement de ce produit, ses caractéristiques et/ou apparence sont sujettes à modification sans préavis.

Index

A

Afficheurs principaux	22
Aftertouch	140
Against (User Memory Protect)	61
Alternate Pan Depth	
PATCH (TVA)	85
RHYTHM (Key/TVA)	95
Analog Feel (PATCH)	72
Arabe (tempérament)	99
AUTO-WAH (EFX)	36

B

Banque (sélection de)	20, 21
Battery Check	143
Bend Range	
PATCH	72
RHYTHM	96
Bias (TVA)	85
Booster	75
Break Beats	117

C

[CARD]	17
Carte	
~ fente	11, 58
Copie	132
Format	10
Renommer	11
Echange	133
Carte de bibliothèque de sons	10
[CATEGORY]	19
Catégorie	20, 72
Canal 16, 67, 135	
Caractère (style)	142
[CHORUS]	25, 125
CHORUS	
~ /DELAY (EFX)	53
~ →DELAY (EFX)	51
~ /FLANGER (EFX)	53
~ →FLANGER (EFX)	52
Chorus	
~ niveau de	26, 27, 30, 31, 54
~ assignation de sortie	27, 30, 31, 54
~ (page)	53
~ niveau d'envoi	26, 27, 29, 31, 32
Clock Source (source d'horloge)	
PATCH	73, 110—122
PERFORM	110—123
SYSTEM	111—123
Coarse Tune (accord grossier)	
GM	127
PATCH (WG)	82
PERFORM	67, 99
RHYTHM (Key WG)	93

Common

~ Control (page)	73
~ General (page)	72
~ (page)	59, 110—123
~ Source	107
Comparaison	57
COMPRESSOR (EFX)	37
Commande (numéro)	20, 21
Control	
~ Assign (page)	105, 107
~ Param (page)	
PATCH (LFO&Ctl)	106
RHYTHM (Key Ctl)	96
~ Switch (page)	88
Control Dest:Depth	108
Control Source (commande)	
~ :Depth	104
~ (page)	106, 109, 112, 122, 140
~ :Peak&Hold	108
Copy	
~ (page)	132
~ Type	55
carte DATA	132
Effect	55
Key	97
Name	60
Part	68
Tone	89
Crossfade	76
Cutoff	
~ Frequency (fréquence de coupure)	
PATCH (TVF)	83
RHYTHM (Key TVF)	94
~ Keyfollow (TVF)	84

D

DATA (carte)	
Etat de la pile	143
Vérifier le nom de la carte	143
Format	10
Modifier le nom	11
Sauvegarde des sons	58
Sélection des sons	17
Transmission des données comme un groupe	
Transmission (Copy)	132
Echange (Swap)	133
Transmission de la mémoire interve vers ~	130
Donnée (transfert de)	
~ vers la page Card	130
~ vers la page MIDI	129
~ vers la page User	131
Delay (LFO)	87
Depth (amplitude) (LFO)	88

Destination	
Transfert de donnée vers la carte.....	130
Transfert de donnée vers MIDI.....	129
Transfert de donnée vers User	131
Effect Copy.....	55
Key Copy.....	97
Name Copy	60
Part Copy.....	68
Tone Copy	89
Write	56—58
Device ID (Numéro d'identification d'appareil).....	136
Direction (TVA: Bias).....	85
DISTORTION (EFX).....	35
DISTORTION	
~ →CHORUS (EFX).....	49
~ →DELAY (EFX).....	50
~ →FLANGER (EFX).....	49

E

EFFECTS ON/OFF.....	25, 125
Effect Copy	55
Effect Structure	25—32
EFX	
~ Chorus Send Level.....	26, 29
~ Control page.....	104
~ Information page	30
~ Output Assign.....	26, 30
~ Output Level	26, 30
~ Param page	33
~ Reverb Send Level	26, 29
~ Type	26, 29
Modifier le type d'EFX	33—53
EFX-A—C	
~ Control page.....	104
~ Param page.....	33
~ Source	29
ENHANCER (EFX)	36
ENHANCER	
~ →CHORUS (EFX).....	50
~ →DELAY (EFX).....	51
~ →FLANGER (EFX).....	50
Enveloppe (amplitude d')	
Key TVF.....	95
Key WG	93
TVF	84
WG	83
Envelope (Mode).....	96
Egal (tempérament).....	99
[EXP]	17
Extension	9, 143
Ext Sync (LFO).....	87, 110, 111, 113

F

Fade	
~ Mode (LFO)	87
~ Time (LFO).....	87
FBK-PITCH-SHIFTER (EFX).....	46
Filtre (LFO Depth).....	88
Filtre (Type)	
PATCH (TVF)	83
RHYTHM (Key TVF).....	94
Fine Tune (accord fin)	
GM	127
PATCH (WG).....	82
PERFORM	67, 99
RHYTHM (Key WG).....	93
FLANGER	
~ /DELAY (EFX).....	53
~ →DELAY (EFX).....	52
Format (carte DATA).....	10
FXM (WG)	80

G

GATE-REVERB (EFX).....	47
General (page) (Effets)	
GM	32
PATCH	25
PERFORM	28
RHYTHM	32
GM	
~ Effect Copy	55
~ Initialize.....	128
~ Patch	17
~ Score	124
~ System	124

H

HEXA-CHORUS (EFX).....	38
Hold	106, 109
Hold-1	
PATCH (LFO&Ctl).....	89, 138
RHYTHM (Key Ctl)	96, 139

I

Information	143
Initialisation	
GM	128
PERFORM, PATCH, RHYTHM.....	100
Interne (vérification de la pile).....	143

J

Juste (tempérament) (avec do en tonique).....	99
---	----

K

Key (touche)	
~ Assign (PATCH)	24, 73
~ Copy	97
~ Range	
PATCH	76
PERFORM	66
~ Sync (LFO)	86

L

Layer	63
LCD (contraste de l'afficheur)	142
Legato (PATCH)	73
Level (niveau)	
~ 1—3	
Key TVA	95
TVA	86
~ 1—4	
Key TVF	95
Key WG	93
TVF	84
WG	83
Chorus	26, 27, 30, 31, 54
LFO (amplitude)	88
Partie (PERFORM)	67
Patch	72
Reverb	27, 30, 31, 55
Tone (PATCH/TVA)	85
Tone (RHYTHM/Key TVA)	95
LFO 1, 2 Page Param	86
LIMITER (EFX)	38

M

Master	
~ Key Shift	98
~ Tune	98
Mémoire (carte)	10
MIDI	
~ Canal	
Mode Patch	16, 135
Parties d'une performance	16, 67, 135
~ Horloge	110—123
~ Commande	105
~ MESSAGE	13
~ Message (sélection depuis un appareil MIDI externe)	20—22
~ Page Param 1	16, 135—137
~ Page Param 2	137
Mix/EFX Send Level	26, 27, 29, 31, 32
Mode	
Initialize	100, 128
Portamento	74
Tone Delay	80
MODULATION-DELAY (EFX)	42

Monophonique	24, 73
Mute (groupe)	96

N

Nom	
Carte DATA	11
PERFORM, PATCH, RHYTHM	59

O

Octave Shift (PATCH)	23, 72
Offset (LFO)	87
Organisation	
Interne	18
Sons	70, 90, 146
Output Assign (assignation de sortie)	25—29, 31, 32
OVERDRIVE (EFX)	34
OVERDRIVE	
~ →CHORUS (EFX)	48
~ →DELAY (EFX)	49
~ →FLANGER (EFX)	48

P

Palette (page)	
GM	126
PATCH	78
PERFORM	65
Pan	
~ Keyfollow (TVA)	85
LFO Depth	88
Part (GM)	127
Part (PERFORM)	67
PATCH (LFO&Ctl)	88, 138
Patch	72
RHYTHM (Key Ctl)	96, 139
Tone (PATCH/TVA)	85
Tone (RHYTHM/Key TVA)	95
PART SELECT [1/9]—[8/16]	16, 64, 125
Part	
~ Copy	68
~ Information page	144
~ Key Range Lower:Upper page	66
~ Level (PERFORM)	67
~ MIDI page	67
~ On/Off	
GM	125
PERFORM	64, 67
~ Palette page	
GM	126
PERFORM	65
~ Pan	
GM	127
PERFORM	67
~ Param page	
GM	127
PERFORM	66

~ Volume (GM).....	127
[PATCH]	17
PATCH Play (page).....	22
Patch	
~ Compare page.....	57
~ Effect Copy	55
~ Group (PERFORM)	66
~ Initialize.....	100
~ Level	72
~ Name	59, 72
~ Name Copy.....	60
~ Nombre	
GM	127
PERFORM.....	67
~ Pan	72
~ Rx-Ch.....	16, 135
~ Remain (SYSTEM)	142
~ Search Function.....	19
~ Tone Copy.....	89
~ Tempo.....	73, 110—122
~ Write	56
Sélection.....	17
PCM (formes d'onde).....	79, 92
Peak	106, 109
Peak&Hold	
EFX	106
Tone	108
[PERFORM]	17
PERFORM Play (page).....	22
Performance	
~ Ctrl-Ch.....	21, 136
~ Effect Copy	55
~ Initialize.....	100
~ Name	59
~ Name Copy.....	60
~ Part Copy	68
~ Tempo.....	110—123
~ Write	56
Sélection.....	17
PHASER (EFX).....	35
PHONES	12
Phrase (boucle).....	117
PHRASE PREVIEW.....	23
Pitch	
~ Bend (Tone)	89, 138
~ Envelope page	
PATCH.....	82
RHYTHM	93
~ Keyfollow (WG).....	82
~ page	82
LFO Depth.....	88
Play (page)	
GM	124
PERFORM, PATCH, RHYTHM.....	22
POLY	24, 73
Polyphonique	24, 73
Portamento	73

Position:Level (TVA: Bias)	85
POWER	13
Power Up (Mode).....	142
[PRESET]	17
Preview (Mode)	23
Programme (changement de)	20, 21
Protect (User Memory Protect).....	61
Protect (carte DATA)	10

Q

QUADRUPLE-TAP-DELAY (EFX)	44, 114
---------------------------------	---------

R

Random	
~ Pan Depth	
PATCH (TVA)	85
RHYTHM (Key TVA).....	95
~ Pitch Depth	
PATCH (WG)	82
RHYTHM (Key WG)	93
Rate (LFO)	87, 110, 111, 113
Redamper (Tone).....	89, 138
Réglages d'usine	101
Rename (page)	11
Resonance	
PATCH (TVF)	84
RHYTHM (Key TVF)	94
Resonance Vel Sens	
PATCH (TVF)	84
RHYTHM (Key TVF)	94
[REVERB]	25, 125
REVERB (EFX)	47
Reverb	
~ Level	27, 30, 31, 55
~ page	54
~ Send Level.....	26, 27, 29, 31, 32
[RHYTHM]	17
Rhythm	
~ Edit Key.....	90
~ Initialize.....	100
~ Key Copy	97
~ Name Copy.....	60
~ Set Name	59
~ Write	56
Sélection.....	17
RHYTHM Play (page).....	22
Ring modulator (modulateur en anneau).....	76
ROTARY (EFX)	37
[RX]	16, 64, 125
Rx	
~ Aftertouch	137
~ Bank Select.....	137
~ Control Change.....	137
~ GM-ON Message	137
~ Hold-1.....	137
~ Hold-1 Switch (PERFORM).....	68, 137

~ Modulation	137
~ Pitch Bend	137
~ Prog Chg Switch (PERFORM)	68, 137
~ Program Change	137
~ Sys.Excl.....	136
~ Switch (PERFORM)	67
~ Volume	137
~ Volume Switch (PERFORM)	68, 137
Rx-Ch=	16, 135

S

Sauvegarde	
vers une carte DATA	58
vers un appareil MIDI externe	58
en mémoire interne	56
Scale Tune	98
Setup (page)	90, 111—123, 142
SOLO	24, 73
Morceaux (création de).....	63
SOUND LIST	18
Sons (Sélection)	17
Source	
Card Copy	132
Card Swap	133
Data Transfer to Card	130
Data Transfer to MIDI	129
Data Transfer to User	131
Effect Copy	55
Key Copy	97
Name Copy	60
Part Copy.....	68
Tone Copy	89
Write	56—58
SPACE-D (EFX).....	39
SPECTRUM (EFX)	35
Split	63
SR-JV80	9
Stack	140
Start (Portamento)	74
STEP-FLANGER (EFX).....	41, 114
STEREO	
~ CHORUS (EFX).....	40
~ DELAY (EFX)	42
~ EQ (EFX)	34
~ FLANGER (EFX).....	40
Stretch Tune Depth (PATCH).....	72
Structure (Type).....	74
Swap (page)	133
Switch (Portamento)	73
Système	
~ Commande 1, 2	105, 107
~ Messages exclusifs	
Commuter le mode Sound	22
User Memory Protect	61
~ Information 1, 2 (page).....	143
~ Tempo.....	111—123

T

Tap	112, 122
TEMP	59, 68, 89, 97, 129
Temp	56, 58
Tempo	
Patch	73, 110—122
Performance	110—123
System	111—123
Tempo externe	112, 116, 119, 121
Temporaire	60, 68, 89, 97
Time (durée)	
~ Keyfollow	
TVA.....	86
TVF.....	84
WG.....	83
~ 1—4	
Key TVA.....	95
Key TVF.....	94
Key WG	93
TVA.....	86
TVF.....	84
WG	83
Portamento.....	74
Tone Delay	81, 120—122
TIME-CONTROL-DELAY (EFX)	45
Tolemolo (LFO).....	88
TONE	
~ SELECT [1]—[4].....	77
~ SWITCH [1]—[4].....	71, 77
Tone	70, 146
Tone	
~ Copy	89
~ Delay.....	80, 120—122
~ Key Range Lower:Upper page.....	76
~ Level	
PATCH (TVA)	85
RHYTHM (Key TVA).....	95
~ On/Off	71, 80
~ Palette page.....	78
~ Pan	
PATCH (TVA)	85
RHYTHM (Key TVA).....	95
~ Switch	
PATCH (WG)	80
RHYTHM (Key WG)	93
~ Vel Range Lower:Upper:Fade page	76
Transmission	
~ de données comme groupe	132
~ vers une carte DATA.....	130
~ vers un appareil MIDI externe.....	129
~ en mémoire interne.....	131
TREMOLO-CHORUS (EFX)	39
TRIPLE-TAP-DELAY (EFX).....	43, 114
Tune (page)	98

TVA	
~ Enveloppe page	
PATCH	85
RHYTHM	95
~ Param page	
PATCH	85
RHYTHM	95
TVF	
~ Enveloppe page	
PATCH	84
RHYTHM	94
~ Param page	
PATCH	83
RHYTHM	94
Tx Edit Data	136
Type (Portamento)	74

U

[UNDO]	26, 28, 65, 71, 77, 126
[USER]	17
User Memory Protect (page)	61

V

Velocity (dynamique)	
~ Curve	
TVA	86
TVF	84
~ Sens	
Key TVA	96
Key TVF	95
Key WG	93
TVA	86
TVF	84
WG	83
~ Time	
Key TVA	96
Key TVF	95
Key WG	93
~ Time 1	
TVA	86
TVF	84
WG	83
~ Time 4	
TVA	86
TVF	84
WG	83
Velocity range (PATCH)	76
Vibrato (LFO)	88
Voix	
~ Priorité	73
~ Réserve	67
VOLUME	12
Volume	
Part (GM)	127
PATCH (LFO&Ctl)	88, 138
RHYTHM (Key Ctl)	96, 139

SYSTEM	140
--------	-----

W

Wah (LFO)	88
Wave (onde)	
~ carte d'extension d'	9
~ nom de carte d'extension d'	22, 143
~ Gain	
PATCH (WG)	80
RHYTHM (Key WG)	93
~ générateur d'	70, 90, 146
~ Groupe	
PATCH (WG)	79
RHYTHM (Key WG)	93
~ Numéro	
PATCH (WG)	80
RHYTHM (Key WG)	93
~ page	92
~ Param (page)	79
Waveform (forme d'onde)	79, 92
Waveform (LFO)	86
Write (User Memory Protect)	61

Autres

[1-8/9-16]	16, 64, 125
2VOICE-PITCH-SHIFTER (EFX)	46
* (symbole)	65, 71, 77, 91