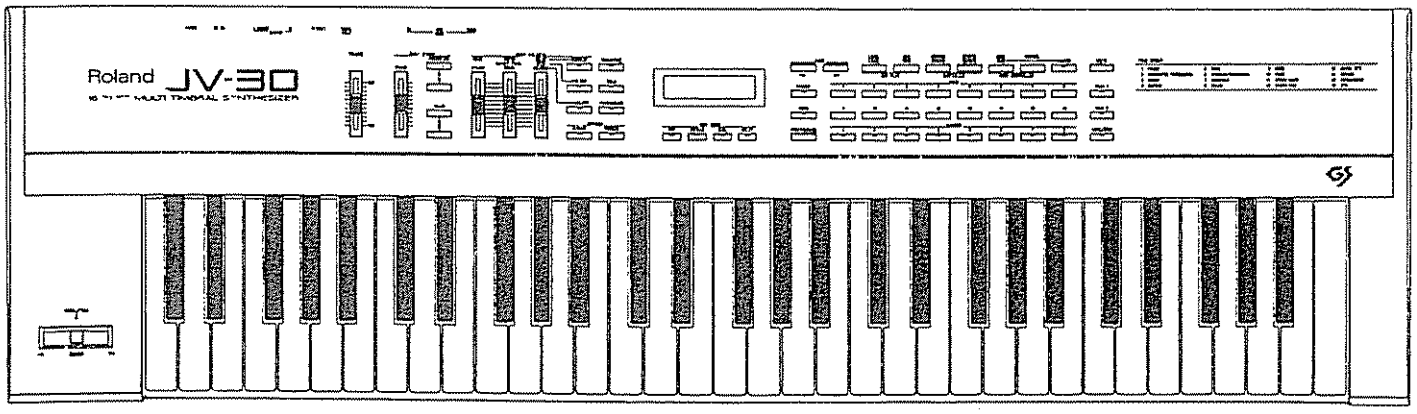
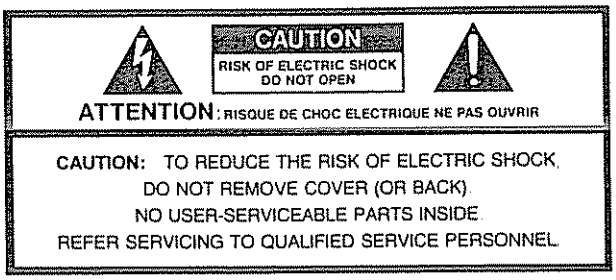
Roland

16 PART MULTI TIMBRAL SYNTHESIZER

JV-30

MODE D'EMPLOI





Le symbole de l'éclair dans un triangle équilatéral est destiné à prévenir l'utilisateur de la présence d'une tension dangereuse à l'intérieur du boîtier du produit. Cette tension est d'une intensité suffisante pour risquer de créer un choc électrique à l'individu

Le point d'exclamation dans un triangle équilatéral est destiné à alerter l'utilisateur de la présence d'instructions importantes de fonctionnement et de maintenance dans le mode d'emploi accompagnant le produit

INSTRUCTIONS CONCERNANT UN RISQUE D'INCENDIE, DE CHOC ELECTRIQUE OU DE BLESSURES.

INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES

Attention – Lorsque vous utilisez des produits électriques, des précautions de base doivent toujours être suivies y compris les suivantes:

1. Lisez toutes ces instructions avant d'utiliser le produit.
2. N'utilisez pas ce produit dans un milieu humide – par exemple près d'une baignoire, d'une douche, d'un évier ou d'une piscine ou similaire
3. Ce produit ne doit être utilisé qu'avec un stand préconisé par le fabricant.
4. Ce produit, seul ou en combinaison avec un amplificateur et un casque ou des haut-parleurs, peut produire des niveaux sonores risquant de causer des pertes auditives permanentes. Ne l'utilisez pas durant une longue période à un haut niveau de volume ou un niveau inconfortable. Si vous ressentez toute perte ou altération auditive, vous devez consultez un spécialiste de l'audition
5. Le produit doit être situé dans un emplacement n'interférant pas avec sa propre ventilation
6. Le produit doit être éloigné de sources de chaleur telles que radiateurs ou autres équipements générateurs de chaleur.
7. Protégez le produit de la poussière
8. Cet appareil ne peut être alimenté qu'avec la tension indiquée dans ce manuel ou inscrite sur l'appareil lui-même.
9. Débranchez l'appareil si le produit reste inutilisé durant une grande période
10. Ne marchez pas sur le cordon d'alimentation
11. Débranchez le cordon d'alimentation en tirant sur la fiche et non pas sur le cordon
12. Lors d'une installation avec d'autres appareils, suivez les instructions du mode d'emploi.
13. Faites attention à ce qu'aucun objet liquide ou solide ne pénètre dans l'appareil par ses ouvertures.
14. L'appareil doit être réparé par un personnel qualifié quand:
    A. Le cordon d'alimentation ou la fiche est endommagé
    B. Des objets, liquides ou solides, ont pénétré dans l'appareil.
    C. Le produit a été exposé sous la pluie; ou
    D. Le produit ne semble pas fonctionner normalement ou bien présente un changement important dans ses performances.
    E. On a laissé tomber l'appareil, ou le coffret est endommagé.
15. N'effectuez pas vous-même de réparations non décrites dans le mode l'emploi. Toute intervention doit être effectuée par un technicien compétent

CLASSE B **AVIS**

Cet appareil numérique ne dépasse pas les limites de la classe B au niveau des émissions de bruits radio-électriques fixées dans le réglement des signaux parasites par le ministère canadien des Communications.

Roland

JV-30

16 PART MULTI TIMBRAL SYNTHESIZER

MODE D'EMPLOI

INTRODUCTION

Merci et félicitations pour votre choix du **synthétiseur multi-timbral à 16 parties JV-30 Roland**.

Grâce à ses sonorités variées, de haute qualité et à ses fonctions de commande simples d'emploi, il satisfera tous les musiciens, du débutant au professionnel confirmé.

Plus encore, il peut être aisément employé pour créer des orchestrations, grâce à l'emploi de ses multiples parties en mode multi-timbral.

Pour obtenir une bonne compréhension de toutes les fonctions offertes par cette unité, ainsi que pour vous assurer une satisfaction constante dans les années à venir, veuillez prendre le temps de lire ce manuel dans sa totalité.

Copyright © 1992 ROLAND CORPORATION

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

Concept

- **Sonorités de haute qualité**
  Le JV-30 comprend une grande variété de sons «preset» (préprogrammés) et de sonorités de percussion. Des sonorités acoustiques les plus réalistes aux sonorités de synthés contemporains, le JV-30 est là!
- **Fonctions multi-timbrales**
  Le JV-30 est un synthétiseur multi-timbral à 16 parties pouvant tirer pleinement parti des possibilités du MIDI. En combinaison avec un séquenceur ou un ordinateur, il offre des possibilités d'interprétation quasiment illimitées.
- **Compatibilité au format GS**
  Le JV-30 est compatible avec le format GS, un standard de correspondance sonore développé par Roland. Toutes les données de morceau créées à l'aide d'une source sonore se conformant au format GS peuvent être reproduites de façon identique sur tout autre appareil ayant une source sonore au format GS.
- **Fonctionnement facile**
  Les boutons et curseurs ont été conçus pour vous donner un accès facile à toutes les fonctions et à tous les sons. Tout en facilitant les procédures, ils simplifient également les commandes durant les procédures d'édition du son.
- **Quatre mode de clavier**
  Le JV-30 offre un total de quatre modes de clavier différents: Dual (double), Split (divisé), Fat (superposition) et Octave. Un nouvel univers de possibilités créatives vous est maintenant offert.
- **Bouton Performance**
  Le bouton Performance peut servir à obtenir des changements instantanés des réglages du JV-30 fonction particulièrement utile pour le jeu en direct.
- **Fonctions de commande MIDI**
  L'unité est équipée de trois curseurs qui fonctionnent comme des commandes MIDI. Ils vous permettent d'ajouter des expressions en temps réel aux données de morceau.

Conventions employées dans ce manuel

- Les mots ou numéros entourés par des crochets [ ] représentent les boutons de façade. Par exemple, [PRESET] correspond au bouton PRESET alors que BANK [1] représente le bouton de banque n° 1.
- Lorsque des symboles de type flèche apparaissent, tels que PART [◁] [▶] ou PARAMETER [▲] [▼], cela signifie que vous devez presser l'un ou l'autre de ces boutons; en l'occurrence celui qui est souhaitable dans votre cas.

Remarques importantes

N'utilisez que l'adaptateur fourni avec l'appareil. L'utilisation de tout autre adaptateur secteur pourra entraîner dommages, mauvais fonctionnements ou même chocs électriques.

[Alimentation]

- Lors de toute connexion avec d'autres appareils, commencez toujours par éteindre tous vos instruments; cela évitera dommages et mauvais fonctionnements.
- N'utilisez pas pour cet appareil le même circuit d'alimentation que celui déjà employé par tout appareil créant des parasites tel qu'un moteur ou un variateur de lumière.
- L'alimentation nécessaire à cette unité est donnée sur sa plaque d'identification. Vérifiez que la tension de votre installation correspond bien à celle de l'appareil.
- Evitez d'endommager le cordon d'alimentation; ne marchez pas [illegible]
- [illegible]
  la fiche elle-même et pas le cordon.
- Si l'appareil doit rester inutilisé durant une longue période de temps, déconnectez le cordon d'alimentation.

[Emplacement]

- Ne soumettez pas l'appareil à des températures extrêmes (par exemple à l'exposition directe au soleil dans un véhicule fermé). Evitez de l'utiliser ou de le conserver dans des environnements poussiéreux ou humides, ou encore sujets à de hauts niveaux de vibration.
- Utiliser cet appareil près d'amplificateurs de puissance (ou d'autres appareils contenant de gros transformateurs) peut induire une «ronflette».
- Cette unité peut interférer avec la réception de radio et télévision. Ne l'utilisez donc pas près de tels récepteurs.

[Maintenance]

- Pour le nettoyage quotidien, essuyez l'appareil avec un chiffon sec, doux (ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l'eau). Pour ôter les tâches rebelles, utilisez un détergent neutre et doux. Ensuite, veillez à bien essuyer l'appareil avec un chiffon sec et doux.
- N'utilisez jamais d'essence, alcool ou solvant d'aucune sorte, pour éviter le risque de décoloration/déformation.

[Précautions additionnelles]

- Protégez l'appareil des chocs violents.
- Ne laissez aucun objet ou liquide d'aucune sorte pénétrer dans l'appareil. Si cela se produisait malgré tout, cessez immédiatement toute utilisation. Contactez un service de maintenance qualifié dès que possible.
- Ne heurtez jamais l'afficheur et ne lui appliquez aucune forte pression.
- En cas de mauvais fonctionnement (ou si vous suspectez un problème), cessez immédiatement tout usage. Contactez un technicien qualifié dès que possible.
- Un léger bruit peut être émis par l'afficheur, c'est normal.
- Pour éviter le risque de choc électrique, n'ouvrez jamais l'unité ni

[Sauvegarde de mémoire]

- L'appareil contient une pile conservant la mémoire après extinction de l'unité. La vie estimée de cette batterie est de 5 ans ou plus. Toutefois, pour éviter la perte accidentelle des données en mémoire, il est fortement recommandé de changer la pile tous les cinq ans.
- Si la pile devient trop faible, le message suivant s'affiche: «Battery Low!» Veuillez changer la pile dès que possible pour éviter la perte des données de la mémoire.
- Soyez averti que le contenu de la mémoire peut parfois être perdu: quand l'appareil est envoyé pour réparation ou lorsque par malchance un mauvais fonctionnement se produit. Les données importantes doivent donc être stockées dans un autre appareil MIDI (par exemple un séquenceur) ou inscrites sur papier. Durant les réparations, tout le soin nécessaire est apporté pour éviter la perte de données. Toutefois, dans certains cas (notamment lorsqu'un circuit proche de la mémoire elle-même est hors service) nous regrettons qu'il puisse être impossible de recouvrer les données.

SOMMAIRE

Description externe 6
Faire les connexions 8
Mise sous tension 9
Ecoute des auto-démonstrations 10

Section I JEU

Ecoute des sons 12
Jeu des ensembles rythmiques 14
Changement de Partie 15
Sélection du mode de clavier 16
Emploi/Réglage des fonctions de jeu 18
Régler les fonctions de jeu s'appliquant à toutes les Parties 20
Régler les fonctions de jeu individuellement par Partie 22
Edition des sons 24
Stockage des sons édités 25
Edition des ensembles rythmiques 26
Stockage des ensembles rythmiques édités 27
Performances 28

Section II UTILISATION DU MIDI

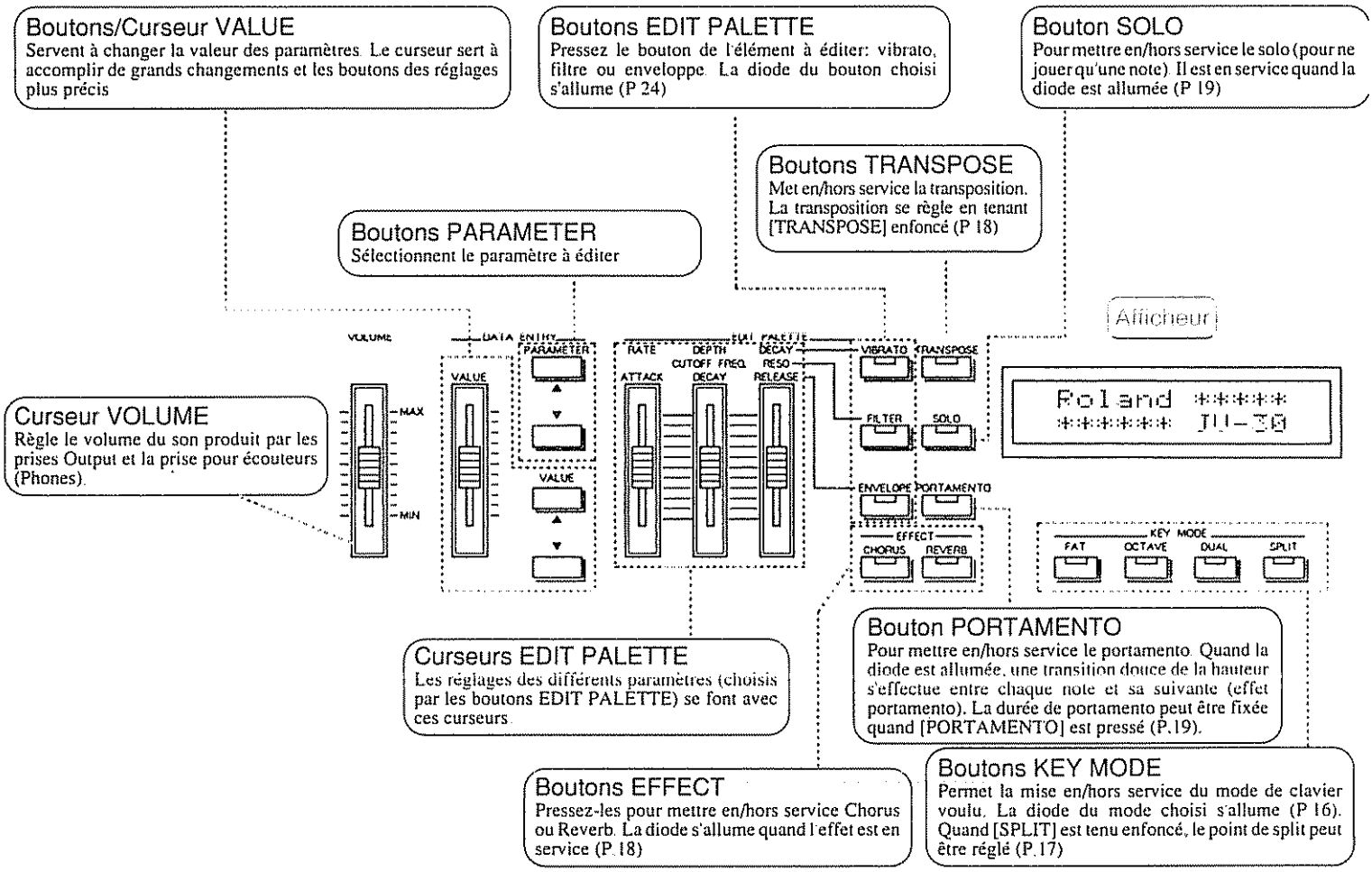
Utilisation du MIDI 1 30
Utilisation du MIDI 2 32
Réglages MIDI 34
Exploitation complète des fonctions multi-timbrales 36
Fonctions de commande MIDI 38
Rappel des réglages d'origine 39
Configuration MT-32 39
Sauvegarde des données du JV-30 40

Section III APPENDICE

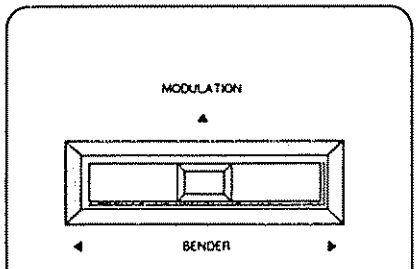
A propos du GS 44
Mauvais fonctionnement 45
Messages d'erreur 46
Messages MIDI transmis 47
Organisation des sons dans le JV-30 48
Numéros de programmes du JV-30 49
Liste des paramètres 50
Tableau des sons 52
Tableau des ensembles rythmiques 56
Messages exclusifs Roland 58
EQUIPEMENT MIDI 60
INDEX THEMATIQUE 74
INDEX 76
CARACTERISTIQUES 78

Description externe

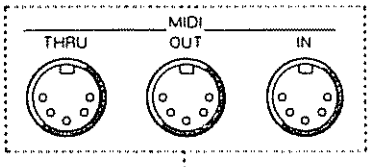
<Face avant>



<Face arrière>



Levier BENDER/MODULATION
Ce levier vous permet de faire monter ou baisser la hauteur, ou encore d'ajouter du vibrato aux notes que vous jouez (P 19)



Prises MIDI
Permettent l'emploi de câbles MIDI pour relier cet instrument à d'autres unités MIDI.

Bouton TUNE/PAN
A presser pour régler l'accord général de l'appareil (P 20) et le panoramique de chaque Partie (P 22)

Bouton LEVEL
A presser pour régler le volume général de l'appareil (P 20) et le volume de chaque Partie (P 22)

Bouton REVERB
A presser pour régler le niveau général du chorus et son type (P 21), ainsi que le niveau d'envoi au chorus de chaque Partie (P 22)

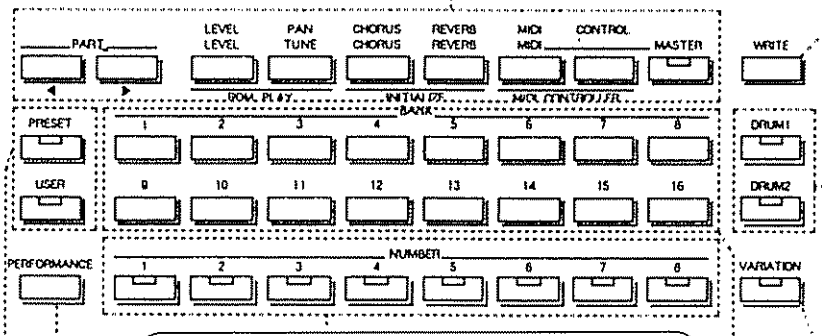
Bouton CONTROL
A presser pour faire les réglages d'une grande variété de paramètres pour chaque Partie (P 24)

Boutons PART
A presser pour changer de Partie (P 15)

Bouton CHORUS
A presser pour régler le niveau général du chorus et son type (P 21), ainsi que le niveau d'envoi au chorus de chaque Partie (P 22)

Bouton MIDI
A presser pour régler les paramètres MIDI: ceux qui ont une action globale (P.34) et ceux propres à chaque Partie (P 35)

Bouton MASTER
A presser pour accomplir des réglages des fonctions générales de l'instrument (indiquées en bleu). De tels réglages peuvent être faits quand l'indicateur est allumé.



Bouton WRITE
A presser pour stocker les données d'un son ou ensemble rythmique édité (P 25, P 27). Sert également à stocker les réglages du JV–30 dans une Performance (P 28)

Boutons DRUM
A presser pour faire d'une Partie une Partie rythmique. Après, la diode s'allume. Deux ensembles rythmiques peuvent servir simultanément, l'un sélectionné pour Drum 1 et l'autre pour Drum 2 (P.14).

Boutons NUMBER
Permettent de choisir un des 8 sons d'une banque. La diode du numéro choisi est allumée (P.12). Ils servent aussi à choisir un ensemble rythmique (P.14). Pour choisir une Performance, tenez le bouton Performance en pressant un bouton Number (P.28)

Bouton PERFORMANCE
A presser pour choisir une Performance (P.28).

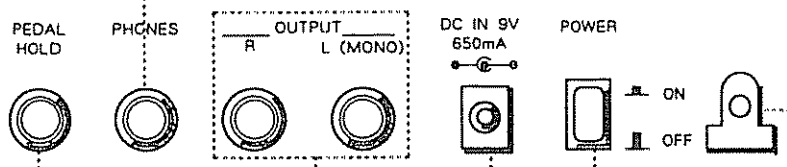
Bouton VARIATION
Quand il existe une Variation pour un son, pressez ce bouton (sa diode s'allumera) et la Variation est appelée. S'il y a plusieurs Variations, pressez [VARIATION] à nouveau (P.13)

Bouton PRESET
A presser pour choisir un son parmi ceux pré-programmés dans le JV–30. La diode du bouton pressé s'allume (P.12).

Bouton USER
A presser pour choisir un son "utilisateur" (programmable) et la diode du bouton pressé s'allume (P.12)

Boutons BANK
A presser pour changer de banque (P.12).

Prise PHONES
Permet la connexion d'écouteurs (tels que RH–20/80/120). Même avec des écouteurs connectés ici, le son est produit par les prises OUTPUT.



Crochet pour cordon
Enroulez le cordon de l'adaptateur autour de ce crochet. Cela évitera sa déconnexion accidentelle.

Prises OUTPUT
Permettent la sortie des signaux sonores pour liaison à un ampli ou une table de mixage.

Commutateur d'alimentation
Pour allumer/éteindre l'instrument.

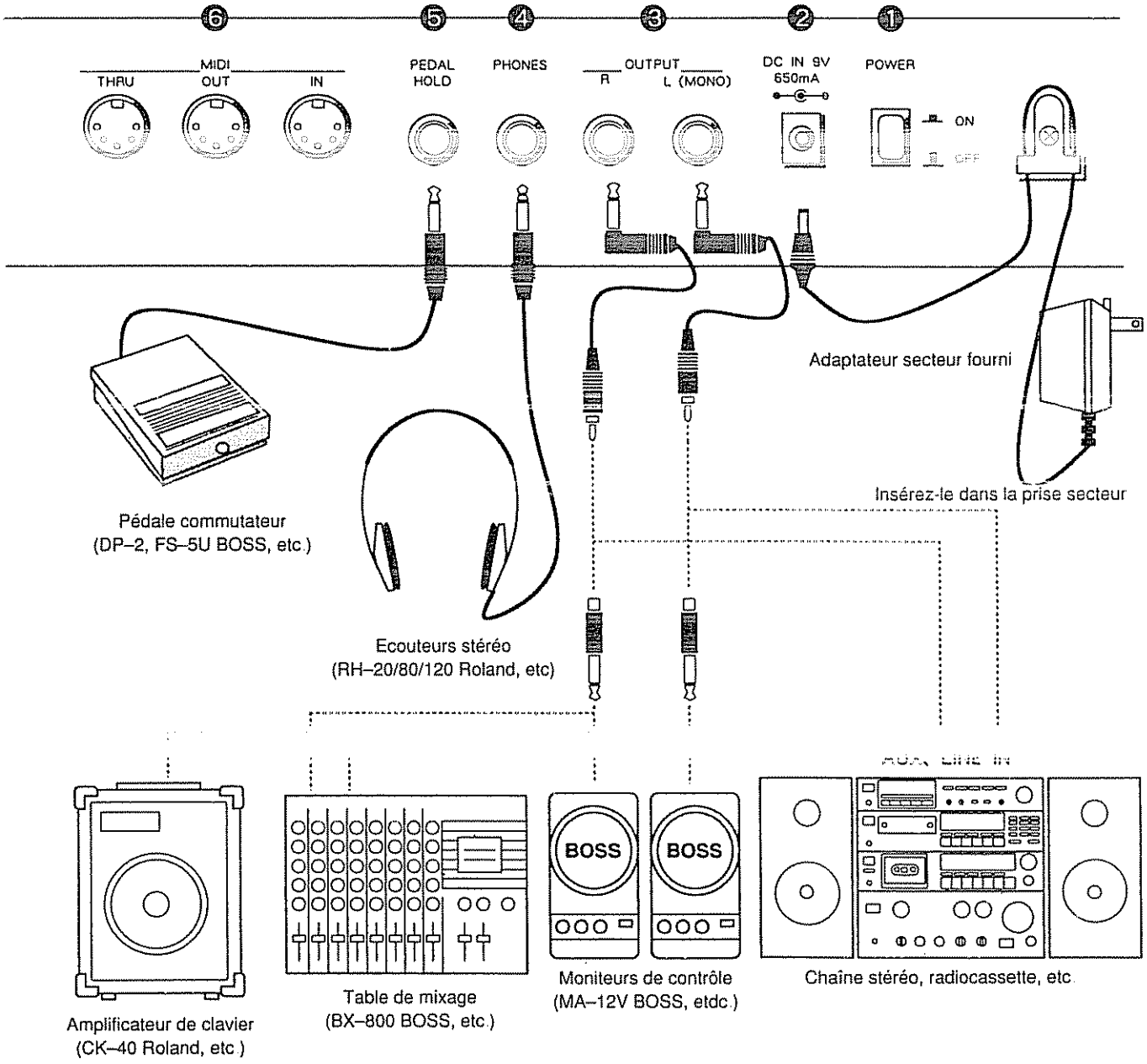
Prise PEDAL HOLD
Accepte la connexion d'une pédale commutateur optionnelle (DP–2 ou FS–5U BOSS par exemple). Vous pourrez alors mettre en/hors service au pied l'effet Hold (sustain).

Prise pour adaptateur secteur
Accepte la connexion de l'adaptateur fourni

Faire les connexions

Avant de connecter tout cordon, assurez-vous que le commutateur d'alimentation de l'unité est sur OFF ainsi que pour tous les autres appareils, tels qu'amplificateur ou table de mixage. De plus, veillez à avoir réglé au plus bas niveau possible le niveau de votre amplificateur ou table de mixage. De cette façon, vous pouvez éviter des dommages causés aux haut-parleurs ou à d'autres équipements durant la procédure de mise sous tension.

En suivant le schéma ci-dessous, reliez le JV-30 à vos autres appareils.



*** Pédale commutateur, câbles MIDI et écouteurs stéréo sont des articles disponibles en option.**

*** Veuillez n'utiliser que des pédales commutateurs Roland ou BOSS. L'appareil peut ne pas fonctionner comme désiré si vous employez des produits d'un autre fabricant.**

① Commutateur d'alimentation

Pressez-le pour mettre l'appareil en/hors service.

② Prise pour adaptateur secteur

N'utilisez que l'adaptateur secteur fourni. Un adaptateur secteur peut voir son câble enroulé autour du crochet situé à droite du commutateur d'alimentation. Cela évite l'arrachement accidentel de ce cordon pendant que vous jouez.

③ Prises de sortie

Permet la sortie des signaux audio. Ces prises peuvent être reliées à un amplificateur ou à une table de mixage ou à tout autre appareil. Pour tirer le meilleur parti de cet instrument, l'utilisation de la sortie stéréo est recommandée. Si vous désirez ne faire reproduire le son qu'en mono, utilisez seulement la prise L (MONO). Lorsque vous utilisez une chaîne stéréo ou un système similaire, retirez l'adaptateur jack du câble fourni.

④ Prise pour écouteurs

Des écouteurs stéréo peuvent être employés.

Ecouteurs: RH-20, RH-80, RH-120, etc.

⑤ Prise pour pédale de sustain

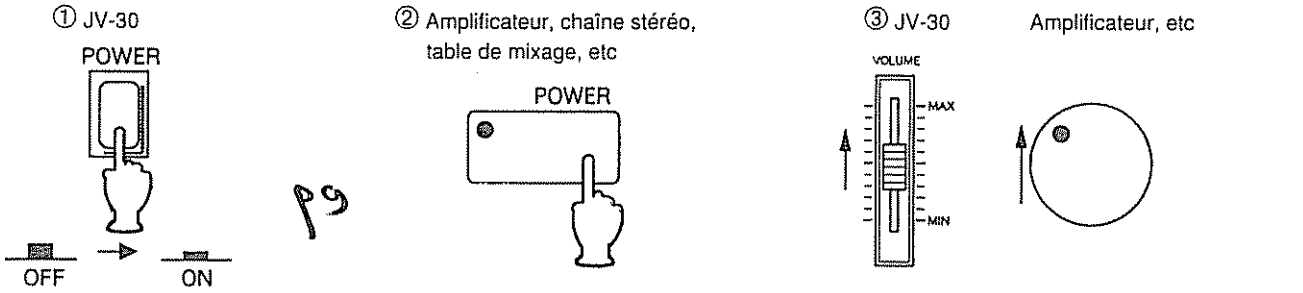
Permet la connexion d'une pédale commutateur. Lorsque la pédale est pressée, les sons dont le volume chute (tels que le piano) se prolongeront plus longtemps. Les sons qui ont naturellement tendance à être tenus, seront maintenus tant que la pédale sera enfoncée.

⑥ Prises MIDI

Permettent d'utiliser des câbles MIDI pour relier cet instrument à d'autres unités dotées du MIDI. Pour des détails, référez-vous à «Utilisation du MIDI 1» (page 30).

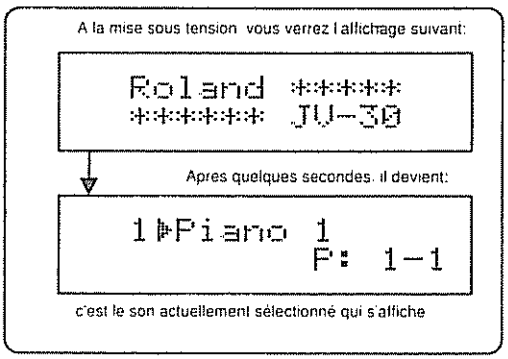
Mise sous tension

Une fois que toutes les connexions ont été terminées, mettez en service les appareils dans l'ordre suivant:



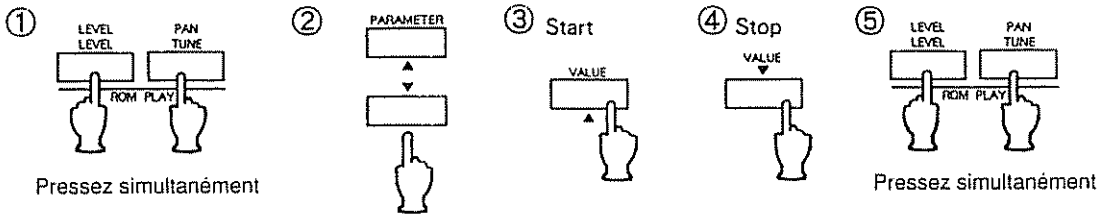
①Allumez le JV-30
②Allumez la table de mixage et/ou l'amplificateur.
③Réglez la commande de volume de chaque appareil à un niveau approprié.

* **Cet instrument nécessite quelques secondes immédiatement après sa mise sous tension avant qu'il soit prêt pour fonctionner. Cela est dû à une protection de ses circuits internes.**
* **Eteignez votre système en suivant l'ordre inverse (c'est à dire en terminant par le JV-30).**

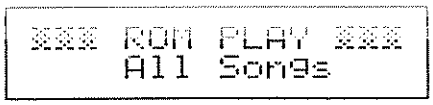


Ecoute des auto-démonstrations

Le JV-30 contient deux morceaux de démonstration conservés en mémoire morte (ROM, ineffaçable) qui tirent pleinement parti des possibilités de génération sonore multi-timbrale de l'instrument. Pour écouter ces auto-démonstrations, suivez cette procédure:



① **Pressez [LEVEL] et [PAN] simultanément. Le message suivant apparaîtra dans l'afficheur:**



② **Pressez [PARAMETER] [▲] ou [▼] pour sélectionner un morceau.**
Si vous ne faites pas cette sélection, l'appareil jouera les deux morceaux, l'un après l'autre.

③ **Pressez VALUE [▲] pour faire démarrer la reproduction.**

④ **Pressez VALUE [▼] pour stopper la reproduction.**

⑤ **Pour quitter le mode d'auto-démonstration (ROM PLAY), vous devez à nouveau presser simultanément [LEVEL] et [PAN].**
L'afficheur indiquera les mêmes données que celles présentées avant le passage en mode de ROM Play.

* **Le clavier ne peut pas servir à faire jouer l'instrument pendant les auto-démonstrations.**
* **Les données de jeu correspondant à ces morceaux de démonstration ne sont pas produites par la MIDI OUT.**

Titre du morceau	Biographie des compositeurs
Dreamscape Musique par Adrian Scott Copyright © 1991, Adrian Scott	Adrian Scott Adrian Scott a assuré les parties vocales et de clavier du populaire groupe australien «Air Supply». Poursuivant depuis une carrière solo, il a gagné en 1984 le prix d'argent au «World Song Festival Tokyo '84». Actuellement, il produit des musiques publicitaires et de films. De plus, en tant qu'accompagnateur, il a enregistré avec un grand nombre de musiciens australiens célèbres, comme John Farnham et Kylie Minogue. Il vit à Melbourne, Australie.
ROUND AND ROUND Musique par Chong Lim Copyright © 1991, BMG Publishing	Chong Lim Chong Lim est un compositeur, producteur, arrangeur et pianiste très demandé, particulièrement dans les villes de Melbourne et Sidney en Australie. Il a collaboré avec de nombreux artistes internationaux comme Jermaine Jackson, Jenny Morris, Little River Band Les Eurogliders etc Il est également très impliqué dans la composition de musique de bandes sonores pour le cinéma et la télévision.

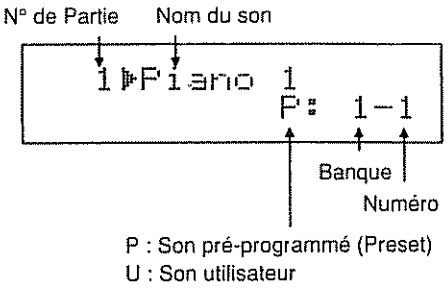
* **Veuillez noter que les lois en vigueur interdisent l'enregistrement sur bande des morceaux de démonstration, ainsi que leur utilisation pour reproduction en public ou émission (ainsi que tout autre usage qui sortirait du cadre de l'exécution privée) sans la permission du détenteur des droits de ces morceaux.**

Section I

JEU

Ecoute des sons

A l'intérieur du JV-30 se trouve une large sélection de sons. Suivez les instructions ci-dessous pour sélectionner ceux qui vous intéressent et les écouter.



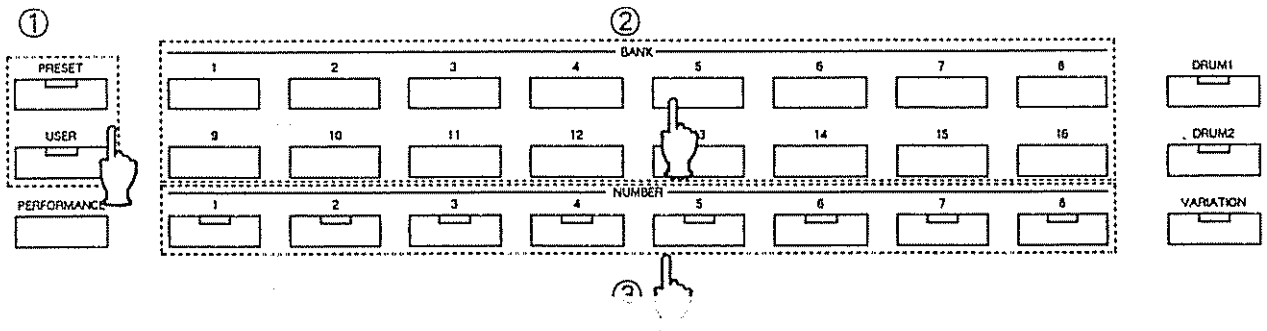
Sons pré-programmés (Preset)

Ce groupe de sons contient toutes les sonorités qui ont été stockées dans l'appareil lors de sa fabrication. Les sons pré-programmés sont organisés en 16 banques, chacune ayant 8 numéros. Les noms des banques sont inscrits en haut à droite en façade, pour savoir à quel type de banque appartient le son employé.
Ces 128 sons, qui peuvent être sélectionnés à l'aide des boutons BANK [1]-[16] et NUMBER [1]-[8] sont appelés «sons de base».

Sons programmables par l'utilisateur

Ce groupe de sons contient toutes les sonorités que vous avez programmées à votre goût. Toute sonorité à laquelle vous avez apporté des changements, qu'il s'agisse à l'origine d'une sonorité pré-programmée ou déjà d'une sonorité programmable par l'utilisateur, peut être sauvegardée comme un son «utilisateur» et est identifiée selon le même système banque/numéro (BANK/NUMBER).

[Sélection d'un son]



① **Pressez [PRESET] pour sélectionner un son pré-programmé.**
Pour sélectionner un son utilisateur, pressez [USER].
Les sélections peuvent s'effectuer dans le groupe de sons dont l'indicateur est allumé.

② **A l'aide de BANK [1]-[16], sélectionnez la banque.**

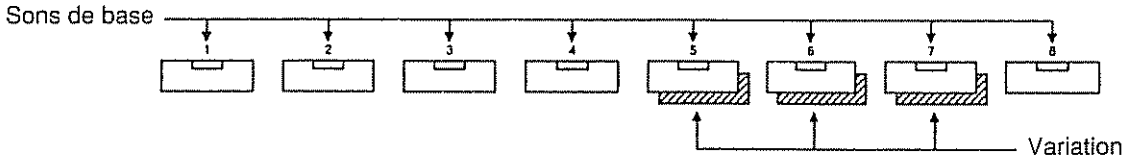
③ **A l'aide de NUMBER [1]-[8], sélectionnez le numéro désiré.**
L'indicateur du bouton qui a été pressé s'allume.
A présent, jouez sur le clavier et vous entendrez le son sélectionné.

* **Tout bouton, qu'il s'agisse de [PRESET]/[USER], [BANK] ou [NUMBER] donnera un changement immédiat de son lorsqu'il sera pressé.**
* **Essayez autant de sons que vous le désirez, tout en vous référant au tableau des sons de la page 52.**

Variation

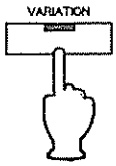
Certaines sonorités pré-programmées offrent des nuances différentes. Ces nuances sont nommées «variations». Notez que tous les sons n'ont pas le même nombre de variations, et que d'autres n'en ont aucune.

* **Les sons utilisateur n'ont pas de variation.**



[Sélection de variations]

Si vous avez sélectionné un son disposant de variations, pressez [VARIATION] pour sélectionner une de ces variations. Pour les sonorités ayant plusieurs variations, chaque pression supplémentaire sur [VARIATION] vous permet de sélectionner la variation suivante parmi celles disponibles.



Une fois que toutes les variations ont été appelées, l'indicateur s'éteint, et le son de base revient. Vous pouvez également retrouver les sons de base en pressant [BANK] ou [NUMBER].

* ***Si vous pressez [VARIATION] alors que le son sélectionné n'a pas de variation, le son reste simplement le même.***

Jeu des ensembles rythmiques

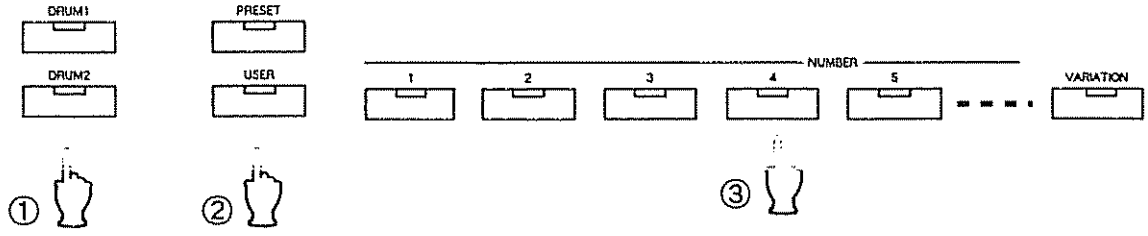
Le JV-30 contient un certain nombre d'ensembles rythmiques vous permettant de jouer un grand nombre d'instruments de percussion, chaque touche du clavier déclenchant alors une sonorité différente. Comme avec les sons ordinaires, il y a des ensembles rythmiques pré-programmés (Preset) déjà stockés dans l'instrument ainsi que des ensembles rythmiques utilisateur (User) qui peuvent être édités selon vos goûts (avant d'être mémorisés).
Suivez les instructions ci-dessous pour faire jouer les sonorités de percussion comprises dans les différents ensembles rythmiques.

Il y a 9 ensembles rythmiques et ils correspondent aux boutons comme ci-dessous :

Bouton	Nom de l'ens. ryth.
NUMBER 1	STANDARD
NUMBER 2	ROOM
NUMBER 3	POWER
NUMBER 4	ELECTRONIC
NUMBER 5	TR-808
NUMBER 6	JAZZ
NUMBER 7	BRUSH
NUMBER 8	ORCHESTRA
VARIATION	SFX

→ *Pour des informations sur la correspondance entre touches de clavier et instruments qui leur sont assignés, référez-vous au «Tableau des ensembles rythmiques» (voir p. 56).*

[Sélection d'un ensemble rythmique]



① **Pressez [DRUM1] ou [DRUM2].**
L'indicateur du bouton pressé s'allume.

② **Pour sélectionner un ensemble rythmique pré-programmé, pressez [PRESET].**
Pour sélectionner un ensemble rythmique utilisateur, pressez [USER].

③ **Pressez NUMBER [1]-[8] ou [VARIATION].**
L'indicateur du bouton pressé s'allume. Les sons de percussion de cet ensemble rythmique peuvent maintenant être déclenchés au clavier.

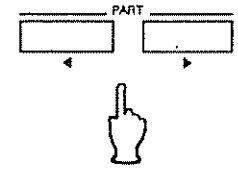
* **Pour retourner à une sonorité ordinaire après avoir utilisé un ensemble rythmique, pressez BANK [1]-[16], puis resélectionnez un son.**
* **Si vous désirez faire jouer une sonorité de percussion assignée à une note extérieure à la tessiture du clavier, utilisez la fonction de transposition pour changer la tessiture accessible par le clavier (voir page 18).**

Changement de Partie

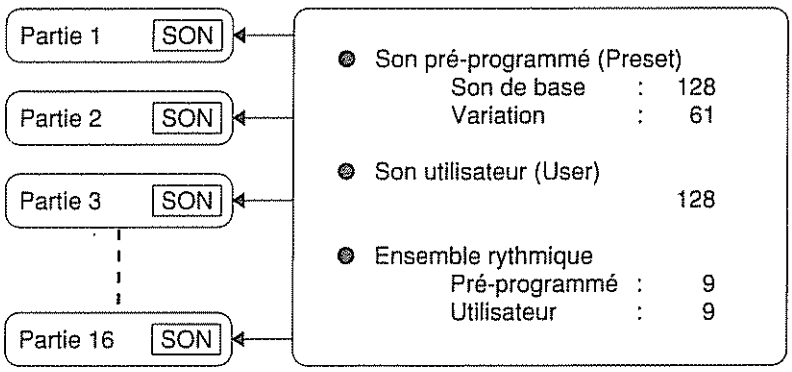
Le JV-30 peut jouer simultanément 16 Parties. Les Parties peuvent être comparées à des instrumentistes indépendants, chacun jouant d'un instrument spécifique. Une sonorité différente peut être assignée à chacune de ces Parties. Une orchestration peut être obtenue en faisant jouer plusieurs Parties ensemble, mais pour cela, il vous faut un séquenceur ou un appareil similaire.
Toutefois, le JV-30 peut être isolément utilisé de façon créative comme expliqué ci-dessous.

- Vous pouvez assigner les sons (dont vous avez besoin pour une série de morceaux, par exemple) aux différentes Parties en suivant leur ordre numérique. Ainsi, lorsque vous jouerez, vous pourrez instantanément passer à la sonorité voulue en accédant simplement à la Partie suivante.
- Lorsque vous passez d'une Partie à l'autre, une variation de sonorité qui a été assignée à une Partie ne revient pas à la sonorité de base. Cela est utile puisque, par exemple, si vous avez une variation de sonorité assignée à la Partie 1, ce son sera toujours accessible lorsque vous choisirez la Partie 1, même si vous avez entre temps sélectionné d'autres Parties. En d'autres termes, à l'aide des Parties, vous pouvez plus rapidement sélectionner les variations.

[Sélection de Parties]



Changement de Partie



Pour changer de Partie, utilisez PART [◀] [▶].

* ***Si vous utilisez un séquenceur pour produire une orchestration, référez-vous à «Exploitation complète des fonctions multi-timbrales» (voir page 36).***

⁂ ***Une sonorité différente peut être assignée à chacune des Parties. Toutefois, lorsque vous assignez des ensembles rythmiques, veuillez noter que :***

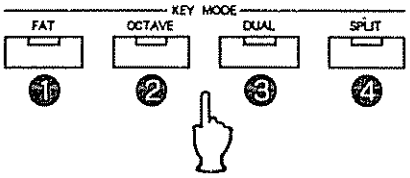
Bien que toute Partie puisse se voir assigner un ensemble rythmique, seuls deux ensembles rythmiques peuvent être traités simultanément, un pour Drum 1 et un pour Drum 2.
Par exemple, si les Parties se voient assigner les ensembles rythmiques indiqués ci-dessous, si vous changez l'ensemble rythmique de la Partie 1 pour choisir ROOM, l'ensemble rythmique de la partie 3 deviendra également ROOM.

Si vous choisissez ROOM pour la Partie 1

Partie 1	: DRUM 1 (STANDARD)	Partie 1 : DRUM 1 (ROOM)
Partie 2	: DRUM 2 (JAZZ)	Partie 2 : DRUM 2 (JAZZ)
Partie 3	: DRUM 1 (STANDARD)	Partie 3 : DRUM 1 (ROOM)

Sélection du mode de clavier

Le JV-30 dispose des 4 modes de claviers suivants, qui vous permettent de modifier l'expression s'appliquant à une sonorité, ou encore de superposer deux sonorités.



① FAT

Ajoute à la sonorité sélectionnée des portions de son qui ont été infimement transposées. Cela rend le son plus gros ou plus riche. En cas de sortie stéréo, le son sera plus large, plus spacieux, élargissant le spectre stéréo entre gauche et droite.

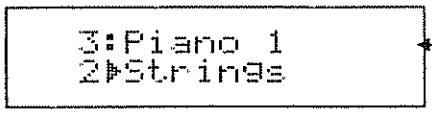
② OCTAVE

Ajoute aux sons actuellement sélectionnés des portions de son transposées à l'octave inférieuer, rendant le son plus gros.

③ DUAL

Superpose un autre son au son actuellement sélectionné. De grandes possibilités de création sonore sont ainsi possibles, en fonction des choix effectués pour cette combinaison de sons.

[Changement de son]



Partie actuellement sélectionnée

① Déplacez le curseur (▶) à l'aide de PARAMETER [▲] [▼], et sélectionnez la partie pour laquelle vous désirez changer de son.

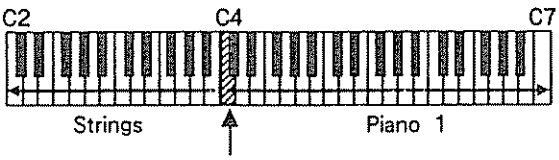
Le son peut être changé pour la partie sur laquelle le curseur apparaît.

② Utilisez le bouton de sélection de son pour changer le son.

*** Avec PART [◀] [▶], la Partie sur laquelle le curseur apparaît peut être changé.**

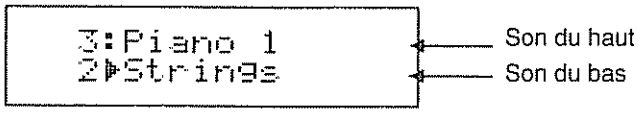
④ SPLIT

Permet de diviser le clavier en deux zones en un point spécifique (point de split). Cela vous permet de faire jouer une sonorité différente dans chaque zone ainsi délimitée. Le son actuellement sélectionné sera assigné à la zone située au-dessus du point de split alors que le deuxième son dernièrement sélectionné sera affecté à la zone inférieure. Le point de split peut être réglé n'importe où dans la plage allant de do2 (C2) à do#7 (C#7).



Point de split (plus basse note du son de droite)

[Changement de son]



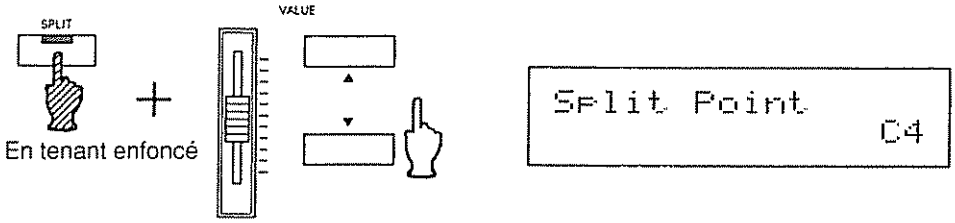
① **Amenez le curseur (▶) à l'aide de PARAMETER [▲] [▼], et sélectionnez la partie pour laquelle vous désirez changer de son.**
Le son peut être changé pour la Partie sur laquelle le curseur apparaît.

② **Utilisez le bouton de sélection de son pour changer le son.**

* **Avec PART [◀] [▶], la Partie sur laquelle le curseur apparaît peut être changé.**

[Réglage du point de split]

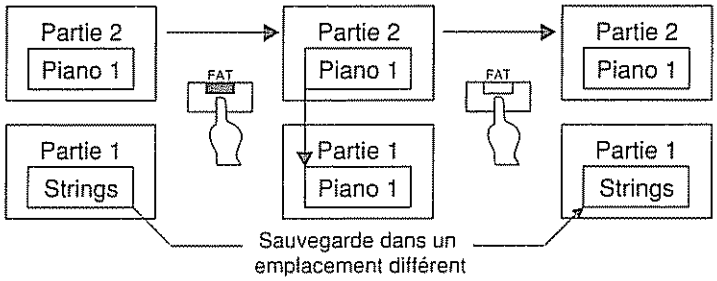
① **Pressez [SPLIT] pour visualiser le réglage actuel du point de split.**



② **Tenez enfoncé [SPLIT] et utilisez soit le curseur VALUE soit VALUE [▲] [▼] pour régler le point de split.**

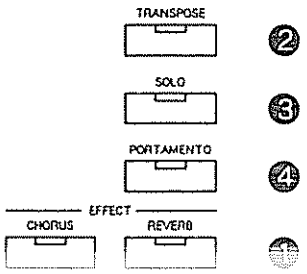
③ **Relâchez [SPLIT] et le nouveau point de split est stocké en mémoire.**

* **Tous les modes de clavier utilisent deux Parties pour produire le son. Avec Fat et Octave, la Partie immédiatement avant la Partie sélectionnée est employée. Ainsi, si la Partie 2 est actuellement choisie, et si vous choisissez Fat ou Octave en mode de clavier, la partie 1 sera combinée pour donner le son. Si la Partie 1 a été sélectionnée, c'est la Partie 16 qui lui sera ajoutée. Par exemple, quand vous utilisez un séquenceur pour une orchestration, si vous utilisez Fat/Octave sur la Partie2, alors les notes dévolues à la Partie1 ne seront pas jouées.**
Avec Dual et Split, les deux Parties affichées à l'écran seront utilisées. Vous devrez donc être attentif à la répartition des Parties lorsque vous emploierez un séquenceur alors qu'un mode de clavier est en service.



Emploi/Réglage des fonctions de jeu

Ce qui suit représente les instructions pour tirer parti d'un grand nombre de fonctions qui améliorent les possibilités d'interprétation avec l'instrument.



❶ Effets

Le JV-30 est doté de deux effets, Chorus et Reverb.

❷ Chorus

Donne de l'espace et de la grosseur au son. Il est particulièrement efficace avec des sonorités d'orgue ou de cordes.

❸ Reverb

Donne un effet au son pour que ce dernier semble reproduit dans une salle de concert.

Pour mettre le Chorus en service, pressez [CHORUS]. Vérifiez que son indicateur est allumé.
Pour mettre en service la Reverb, pressez [REVERB]. Vérifiez que son indicateur est allumé.
Pressez à nouveau le même bouton pour mettre l'effet hors service.

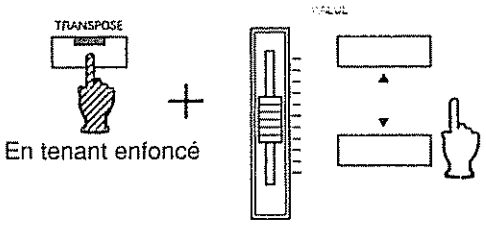
*** Si vous désirez changer le type de Chorus ou Reverb, ou la façon dont l'effet s'applique, référez-vous à «Régler les fonctions de jeu s'appliquant à toutes les parties» (voir page 20).**

❷ Transposition

Cette fonction vous permet la transposition par demi-tons de la tessiture jouable au clavier. La transposition est utile pour jouer en accord avec un chanteur, pour interpréter des morceaux dont la tonalité est difficile et pour accéder à des sonorités de percussion qui se situent normalement au delà de la tessiture du clavier.

Pour mettre en service la transposition, pressez [TRANSPOSE]. Vérifiez que son indicateur est allumé. Pressez [TRANSPOSE] pour mettre la fonction hors service.

[Réglages de la valeur de transposition]



① **Tenez enfoncé [TRANSPOSE] et utilisez soit le curseur VALUE soit VALUE [▲] [▼] pour régler la valeur de transposition.**
La valeur de transposition se règle par demi-tons dans une plage de ±2 octaves (-24, +24).

② **Relâchez [TRANSPOSE] et la valeur de transposition est alors stockée en mémoire.**
Puisque l'appareil stocke ce réglage, le clavier sera transposé de la même valeur chaque fois que vous mettrez en service la fonction de transposition.

*** Si un réglage «0» a été fait pour la valeur de transposition, l'indicateur du bouton ne s'allumera pas même si vous le pressez.**

③ Solo

Avec cette fonction, une seule note peut être jouée à la fois. Cela peut être employé lorsque vous désirez ne faire jouer qu'une seule note à la fois, comme notamment dans un solo ou avec des sons de type cuivre.

Pressez [SOLO], et vérifiez que son indicateur est allumé. L'instrument ne pourra alors plus jouer qu'une note à la fois.
Pressez [SOLO] pour mettre la fonction hors service.

* ***Si c'est un ensemble rythmique qui est actuellement sélectionné, [SOLO] n'aura pas d'effet s'il est pressé.***

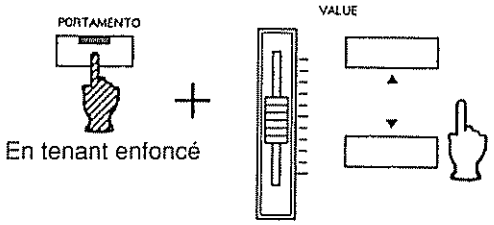
④ Portamento

Le Portamento est un effet qui assure une transition douce de la hauteur entre la note actuellement jouée par la touche enfoncée et la note produite par la touche enfoncée ensuite.

Pressez [PORTAMENTO], et vérifiez que l'indicateur est allumé. Le Portamento est maintenant en service.
Pressez [PORTAMENTO] à nouveau pour mettre la fonction hors service.

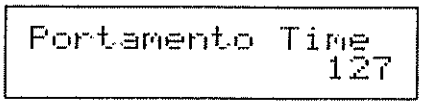
* ***Si vous pressez [PORTAMENTO] et que l'indicateur de ce bouton s'allume, l'indicateur de [SOLO] s'allume automatiquement, n'autorisant plus qu'une seule note à la fois.***

[Réglage de la durée de Portamento]



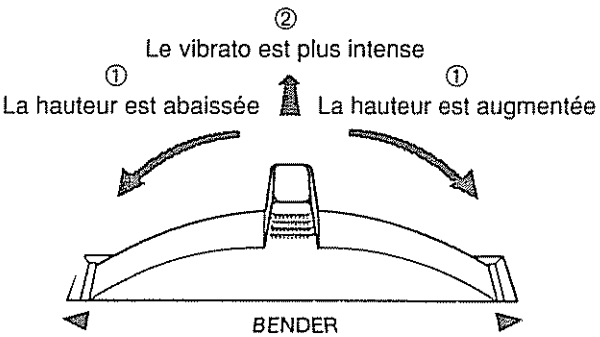
Suivez les étapes ci-dessous pour régler la durée de la transition de hauteur entre une note et la suivante quand le Portamento est en service.
La plage de réglage va de 0 à 127. Plus haute est la valeur, plus longue est la durée de transition de hauteur.

① **Tenez enfoncé [PORTAMENTO] et utilisez soit le curseur VALUE, soit VALUE [▲] [▼] pour régler la durée de Portamento (Portamento Time).**



② **Relâchez [PORTAMENTO] et la durée de Portamento est stockée en mémoire.**

⑤ Levier Bender/Modulation



Le levier Bender/Modulation est situé sur le côté gauche du clavier et sert comme suit:

① Lorsque vous le déplacez latéralement (gauche/droite) il diminue/augmente la hauteur des sons joués.
② Lorsqu'il est poussé vers l'arrière de l'instrument, il ajoute un effet vibrato.

Le levier peut être utilement employé pour reproduire des techniques de jeu telles que le «tiré» de corde sur une guitare ou pour simuler certaines techniques de souffle propres aux instruments à vent. Vous pouvez cependant avoir à pratiquer pendant un certain temps l'utilisation de ce levier avant d'obtenir précisément l'effet voulu.

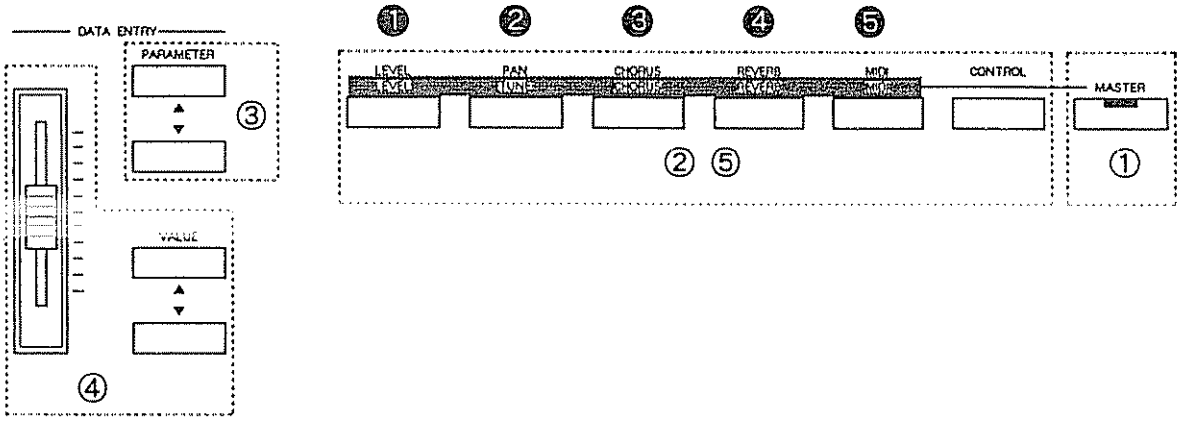
* ***En ce qui concerne les réglages possibles pour la plage d'action du levier Bender et l'intensité du vibrato, référez-vous à «Régler les fonctions de jeu individuellement par Partie». (voir page 22).***

⇒ **Plage d'action du Bender: La plage de variation de la hauteur occasionnée par le levier Bender.**
Intensité du vibrato: Intensité d'application du vibrato.

Régler les fonctions de jeu s'appliquant à toutes les Parties

Ce qui suit explique comment faire les réglages des fonctions qui s'appliquent de façon identique à toutes les Parties.

[Faire les réglages]



① Pressez [MASTER] et vérifiez que l'indicateur est allumé

② **Pressez le bouton (identifié en bleu dans la rangée inférieure) correspondant à la fonction** pour laquelle vous désirez faire un changement de réglage.

③ **S'il y a plusieurs articles sélectionnables pour la fonction choisie, faites-les défiler à l'aide de PARAMETER [▲] [▼]. La fonction et sa valeur s'afficheront à l'écran.**

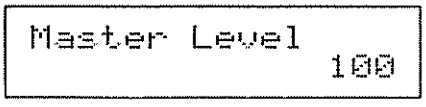
④ **Pour sélectionner une nouvelle valeur, utilisez soit le curseur VALUE soit VALUE [▲] [▼].**

⑤ **Une fois les réglages effectués, pressez à nouveau le bouton de la fonction sélectionnée à l'étape ②.**

* Pour faire des changements de réglages des autres fonctions, répétez les étapes ② à ⑤.

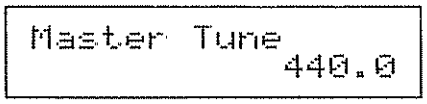
* **Tout changement de réglage fait comme ci-dessus reste en mémoire même après extinction de l'appareil.**

❶ Niveau (Level)



Règle le volume général. La plage de réglage est 0-127.

❷ Accord (Tune)

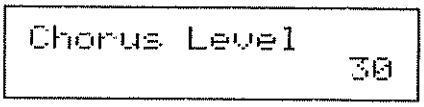


Règle la hauteur. Si la valeur est diminuée, la hauteur est abaissée; des valeurs élevées augmentent au contraire la hauteur. La hauteur peut être réglée dans une plage allant de 415,3 à 466,2 Hz, pour le *la* médian de référence.

⑧ Chorus

Permet la sélection du type de Chorus et du niveau de cet effet. Les huit types suivants sont disponibles:

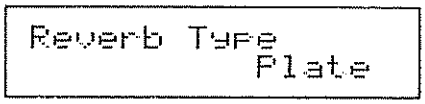
Type	Effet
Chorus 1/2/3/4	Effet chorus standard.
Feedback chorus	Effet chorus qui simule un flanger avec un son doux.
Flanger	Un effet parfois employé pour simuler le décollage et l'atterrissage d'un avion à réaction.
Short Delay	Un retard à court intervalle de répétition.
Short Delay (FB)	Un retard court à multiples répétitions.



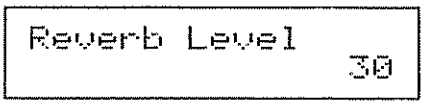
La plage de réglages possibles pour le niveau est 0-127.

④ Reverb

Permet la sélection du type de Reverb et du niveau de cet effet. Les huit types suivants sont disponibles:



Type	Effet
Room 1/2/3	Reverb qui simule l'écho naturel d'une pièce. Une reverb bien définie avec large dispersion.
Hall 1/2	Reverb qui simule l'écho naturel d'une pièce. Reverb douce, plus profonde que Room.
Plate	Cet effet simule un écho à plaques (une reverb employant la vibration de plaques métalliques).
Delay	Un effet de retard standard.
Panning Delay	Les répétitions du retard alternent entre gauche et droite. Peut s'utiliser avec une amplification stéréo.



La plage de réglages possibles pour le niveau est 0-127.

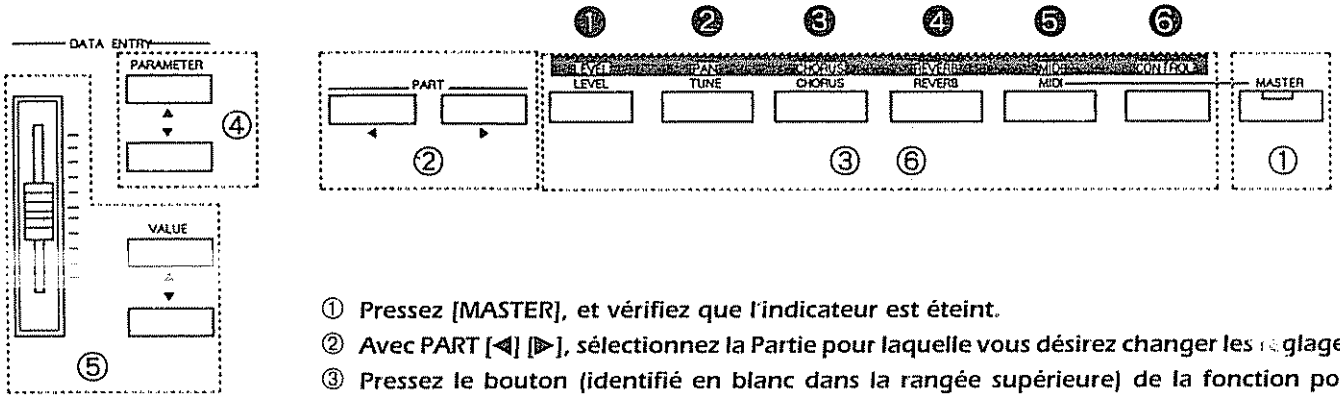
⑤ MIDI

Ces réglages concernent les fonctions qui entrent en jeu lorsque vous connectez cet instrument à un autre appareil doté du MIDI. Pour des détails référez-vous à «Réglages MIDI» (voir page 34).

Régler les fonction de jeu individuellement par Partie

Ce qui suit explique comment faire les réglages de fonction qui peuvent s'effectuer individuellement pour chacune des Parties.

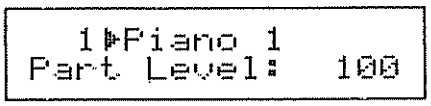
[Faire les réglages]



① **Pressez [MASTER], et vérifiez que l'indicateur est éteint.**
② **Avec PART [◀] [▶], sélectionnez la Partie pour laquelle vous désirez changer les réglages.**
③ **Pressez le bouton (identifié en blanc dans la rangée supérieure) de la fonction pour laquelle vous désirez faire des changements de réglage.**
④ **Si plusieurs articles appartiennent à la fonction sélectionnée, passez-les en revue avec PARAMETER [▲] [▼]. La fonction et sa valeur s'afficheront à l'écran.**
⑤ **Pour sélectionner une nouvelle valeur, utilisez soit le curseur VALUE soit VALUE [▲] [▼].**
⑥ **Une fois les réglages effectués, pressez à nouveau le bouton de la fonction sélectionnée à l'étape ③.**

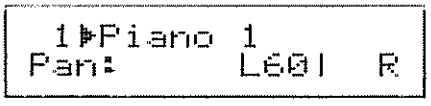
*** Pour faire des changements de réglages pour les autres fonctions, répétez les étapes ②-⑤.**
*** Tout changement effectué ici reste en mémoire, même après extinction de l'appareil.**

① Level



Règle le volume de son pour chaque Parties. La plage de réglage est 0-127.

② Panoramique (Pan)



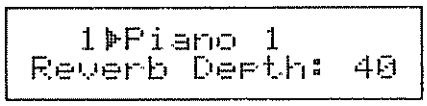
Vous permet de régler la position panoramique (localisation de l'image sonore) pour chacune des Parties, l'effet étant obtenu avec une sortie stéréo. Si vous augmentez la valeur de L, le son sera plus produit sur le côté gauche (L pour Left). De façon similaire, le son sera plus entendu sur la droite si la valeur de R est augmentée (R pour Right). Avec un réglage RND (Random ou «aléatoire»), vous obtenez un effet spécifique dans lequel le son se déplace aléatoirement entre gauche et droite pour chaque note jouée.

*** Dans les ensembles rythmiques, la localisation stéréo est déjà fixée à la valeur estimée la plus appropriée pour chaque son de percussion. Pour cette raison, si vous changez la valeur de panoramique pour une Partie employant un ensemble rythmique, c'est la totalité de l'ensemble rythmique qui sera déplacé dans l'espace stéréo.**

③ Niveau d'envoi au Chorus (Chorus)

Règle la façon dont le chorus s'applique à chaque Partie. La plage de réglage est 0-127.

④ Niveau d'envoi à la reverb (Reverb Depth)



Règle la façon dont la reverb s'applique à chaque Partie. La plage de réglage est 0-127.

⑤ MIDI

Ces réglages concernent les fonctions entrant en jeu lorsque vous connectez cet instrument à un autre appareil doté du MIDI. Pour des détails, référez-vous à «Réglages MIDI» (voir page 34).

⑥ Commandes (Control)

Permet de faire les réglages pour les fonctions suivantes.

○ Plage d'action du Bender (Bend Range)

Détermine la variation de hauteur obtenue lorsque le levier Bender/Modulation est incliné à fond vers la droite ou la gauche. Le réglage s'exprime en demi-tons et un maximum de deux octaves est possible (0 à +24).

○ Intensité de modulation (Mod Depth)

Règle l'intensité du vibrato obtenu lorsque le levier Bender/Modulation est poussé à fond vers l'arrière. La plage de réglage est 0-127. Plus haute est la valeur et plus profond devient le vibrato.

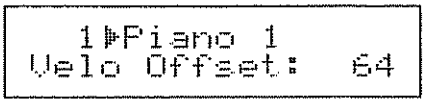
○ Transpostion (Key Shift)

Permet la transposition de la hauteur par demi-tons. Le réglage s'effectue dans une plage de ±2 octaves (-24 à +24).

○ Sensibilité à la dynamique (Velo Depth)

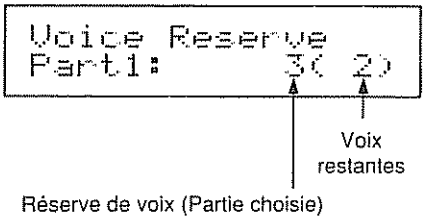
Sur le JV-30, la force avec laquelle vous jouez sur le clavier (dynamique) est interprétée sous forme de modification du volume ou du timbre du son. La sensibilité à la dynamique détermine l'ampleur de telles variations. Avec un réglage élevé, les changements de volume sont plus prononcés, alors qu'avec un réglage de «0», il n'y a pas de changement de volume quelle que soit la force avec laquelle vous enfoncez les touches. Cette valeur se règle entre 0 et 127.

○ Décalage de sensibilité à la dynamique (Velo Offset)



Ce réglage détermine la dynamique approximative à laquelle doivent être jouées les notes pour obtenir des altérations de volume. Avec des valeurs supérieures à 64, les fluctuations de volume se produisent même quand les touches sont jouées doucement. Avec des valeurs inférieures à 64, les fluctuations de volume ne se produisent que lorsque les touches sont fortement enfoncées. La plage de réglage est 0-127.

○ Réserve de voix (Voice Reserve)



Ce réglage détermine le nombre minimal de voix qui sera toujours réservé pour la Partie sélectionnée. Ce réglage entre en jeu quand le nombre total de voix demandé au JV-30 excède sa polyphonie maximale. Par exemple, si la réserve de voix est réglée à «6» pour une Partie, cette partie pourra toujours produire au moins 6 voix, même si l'appareil dans sa totalité n'est plus en mesure de fournir des voix supplémentaires.

* **Le JV-30 pouvant produire 24 voix simultanément, l'addition des valeurs de réserve de voix de toutes les Parties ne peut dépasser 24.**

Edition des sons

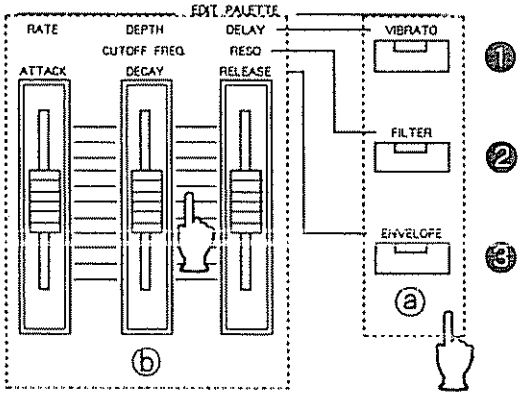
Le JV-30 vous permet d'apporter des changements aux réglages d'un son, puis de stocker ce dernier comme une sonorité d'origine. Des sons ainsi édités sont stockés en mémoire sous le nom de sons «utilisateur» (USER).

* ***Tous les changements apportés aux réglages d'un son ne sont que temporaires. Si vous sélectionnez une autre sonorité, ces réglages reviennent à leur valeur d'origine. Si vous désirez conserver les changements de réglage que vous avez faits, vous devez stocker ces derniers en mémoire en suivant la procédure d'écriture (Write).***

* ***Les procédures suivantes ne concernent pas les ensembles rythmiques. Pour changer leurs réglages, référez-vous à "Edition des ensembles rythmiques" (voir page 26).***

[Modification des réglages]

Les sons sont édités en apportant des changements au réglage de leurs huit paramètres (articles éditables). Ces paramètres appartiennent à l'un des trois groupes: Vibrato, Filtre ou Enveloppe, selon leur action.



① ***Sélectionnez le son que vous désirez éditer.***
Les sons Preset comme les sons Utilisateur peuvent être sélectionnés.

② ***Avec les boutons a, sélectionnez le groupe de paramètres.***
L'indicateur du bouton qui a été pressé s'allume.

③ ***Avec les curseurs b, modifiez la valeur du paramètre.***
En fonction du groupe sélectionné, les paramètres qui peuvent être édités avec chaque curseur changeront.

Une fois la valeur d'un paramètre modifié, l'indicateur [PRESET] ou [USER] commencera à clignoter, indiquant qu'un changement a été effectué.
Pour retourner au niveau d'où vous veniez, pressez le bouton qui est allumé parmi les boutons a.

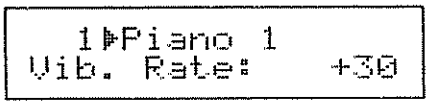
* ***Des changements de valeur de son peuvent également être accomplis à l'aide de PARAMETER [▲] [▼], du curseur VALUE ou de VALUE [▲] [▼].***
Utilisez PARAMETER [▲] [▼] pour sélectionner le paramètre puis modifiez la valeur à l'aide du curseur VALUE ou de VALUE [▲] [▼].

[Paramètres et leurs fonctions]

① Vibrato

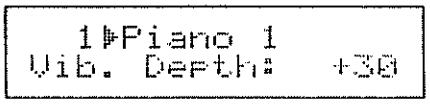
Les réglages suivants affectent la façon dont s'applique le vibrato.

● Vitesse du vibrato (Vib. Rate)



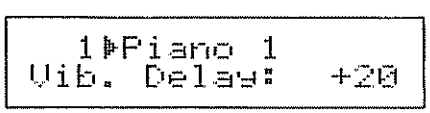
Règle la vitesse du vibrato. Plage: -50 à +50.
Plus haute est la valeur, plus rapide est le vibrato.

● Intensité du vibrato (Vib. Depth)



Règle l'intensité du vibrato. Plus haute est la valeur et plus intense est le vibrato.
Plage: -50 à +50. Plus haut est monté le curseur et plus intense devient le vibrato.

● Retard du vibrato (Vib. Delay)



Permet un réglage du temps qui s'écoule entre le moment où une touche est enfoncée et celui où le vibrato commence son effet.

② Filtre (Filter)

Les réglages suivants affectent les nuances d'un son en apportant des changements à sa structure harmonique.

● Fréquence de coupure (Cutoff Freq.)

```
1▶Piano 1
Cutoff Freq.:+10
```

Règle la fréquence à laquelle le contenu harmonique est coupé. Plage: -50 à +16. Plus basse est la valeur, plus "feutré" devient le son.

● Resonance

```
1▶Piano 1
Resonance:    +20
```

Valeur d'emphase s'appliquant aux harmoniques proches de la fréquence de coupure. Plage: -50 à +50. Plus haute est la valeur, plus caractéristique est le son.

③ Enveloppe

Les réglages suivants règlent les changements qui se produisent au cours du temps pour la fréquence de coupure et le volume.

● Durée d'attaque (Attack Time)

```
1▶Piano 1
Attack Time:  +10
```

Règle le temps nécessaire à la portion initiale d'un son pour être entendue après l'enfoncement de la touche. Plage: -50 à +50. Plus haute est la valeur, plus lente est l'attaque.

● Durée de chute (Decay Time)

```
1▶Piano 1
Decay Time:   +10
```

Règle le temps qui s'écoule avant que le niveau de maintien (sustain) du son ne soit atteint, après que l'attaque se soit terminée. Plage: -50 à +50. Plus haute est la valeur, plus grande est la durée.

→**Niveau de maintien: niveau auquel se stabilise Volume/Fréquence de coupure.**

● Durée de relâchement (Release Time)

```
1▶Piano 1
Release Time:+10
```

Règle le temps nécessaire au son pour disparaître après que relâchement de la touche. Plage: -50 à +50. Plus haute est la valeur, plus longue est la durée de relâchement.

Stockage des sons édités

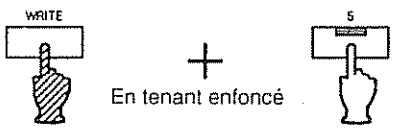
La procédure d'écriture (Write) doit être accomplie pour mémoriser les changements que vous avez apportés à un son. La destination d'écriture d'un son édité est un son utilisateur situé au même emplacement (Bank/Number) que le son actuellement sélectionné.

PRESET : BANK [1] + NUMBER [5]
USER : BANK [1] + NUMBER [5]

BANK [1] + NUMBER [5] + [VARIATION] ⟶ [USER] : BANK[1]+ NUMBER[5]

Procédure d'écriture

[Procédure d'écriture]



Tenez enfoncé, [WRITE] et pressez le bouton NUMBER [1]-[8] qui clignote pour écrire le son édité en mémoire. Si vous relâchez [WRITE] avant d'avoir pressé un bouton NUMBER [1]-[8], alors rien ne se produit et la procédure d'écriture est annulée.

* ***Les sons utilisateurs n'ont pas de variation. Si vous créez un son qui est une version éditée d'une variation, vous devrez l'écrire dans le numéro auquel appartient cette variation.***
* ***Vous devrez faire attention lors de l'accomplissement de la procédure d'écriture puisque le son qui se trouvait préalablement mémorisé à l'emplacement choisi comme destination d'écriture sera remplacé (effacé).***

Edition des ensembles rythmiques

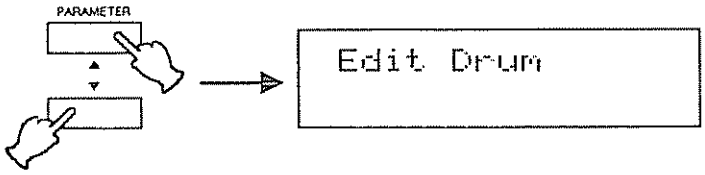
Le JV-30 vous permet d'accomplir des changements dans les sonorités de percussion de l'ensemble rythmique actuellement sélectionné. Les sonorités éditées peuvent être stockées en tant que partie d'un nouvel ensemble rythmique.
Les ensembles rythmiques ont un certain nombre de paramètres (articles éditables) qui peuvent être modifiés à l'aide des boutons et curseurs.

[Modification des réglages]

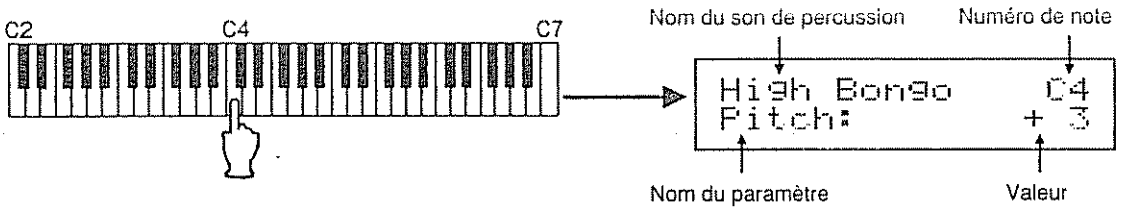
Les ensembles rythmiques sont édités en apportant des changements aux réglages de leurs quatre paramètres.

① **Sélectionnez l'ensemble rythmique que vous désirez éditer.**
Les ensembles rythmiques Preset et Utilisateur (User) peuvent être sélectionnés.

② **Pressez PARAMETER [▲] et [▼] simultanément.**

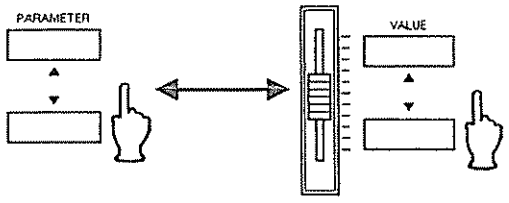


③ **Pressez la touche du clavier qui correspond à la sonorité de percussion que vous désirez éditer.**
Le nom de la sonorité de percussion et sa position sur le clavier s'afficheront.



④ **Utilisez PARAMETER [▲] [▼] pour sélectionner le paramètre.**
Le nom du paramètre et sa valeur s'affichent.

Une fois la valeur du paramètre modifiée, l'indicateur de [PRESET] ou [USER] commence à clignoter. Cela indique qu'un changement de valeur a été accompli.



⑤ **Pour quitter le mode d'édition d'ensemble rythmique, pressez simultanément PARAMETER [▲] [▼].**

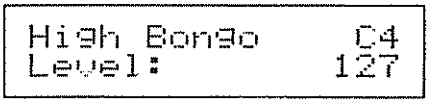
* **Si vous désirez éditer une sonorité de percussion assignée à une note située au delà de la tessiture du clavier, utilisez d'abord la fonction de transposition pour décaler la zone de jeu du clavier (voir page 18).**
* **Tout changement apporté aux réglages d'un ensemble rythmique n'est que temporaire. Lorsqu'un autre ensemble rythmique est sélectionné, les réglages reviennent à leur valeur d'origine. Si vous désirez conserver les changements de réglage effectués, vous devez les stocker en mémoire à l'aide de la procédure d'écriture (Write).**

[Paramètres et leurs fonctions]

① Hauteur (Pitch)

Règle la hauteur de la sonorité de percussion en unités d'un demi-ton. Le réglage peut s'effectuer dans une plage de ± 2 octaves (-24 à +24).

② Niveau (Level)



Règle le volume du son de percussion. La plage de réglage est 0 - 127.

③ Panoramique (Pan)

Vous permet de régler la position panoramique (localisation de l'image sonore), obtenue avec une sortie stéréo, pour chacune des sonorités de percussion. Si la valeur augmente du côté L, le son est plus entendu du côté gauche. De façon similaire, le son est plus entendu du côté droit si la valeur de R augmente. Avec un réglage RND (Random ou "aléatoire"), vous obtenez un effet particulier dans lequel le son est joué aléatoirement entre gauche et droite à chaque enfoncement de la touche.

④ Intensité de Reverb (Reverb Depth)

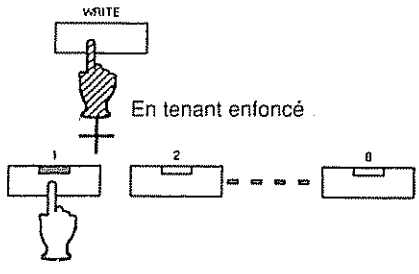
Règle la façon dont la reverb s'applique. La plage de réglage est 0 - 127.

Stockage des ensembles rythmiques édités

La procédure d'écriture (Write) vous permet de conserver les changements que vous apportez à un ensemble rythmique en les stockant dans la mémoire interne. La destination des ensembles rythmiques édités sera un ensemble rythmique utilisateur (User) ayant pour emplacement le bouton de l'ensemble rythmique actuellement sélectionné.

PRESET : NUMBER 1 → USER : NUMBER 1
USER : NUMBER 1 — Procédure d'écriture

[Procédure d'écriture]



Tenez enfoncé [WRITE] et pressez le bouton NUMBER [1] - [8] qui clignote, ou pressez [VARIATION] pour écrire l'ensemble rythmique édité en mémoire.
Si vous relâchez [WRITE] avant d'avoir pressé un bouton NUMBER [1] - [8] ou [VARIATION], alors rien ne se produit et la procédure d'écriture est annulée.

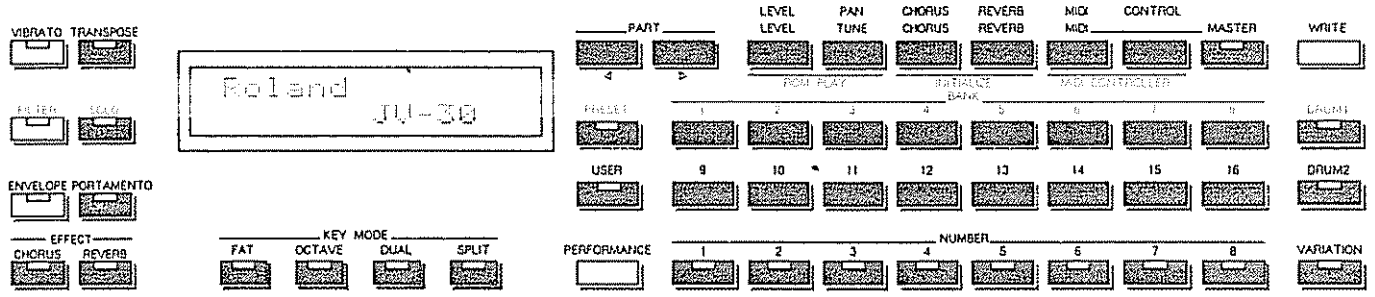
* **Vous devez faire attention lors de la procédure d'écriture car tout ensemble rythmique préalablement stocké à l'emplacement de destination de l'écriture sera remplacé (effacé).**

Performances

Le JV-30 vous permet de sauvegarder un groupe entier de réglages (pour un ensemble de fonctions) sous forme d'une unité nommée "Performance". Ce qui suit explique comment faire les réglages de ces Performances ainsi que la façon de les utiliser.

● Explication des Performances

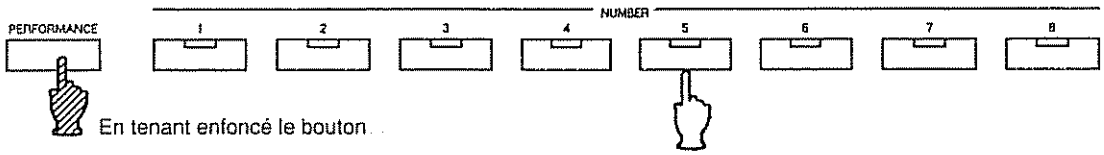
D'une façon simple, le JV-30 peut être joué avec les boutons de façade de changements de son ou de mise en/hors service des effets désirés. Toutefois, vu le nombre de fonctions offertes et de réglages nécessaires, il est difficile de faire beaucoup de changements en cours de jeu. Il est donc plus pratique d'employer les Performances, qui conservent les informations de réglages des boutons illustrés ci-dessous. Jusqu'à huit de ces Performances sont mémorisées. Une Performance ayant tous les réglages nécessaires peut être préparée à l'avance. Ainsi, lors du jeu, tous les réglages peuvent être instantanément rappelés en appelant simplement une Performance.



Bouton de paramètres pouvant être enregistrés dans la Performance

[Sélection d'une Performance]

En tenant enfoncé [PERFORMANCE], pressez NUMBER [1] - [8]. Le JV-30 se réglera alors pour adopter tous les réglages dans la Performance sélectionnée.

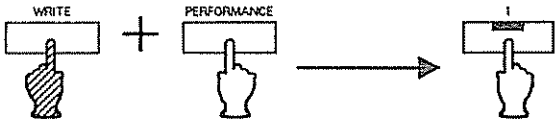


En tenant enfoncé le bouton.

[Stockage d'une Performance en mémoire]

① **Faites les réglages de toutes les fonctions que vous désirez stocker dans la Performance.**

② **En tenant enfoncé [WRITE], pressez [PERFORMANCE]. En conservant [WRITE] enfoncé, pressez NUMBER [1] - [8], en fonction de la destination à assigner à cette Performance.**



En tenant enfoncé le bouton.

* Si vous retirez votre doigt de [WRITE] avant d'avoir pressé NUMBER [1] - [8], vous retournerez au niveau précédent et les réglages de Performance ne seront pas stockés.

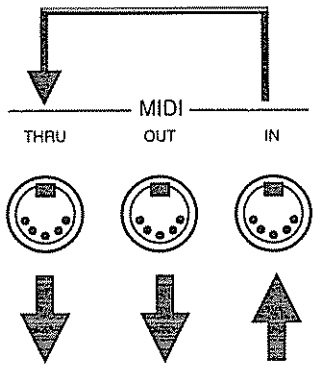
* Vous devez faire attention lors du stockage des Performances puisque tout réglage préalablement stocké dans la destination choisie sera remplacé (effacé).

Section II

UTILISATION DU MIDI

Utilisation du MIDI 1

[A propos du MIDI]

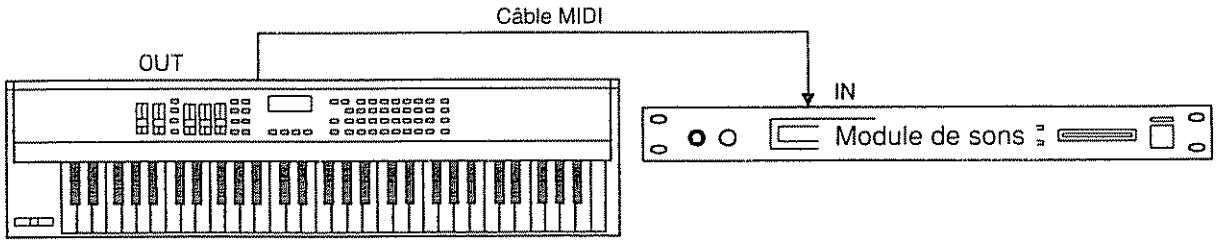


Le MIDI (Musical Instrument Digital Interface ou interface numérique pour instrument de musique) est un standard international destiné au transfert de données de jeu entre instruments de musique électronique et ordinateurs. Dans le MIDI, la musique n'est pas véhiculée sous forme du son lui-même, au contraire, des informations de jeu et les commandes qui les accompagnent sont converties sous forme numérique. Tout appareil équipé de prises MIDI, quelles que soient ses différences de modèle ou de fabricant, peut échanger des données de jeu à condition d'être équipé pour les comprendre, si des câbles MIDI le relient à un autre appareil MIDI. Par exemple, le JV-30 peut servir à faire jouer un autre clavier, ou un séquenceur peut fournir des données nécessaires à faire jouer le JV-30.

[Faire les connexions]

Faire jouer simultanément le JV-30 et une autre unité

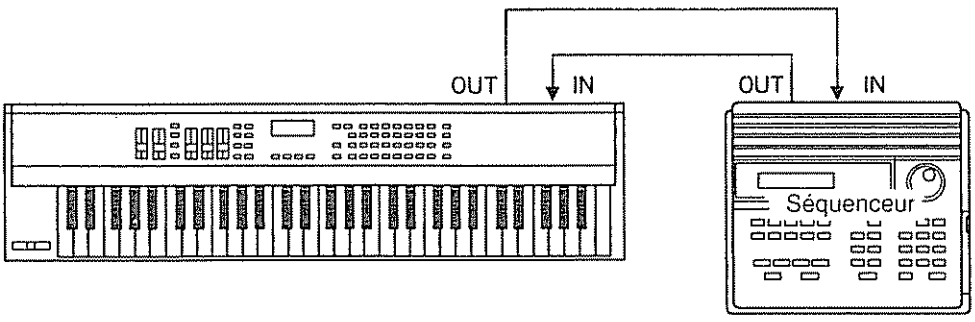
Connectez les unités ensemble comme ci-dessous. Ensuite, lorsque vous jouerez sur le JV-30, non seulement celui-ci sera entendu mais l'autre unité recevra les mêmes informations de jeu et jouera donc la même note. Ce type de connexion est appelée méthode "One-way" ou "unidirectionnelle". L'unité qui transmet les informations de jeu est appelée le Maître alors que l'unité qui les reçoit est nommée l'Esclave.



Connexion du JV-30 à un séquenceur

fois que le séquenceur est prêt à enregistrer, toutes les informations de jeu que vous créerez (en jouant) à l'aide du clavier du JV-30 seront enregistrées dans le séquenceur. Si votre séquenceur dispose d'une fonction Soft Thru, vous devrez la régler sur ON. Le paramètre Local (voir page 35) du JV-30 devra alors être sur OFF (si votre séquenceur n'a pas de fonction Soft Thru, laissez Local sur ON). Ce type de connexion est considéré comme une alternative à la méthode "One-way". Quand vous enregistrez, le JV-30 est le Maître et le séquenceur est l'Esclave. Durant la reproduction, les rôles sont inversés.

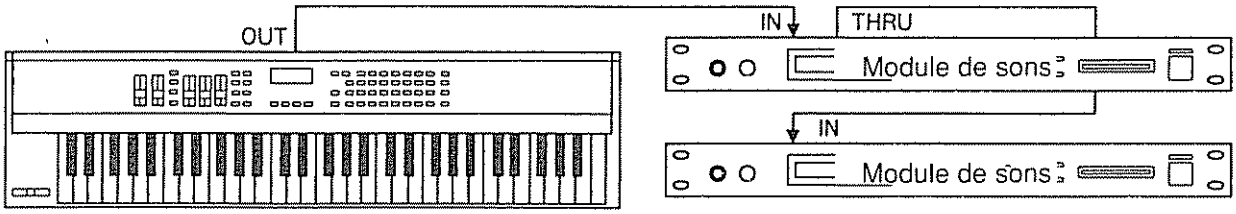
Les connexions peuvent être faites de la même façon lorsque vous utilisez un séquenceur logiciel sur ordinateur.



Commande simultanée de deux appareils MIDI ou plus

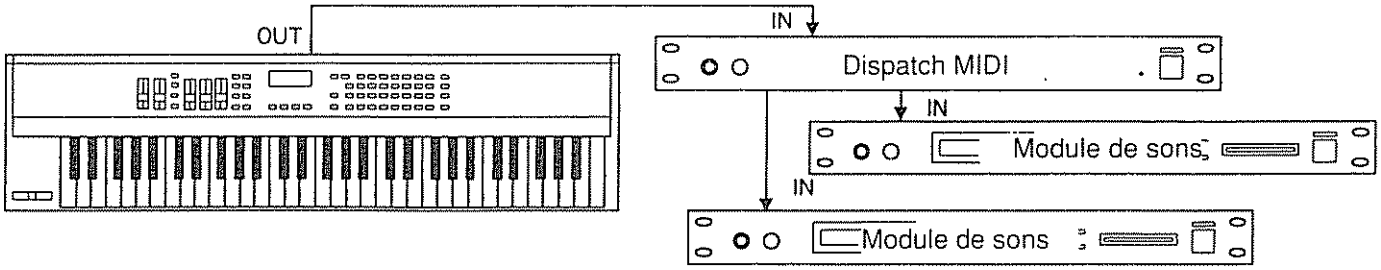
Comme illustré ci-dessous, connectez un câble entre la MIDI OUT du JV-30 qui devient le Maître et la MIDI IN de l'Esclave 1. Puis, connectez la MIDI THRU de l'Esclave 1 à la MIDI IN de l'Esclave 2. Avec une connexion de ce type, les données de jeu venant du Maître sont émises à la fois vers l'Esclave 1 et vers l'Esclave 2, ce qui fait que ce qui est joué sur le clavier Maître est reproduit à la fois par l'Esclave 1 et par l'Esclave 2.

Cette méthode est appelée "Réseau en série".



Toutefois, cette méthode peut être insatisfaisante car plus loin du Maître est l'appareil récepteur et plus le retard de communication engendré peut se faire ressentir. Une détérioration du signal est également à craindre. Si vous devez connecter quatre appareils ou plus, nous vous recommandons d'utiliser un "Dispatch MIDI" (par exemple A-880, disponible séparément) et de faire les connexions comme ci-dessous.

Cette méthode est appelée "Réseau en étoile".

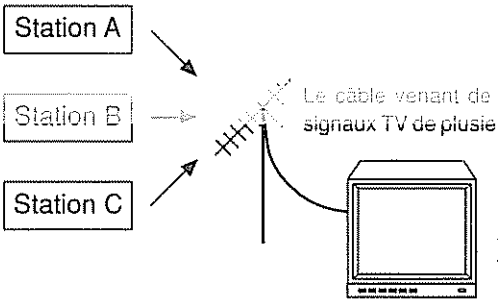


Utilisation du MIDI 2

[A propos des canaux MIDI]

Avec le MIDI, un unique câble peut servir à transférer une grande quantité d'informations de jeu. Cela est possible grâce au concept de "canaux MIDI". Les canaux MIDI peuvent être en quelque sorte considérés comme les canaux d'un récepteur de télévision. Sur une télévision, les différentes stations d'émission peuvent être sélectionnées en changeant de canal. L'information du canal choisi est donc visualisée que si le récepteur est sur le même canal que celui utilisé pour la transmission.

De façon similaire, lorsqu'un appareil récepteur est réglé pour que son canal MIDI corresponde au canal employé par l'appareil transmetteur, les données MIDI de ce canal sont interprétées.



Toutefois, en ce qui concerne un aspect important, le JV-30 est différent de la télévision. La télévision ne permet de visualiser qu'un seul canal à la fois alors que sur le JV-30, les informations de jeu des 16 canaux peuvent être reproduites simultanément. Cela est dû au fait que l'unité a 16 Parties et que chacune d'entre elles a un générateur de son indépendant. Les synthétiseurs qui sont conçus de cette façon sont dits "multi-timbraux".

[Concernant les types de données traitées par le MIDI]

Pour véhiculer la plus grande variété d'expressions possible dans le domaine musical, le MIDI dispose d'un grand nombre de types de données (messages). Les messages MIDI peuvent être divisés en deux catégories principales:

[illegible]
Messages traités indépendamment des canaux: messages de système

⊜ Messages de canaux

Ces messages servent à véhiculer les événements musicaux d'une interprétation. La grande majorité des données MIDI est de ce type.

○ Messages de note

Ces messages sont envoyés lorsqu'une touche est enfoncée sur le clavier. Les messages de note comprennent les informations suivantes:

Numéro de note:	numéro représentant la position de la touche pressée.
Dynamique:	force avec laquelle la touche a été pressée.
Note On:	enfoncement de la note
Note Off:	relâchement de la note

○ Messages de Pitch Bend

Ce sont les messages qui véhiculent l'action du levier Bender/Modulation.

○ Messages d'Aftertouch

Ces messages véhiculent la quantité de pression qui a été appliquée à une touche après qu'elle ait été initialement enfoncée. Il y a deux types d'aftertouch: par canal et polyphonique. L'aftertouch par canal donne une commande commune à toutes les notes d'un même canal MIDI alors que l'aftertouch polyphonique traite l'information note par note. Bien que le JV-30 ne puisse transmettre de messages d'aftertouch, il est capable de répondre à ces deux types de message lorsqu'ils sont reçus en provenance d'un appareil externe.

○ Messages de changement de programme

Ces messages véhiculent des informations concernant le changement de son employé.

○ Messages de changement de commande

Ces messages servent à accroître l'expressivité d'une interprétation et comprennent Vibrato, Sustain (Hold), Volume et Panoramique. Sur le JV-30, une valeur de 0 pour le numéro de commande sert à changer de variation.

◉ Messages de système

Les messages de système comprennent les messages exclusifs, des données relatives à la reproduction synchronisée ainsi que des messages de test de la bonne connexion MIDI. Sur le JV-30, ce sont principalement les messages exclusifs qui sont employés dans cette catégorie.

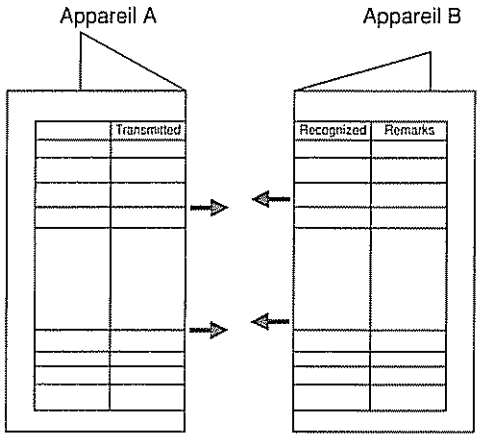
○ Messages exclusifs

Les messages exclusifs véhiculent des informations telles que celles caractéristiques des sons propres d'un instrument. Généralement, de tels messages ne peuvent être échangés qu'entre appareils d'un même modèle (et donc d'un même fabricant).

Sur le JV-30, ils servent principalement au stockage des sonorités et des données de fonction du système, ainsi qu'aux réglages des Parties dans un séquenceur.

* ***Lorsque des messages exclusifs servent lors d'une communication, les deux appareils (récepteur et émetteur) doivent être réglés sur le même numéro d'unité (voir page 35).***

◉ A propos des tableaux d'équipement MIDI

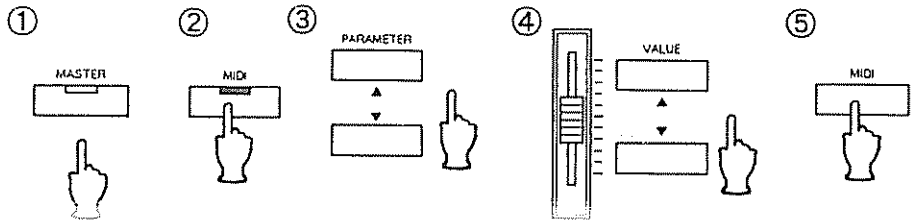


Le MIDI rend possible la communication d'une grande variété de données musicales, mais il y a cependant des différences entre appareils. Pour cette raison, chaque mode d'emploi dispose d'un tableau d'équipement MIDI qui vous permet de savoir quels types de messages MIDI l'appareil concerné est capable de traiter. Lorsqu'un "O" apparaît, l'unité est capable de traiter ce type de données (en émission ou en réception selon la colonne à laquelle appartient le "O").

Réglages MIDI

En utilisant le MIDI, le JV-30 peut être employé comme source sonore multi-timbrale ou encore servir de clavier maître pour piloter plusieurs autres unités. Ce qui suit explique les réglages nécessaires lorsque vous désirez utiliser le MIDI.

[Comment faire les réglages]



① **Lorsque vous faites des réglages MIDI communs à toutes les Parties, pressez [MASTER] et vérifiez que l'indicateur est allumé.**
Lorsque vous faites individuellement des réglages MIDI pour une Partie, pressez [MASTER] et vérifiez que l'indicateur est éteint.

② **Pressez [MIDI].**

③ **Utilisez PARAMETER [▲] [▼] pour sélectionner le paramètre que vous désirez régler.**
Le nom du paramètre et sa valeur actuelle s'affichent.

④ **Modifiez la valeur du paramètre à l'aide du curseur VALUE ou de VALUE [▲] [▼].**

⑤ **Une fois terminé, pressez [MIDI].**

* **Pour faire des changements de réglages d'autres fonctions, répétez les étapes ③-④.**

* **Tout changement de réglage effectué reste stocké en mémoire même après extinction de l'appareil.**

[Paramètres réglables]

● Réglages MIDI communs à toutes les Parties

○ Canal de transmission (Tx Channel)

```
MIDI Function
Tx Channel: Part
```

Règle le canal employé par le JV-30 pour transmettre les données. Une fois qu'un canal de 1 à 16 a été sélectionné, le JV-30 transmettra ses données de jeu sur ce canal. S'il est réglé sur "PART", l'unité transmettra au contraire les données individuellement par Partie, sur le même canal que chaque Partie emploie pour la réception.

○ Commutateur de réception de changement de son (Rx Tone Chg)

```
MIDI Function
Rx Tone Chg: ON
```

Ce réglage détermine si les données concernant les changements de son seront ou non acceptées.
Avec un réglage sur ON, le JV-30 change de sonorité lorsqu'un message de changement de son est reçu d'un appareil externe.
Avec un réglage sur OFF, de tels messages de changement de son sont ignorés, aussi n'y aura-t-il aucun changement de son.

○ Commutateur de réception de ré-initialisation GS (Rx GS Reset)

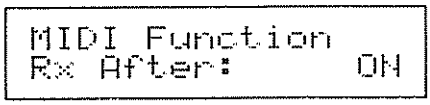
```
MIDI Function
Rx GS Reset: ON
```

Ce réglage détermine si les messages de ré-initialisation générale (All Reset) seront ou non reçus. Ces messages ramènent tous les réglages de l'unité à leur valeur par défaut.

○ Commutateur de réception de messages exclusifs (Rx SysEx)

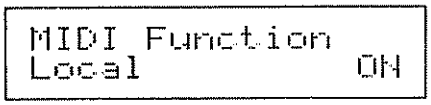
Ce réglage détermine si les messages exclusifs sont ou non reçus.
Avec ON, le JV-30 change ses réglages, etc., en accord avec les messages exclusifs reçus d'un appareil externe.
Avec OFF, tout message demandant à l'unité de changer ses réglages est ignoré.

○ Commutateur de réception d'Aftertouch (Rx After)



Ce réglage détermine si les messages d'aftertouch sont ou non reçus.

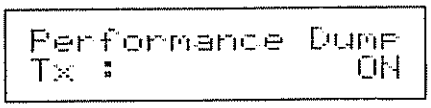
○ Commande Local (Local)



Le commutateur de commande Local détermine si la section de commande du JV-30 (qui comprend clavier, commutateurs et Bender) et la source sonore sont reliés ou non. Avec OFF, la source sonore et le clavier ne sont pas reliés, aussi le JV-30 ne produit-il aucun son quand on joue sur son clavier. Toutefois, tout ce qui est joué est transmis sous forme de données par la MIDI OUT. De plus, quel que soit le réglage de ce paramètre, le JV-30 accepte les données de jeu d'un appareil externe et fait jouer sa source sonore en réponse à ces données.

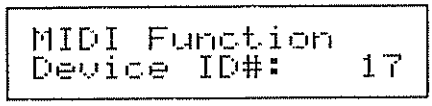
* **Pour éviter toute confusion si l'unité ne produit aucun son, ce paramètre est automatiquement sur ON chaque fois que l'appareil est mis sous tension.**

○ Commutateur de transfert de données de performance (Performance Dump Tx)



Ce réglage détermine si les données de performance seront ou non émises par le MIDI quand [PERFORMANCE] [1] - [8] sont pressés.
Avec ON, les données de la Performance 1, par exemple, seront envoyées quand [PERFORMANCE] + [1] seront pressés.

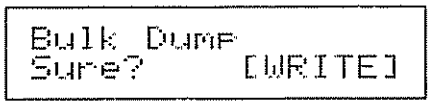
○ Numéro d'identification ou numéro d'unité (Device ID#)

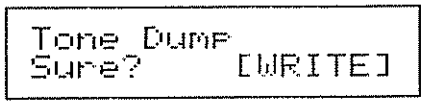


Ce numéro d'identification donné à l'unité permet de différencier plusieurs unités identiques. Ce numéro est inclus dans les messages exclusifs et permet à une unité de ne recevoir que les messages exclusifs qui lui sont destinés. Le réglage se fait entre 1 et 32. La valeur par défaut est 17.

○ Transfert global (Bulk Dump)/de sonorités (Tone Dump)/de sons de percussion (Drum Tone Dump)

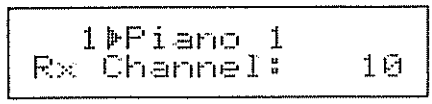
Permet la transmission des différentes données du JV-30. Pour des détails, référez-vous à "Sauvegarde des données de JV-30" (voir page 40)





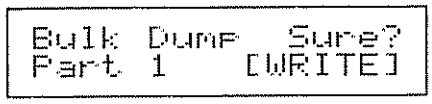
● Réglages MIDI pour les Parties individuelles

○ Canal de réception (Rx Channel)



Ce réglage détermine le canal employé par la Partie pour recevoir les données. Peut être réglé sur n'importe quel canal entre 1 et 16. Avec OFF, cette Partie ne recevra aucun message MIDI en provenance d'appareils extérieurs.

○ Transfert global (Bulk Dump)



Permet le transfert de toutes les données de chacune des Parties. Pour des détails, référez-vous à "Sauvegarde des données de JV-30" (voir page 40).

Exploitation complète des fonctions multi-timbrales

Le JV-30 fonctionne également comme un module de sons multi-timbral offrant 16 Parties. Pour tirer le meilleur parti de l'instrument, vous devez le relier à d'autres appareils, comme un séquenceur et écouter comment le JV-30 reproduit des orchestrations complètes.
Dans les exemples à venir, nous considérerons qu'un séquenceur (MC-50, MC-500 MKII Roland ou unité similaire) est utilisé pour l'enregistrement/reproduction. Pour des détails sur l'utilisation du séquenceur, référez-vous à son propre mode d'emploi.

① Faire les connexions

Après vous être référé à "Connexion du JV-30 à un séquenceur" (voir page 30), reliez le séquenceur au JV-30. Une fois connecté, mettez d'abord le JV-30 sous tension puis le séquenceur. Réglez le paramètre Local du JV-30 sur OFF et Soft Thru du séquenceur sur ON (si le séquenceur n'a pas de fonction Soft Thru, le JV-30 devra avoir son paramètre Local sur ON).

→Référez-vous au mode d'emploi de votre séquenceur pour des informations sur la **fonction Soft Thru**.

② Sélection des sons

Sélectionnez un son pour chacune des Parties du JV-30. Dans notre cas, nous allons bâtir un orchestre, démontrant ainsi l'utilisation créative des 16 Parties. La Partie 10 sera la Partie de batterie. Veuillez-vous référer au tableau ci-dessous et sélectionner les sons.

PARTIE 1	Violin	PARTIE 9	Bassoon
PARTIE 2	Viola	PARTIE 10	DRUM 1 (ORCHESTRA)
PARTIE 3	Cello	PARTIE 11	Horn
PARTIE 4	Contrabass	PARTIE 12	Trumpet
PARTIE 5	Piccolo	PARTIE 13	Trombone
PARTIE 6	Flute	PARTIE 14	Tuba
PARTIE 7	Clarinet	PARTIE 15	Piano 1
PARTIE 8	Oboe	PARTIE 16	Harp

*** Avec les réglages d'usine par défaut, la Partie 10 est la Partie de batterie.**

③ Commencer l'enregistrement

Référez-vous aux "Réglages MIDI communs à toutes les Parties" et réglez les canaux de transmission du JV-30. Vous trouverez probablement pratique de régler l'unité pour que les Parties aient une correspondance numérique avec leurs canaux de transmission MIDI respectifs.
Une fois prêt, vous pouvez commencer l'enregistrement de chaque Partie.
Ayez votre séquenceur prêt à l'enregistrement, puis jouez la partie musicale de chaque Partie sur le clavier. Il est probablement préférable de faire la Partie de batterie en premier, puis de l'écouter pendant que vous programmez les autres Parties. Comme il est difficile d'enregistrer la batterie en jouant sur le clavier, vous pouvez utiliser une programmation en pas à pas pour préparer cette Partie dans le séquenceur ou faire déclencher les sons à l'aide d'un boîte à rythme indépendante (R-8. R-5. CR-80 Roland. etc.)
Si vous réglez le mode de clavier sur SPLIT, vous pouvez enregistrer ce qui est joué dans deux Parties à la fois. De plus, vous pouvez utiliser le levier Bender/Modulation ou d'autres commandes durant l'enregistrement, puisque de telles données sont également enregistrées.

④ Création de la Performance optimale

Une fois que vous terminé l'enregistrement de tout votre morceau, ré-écoutez-le. Pendant l'écoute, essayez d'autres sonorités; et comme avec une table de mixage, réglez la balance générale en changeant les réglages de niveau ou de panoramique. A titre de touche finale, faites les réglages de Chorus et Reverb. Une fois tout cela effectué, vous pouvez stocker vos réglages sous forme d'une Performance. Une fois la Performance créée, un message de changement de Performance peut être enregistré au début du morceau et vous pourrez alors enregistrer avec une balance optimale.

⑤ Changement de sonorité en cours de morceau

Si vous faites un changement de sonorité durant l'enregistrement, non seulement le son changera, mais seront en plus transmis le numéro de variation (0 pour une sonorité de base), le numéro de changement de programme et les données d'édition de sonorité correspondant aux sons sélectionnés.
Comme une grande quantité de données est émise dans ces cas, vous pouvez noter lors de la reproduction que la mise en place du son s'en trouve quelque peu décalée. Pour éviter de tels problèmes de justesse rythmique, il est préférable de n'enregistrer que la musique, puis d'insérer après coup les changements de sonorité.

Polyphonie maximale et ordre de priorité des Parties

[En ce qui concerne la polyphonie maximale]

Le JV-30 est capable de produire simultanément 24 voix. Toutefois, quand on utilise des sonorités composées de deux voix, ce nombre maximum de voix est réduit à 12. Aussi, si vous utilisez un mode de clavier, la polyphonie maximale change puisque deux sonorités sont jouées ensemble. Pour des informations sur le nombre de voix utilisées par chaque son, référez-vous au tableau des sons (voir page 52).

[Concernant l'ordre de priorité des Parties]

Ordre de priorité de production des notes	Numéro de Partie
1	10 (partie rythmique)
2	1
3	2
4	3
5	4
6	5
7	6
8	7
9	8
10	9
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16

Quand le nombre de voix demandé excède 24, la priorité est donnée aux sonorités demandées en dernier. Les sonorités déjà produites depuis un moment seront annulées pour laisser la place aux notes les plus récentes. Le JV-30 suit un ordre de priorité dans lequel les Parties de plus basse priorité seront les premières à interrompre leur son pour laisser de la polyphonie aux autres Parties. Pour cette raison, vous devrez prendre en considération l'ordre de priorité des Parties lorsque vous assignerez vos sonorités pour créer un morceau.

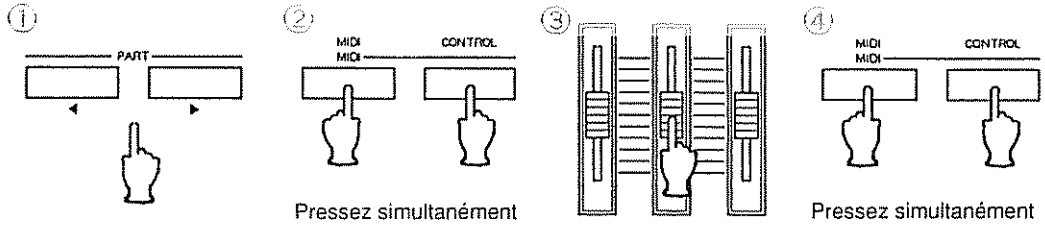
Pour les sonorités que vous désirez quoi qu'il arrive produire, utilisez la fonction de réserve de voix (voir page 23) pour leur réserver un nombre de voix approprié.

Fonctions de commande MIDI

Le JV-30 vous permet d'apporter encore plus d'expression aux morceaux lorsqu'ils sont joués ou enregistrés dans un séquenceur. Cela peut s'accomplir grâce aux fonctions de commande MIDI qui vous permettent d'utiliser les curseurs pour piloter les paramètres voulus. Par exemple, vous pouvez obtenir des changements continus de volume des Parties pour obtenir un mixage dynamique, panoramiquer le son entre gauche et droite ou faire de nombreuses autres modifications de paramètres. Les curseurs facilitent l'enregistrement de nombreuses actions qui prendraient bien plus de temps si elles devaient être programmées de façon conventionnelle dans un séquenceur.

Suivez les instructions ci-dessous pour utiliser créativement les fonctions de commandes MIDI.

[Procédure]



Pressez simultanément

Pressez simultanément

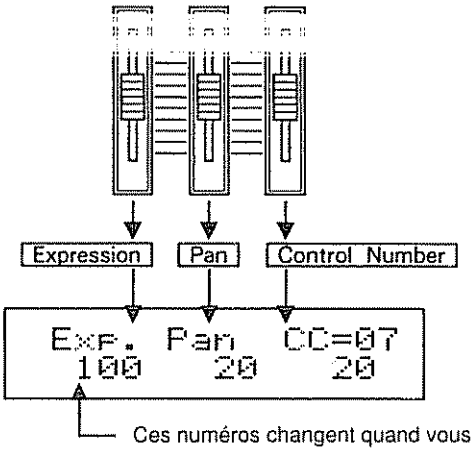
① **Avec Part [◁] [▷], sélectionnez la Partie pour laquelle vous désirez changer le volume ou le panoramique.**

② **Pressez [MIDI] et [CONTROL] simultanément.**

③ **Tenez le séquenceur prêt à l'enregistrement puis déplacez les curseurs pour changer le volume ou le panoramique du son pendant l'enregistrement.**

④ **Pour retourner où vous étiez originellement, pressez [MIDI] et [CONTROL] simultanément.**

Les paramètres qui sont assignés à ces trois curseurs sont indiqués ci-dessous. Le numéro de commande détermine ce qui est assigné et se fixe avec VALUE [▲] [▼]. Pour des détails, référez-vous à "Equipement MIDI".



Ces numéros changent quand vous bougez le curseur

La plage de chaque paramètre est indiquée ci-dessous:

	0-127
Panoramique (Pan)	0-127 (L63-R63)
Valeur pour le numéro de commande indiqué	0-127

* **Les numéros de commande (Control Number) qui peuvent être choisis sont: 0-9, 12-31 et 64-95.**

Rappel des réglages d'origine

Sur le JV-30, vous pouvez toujours retrouver l'un des trois choix suivants de réglage sd'origine, même après avoir accompli tous les réglages imaginables et changé de nombreux sons.

(1) Rappel des réglages d'usine (Initialisation)

```
Initialize Sure?
 All      [VALUE▲]
```

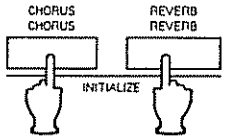
(2) Rappel des sons et ensembles rythmiques "utilisateur" programmés en usine

```
Initialize Sure?
Tone/Dr. [VALUE▲]
```

(3) Retour aux réglages d'origine du format GS

```
Initialize Sure?
 GS       [VALUE▲]
```

[Procédure]



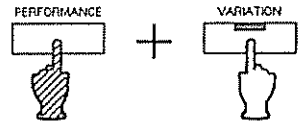
Pressez simultanément

① Pressez [CHORUS] et [REVERB] simultanément.
② Avec PARAMETER [▲] [▼], faites la sélection de type (1) - (3).
③ Pressez [VALUE] [▲], et l'initialisation choisie sera accomplie. Pour annuler la procédure, au contraire, pressez VALUE [▼].

Configuration MT-32

Le JV-30 contient un mode de simulation du MT-32 (module de sons multi-timbral). Cela rend facile la connexion avec des systèmes musicaux informatiques, pour qui le MT-32 est un partenaire connu et fréquemment utilisé. Pour la Partie 10, l'ensemble rythmique du CM-64/32L est automatiquement sélectionné. Lorsque vous désirez faire reproduire des données de morceau initialement prévues pour le MT-32, suivez simplement la procédure ci-dessous.

```
Initialize
 MT-32
```



En tenant enfoncé

En tenant enfoncé [PERFORMANCE], pressez [VARIATION].

* Pour retourner à l'ordonnancement sonore normal du JV-30, pressez PERFORMANCE [1]-[8]. Ou encore, alors que l'appareil est toujours en ordonnancement de type MT-32, éteignez-le. La prochaine fois que vous mettrez l'appareil sous tension, vous retrouverez les réglages de Performance 1.

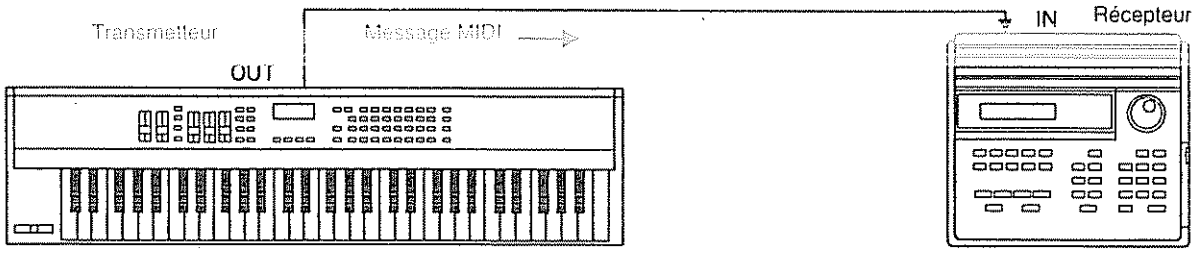
* Pour des détails sur l'ordonnancement sonore du MT-32, référez-vous à la p. 55.

Sauvegarde des données du JV-30

Les données du JV-30 peuvent être sauvegardées sous la forme de messages exclusifs dans un appareil MIDI externe. Pour sauvegarder les données de cette manière, il vous faut suivre une procédure nommée "Bulk Dump". Ce qui suit explique les différents types de procédure Bulk Dump, et la façon dont elles s'accomplissent.

[Connexions]

Le JV-30 doit être connecté à un appareil MIDI externe, qu'il s'agisse d'un séquenceur ou d'un autre type d'appareil. Les câbles MIDI doivent être connectés comme ci-dessous.

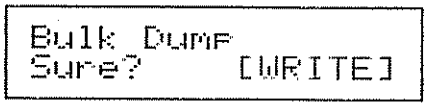


* **Si au lieu d'un séquenceur, vous connectez un autre JV-30, vous pourrez ainsi obtenir** *les mêmes réglages pour les deux appareils.*

[Types de Bulk Dump]

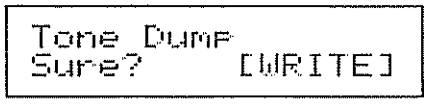
Les types de Bulk Dump suivants sont possibles :

Bulk Dump



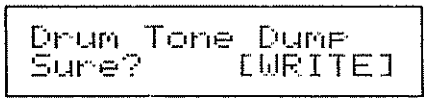
Transmission de tous les réglages du JV-30.

Tone Dump



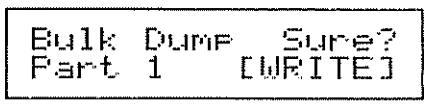
Transmission des réglages des 128 sons utilisateur.

Drum Tone Dump



Transmission des réglages pour les ensembles rythmiques utilisateur.

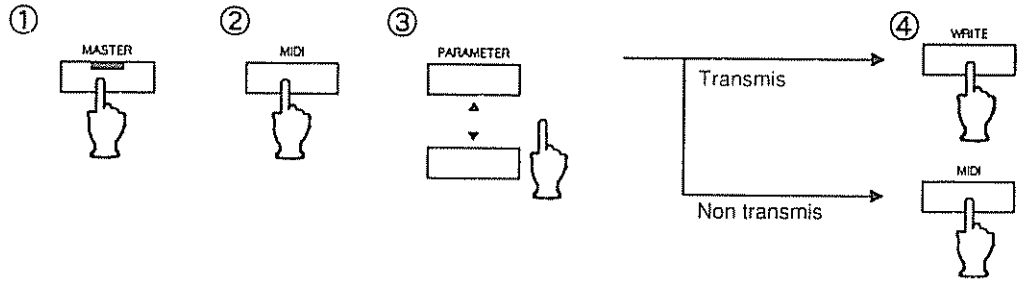
Bulk Dump (Part)



Transmission des réglages des Parties ou d'une Partie individuellement.

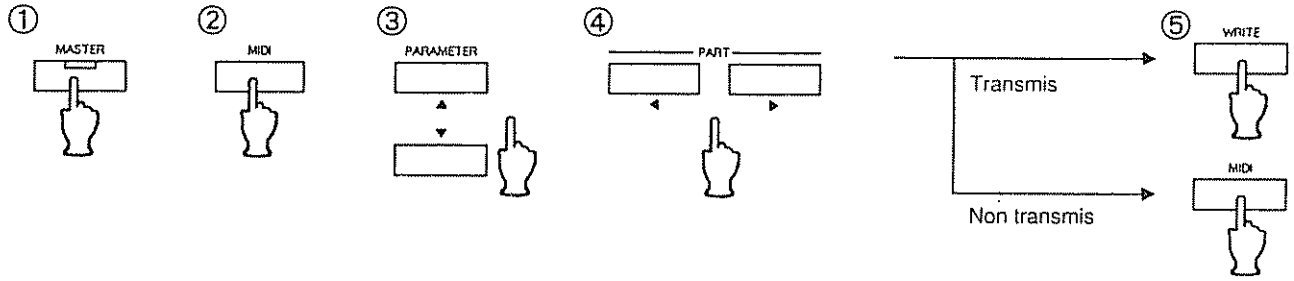
[Exécution d'un Bulk Dump]

(1) Bulk Dump, Tone Dump, Drum Tone Dump



① Pressez [MASTER] et vérifiez que l'indicateur est allumé.
② Pressez [MIDI].
③ Utilisez PARAMETER [▲] [▼] pour sélectionner le paramètre que vous désirez transmettre.
④ Pressez [WRITE] et les données du JV-30 seront transmises.
Lorsque le transfert a été correctement accompli, "Completed" apparaît sur l'afficheur durant environ une seconde.
Si vous désirez interrompre la transmission de données, pressez [MIDI].

(2) Bulk Dump (Part)



① Pressez [MASTER] et vérifiez que l'indicateur est éteint.
② Pressez [MIDI].
③ Utilisez PARAMETER [▲] [▼] pour sélectionner Bulk Dump (Part).
④ Avec PART [◁] [▷], sélectionnez la Partie dont vous désirez transmettre les paramètres.
⑤ Pressez [WRITE] et le JV-30 transmettra les données de cette Partie.
Lorsque le transfert a été correctement accompli, "Completed" apparaît dans l'afficheur durant environ une seconde.
Si vous désirez interrompre la transmission de données, pressez [MIDI].

* Ordinairement, après avoir transféré ces données dans un séquenceur, vous aurez à les sauvegarder sur disquette. Toutefois, si vous utilisez un appareil comme le BL-1 BOSS, les données peuvent être stockées sur une carte mémoire.

Section III

APPENDICE

A propos du GS

La source sonore du JV-30 est au format GS, un nouveau format de configuration des sons développé par Roland. Le format GS a été créé pour standardiser la façon dont les modules de sons répondent à des données MIDI. Tout appareil se conformant au format GS sera porteur du symbole GS. Dans ce qui suit, les modules de sons porteurs d'un tel symbole seront simplement nommés "sources sonores GS".

Pourquoi le GS ?

Le standard MIDI a été créé pour satisfaire les besoins de transmission d'informations de jeu entre instruments de musique électriques, quels que soient les modèles ou les fabricants de ces derniers. Grâce au MIDI, le monde des instruments de musique électroniques dispose maintenant d'un niveau de liberté de communication qui était précédemment inimaginable. Sans le MIDI, toutes les instrumentations basées sur séquenceur ainsi que l emploi d'ordinateur n'auraient pas été possibles.

Toutefois, certains inconvénients sont apparus, même après que le MIDI soit devenu une partie indispensable de l'électronique musicale. Il peut parfois sembler dommage que le MIDI ait autant progressé sans que des détails importants n'aient été précisés.

Par exemple, le MIDI définit les actions en des termes tels que "les signaux servant à changer de son sont appelés messages de changement de programme, et ils doivent être envoyés de telle et telle façon ...". Toutefois, des détails tels que "un numéro x de message de changement de programme entraînera un changement dans l'appareil récepteur pour que ce dernier se règle sur un son de ce type" n'ont pas été évoqués. Le résultat est que les différences constatées entre les numéros de programmes parfois demandés et les sons entendus deviennent complexes à appréhender lorsque l'on travaille avec plusieurs appareils différents. Pour cette raison, des données de morceau qui ont été créées avec un type d'appareil et qui s'avèrent efficaces avec cet appareil ne sont souvent pas reproduites de la façon souhaitée si on utilise une autre source sonore.

Le format GS a été conçu pour supprimer de tels problèmes. Tout morceau créé avec une source sonore GS comme base de travail peut être reproduit fidèlement sur toute autre source sonore GS.

Mauvais fonctionnement

Au cas où pour une quelconque raison aucun son ne serait produit, si vous pensez que l'appareil ne fonctionne pas comme il le devrait, vérifiez d'abord les possibilités ci-dessous. Ensuite, si vous n'obtenez toujours pas de fonctionnement normal, contactez votre revendeur ou le service de maintenance Roland le plus proche.

Aucun son n'est produit/le son est trop faible

- **Etes-vous sûr de ne pas avoir réglé le volume trop bas?**
  Re-vérifiez le réglage de volume effectué sur l'appareil, ainsi que celui de tout amplificateur ou table de mixage que vous auriez connecté.
- **Entendez-vous du son avec des écouteurs?**
  Si c'est le cas, alors c'est sans doute un cordon qui est endommagé, ou vous avez un problème avec l'amplificateur ou la table de mixage que vous avez connecté.
  Vérifiez les câbles utilisés et les appareils connectés.
- **Etes-vous sûr de ne pas avoir réglé sur OFF le paramètre MIDI Local?**
  Réglez Local sur ON (voir page 35).
- **Etes-vous sûr que le niveau général et le niveau de chaque Partie ne sont pas trop bas?**
  Re-vérifiez le niveau général (voir page 20) et le niveau de la Partie (voir page 22).
- **Est-il possible que le volume des Parties ait été abaissé suite à la réception d'un message de volume en provenance d'un autre appareil?**
  Essayez de changer de Partie.
- **Etes-vous sûr que le canal de transmission corresponde au canal de réception utilisé par l'autre appareil?**
  Référez-vous à "Canal de transmission" (voir page 34) et "Canal de réception" (voir page 35).

La hauteur est incorrecte

- **Le réglage d'accord général (Master Tune) est-il incorrect?**
  Vérifiez-le.
- **Etes-vous sûr de ne pas avoir mis en service la fonction de transposition?**
  Pressez [TRANSPOSE] pour mettre cette fonction hors service.
- **Le réglage de Transposition (Key Shift) est-il approprié?**
  Vérifiez le réglage (voir page 23).
- **Est-il possible que des messages de Bender ait été reçus?**
  Essayez de déplacer le levier Bender/Modulation.

Les sons ne changent pas correctement

- **Etes-vous sûr de ne pas avoir réglé sur OFF le paramètre Local?**
  Réglez Local sur ON (voir page 35).
- **Avez-vous réglé le commutateur de réception de changement de son sur OFF?**
  Réglez le commutateur de réception de changement de son sur ON.
- **Etes-vous en mode d'auto-démonstration (ROM Play)?**
  Pressez [LEVEL] et [PAN] simultanément pour sortir du mode d'auto-démonstration.

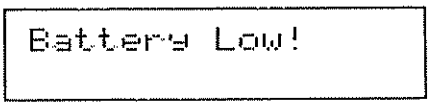
Les effets ne fonctionnent pas

- **Etes-vous sûr que le niveau réglé pour le Chorus/Reverb en général et pour chaque Partie n'est pas trop bas?**
  Re-vérifiez les réglages.
- **Les indicateurs des commutateurs d'effet correspondant (Chorus, Reverb) sont-ils allumés?**
  Pressez les boutons correspondant pour faire s'allumer les indicateurs

Messages d'erreur

Lorsqu'une erreur se produit au cours d'une procédure ou si l'appareil n'est pas capable d'effectuer correctement une procédure, un message d'erreur apparaît dans l'afficheur. Dans de tels cas, référez-vous aux informations ci-dessous, puis suivez les indications fournies.

Quand la pile est trop faible

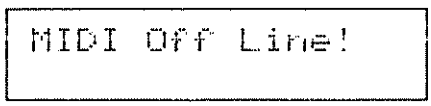


Cause: la pile de sauvegarde de l'unité est trop faible.
Remède: contactez votre service de maintenance Roland le plus proche.

Quand vous utilisez d'autres appareils MIDI

Cause: une quantité excessive de données MIDI a été reçue d'un seul coup, et n'a pu être traitée correctement.
Remède: essayez de réduire la quantité de données MIDI qui sont envoyées à l'appareil.

Cause: des messages exclusifs n'ont pu être correctement reçus.
Remède: après avoir vérifié le câble et les connexions, ainsi que les données transmises, essayez à nouveau la procédure.



Cause: un câble MIDI a été débranché, ou ce câble a une mauvaise connexion interne, voire une rupture.
Remède: vérifiez le câble MIDI et les connexions.

Messages MIDI transmis

Les messages MIDI qui peuvent être transmis par le JV-30 sont les suivants:

	Action sur le JV–30	Message MIDI transmis	Réponse du récepteur
Note	Enfoncer une touche	Message de note	Production d'une note selon le message de note transmis
Chgmt de prog.	Presser les boutons Bank/Number et changer de son	Chgt de commande 0 (n° de variation) + message de chgt de progr. + NRPN (données d'édition de son) Chgt de comm. 0 : 0 – 127 Chgt de prog. : 1 – 128 NRPN	Le son change en fonction de la combinaison changement de commande 0 et changement de programme, et les données changent comme indiqué par le NRPN
Bender	Déplacer le levier Pitch Bend/ Modulation pour changer la hauteur de la note pendant qu'elle est produite	Messages de Pitch Bend (continuellement variable) Bend : -8192 – 0 – +8191	Les notes actuellement entendues changent progressivement de hauteur
Chgmt de comm.	Déplacer le levier Bender/ Modulation pour appliquer du vibrato à une note	Changement de commande 1 (message de commande de modulation) (continuellement variable) Chgt de comm. 1 : 0 – 127	Un effet vibrato s'ajoute aux notes actuellement entendues
	Presser le bouton Portamento pour ajouter un effet portamento	Changement de commande 5 (message de durée de portamento) (transmis quand le portamento est mis en service) Chgt de comm. 5 : 0 – 127	Du portamento s'ajoute comme voulu par les réglages de durée de portamento du JV–30
	Déplacer le curseur Pan pour changer le panoramique	Changement de commande 10 (message de commande de panoramique) (continuellement variable) Chgt de comm. 10 : 0 – 127	La position de la note entendue change dans le champ stéréo
	Déplacer le curseur Expression pour changer le volume	Changement de commande 11 (message de commande d'expression) (continuellement variable) Chgt de comm. 11 : 0 – 127	La note entendue change de volume
	Presser la pédale Hold (sustain) pour faire tenir une note	Changement de commande 64 (message de sustain ou "Hold1") (transmis quand on change le statut On/Off du sustain) Chgt de comm. 64 : OFF 0 – 63/ON 64 – 127	La note entendue est maintenue
	Presser le bouton Portamento pour ajouter un effet portamento	Changement de commande 65 (message de portamento On/Off) (transmis quand on change le statut On/Off du portamento) Chgt de comm. 65 : OFF 0 – 63/ON 64 – 127	Une transition douce de la hauteur s'effectue entre la dernière note jouée et la note suivante
	Presser le bouton Solo pour une reproduction mono	Changement de commande 126 (message de mode Mono/Poly) (transmis quand on change le statut On/Off du mode Mono) Chgt de comm. 126 : OFF 0 – 63/ON 64 – 127	Les notes ne sont jouées qu'une seule à la fois
	Changer une valeur de n° de commande avec le curseur	Chgt de com. 0-9, 12-31, 64-95 Valeur : 0 – 127	Le paramètre indiqué change

Organisation des sons dans le JV-30

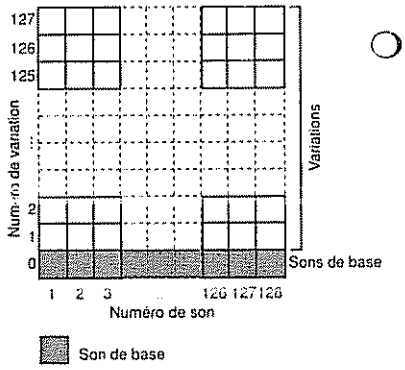
Ce qui suit explique le système d'organisation des sons du JV-30. Vous n'avez pas à le lire si vous n'employez que le JV-30 car dans ce cas tout ce qui concerne l'organisation des sons est traité automatiquement. Ce n'est que si vous utilisez un appareil externe pour sélectionner les sons du JV-30 qu'une bonne connaissance du système est importante.

[A propos de l'organisation des sons]

Chaque son est doté d'un numéro, résultant de la combinaison d'un numéro de variation de 0 à 127 et d'un numéro de son de 1 à 128. Le premier correspond au changement de commande 0, et le second à un changement de programme. Quand vous utilisez un appareil externe pour appeler un son, un message de changement de commande 0 et un message de changement de programme doivent être envoyés sous forme d'une paire.

○ Sons de base

Les sons de base sont assignés à la ligne dont le numéro de variation est 0.



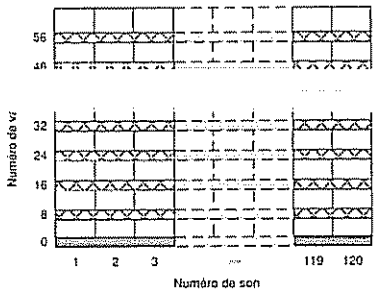
○ Variations

Les variations sont assignées aux colonnes dont les numéros de variation vont de 1 à 127. Chaque variation appartient à la colonne correspondant au numéro de son de base auquel elle est affiliée.

Le MT-32 a une configuration associée à la variation numéro 127.

*** Lorsque vous utilisez un appareil externe pour changer le son: une fois qu'une variation a été sélectionnée, si vous désirez sélectionner une autre variation, la seule chose que vous avez à faire est de changer le numéro de son (changement de programme) pour sélectionner une autre variation ayant le même numéro de variation.**

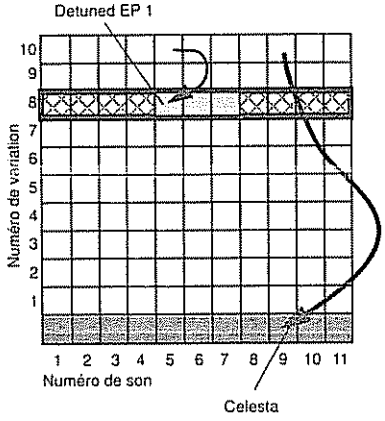
[A propos des sons secondaires]



Si vous sélectionnez un emplacement auquel aucun son n'est assigné lorsque vous choisissez une variation, aucun son ne sera produit. Toutefois, en ce qui concerne les [illegible] le son secondaire qui sera alors sélectionné et un son sera donc de toute façon produit (voir ci-dessous).

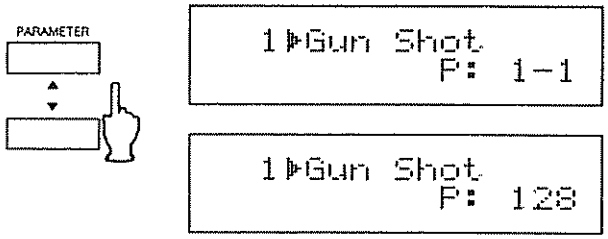
Comme indiqué à gauche, les sons assignés aux numéros de variation multiples de huit (les numéros 8, 16, 24, etc.) sont nommés "sons secondaires".

Comme représenté à gauche, lorsqu'il n'y a pas d'assignation de son: ① lorsqu'il y a un son secondaire immédiatement au-dessous de l'emplacement choisi, ce son est employé. ② Quand il n'y a pas de son secondaire immédiatement au-dessous de l'emplacement choisi, le son de base est employé.



Numéros de programmes du JV-30

Sur le JV-30, des données de changement de programme peuvent servir à changer les sons internes ou à changer les sons d'un appareil externe grâce à des manœuvres effectuées en façade. Les données de changement de programme responsables de ces tâches sont émises et reçues grâce aux canaux de transmission/réception.



Sur le JV-30, un numéro de changement de programme est associé à chaque son. Si vous voulez connaître le numéro de programme du son actuellement sélectionné, pressez PARAMETER [▲] ou [▼] alors que le nom du son apparaît à l'afficheur. Vous pouvez également alterner entre l'affichage Bank/Number (banque/numéro) et le numéro de programme.

Number / Bank	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	2	3	4	5	6	7	8
2	9	10	11	12	13	14	15	16
3	17	18	19	20	21	22	23	24
4	25	26	27	28	29	30	31	32
5	33	34	35	36	37	38	39	40
6	41	42	43	44	45	46	47	48
7	49	50	51	52	53	54	55	56
8	57	58	59	60	61	62	63	64
9	65	66	67	68	69	70	71	72
10	73	74	75	76	77	78	79	80
11	81	82	83	84	85	86	87	88
12	89	90	91	92	93	94	95	96
13	97	98	99	100	101	102	103	104
14	105	106	107	108	109	110	111	112
15	113	114	115	116	117	118	119	120
16	121	122	123	124	125	126	127	128

Numéro	N° de programme
1	1
2	9
3	17
4	25
5	26
6	33
7	41
8	49
VARIATION	57
Config. MT-32	128

Si vous utilisez un appareil externe pour changer les sons de l'instrument ou si vous changez les sons d'un instrument externe à partir du JV-30, vous devrez attentivement étudier la correspondance des numéros de programme avec l'appareil externe.

Liste des paramètres

Paramètres communs à toutes les Parties

Nom de paramètre		Valeur
Master level		0 - **127**
Master tune		415,3 - **440,0** - 466,2
Chorus	Level	0 - **64** - 127
	Type	Chorus 1/2/3/4 Feedback Chorus Flanger Short Delay Short Delay (FB)
Reverb	Level	0 - **64** - 127
	Type	Room 1 2 3 Hall 1/2 Plate Delay Panning Delay
MIDI	Tx Channel	**PART**, 1 - 16
	Rx Tone Chg	OFF, **ON**
	Rx GS Reset	OFF, **ON**
	Rx SysEx	OFF, **ON**
	Rx After	OFF, **ON**
	Local	OFF, **ON**
	Performance Dump Tx	**OFF**, ON
	Device ID #	1 - **17** - 32
	Bulk Dump	– – – – – –
	Tone Dump	– – – – – –
	Drum Tone Dump	– – – – – –
Transposition ON/OFF		**OFF**, ON
Transpose		– 24 - **– 12** - 0 + 12
Key Mode		**OFF** FAT OCTAVE DUAL
Split Point		C2 - **C4** - C#7

Nom de paramètre		Valeur
Vibrato	Vib. Rate	– 50 - 0 - + 50
	Vib. Depth	– 50 - 0 - + 50
	Vib. Delay	– 50 - 0 - + 50
Filtre	Cutoff Freq.	– 50 - 0 - + 16
	Resonance	– 50 - 0 - + 50
Enveloppe	Attack Time	– 50 - 0 - + 50
	Decay Time	– 50 - 0 - + 50
	Release Time	– 50 - 0 - + 50

Paramètres individuels de Partie

Paramètre		Valeur
Part Level		0 - **108** - 127 (100)
Pan		L63 - **0** - R63, RND
Chorus Depth		0 - **40** - 127 (0)
Reverb Depth		0 - **64** - 127 (40)
MIDI	Rx Channel	OFF, 1 - 16
	Bulk Dump	– – – – – – –
Control	Bend Range	0 - **2** - 24
	Mod Depth	0 - **10** - 127
	Key Shift	– 24 - **0** - + 24
	Velo Depth	0 - **64** - 127
	Velo Offset	0 - **64** - 127
	Voice Reserve	0 - 24
Sélection de son		– – – – – –
Effet ON/OFF	Chorus	OFF, **ON**
	Reverb	OFF, **ON**
Solo ON/OFF		**OFF**, ON
Portamento ON/OFF		**OFF**, ON
Portamento Time		0 - **30** - 127 (0)

Paramètres d'édition de son rythmique

Nom de paramètre	Valeur
Pitch	– 24 - 0 - + 24
Level	0 - 127
Pan	L63 - 0 - R63, RND
Reverb Depth	0 - 127

Paramètres de commande MIDI

Nom de paramètre		Valeur
Expression		0 - 127
Pan		0 - 127
Control Number	Control Number	0 - 9, 12 - 31, 64 - 95
	Valeur	0 - 127

En gras : **Réglage pré-programmé en usine**
✻ : **Paramètres pouvant être enregistrés dans une Performance**
( ) : **Réglage par défaut en mode GS**
Vierge : même réglage qu'en usine excepté "( )"

Tableau des sons

	N°	N°PG	CC0	Nom de son	V	Tessiture recommandée
BANK1: Piano	1	1	0	Piano 1	1	la0 (21) – do8 (108)
	2	2	0	Piano 2	1	
	3	3	0	Piano 3	1	
	4	4	0	Honky-tonk	2	
	5	5	0	E. Piano 1	1	do2 (36) — do7 (96)
			8	Detuned EP 1	2	
	6	6	0	E. Piano 2	1	
			8	Detuned EP 2	2	
	7	7	0	Harpsichord	1	la2 (41) – fa6 (89)
			8	Coupled Hps.	2	
	8	8	0	Clav.	1	do2 (36) – do7 (96)
BANK2: Percussion chromatique	1	9	0	Celesta	1	do4 (60) – do8 (108)
	2	10	0	Glockenspiel	1	do5 (72) – do8 (108)
	3	11	0	Music Box	1	do4 (60) – do6 (84)
	4	12	0	Vibraphone	1	fa3 (53) – fa6 (89)
	5	13	0	Marimba	1	do3 (48) – do6 (84)
	6	14	0	Xylophone	1	fa4 (65) – do7 (96)
	7	15	0	Tubular-bell	1	do4 (60) – fa5 (77)
			8	Church Bell	1	
	8	16	0	Santur	1	do4 (60) – fa6 (84)
BANK3: Orgue	1	17	0	Organ 1	1	do2 (36) – do8 (108)
			8	Detuned Or. 1	2	
	2	18	0	Organ 2	1	
			8	Detuned Or. 2	2	
	3	19	0	Organ 3	2	
	4	20	0	Church Org. 1	1	la0 (21) – do8 (108)
			8	Church Org. 2	2	
	5	21	0	Reed Organ	1	do 2 (36) – do 7 (96)
	6	22	0	Accordion Fr	2	fa3 (53) – fa6 (89)
			8	Accordion It	2	
	[illegible]					
	8	24	0	Bandneon	2	fa3 (53) – fa6 (89)

	N°	N°PG	CC0	Nom de son	V	Tessiture recommandée
BANK4: Guitare	1	25	0	Nylon-str. Gt.	1	mi2 (40) – do6 (84)
			8	Ukulele	1	la3 (57) – si5 (83)
	2	26	0	Steel-str. Gt.	1	mi2 (40) - do6 (84)
			8	12-str. Gt.	2	
			16	Mandolin	1	sol3 (55) – mi6 (88)
	3	27	0	Jazz Gt.	1	mi2 (40) – ré6 (86)
			8	Hawaiin gt.	1	
	4	28	0	Clean Gt.	1	
			8	Chorus Gt.	2	
	5	29	0	Muted Gt.	1	
			8	Funk Gt.	1	
	6	30	0	Overdrive Gt.	1	
	7	31	0	Distortion Gt	1	
			8	Feedback Gt.	2	
	8	32	0	Gt. Harmonics	1	
			8	Gt. Feedback	1	
BANK5: Basse	1	33	0	Acoustic Bs.	1	mi1 (28) – sol3 (55)
	2	34	0	Fingered Bs.	1	
	3	35	0	Picked Bs.	1	
	4	36	0	Fretless Bs	1	
	5	37	0	Slap Bass 1	1	
	6	38	0	Slap Bass 2	1	
	7	39	0	Synth Bass 1	1	
			8	Synth Bass 2	1	
	8	40	0	Synth Bass 3	2	
			8	Synth Bass 4	2	

N° : Numéro
N°PG : Numéro de programme
CC0 : Valeur du changement de commande 0 (numéro de sélection de banque GS)
V : Nombre de voix
Tessiture recommandée : La tessiture recommandée n'indique aucune limite de production du son. Vous pouvez jouez des notes extérieures à celle-ci

	N°	N°PG	CC0	Nom de son	V	Tessiture recommandée
BANK6: Cordes/orchestre	1	41	0	Violin	1	sol3 (55) – do7 (96)
	2	42	0	Viola	1	do3 (48) – do6 (84)
	3	43	0	Cello	1	do2 (36) – do5 (72)
	4	44	0	Contrabass	1	mi1 (28) – sol3 (55)
	5	45	0	Tremolo Str	1	mi1 (28) – do7 (96)
	6	46	0	PizzicatoStr	1	
	7	47	0	Harp	1	si0 (23) – sol7 (103)
	8	48	0	Timpani	1	do2 (36) – la3 (57)
BANK7: Ensemble	1	49	0	Strings	1	mi1 (28) – do7 (96)
			8	Orchestra	2	do1 (24) – do7 (96)
	2	50	0	Slow Strings	1	mi1 (28) – do7 (96)
	3	51	0	Syn. Strings1	1	do2 (36) – do7 (96)
			8	Syn. Strings3	2	do1 (24) – do7 (96)
	4	52	0	Syn. Strings2	2	do2 (36) – do7 (96)
	5	53	0	Choir Aahs	1	do3 (48) – sol5 (79)
	6	54	0	Voice Oohs	1	
	7	55	0	SynVox	1	do3 (48) – do6 (84)
	8	56	0	OrchestraHit	2	do3 (48) – do5 (72)
BANK8: Cuivre	1	57	0	Trumpet	1	la#3 (58) – la#6 (94)
	2	58	0	Trombone	1	la#1 (34) – ré#5 (75)
	3	59	0	Tuba	1	fa1 (29) – sol3 (55)
	4	60	0	MutedTrumpet	1	la#3 (58) – la#5 (82)
	5	61	0	French Horn	2	fa2 (41) – fa5 (77)
	6	62	0	Brass 1	1	do2 (36) – do7 (96)
			8	Brass 2	2	
	7	63	0	Synth Brass1	2	
			8	Synth Brass3	2	
	8	64	0	Synth Brass2	2	
			8	Synth Brass4	1	

	N°	N°PG	CC0	Nom de son	V	Tessiture recommandée
BANK9: Anche	1	65	0	Soprano Sax	1	fa#3 (54) – ré#6 (87)
	2	66	0	Alto Sax	1	do#3 (49) – sol#5 (80)
	3	67	0	Tenor Sax	1	fa#2 (42) – ré#5 (75)
	4	68	0	Baritone Sax	1	do#2 (37) – sol#4 (68)
	5	69	0	Oboe	1	la#3 (58) – sol6 (91)
	6	70	0	English Horn	1	mi3 (52) – la5 (81)
	7	71	0	Bassoon	1	la#1 (34) – do5 (72)
	8	72	0	Clarinet	1	ré3 (50) – sol6 (91)
BANK10:Tuyau	1	73	0	Piccolo	1	ré5 (74) – do8 (108)
	2	74	0	Flute	1	do4 (60) – do7 (96)
	3	75	0	Recorder	1	
	4	76	0	Pan Flute	1	
	5	77	0	Bottle Blow	2	
	6	78	0	Shakuhachi	2	
	7	79	0	Whistle	1	
	8	80	0	Ocarina	1	
BANK11: Synth lead	1	81	0	Square Wave	2	
			8	Sin Wave	1	
	2	82	0	Saw Wave	2	
	3	83	0	Syn. Calliope	2	
	4	84	0	Chiffer Lead	2	
	5	85	0	Charang	2	
	6	86	0	Solo Vox	2	
	7	87	0	5th Saw Wava	2	
	8	88	0	Bass & Lead	2	
BANK12: Synth pad etc.	1	89	0	Fantasia	2	
	2	90	0	Warm Pad	1	
	3	91	0	Polysynth	2	
	4	92	0	Space Voice	1	
	5	93	0	Bowed Glass	2	
	6	94	0	Metal Pad	2	
	7	95	0	Halo Pad	2	
	8	96	0	Sweep Pad	1	

N° : Numéro
N°PG : Numéro de programme
CC0 : Valeur du changement de commande 0 (numéro de sélection de banque GS)
V : Nombre de voix
Tessiture recommandée : La tessiture recommandée n'indique aucune limite de production du son. Vous pouvez jouez des notes extérieures à celle-ci.

Tableau des sons

		PG n°	CC0	Nom du son	V
BANK13: Effets de synthès	1	97	0	Ice Rain	2
	2	98	0	Soundtrack	2
	3	99	0	Crystal	2
	4	100	0	Atmosphere	2
	5	101	0	Brightness	2
	6	102	0	Goblin	2
	7	103	0	Echo Drops	1
	8	104	0	Star Theme	2
BANK14: Ethnique	1	105	0	Sitar	1
	2	106	0	Banjo	1
	3	107	0	Shamisen	1
	4	108	0	Koto	1
			8	Taisho Koto	2
	5	109	0	Kalimba	1
	6	110	0	Bag Pipe	1
	7	111	0	Fiddle	1
	8	112	0	Shannai	1
BANK15: Percussion	1	113	0	Tinkle Bell	1
	2	114	0	Agogo	1
	3	115	0	Steel Drums	1
	4	116	0	Woodblock	1
			8	Castanets	1
	5	117	0	Taiko	1
			8	Concert BD	1
	6	118	0	Melo Tom 1	1
			8	Melo Tom 2	1
	7	119	0	Synth Drum	1
			8	808 Tom	1
	8	120	0	Reverse Cym.	2

	#	PG n°	CC0	Nom du son	V
BANQUE 16 : Effets spéciaux (SFX)	1	121	0	Gt. FretNoise	1
			1	Gt. Cut Noise	1
			2	String Slap	1
	2	122	0	Breath Noise	2
			1	Fl. Keyclick	1
	3	123	0	Seashore	1
			1	Rain	2
			2	Thunder	1
			3	Wind	1
			4	Stream	2
			5	Bubble	2
	4	124	0	Bird	2
			1	Dog	1
			2	Horse-Gallop	1
	5	125	0	Telephone 1	1
			1	Telephone 2	1
			2	DoorCreaking	1
			3	Door	1
			4	Scratch	1
			5	Windchime	2
	6	126	0	Helicopter	1
			1	Car-engine	1
			2	Car-stop	1
			3	Car-pass	1
			4	Car-crash	2
			5	Siren	1
			6	Train	1
			7	Jetplane	2
			8	Starship	2
			9	Burst Noise	2
	7	127	1	Laughing	1
			2	Screaming	1
			3	Punch	1
			4	Heart Beat	1
			5	Footsteps	1
	8	128	0	Gun Shot	1
			1	Machine Gun	1
			2	Lasergun	1
			3	Explosion	2

N° : Numéro
N°PG : Numéro de programme
CC0 : Valeur du changement de commande 0
(numéro de sélection de banque GS)
V : Nombre de voix
✻ : Tous les sons ayant ce symbole ont une hauteur non fixée. Veuillez employer une touche proche de C4 (touche n°60).
Les sons sans ce symbole ont la hauteur du la4 (touche N°57) et suivent le tempérament.

Configuration MT-32 (CC0, valeur 127)

N P	Nom du son	V
1	Acou Piano 1	1
2	Acou Piano 2	1
3	Acou Piano 3	1
4	Elec Piano 1	1
5	Elec Piano 2	1
6	Elec Piano 3	1
7	Elec Piano 4	1
8	Honkytonk	2
9	Elec Org 1	1
10	Elec Org 2	2
11	Elec Org 3	1
12	Elec Org 4	1
13	Pipe Org 1	2
14	Pipe Org 2	2
15	Pipe Org 3	2
16	Accordion	2
17	Harpsi 1	1
18	Harpsi 2	2
19	Harpsi 3	1
20	Clavi 1	1
21	Clavi 2	1
22	Clavi 3	1
23	Celesta 1	1
24	Celesta 2	1
25	Syn Brass 1	2
26	Syn Brass 2	2
27	Syn Brass 3	2
28	Syn Brass 4	2
29	Syn Bass 1	1
30	Syn Bass 2	2
31	Syn Bass 3	2
32	Syn Bass 4	1

N P	Nom du son	V
33	Fantasy	2
34	Harmo Pan	2
35	Chorale	1
36	Glasses	2
37	Soundtrack	2
38	Atmosphere	2
39	Warm Bell	2
40	Funny Vox	1
41	Echo Bell	2
42	Ice Rain	2
43	Oboe 2001	2
44	Echo Pan	2
45	Doctor Solo	2
46	School Daze	1
47	Bellsinger	1
48	Square Wave	2
49	Str Sect 1	1
50	Str Sect 2	1
51	Str Sect 3	1
52	Pizzicato	1
53	Violin 1	1
54	Violin 2	1
55	Cello 1	1
56	Cello 2	1
57	Contrabass	1
58	Harp 1	1
59	Harp 2	1
60	Guitar 1	1
61	Guitar 2	1
62	Elec Gtr 1	1
63	Elec Gtr 2	1
64	Sitar	2

N P	Nom du son	V
65	Acou Bass 1	1
66	Acou Bass 2	1
67	Elec Bass 1	1
68	Elec Bass 2	1
69	Slap Bass 1	1
70	Slap Bass 2	1
71	Fretless 1	1
72	Fretless 2	1
73	Flute 1	1
74	Flute 2	1
75	Piccolo 1	1
76	Piccolo 2	2
77	Recorder	1
78	Pan Pipes	1
79	Sax 1	1
80	Sax 2	1
81	Sax 3	1
82	Sax 4	1
83	Clarinet 1	1
84	Clarinet 2	1
85	Oboe	1
86	Engl Horn	1
87	Bassoon	1
88	Harmonica	1
89	Trumpet 1	1
90	Trumpet 2	1
91	Trombone 1	2
92	Trombone 2	2
93	Fr Horn 1	2
94	Fr Horn 2	2
95	Tuba	1
96	Brs Sect 1	1

N P	Nom du son	V
97	Brs Sect 2	2
98	Vibe 1	1
99	Vibe 2	1
100	Syn Mallet	1
101	Windbell	2
102	Glock	1
103	Tube Bell	1
104	Xylophone	1
105	Marimba	1
106	Koto	1
107	Sho	2
108	Shakuhachi	2
109	Whistle 1	2
110	Whistle 2	1
111	Bottleblow	2
112	Breathpipe	1
113	Timpani	1
114	Melodic Tom	1
115	Deep Snare	1
116	Elec Perc 1	1
117	Elec Perc 2	1
118	Taiko	1
119	Taiko Rim	1
120	Cymbal	1
121	Castanets	1
122	Triangle	1
123	Orche Hit	1
124	Telephone	1
125	Bird Tweet	1
126	One Note Jam	1
127	Water Bell	2
128	Jungle Tune	2

CC0 : Valeur du changement de commande 0
(numéro de sélection de banque GS)
N°P : Numéro de programme
V : Nombre de voix

* La valeur 127 du changement de commande 0 correspond à un arrangement des sons de type MT-32 (module de sons multi-timbral Roland). Mais les réglages de plage d'action du pitch bend, d'intensité de modulation, etc. sont différents de ceux du MT-32. Les directions de panoramique sont inversées par rapport au MT-32 aussi, pour rectifier cela, inversez les connexions L/R des prises de sortie audio
* Si des messages exclusifs destinés au MT-32 sont reçus par le JV-30, ce dernier n'en tient pas compte.

Tableau des ensembles rythmiques

	Numéro de note	1: STANDARD 33: JAZZ	9: ROOM	17: POWER	25: ELECTRONIC	26: TR-808	41: BRUSH	49: ORCHESTRA
	27★	Q aigu						Charleston fermée [EXC 1]
	28	Slap						Charleston au pied [EXC 1]
	29	Scratch (poussé) [EXC 7]						Charleston ouverte [EXC 1]
	30★	Scratch (tiré) [EXC 7]						Cymbale ride
	31	Baguettes						
	32★	Clic carré						
	33	Clic de métronome						
	34★	Cloche de métronome						
	35	Grosse caisse 2						
do 2	36	Grosse caisse 1		G. caisse MONDO	G. caisse élec.	Grosse caisse 808		Grosse caisse concert 1
	37★	Baguette sur bord de fût				Rimshot 808		
	38	Caisse claire 1		Caisse claire "Gate"	Caisse claire élec.	Caisse claire 808	Balais (frappe)	Caisse claire concert
	39★	Claquement de mains					Balais (slap)	Castagnettes
	40	Caisse claire 2			Caisse claire "Gate"		Balais (glissé)	Caisse claire concert
	41	Tom basse 2	Tom basse room 2	Tom basse room 2	Tom basse élec. 2	Tom basse 808 2		Timbale en la
	42★	Charleston fermée [EXC 1]				Clst 808 frm [EXC 1]		Timbale en la #
	43	Tom basse 1	Tom basse room 1	Tom basse room 1	Tom basse élec. 1	Tom basse 808 1		Timbale en sol
	44★	Charleston au pied [EXC 1]				Clst 808 frm [EXC 1]		Timbale en sol #
	45	Tom medium 2	Tom medium room 2	Tom medium room 2	Tom medium élec. 2	Tom medium 808 2		Timbale en la
	46★	Charleston ouverte [EXC 1]				Clst 808 ovrt [EXC 1]		Timbale en la #
	47	Tom medium 1	Tom medium room 1	Tom medium room 1	Tom medium élec. 1	Tom medium 808 1		Timbale en si
do 3	48	Tom aigu 2	Tom aigu room 2	Tom aigu room 2	Tom aigu élec. 2	Tom aigu 808 2		Timbale en do
	49★	Cymbale crash 1				Cymbale 808		Timbale en do #
	50	Tom aigu 1	Tom aigu room 1	Tom aigu room 1	Tom aigu élec. 1	Tom aigu 808 1		Timbale en ré
	51★	Cymbale ride 1						Timbale en ré #
	52	Cymbale chinoise			Cymbale inversée			Timbale en mi
	53	Cloche de ride						Timbale en fa
	54★	Tambourin						
	55	Cymbale splash						
	56★	Cowbell				Cowbell de 808		
	57	Cymbale crash 2						
	58★	Vibra-slap						
	59	Cymbale ride 2						Cymbale de concert 1
do 4	60	Bongo aigu						
	61★	Bongo grave						
	62	Conga aigu étouffé				Conga aigu 808		
	63★	Conga aigu				Conga medium 808		
	64	Conga grave				Conga grave 808		
	65	Timbale aiguë						
	66★	Timbale grave						
	67	Agogo aigu						
	68★	Agogo grave						
	69	Cabasa						
	70★	Maracas				Maracas de 808		
	71	Sifflet aigu court [EXC 2]						
do 5	72	Sifflet grave long [EXC 2]						
	73★	Guiro court [EXC 3]						
	74	Guiro long [EXC 3]						
	75★	Claves				Claves de 808		
	76	[illegible]						
	77★	Cuica étouffé [EXC 4]						
	78	Cuica [EXC 4]						
	79★	Triangle étouffé [EXC 5]						
	80	Triangle [EXC 5]						
	81★	Shaker						
	82	Cloche de noël						
do 6	83	Arbre à cloches						
	84★	Castagnettes						
	85	Surdo étouffé [EXC 6]						
	86★	Surdo [EXC 6]						
	87	– – – – –						Applaudissements
	88							

N° : Numéro de programme
★ : Son utilisant deux voix
(tous les autres sons n'utilisent qu'une voix)
Case vide : Même son que dans "STANDARD"
– – – : Pas de son
[EXC] : Tout autre son ayant le même numéro d'exclusion ne pourra pas être produit en même temps

Configuration d'effets spéciaux

(Programme n°57)

Numéro de note	57 : Configuration d'effets spéciaux (SFX)
39	High Q
40	Slap
41	Scratch (poussé)
42	Scratch (tiré)
43	Baguettes
44	Clic carré
45	Clic de métronome
46	Cloche de métronome
47	Glissement de doigt sur une corde de guitare
do 3 48	Médiator sur une corde étouffée (vers le bas)
49	Médiator sur une corde étouffée (vers le haut)
50	Slap de double basse
51	FL. Key click
52	Rire
53	Cri
54	Punch
55	Battement de coeur
56	Pas 1
57	Pas 2
58	Applaudissement
59	Grincement de porte
do 4 60	Porte
61	Scratch
62	Windchime
63	Moteur
64	Arrêt de voiture
65	Passage de voiture
66	Accident de voiture
67	Sirène
68	Train
69	Avion à réaction
70	Hélicoptère
71	Vaisseau spatial
do 5 72	Coup de fusil
73	Mitrailleuse
74	Pistolet laser
75	Explosion
76	Chien
77	Galop de cheval
78	Oiseaux
79	Pluie
80	Tonnerre
81	Vent
82	Bord de mer
83	Cours d'eau
do 6 84	Bulle

★ : Son utilisant deux voix
(tous les autres sons n'utilisent qu'une voix)

– – – : Pas de son

[EXC] : Tout autre son ayant le même numéro d'exclusion ne pourra pas être produit en même temps

*** La configuration CM-64/32L correspond à l'ensemble rythmique du MT-32 accompagné des sonorités d'effets spéciaux.**

Configuration CM-64/32L

(Programme n°128)

Numéro de note	128 : Configuration de type CM -64/32 L
34	----------
35	Grosse caisse acoustique
do 2 36	Grosse caisse acoustique
37	Bord de caisse claire
38	Caisse claire acoustique
39	Claquement de main
40	Caisse claire électronique
41	Tom basse acoustique
42	Charleston fermée [EXC1]
43	Tom basse acoustique
44	Charleston ouverte 2
45	Tom médium acoustique
46	Charleston ouverte 1 [EXC1]
do 3 47	Tom médium acoustique
48	Tom aigu acoustique
49	Cymbale crash
50	Tom aigu acoustique
51	Cymbale ride
52	----------
53	----------
54	Tambourin
55	----------
56	Cloche
57	----------
58	----------
59	----------
do 4 60	Bongo aigu
61	Bongo grave
62	Conga aigu étouffé
63	Conga aigu
64	Conga grave
65	Timbale aiguë
66	Timbale grave
67	Agogo aigu
68	Agogo grave
69	Cabasa
70	Maracas
71	Sifflet court
do 5 72	Sifflet long
73	Quijada
74	----------
75	Claves
76	Rire
77	Cri
78	Punch
79	Battement de coeur
80	Pas 1
81	Pas 2
82	Applaudissements
83	Grincement
do 6 84	Porte
85	Scratch
86	Windchime
87	Moteur
88	Arrêt de voiture
89	Passage de voiture
90	Accident
91	Sirène
92	Train
93	Jet
94	Hélicoptère
95	Vaisseau spatial
do 7 96	Pistolet
97	Mitrailleuse
98	Pistolet laser
99	Explosion
100	Chien
101	Galop de cheval
102	Oiseaux
103	Pluie
104	Tonnerre
105	Vent
106	Vagues
107	Cours d'eau
do 8 108	Bulle

Messages exclusifs Roland

1 Format des données de message exclusif

Les messages exclusifs Roland utilisent le format de données suivant (type IV):

Octet	Description
F0H	Octet de statut de message exclusif
41H	Numéro du fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'unité
MDL	Numéro de modèle
CMD	Numéro de commande
[Corps]	Données
F7H	Octet de fin de message exclusif

Statut MIDI: F0H, F7H

Un message exclusif doit être encadré par une paire d'octets de statut, l'octet F0H étant immédiatement suivi du numéro du fabricant (MIDI version 1.0)

Numéro de fabricant: 41H

Le numéro de fabricant identifie le fabricant de l'instrument qui émet le message exclusif. L'octet 41H est le numéro d'identification de Roland.

Numéro d'unité: UNT

C'est une valeur identifiant un instrument particulier dans un système à plusieurs instruments. Usuellement compris entre 00H et 0FH (sa valeur est alors égale à celle du canal MIDI moins une unité), ce numéro peut être choisi entre 00H et 1FH pour les appareils multi-timbraux (à multiples canaux MIDI).

Numéro de modèle: MDL

C'est une valeur qui différencie les modèles d'un même fabricant. Toutefois, différents modèles peuvent partager le même numéro d'identification s'ils sont organisés de façon similaire et traitent les mêmes données.

Le format du numéro de modèle peut contenir un ou plusieurs octets 00H en différents endroits pour permettre une extension des possibilités d'identification. Ci-dessous sont représentés quelques exemples de numéros de modèles acceptables, chacun étant propre à un modèle spécifique:

01H
02H
03H
00H, 01H
00H, 02H
00H, 00H, 01H

Numéro de commande: CMD

Le numéro de commande identifie la fonction d'un message exclusif. Le format [illegible] endroits pour permettre une extension des possibilités d'identification. Ci-dessous sont représentés quelques exemples de numéros de commandes acceptables, chacun étant propre à fonction spécifique:

01H
02H
03H
00H, 01H
00H, 02H
00H, 00H, 01H

Données: corps du message

Cette zone est le contenu du message à transmettre par l'interface MIDI. La taille et le contenu exacts varient avec les numéros de modèle et de commande.

2 Transfert de données par carte d'adressage

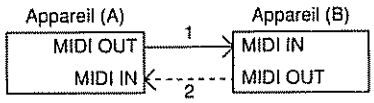
La carte d'adressage est une technique de transfert se conformant au format de données décrit en section 1. Elle assigne les paramètres, commutateurs, données de tone et formes d'onde internes (par exemple) de la mémoire à des emplacements spécifiques caractérisés par une adresse dépendant de l'appareil. Cette "cartographie" permet l'accès aux données résidant à l'adresse spécifiée par le message.

Le transfert de données par carte d'adressage est par conséquent indépendant des catégories de modèles et des données. Cette technique permet l'emploi de deux différentes procédures de transfert de données: transfert uni-directionnel (One-way) et transfert bi-directionnel (handshake).

Procédure de transfert uni-directionnel (One-Way, voir section 3 pour plus de détails)

Cette procédure est souhaitable pour le transfert de petites quantités de données. Elle entraîne l'émission d'un message exclusif d'une façon totalement indépendante du statut de l'appareil récepteur.

Schéma de connexion

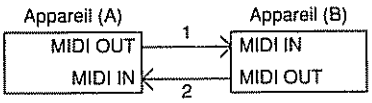


La connexion 2 est nécessaire pour les procédures de demande de données ("Request Data", voir section 3).

Procédure de transfert bi-directionnel (Handshake; cet appareil ne l'utilise pas)

Cette procédure donne une séquence de transfert bi-directionnelle pré-déterminée (Handshake = "poignée de mains") entre les interfaces avant que le transfert de données ne s'effectue. Cette communication assure une fiabilité et une vitesse suffisantes pour le traitement de grandes quantités de données.

Schéma de connexion



Les connexions 1 et 2 sont indispensables.

Remarque sur les deux procédures ci-dessus

- Il existe un numéro de commande propre à chacune.
- Les appareils A et B ne peuvent pas échanger de données s'ils n'emploient pas la même procédure de transfert, s'ils n'ont pas le même numéro d'unité et le même numéro de modèle et s'ils ne sont pas prêts pour la communication.

3 Procédure de transfert uni-directionnel

Cette procédure entraîne l'émission de toutes les données jusqu'à leur fin et sert aux messages suffisamment courts pour qu'il ne soit pas nécessaire d'attendre un message de confirmation de bonne réception.
Pour les messages longs, toutefois, l'appareil récepteur doit assimiler les messages au rythme de la séquence de transfert, c'est-à-dire avec un intervalle d'au moins 20 ms entre les messages.

Types de messages

Message	Numéro de commande
Demande de données 1 "Request Data 1" Envoi de données 1 "Data Set 1"	RQ1 (11H)

Request data 1 : RQ1 (11H)

Ce message est émis par un appareil désirant obtenir des données d'un autre appareil relié par l'interface MIDI. Il contient des informations sur l'adresse et la taille des données qu'il demande.
A réception d'un message RQ1, l'appareil interrogé cherche dans sa mémoire l'adresse et la taille indiquées par le message.

S'il les trouve et s'il est prêt pour la communication, il transmet un message "Data Set 1 (DT1)" contenant les données demandées. Autrement, il n'émet rien.

Octet	Description	
F0H	Octet de statut de message exclusif	
41H	Numéro de fabricant (Roland)	
UNT	Numéro d'unité	
MDL	Numéro de modèle	
11H	Numéro de commande (RQ1)	
aaH	Adresse	(octet de poids fort)
⋮		⋮
		(octet de poids faible)
ttH	Taille	(octet de poids fort)
⋮		⋮
		(octet de poids faible)
VRF	Octet de vérification (Checksum)	
F7	Octet de statut (fin de message exclusif)	

- ✻ La taille de données demandée ne correspond pas au nombre d'octets qui composeront le message DT1 mais à la zone mémoire dans laquelle résident les données voulues
- ✻ Certains modèles ont des limitations de format de données utilisable dans un transfert simple Les données demandées, par exemple, peuvent être limitées en longueur ou peuvent devoir être divisées en zones d'adressages prédéterminées avant leur transfert
- ✻ Le même nombre d'octets détermine adresse et taille mais ce nombre peut varier avec le modèle d'appareil.
- ✻ La procédure de vérification utilise un octet de vérification (Checksum) qui, additionné aux octets d'adresse et de taille, donne un résultat dans lequel les 7 bits les plus faibles doivent être égaux à 0.

Data Set 1 1 : DT1 (12H)

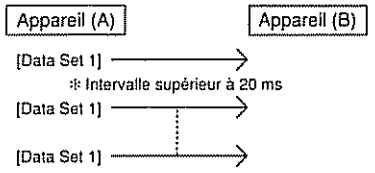
Ce message correspond au réel procédé de transfert. Chaque octet de données n'étant assigné qu'à une adresse, un message DT1 porte l'adresse de départ d'une donnée comme d'une série de données classées selon l'ordre de leurs adresses Le standard MIDI interdit aux messages autres que ceux en temps réel d'interrompre un message exclusif C'est un problème pour les appareils ayant un système "Soft Thru" Pour conserver une compatibilité avec de tels appareils, Roland a limité les messages DT1 à 256 octets pour que des messages trop longs soient fragmentés en plusieurs messages

Octet	Description
F0H	Octet de statut de message exclusif
41H	Numéro de fabricant (Roland)
UNT	Numéro d'unité
MDL	Numéro de modèle
12H	Numéro de commande (DT1)
aaH	Adresse (octet de poids fort)
⋮	⋮
	(octet de poids faible)
ttH	Taille (octet de poids fort)
⋮	⋮
	(octet de poids faible)
VRF	Octet de vérification (Checksum)
F7	Octet de statut (fin de message exclusif)

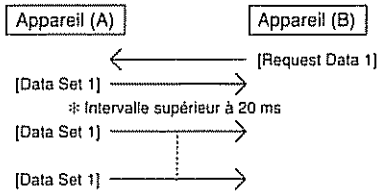
- ✻ Un message DT1 peut ne fournir que les données "valides" parmi celles demandées par un message RQ1
- ✻ Certains modèles ont des limitations de format de données utilisable dans un transfert simple Les données demandées, par exemple, peuvent être limitées en longueur ou peuvent devoir être divisées en zones d'adressages prédéterminées avant leur transfert
- ✻ Le nombre d'octets d'adresse et taille varie avec le modèle
- ✻ La procédure de vérification utilise un octet (Checksum) qui, additionné à ceux d'adresse et de taille, donne un résultat dont les 7 bits les plus faibles doivent être 0

Exemples d'échanges de messages

● L'appareil A envoie des données à l'appareil B
Seul le transfert de messages DT1 s'effectue



● L'appareil B demande des données à l'appareil A
B envoie un message RQ1 à A
Après contrôle, A envoie un message DT1 à B



Equipement MIDI

1. DONNEES REÇUES ET RECONNUES

■ Messages de voix par canal

● Note Off (relâchement de la touche)

Statut	Deuxième	Troisième
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
kk = N° de note : 00H – 7FH (0 – 127)
vv = Dynamique : 00H – 7FH (0 – 127)

* Ignoré quand "Rx Note message = OFF"
* En partie de batterie, reconnu quand "Rx Note off = ON" pour chaque instrument
* La dynamique est ignorée.

● Note On (enfoncement de la touche)

Statut	Deuxième	Troisième
9nH	kkH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
kk = N° de note : 00H – 7FH (0 – 127)
vv = Dynamique : 01H – 7FH (1 – 127)

* Ignoré quand "Rx Note message = OFF".
* En partie de batterie, ignoré quand "Rx Note on = OFF" pour chaque instrument

● Pression polyphonique (aftertouch polyphonique)

Statut	Deuxième	Troisième
AnH	kkH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
kk = N° de note : 00H – 7FH (0 – 127)
vv = Valeur : 00H – 7FH (0 – 127)

* Ignoré quand "Rx. Polyphonic key pressure = OFF"
* Effet sur le paramètre réglé dans "PAf controller function"
  Le réglage par défaut n'a pas d'action.

● Changement de commande

* Ignoré (excepté les messages de mode de canal) quand "Rx. Control change = OFF".

○ Sélection de banque (Bank select)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

mm, ll = N° de banque : 0000H – 7F7FH (1 – 16384)

* Le bit 7 (de poids faible) est ignoré (il vaut 0)
* Toute nouvelle sélection de banque est suspendue jusqu'à réception d'un message de changement de programme. Pour sélectionner un timbre d'une autre banque, vous devez envoyer un message de sélection de banque suivi d'un changement de programme.

○ Modulation

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	01H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Modulation : 00H – 7FH (0 – 127)

* Ignoré quand "Rx Modulation = OFF (réglage par défaut)"
* Effet sur le paramètre réglé dans "controller function"
  Le réglage par défaut est la modulation de hauteur (pitch)

○ Durée de Portamento (Portamento time)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	05H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Durée de Portam : 00H – 7FH (0 – 127)

* Pour régler la vitesse du changement de hauteur, quand le portamento est en service

○ Entrée de données

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
mm, ll = Valeur du paramètre spécifié par RPN et/ou NRPN

○ Volume

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	07H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Volume : 00H – 7FH (0 – 127)

* Vous pouvez régler le volume du canal spécifié (Partie)
* Ignoré quand "Rx Volume = OFF (réglage par défaut)".

○ Panoramique

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	0AH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Panoramique : 00H – 40H – 7FH (Gauche – Centre – Droite)

* La résolution du panoramique est approximativement de 7 bits (127 paliers)
* Ignoré quand "Rx Panpot = OFF".

○ Expression

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	0BH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Expression : 00H – 7FH (0 – 127)

* Vous pouvez régler le volume du canal spécifié (Partie)
* Ignoré quand "Rx Expression = Off"

○ Hold 1 (sustain)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	40H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Valeur de commande : 00H – 7FH (0 – 127) 0–63=Off, 64–127=On

* Ignoré quand "Rx Hold1 = Off".

○ Portamento

BnH	41H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Valeur de commande : 00H – 7FH (0 – 127) 0–63=Off, 64–127=On

* Ignoré quand "Rx Portamento = Off"
* En mode Poly, vous ne pouvez pas déterminer la hauteur source du portamento

○ Sostenuto

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	42H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Valeur de commande : 00H – 7FH (0 – 127) 0–63=Off, 64–127=On

* Ignoré quand "Rx Sostenuto = Off"

○ Sourdine (soft)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	43H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Valeur de commande : 00H – 7FH (0 – 127) 0–63=Off, 64–127=On

* Ignoré quand "Rx Soft = Off"

○ Commande de Portamento

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	54H	kkH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
kk = n° de touche source de commande de Portamento

※ Quand un message "Note On" est reçu après un message de commande de Portamento, la hauteur du son "glissera" jusqu'à la hauteur de la note suivante en un temps fixé par le paramètre Portamento Time (sans qu'il soit nécessaire de changer Portamento On/Off), depuis la hauteur correspondant au numéro de note entendue à l'instant où la commande de Portamento a été reçue

Par exemple:
Exemple 1

En MIDI	Description	Résultat
90 3C 40	Note On (do4)	do4 joué
B0 54 3C	Commande de portamento depuis do4	Pas de changement
90 40 40	Note On (mi4)	Variation de hauteur pour rejoindre mi4
80 3C 40	Note Off (do4)	Pas de changement
80 40 40	Note Off (mi4)	Arrêt de mi4

Exemple 2

En MIDI	Description	Résultat
B0 54 3C	Commande de portamento depuis do4	Pas de changement
90 40 40	Note On (mi4)	Variation de hauteur pour rejoindre mi4
80 40 40	Note Off (mi4)	Arrêt de mi4

○ Intensité de l'effet 1 (Niveau d'envoi à la reverb)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	5BH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Niv d'envoi à la reverb: 00H – 7FH (0 – 127)

※ Vous pouvez régler le niveau d'envoi à la reverb pour un canal spécifique (une Partie)

○ Intensité de l'effet 3 (Niveau d'envoi au chorus)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	5DH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Niv d'envoi au chorus : 00H – 7FH (0 – 127)

※ Vous pouvez régler le niveau d'envoi au chorus pour un canal spécifique (une Partie)

○ MSB/LSB (octet fort/faible) de NRPN (n° de paramètre non référencé)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	63H	mmH
BnH	62H	llH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
mm = MSB (octet de poids fort) du paramètre fixé par NRPN
ll = LSB (octet de poids faible) du paramètre fixé par NRPN

※ Reconnu quand "Rx NRPN = ON (réglage par défaut)". "Rx RPN" est réglé sur OFF à la mise sous tension/réinitialisation, et sur ON par "GS Reset" (initialisation GS) (F0 41 10 42 12 40 00 7F 00 41 F7)

※※※ Explication des NRPN ※※※

Les messages NRPN (Non Registered Parameter Number ou "numéro de paramètre non référencé") représentent une possibilité d'extension pour les messages de changement de commande. Chaque fonction de NRPN est déterminée par le fabricant.
Vous pouvez changer la valeur de plusieurs paramètres de son. Fixez d'abord les valeurs MSB/LSB déterminant le numéro de paramètre (NRPN) avant d'envoyer la valeur que vous désirez pour ce paramètre, à l'aide d'un message d'entrée de donnée. Il y a des paramètres de changement relatif (à partir de preset) et d'autres de changement absolu.

Les paramètres de changement relatif peuvent avoir des limites d'action (en fonction du timbre ou du modèle) même si la valeur est entre 0EH et 72H.

Le JV-30 peut recevoir les paramètres suivants:

NRPN MSB	NRPN LSB	Entrée de donnée MSB	Entrée de donnée LSB	Description
00H	00H	mmH	---	Sensibilité au Pitch Bend mm : 00H–18H (0 – 24 demi-tons) ll : ignoré (jusqu'à 2 octaves, valeur par défaut = 2)
00H	01H	mmH	llH	Accord général fin mm, ll : 00H, 00H–40H, 00H–7FH, 7FH (-8192✻100/8192 – 0 – +8191✻100/8192 cent)
00H	02H	mmH	---	Accord général grossier mm : 28H–40H–58H (-24 – 0 – +24 demi-tons) ll : ignoré
7FH	7FH	---	---	Initialisation de RPN Retour à l'absence de choix de RPN et NRPN La valeur de réglage actuel n'est pas changé mm, ll : ignoré

● Changement de programme

Statut	Deuxième
CnH	ppH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
pp = N° de programme : 00H – 7FH (0 – 127)

✻ Les voix déjà en service avant la réception d'un message de changement de commande ne sont pas affectées par ce message
Le son changera pour les notes jouées après réception du changement de programme
✻ Ignoré quand "Rx.Program change = OFF"

● Aftertouch par canal

Statut	Deuxième
DnH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Aftertouch : 00H – 7FH (0 – 127)

✻ Ignoré quand "Rx.Channel pressure = OFF"
✻ Effet sur le paramètre réglé en "MOD controller function"
Le réglage par défaut n'a pas d'effet

● Pitch bend

Statut	Deuxième	Troisième
EnH	llH	mmH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
[illegible] : 00H, 00H, 40H, 00H, 7FH, 7FH (8192, 0, +8191)

✻ Ignoré quand "Rx Pitch bend change = OFF".
✻ Effet sur le paramètre réglé en "MOD controller function"
Le réglage par défaut est Pitch Bend

■ Messages de mode par canal

● Coupure de tous les sons (All sounds off)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	78H	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16

✻ Quand "All sounds off" est reçu, tous les sons du canal spécifié s'interrompent immédiatement. Toutefois, le statut des messages par canal ne change pas.

● Initialisation de toutes les commandes

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	79H	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16

✻ Quand ce message est reçu, les commandes du canal spécifié reviennent à leur valeur par défaut lors de la mise sous tension.

Commande	Valeur prédéterminée
Pitch Bend	0 (centre)
Aftertouch polyphonique	0 (Off)
Aftertouch par canal	0 (Off)
Modulation	0 (Off)
Expression	127 (maximum)
Hold 1	0 (Off)
Portamento	0 (Off)
Sostenuto	0 (Off)
Sourdine	0 (Off)
RPN	Pas de paramètre spécifié, valeur sans changement
NRPN	Pas de paramètre spécifié, valeur sans changement

● All notes off (toutes les notes relâchées)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7BH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16

✻ Quand ce message est reçu, toutes les notes en cours sur le canal concerné sont "relâchées". Toutefois, le son reste quand même quand Hold 1 et/ou sostenuto est en service (on).

●OMNI OFF

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7CH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16

✻ OMNI OFF n'est reconnu que comme "All notes off". Le mode ne change pas.

●OMNI ON

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7DH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16

✻ OMNI ON n'est reconnu que comme "All notes off". Le mode ne change pas.

● MONO

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7EH	mmH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
mm = nb de canaux : 00H – 10H (0 – 16)

(m=1), même si mm n'est pas égal à 1 (mm est en fait ignoré).

● POLY

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7FH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16

✻ POLY est reconnu comme "All sounds off". Et le canal spécifié passe en mode 3.

■ Messages de système en temps réel

● Active sensing (test de liaison)

Statut
FEH

✻ Si le JV–30 reçoit de l'Active Sensing, il mesure le temps s'écoulant entre les messages MIDI reçus. Si un message reste sans suivant durant plus de 420 ms, le JV–30 agit comme s'il avait reçu les messages "All sounds off", "All notes off" et "initialisation de toutes les commandes", puis retourne à son fonctionnement normal (sans désormais contrôler l'intervalle entre messages).

■ Messages de système exclusif

Statut	Octets de données
F0H	iiH, ddH, . . . eeH
F7H	

F0H : octet de statut de message exclusif
ii = N° d'identification : 41H (65)
dd, . . . ee = données : 00H – 7FH (0 – 127)
F7H : octet de fin de message exclusif

* Pour des détails, référez-vous aux sections 3 et 4

2. DONNEES TRANSMISES

■ Messages de voix par canal

Le message est transmis sur le canal de transmission (MIDI Tx Channel) Quand son réglage est PART, le canal de transmission est celui de la Partie employée

● Note Off (relâchement de la touche)

Statut	Deuxième	Troisième
8nH	kkH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
kk = N° de note : 00H – 7FH (0 – 127)
vv = Dynamique : 01H – 7FH (1 – 127)

● Note On (enfoncement de la touche)

Statut	Deuxième	Troisième
9nH	kkH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
kk = N° de note : 00H – 7FH (0 – 127)
vv = Dynamique : 01H – 7FH (1 – 127)

● Changement de commande

○ Sélection de banque (Bank select)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	00H	mmH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
mm = N° de banque : 00H – 7FH (0 – 127) 1 – 128

* Ce message n'est transmis que quand on presse un bouton BANK/NUMBER et/ou VARIATION Le message ne contient que la valeur correspondant à ce bouton.

○ Modulation

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	01H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Modulation : 00H – 7FH (0 – 127)

* Ce message est transmis quand on utilise le levier Modulation

○ Durée de Portamento (Portamento time)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	05H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Durée de Portam : 00H – 7FH (0 – 127)

* La valeur de réglage actuelle est transmise quand on met le Portamento en service en appuyant sur le bouton Portamento

○ Entrée de données

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	06H	mmH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
mm = Valeur du paramètre spécifié par RPN et/ou NRPN : 00H – 7FH (0 – 127)

○ Panoramique

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	0AH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Panoramique : 00H – 40H – 7FH (Gauche – Centre – Droite)

* Ce message est transmis quand on emploie le curseur d'édition en mode de commande MIDI (MIDI CONTROL).

○ Expression

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	0BH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Expression : 00H – 7FH (0 – 127)

* Ce message est transmis quand on emploie le curseur d'édition en mode de commande MIDI (MIDI CONTROL) La valeur correspond au niveau de la Partie

○ Hold 1 (sustain)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	40H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Valeur de commande : 00H, 7FH (0. 127) 0 = Off. 127 = On

* Ce message est transmis quand on presse la pédale de sustain (Hold 1)

○ Portamento

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	41H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = Valeur de commande : 00H. 7FH (0. 127) 0 = Off. 127 = On

* Ce message est transmis quand on presse le bouton Portamento

○ MSB/LSB (octet fort/faible) de NRPN (n° de paramètre non référencé)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	63H	mmH
BnH	62H	llH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
mm = MSB (octet de poids fort) du paramètre fixé par NRPN
ll = LSB (octet de poids faible) du paramètre fixé par NRPN

* Ce message est transmis quand un changement de sonorité est effectué en façade

*** Explication des NRPN ***

Les messages NRPN (Non Registered Parameter Number ou "numéro de paramètre non référencé") représentent une possibilité d'extension pour les messages de changement de commande. Chaque fonction de NRPN est déterminée par le fabricant
Le JV-30 transmet les NRPN avec les informations de sélection de banque et de changement de programme correspondant à la sonorité quand une nouvelle sonorité est sélectionnée:

NRPN MSB	NRPN LSB	Entrée de donnée MSB	Description
01H	08H	mmH	Vitesse du vibrato Changement relatif sur le canal choisi mm : 0EH–40H–72H (-50 – 0 – +50)
01H	09H	mmH	Intensité du vibrato Changement relatif sur le canal choisi mm : 0EH–40H–72H (-50 – 0 – +50)
01H	0AH	mmH	Retard du vibrato Changement relatif sur le canal choisi mm : 0EH–40H–72H (-50 – 0 – +50)
01H	20H	mmH	Fréquence de coupure du TVF Changement relatif sur le canal choisi mm : 0EH–40H–50H (-50 – 0 – +16)

01H 21H	mmH	Résonance du TVF Changement relatif sur le canal choisi mm : 0EH–40H–72H (-50 – 0 – +50)
01H 63H	mmH	Durée d'attaque des enveloppes de TVF & TVA Changement relatif sur le canal choisi mm : 0EH–40H–72H (-50 – 0 – +50)
01H 64H	mmH	Durée de chute des enveloppes de TVF & TVA Changement relatif sur le canal choisi mm : 0EH–40H–72H (-50 – 0 – +50)
01H 66H	mmH	Durée de relâchement des enveloppes de TVF & TVA Changement relatif sur le canal choisi mm : 0EH–40H–72H (-50 – 0 – +50)

※ L'octet de poids faible (LSB) de l'entrée de donnée est ignoré

○ Numéro de commande externe

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	ccH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
cc = N° de commande : 00H – 09H, 0CH – 1FH, 40H – 5FH
vv = Valeur de comm. : 00H – 7FH (0 – 127)

※ Le numéro de commande peut être assigné au curseur d'édition de droite quand vous sélectionnez le mode de commande MIDI (MIDI CONTROL).

● Changement de programme

Statut	Deuxième
CnH	ppH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
pp = N° de programme : 00H – 7FH (0 – 127)

※ Ce message est transmis quand on change de son avec les boutons PRESET/USER, BANK, NUMBER, VARIATION et/ou DRUM1/2.
※ Quand le son est changé avec les boutons PRESET/USER et/ou les boutons NUMBER, le message est transmis comme suit:

CnH	ppH	BANK - NUMBER
	00H	1 - 1
	01H	1 - 2
	:	:
	7FH	16 - 8

※ Quand le son est changé avec les boutons PRESET/USER, DRUM1/2 et/ou VARIATION, le message est transmis comme suit:

CnH	ppH	NUMBER
	00H	1
	[illegible]	[illegible]
	10H	3
	18H	4
	19H	5
	20H	6
	28H	7
	30H	8
	38H	VARIATION

● Pitch bend

Statut	Deuxième	Troisième
EnH	llH	mmH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
mm, ll = Valeur : 00H, 00H – 7FH, 7FH (-8192 – +8191)

※ Ce message est transmis quand le levier Pitch Bend est employé. La résolution est sur 12 bits incluant la direction.

■ Messages de mode par canal

● Initialisation de toutes les commandes

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	79H	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16

※ Ce message est transmis aux appareils externes lorsque vous changez de Partie ou de canal de réception MIDI

● All notes off (toutes les notes relâchées)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7BH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16

※ Ce message est transmis aux appareils externes quand vous changez de Partie ou de canal MIDI de réception

● MONO

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7EH	mmH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16

※ Ce message est transmis quand on appuie sur le bouton Solo pour mettre Solo en service

● POLY

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7FH	00H

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16

※ Ce message est transmis quand on appuie sur le bouton Solo pour mettre Solo hors service.

■ Messages de système en temps réel

● Active sensing (test de liaison)

Statut
FEH

※ Transmis environ toutes les 250 ms à l'appareil récepteur pour permettre à ce dernier de détecter une anomalie de liaison MIDI

■ Messages de système exclusif

Statut	Octet de données
F0H	iiH, ddH, [illegible], eeH
F7H	

F0H : exclusif	octet de statut de message
ii = N° d'identification :	41H (65)
dd, ..., ee = données :	00H – 7FH (0 – 127)
F7H :	octet de fin de message exclusif

※ Pour des détails, référez-vous aux sections 3 et 4

3. COMMUNICATIONS EXCLUSIVES

Le JV-30 peut transmettre et recevoir des paramètres par le biais de messages exclusifs
Le numéro de modèle du JV-30 est 42H (format GS) et 4DH (JV-30)
Le numéro d'unité est à déterminer (00H-1FH).

■ Communication uni-directionnelle (One-Way)

● Demande de données "Request data RQ1" (11H)

Octet	Commentaire	
F0H	Octet de statut de message exclusif	
41H	N° du fabricant	(Roland)
UNT	Numéro d'unité	(00H – 1FH)
mdl	N° du modèle	(4DH ou 42H)
11H	N° de commande	(RQ1)
aaH	Adresse (octet de poids fort)	
bbH	:	
ccH	Adresse (octet de poids faible)	
ttH	Taille (octet de poids fort)	
uuH	:	
vvH	Taille (octet de poids faible)	
VRF	Octet de vérification (checksum)	
F7H	Octet de fin de message exclusif	

● Envoi de données "Data set DT1" (12H)

Octet	Commentaire	
F0H	Octet de statut de message exclusif	
41H	N° du fabricant (Roland)	
UNT	Numéro d'unité	(00H – 1FH)
mdl	N° du modèle	(4DH ou 42H)
12H	N° de commande	(DT1)
aaH	Adresse (octet de poids fort)	
bbH	Adresse	
ccH	Adresse (octet de poids faible)	
ddH	Données	
:	:	
eeH	Données	
VRF	Octet de vérification (Checksum)	
F7H	Octet de fin de message exclusif	

4. TABLEAU D'ADRESSAGE DES PARAMETRES

L'adresse et la taille utilisent 7 bits et sont exprimées en hexadécimal

Adresse	MSB		LSB
Binaire	0aaa aaaa	0bbb bbbb	0ccc cccc
Hexadécimal	AA	BB	CC

Taille	MSB		LSB
Binaire	0ttt tttt	0uuu uuuu	0vvv vvvv
Hexadécimal	TT	UU	VV

■ Blocs d'adresses de base des paramètres

Il y a deux types de messages exclusifs pour le JV-30. L'un sert à la communication de paramètres individuels et l'autre à la communication globale des données (Bulk dump)

Le tableau des adresses pour la communication exclusive est le suivant:

<N° de modèle = 4DH>

Adresse	Bloc	Sous-bloc	Remarques
20 00 00	Performance Dump	Performance 1 … Performance 8	Bulk
28 00 00	Temporaire		Bulk
30 00 00	Tone Dump	Son utilisateur 1 … Son utilisateur 128	Bulk
38 00 00	Drum Tone Dump	Ens. rythmique 1 … Ens. rythmique 9	

<N° de modèle = 42H>

Adresse	Bloc	Sous-bloc	Remarques
40 00 00	Paramètres de système		Individuel
40 01 00	Paramètres de patch	Patch (param communs)	Individuel
		Bloc de patch 0 … Bloc de patch F	
40 30 00	Information		Individuel
41 00 00	Paramètres de config de batterie	Nom de config	Individuel
		Paramètres des inst de batterie	
48 00 00	Bulk dump	Paramètres de système	Bulk
		Patch (param communs)	
		Bloc de patch 0 … Bloc de patch F	
49 00 00	Bulk dump (param de la conf de batt)	Paramètres des inst de batterie	Bulk
		Nom de config	

Utilisation des adresses de paramètres individuels: un message de système exclusif "F0 ... F7" ne peut avoir qu'une adresse de paramètre. Vous ne pouvez pas utiliser une adresse suivie du symbole # comme adresse de départ dans un message exclusif

<N° de modèle = 4DH>

[PERFORMANCE DUMP]

1 paquet = 128 octets (MIDI)

– – – Toutes les Performances (18 + 32 + (16 * 14)) * 8 = 0x890 octets)
– – – 0x890 :* 2 (séparation en 2 demi-octets) = 22 20 (MIDI)

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Description
20 00 00 : # 20 22 1F#	00 22 20		35 paquets

– – – Performance (18 + 32 + (16 * 14)) = 0x112 octets)
– – – 0x112 :* 2 (séparation en 2 demi-octets) = 04 24 (MIDI)

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Description
20 00 10 : # 20 04 23#	00 04 24	Performance 1 [Tableau]	5 paquets
20 04 24 : # 20 08 47#	00 04 24	Performance 2	5 paquets
20 08 48 : # 20 0C 6B#	00 04 24	Performance 3	5 paquets
20 0C 6C : # 20 11 0F#	00 04 24	Performance 4	5 paquets
20 11 10 : # 20 15 33#	00 04 24	Performance 5	5 paquets
20 15 34 : # 20 19 57#	00 04 24	Performance 6	5 paquets
20 19 58 : # 20 1D 7B#	00 04 24	Performance 7	5 paquets
20 1D 7C : # 20 22 1F#	00 04 24	Performance 8	5 paquets

1 paquet = 128 octets (MIDI)

[TEMPORAIRE]

– – – Temporaire (18 + 32 + (16 * 14)) = 0x112 octets)

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Description
28 00 00 : # 28 04 23#	00 04 24		5 paquets

[TONE DUMP]

– – – Son utilisateur (10 * 128 = 0x500 octets)
– – – 0x500 :* 2 (séparation en 2 demi-octets) = 14 00 (MIDI)

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Description
30 00 00 : # 30 13 7F#	00 14 00		20 paquets

[DRUM TONE DUMP]

– – – Tous les ensembles rythmiques (512 * 9 = 0x1200 octets)
– – – 0x1200 :* 2 (séparation en 2 demi-octets) = 48 00 (MIDI)

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Description
38 00 00 : # 38 47 7F#	00 48 00		72 paquets

– – – Ensemble rythmique (512 = 0x200 octets)
– – – 0x200 :* 2 (séparation en 2 demi-octets) = 80 00 (MIDI)

Adresse (H)	Taille (H)		Description
38 00 00 : # 38 07 7F#	00 08 00	Ensemble rythmique 1	8 paquets
38 08 00 : # 38 0F 7F#	00 08 00	Ensemble rythmique 2	8 paquets
38 10 00 : # 38 17 7F#	00 08 00	Ensemble rythmique 3	8 paquets
38 18 00 : # 38 1F 7F#	00 08 00	Ensemble rythmique 4	8 paquets
38 20 00 : # 38 27 7F#	00 08 00	Ensemble rythmique 5	8 paquets
38 28 00 : # 38 2F 7F#	00 08 00	Ensemble rythmique 6	8 paquets
38 30 00 : # 38 37 7F#	00 08 00	Ensemble rythmique 7	8 paquets
38 38 00 : # 38 40 00 : # 38 47 7F#	00 08 00 00 08 00	Ensemble rythmique 9	8 paquets

< Numéro de modèle = 42H >

[PARAMETRES DE SYSTEME]

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée(H)	Paramètre	Description	Valeur par défaut (H)
40 00 00 40 00 01# 40 00 02# 40 00 03#	00 00 04	0018 - 07E8	ACCORD GENERAL	-100 0 - +100 0 [centièmes]	00 04 00 00
40 00 04	00 00 01	00 - 7F	VOLUME GENERAL	0 - 127	7F
40 00 05	00 00 01	28 - 58	TRANSPOSITION GENERALE	-24 - +24 demi-tons	40
40 00 06	00 00 01	00 - 7F	PANORAMIQUE GENERAL		40
40 00 7F	00 00 01	00, 7F	00 : RE-INITIALISATION AU FORMAT GS Ré-initialisation du système et réglages de tous les paramètres internes sur leur valeur d'origine 7F : SORTIE DU MODE GS Initialisation et retour aux données pré-programmées en usine		

Par exemple:
pour régler l'accord général sur +100 0 centièmes.
vous devez envoyer le message suivant:
F0 41 10 42 12 40 00 00 00 07 0E 08 VRF F7

pour régler le volume général sur 100 (en décimal).
vous devez envoyer le message suivant
F0 41 10 42 12 40 00 04 64 VRF F7

[PARAMETRES DE PATCH]

* n numéro de bloc (0 – F). Partie 1 (par défaut. canal MIDI = 1) n = 1
: :
Partie 9 (par défaut, canal MIDI = 9) n = 9
Partie 10 (par défaut. canal MIDI = 10) n = 0
Partie 11 (par défaut, canal MIDI = 11) n = A
: :
Partie 16 (par défaut. canal MIDI = 16) n = F

* x numéro de canal MIDI (0 – F)

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée(H)	Paramètre	Description	Valeur par défaut (H)
40 01 10	00 00 10	00 – 17	RESERVE DE PARTIELS	Partie 10 (Partie rythmique)	02
40 01 11#				Partie 1	06
40 01 12#				Partie 2	02
40 01 13#				Partie 3	02
40 01 14#				Partie 4	02
40 01 15#				Partie 5	02
40 01 16#				Partie 6	02
40 01 17#				Partie 7	02
40 01 18#				Partie 8	02
40 01 19#				Partie 9	02
40 01 1A#				Partie 11	00
40 01 : #				:	
40 01 1F#				Part 16	00
	La somme des réserves de partiels doit être inférieure ou égale au nombre de voix du générateur de sons Par exemple. 17H est une valeur maximale pour un générateur de sons à 24 voix.				
40 01 30	00 00 01	00 – 07	TYPE DE REVERB	00 : Room 1 01 : Room 2 02 : Room 3 03 : Hall 1 04 : Hall 2 05 : Plate 06 : Delay 07 : Panning Delay	04
40 01 31	00 00 01	00 – 07	CARACTERE DE LA REVERB		04
40 01 32	00 00 01	00 – 07	FILTRE PASSE-BAS DE REVERB		00
40 01 33	00 00 01	00 – 7F	NIVEAU DE REVERB		40
40 01 34	00 00 01	00 – 7F	DUREE DE REVERB		40
40 01 35	00 00 01	00 – 7F	RETARD DE RE-INJECTION DANS LA REVERB		00
40 01 36	00 00 01	00 – 7F	NIVEAU D'ENVOI DE LA REVERB DANS LE CHORUS		00
40 01 38	00 00 01	00 – 07	TYPE DE CHORUS	00 : Chorus 1 01 : Chorus 2 02 : Chorus 3 03 : Chorus 4 04 : Feedback Chorus 05 : Flanger 06 : Short Delay 07 : Short Delay (FB)	02

40 01 39	00 00 01	00 – 07	FILTRE PASSE -BAS DU CHORUS		00
40 01 3A	00 00 01	00 – 7F	NIVEAU DU CHORUS		40
40 01 3B	00 00 01	00 – 7F	RE-INJECTION (FEEDBACK) DANS LE CHORUS		08
40 01 3C	00 00 01	00 – 7F	RETARD DU CHORUS		50
40 01 3D	00 00 01	00 – 7F	VITESSE DU CHORUS		03
40 01 3E	00 00 01	00 – 7F	INTENSITE DU CHORUS		13
40 01 3F	00 00 01	00 – 7F	NIVEAU D'ENVOI DU CHORUS A LA REVERB		00
40 In 00	00 00 02	00 - 7F	NUMERO DE SON	Valeur du CC n°0	00
40 In 01#		00 - 7F		Valeur du chgt de prog	00
40 In 02	00 00 01	00 – 10	Réception (canal)	1 – 16, OFF	même que le numéro de Partie
40 In 03	00 00 01	00 – 01	Réception (pitch bend)	OFF / ON	01
40 In 04	00 00 01	00 – 01	Réception (pression par canal (CAf))	OFF / ON	01
40 In 05	00 00 01	00 – 01	Réception (chgt de programme)	OFF / ON	01
40 In 06	00 00 01	00 – 01	Réception (chgt de commande)	OFF / ON	01
40 In 07	00 00 01	00 – 01	Réception (pression polyph (PAf))	OFF / ON	01
40 In 08	00 00 01	00 – 01	Réception (message de note)	OFF / ON	01
40 In 09	00 00 01	00 – 01	Réception (RPN)	OFF / ON	01
40 In 0A	00 00 01	00 – 01	Réception (NRPN)	OFF / ON	00
			La réception de NRPN est réglée sur OFF à chaque allumage et sur ON par la ré-initialisation GS		
40 In 0B	00 00 01	00 – 01	Réception (MODULATION)	OFF / ON	01
40 In 0C	00 00 01	00 – 01	Réception (VOLUME)	OFF / ON	01
40 In 0D	00 00 01	00 – 01	Réception (PANPOT)	OFF / ON	01
40 In 0E	00 00 01	00 – 01	Réception (EXPRESSION)	OFF / ON	01
40 In 0F	00 00 01	00 – 01	Réception (HOLD1)	OFF / ON	01
40 In 10	00 00 01	00 – 01	Réception (PORTAMENTO)	OFF / ON	01
40 In 11	00 00 01	00 – 01	Réception (SOSTENUTO)	OFF / ON	01
40 In 12	00 00 01	00 – 01	Réception (SOFT)	OFF / ON	01
			Le réglage ON / OFF des commutateurs de réception (40 In 03 – 40 In 12) doit s'effectuer quand l'appareil est muet		
40 In 13	00 00 01	00 – 01	MODE MONO/POLY	Mono / Poly (=Bx 7E 01 / Bx 7F 00)	01
40 In 14	00 00 01	00 – 02	MODE D'ASSIGNATION	0 = SINGLE 1 =MULTI LIMITE 2 = MULTI COMPLET	00 avec n=0 01 avec n≠0
40 In 15	00 00 01	00 – 02	POUR LA PARTIE RYTHMIQUE	0 = OFF 1 = CONFIG 1 2 = CONFIG 2	00 avec n=0 01 at n=0
40 In 16	00 00 01	28 – 58	TRANSPOSITION	-24 – +24 [demi-tons]	40
40 In 17	00 00 02	08 – F8	TRANSPOSITION FINE	-12 0 – +12 0 [Hz]	08 00
40 In 18#				Données en nibble (demi-octet)	
40 In 19	00 00 01	00 – 7F	NIVEAU DE LA PARTIE	0 – 127 (=Bx 07 vv)	64
40 In 1A	00 00 01	00 – 7F	SENSIBILITE A LA DYNAMIQUE	0 – 127	40
40 In 1B	00 00 01	00 – 7F	DECALAGE DE DYNAMIQUE	0 – 127	40
40 In 1C	00 00 01	00 – 7F	PANORAMIQUE DE LA PARTIE	Random, -63(gche) – +63(dte) (=Bx 0A vv, excepté random)	40
40 In 1D	00 00 01	00 – 7F	TESSITURE (LIMITE BASSE)	C-1 – G9	00
40 In 1E	00 00 01	00 – 7F	TESSITURE (LIMITE BASSE)	C-1 – G9	7F
40 In 1F	00 00 01	00 – 7F	NUMERO DE COMMANDE DU CC1	0 – 127	10
40 In 21	00 00 01	00 – 7F	INTENSITE D'ENVOI AU CHORUS	0 – 127 (=Bx 5D vv)	00
40 In 22	00 00 01	00 – 7F	INTENSITE D'ENVOI A LA REVERB	0 – 12 (=Bx 5B vv)	28
40 In 30	00 00 01	0E – 72	MODIFICATION 1 DE SON Vitesse du vibrato	-50 – +50 (=Bx 63 01 62 08 06 vv)	40
40 In 31	00 00 01	0E – 72	MODIFICATION 2 DE SON Intensité du vibrato	-50 – +50 (=Bx 63 01 62 09 06 vv)	40
40 In 32	00 00 01	0E – 50	MODIFICATION 3 DE SON Fréquence de coupure du TVF	-50 – +16 (=Bx 63 01 62 20 06 vv)	40
40 In 33	00 00 01	0E – 72	MODIFICATION 4 DE SON Résonance du TVF	-50 – +50 (=Bx 63 01 62 21 06 vv)	40
40 In 34	00 00 01	0E – 72	MODIFICATION 5 DE SON Attaque des enveloppes de TVF & TVA	-50 – +50 (=Bx 63 01 62 63 06 vv)	40
40 In 35	00 00 01	0E – 72	MODIFICATION 6 DE TONE Chute des enveloppes de TVF & TVA	-50 – +50 (=Bx 63 01 62 64 06 vv)	40
40 In 36	00 00 01	0E – 72	MODIFICATION 7 DE TONE Relâchement des enveloppes de TVF & TVA	-50 – +50 (=Bx 63 01 62 66 06 vv)	40
40 In 37	00 00 01	0E – 72	MODIFICATION 8 DE TONE Retard du vibrato	-50 – +50 (=Bx 63 01 62 0A 06 vv)	40
40 In 40	00 00 0C	00 – 7F	ACCORD DU do DANS LA GAMME	-64 – +63 [centièmes]	40
40 In 41#		00 – 7F	ACCORD DU do# DANS LA GAMME	-64 – +63 [centièmes]	40
40 In 42#		00 – 7F	ACCORD DU ré DANS LA GAMME	-64 – +63 [centièmes]	40
40 In 43#		00 – 7F	ACCORD DU ré# DANS LA GAMME	-64 – +63 [centièmes]	40
40 In 44#		00 – 7F	ACCORD DU mi DANS LA GAMME	-64 – +63 [centièmes]	40

40 1n 45#		00 – 7F	ACCORD DU fa DANS LA GAMME	-64 – +63 [centièmes]	40
40 1n 46#		00 – 7F	ACCORD DU fa# DANS LA GAMME	-64 – +63 [centièmes]	40
40 1n 47#		00 – 7F	ACCORD DU sol DANS LA GAMME	-64 – +63 [centièmes]	40
40 1n 48#		00 – 7F	ACCORD DU sol# DANS LA GAMME	-64 – +63 [centièmes]	40
40 1n 49#		00 – 7F	ACCORD DU la DANS LA GAMME	-64 – +63 [centièmes]	40
40 1n 4A#		00 – 7F	ACCORD DU la# DANS LA GAMME	-64 – +63 [centièmes]	40
40 1n 4B#		00 – 7F	ACCORD DU si DANS LA GAMME	-64 – +63 [centièmes]	40
40 2n 00	00 00 01	28 – 58	MOD (commande de la hauteur)	-24 – +24 [demi-tons]	40
40 2n 01	00 00 01	00 – 7F	MOD (commande de la fréq de coupure du TVF)	-9600 – +9600 [centièmes]	40
40 2n 02	00 00 01	00 – 7F	MOD (commande de l'amplitude)	-100 0 – +100 0 [%]	40
40 2n 03	00 00 01	00 – 7F	MOD (commande de la vitesse du LFO1)	-10 0 – +10 0 [Hz]	40
40 2n 04	00 00 01	00 – 7F	MOD (action du LFO1 sur la hauteur)	0 – 600 [centièmes]	0A
40 2n 05	00 00 01	00 – 7F	MOD (action du LFO1 sur le TVF)	0 – 2400 [centièmes]	00
40 2n 05	00 00 01	00 – 7F	MOD (action du LFO1 sur le TVA)	0 – 100 0 [%]	00
40 2n 07	00 00 01	00 – 7F	MOD (commande de la vitesse du LFO2)	-10 0 – +10 0 [Hz]	40
40 2n 08	00 00 01	00 – 7F	MOD (action du LFO2 sur la hauteur)	0 – 600 [centièmes]	00
40 2n 09	00 00 01	00 – 7F	MOD (action du LFO2 sur le TVF)	0 – 2400 [centièmes]	00
40 2n 0A	00 00 01	00 – 7F	MOD (action du LFO2 sur le TVA)	0 – 100 0 [%]	00
40 2n 10	00 00 01	28 – 58	BEND (commande de la hauteur)	-24 – +24 [demi-tons]	42
40 2n 11	00 00 01	00 – 7F	BEND (commande de la fréq de coup du TVF)	-9600 – +9600 [centièmes]	40
40 2n 12	00 00 01	00 – 7F	BEND (commande de l'amplitude)	-100 0 – +100 0 [%]	40
40 2n 13	00 00 01	00 – 7F	BEND (commande de la vitesse du LFO1)	-10 0 – +10 0 [Hz]	40
40 2n 14	00 00 01	00 – 7F	BEND (action du LFO1 sur la hauteur)	0 – 600 [centièmes]	00
40 2n 15	00 00 01	00 – 7F	BEND (action du LFO1 sur le TVF)	0 – 2400 [centièmes]	00
40 2n 16	00 00 01	00 – 7F	BEND (action du LFO1 sur le TVA)	0 – 100 0 [%]	00
40 2n 17	00 00 01	00 – 7F	BEND (commande de la vitesse du LFO2)	-10 0 – +10 0 [Hz]	40
40 2n 18	00 00 01	00 – 7F	BEND (action du LFO2 sur la hauteur)	0 – 600 [centièmes]	00
40 2n 19	00 00 01	00 – 7F	BEND (action du LFO2 sur le TVF)	0 – 2400 [centièmes]	00
40 2n 1A	00 00 01	00 – 7F	BEND (action du LFO2 sur le TVA)	0 – 100 0 [%]	00
40 2n 20	00 00 01	28 – 58	CAf (commande de la hauteur)	-24 – +24 [demi-tons]	40
40 2n 21	00 00 01	00 – 7F	CAf (commande de la fréq de coup du TVF)	-9600 – +9600 [centièmes]	40
40 2n 22	00 00 01	00 – 7F	CAf (commande de l'amplitude)	-100 0 – +100 0 [%]	40
40 2n 23	00 00 01	00 – 7F	CAf (commande de la vitesse du LFO1)	-10 0 – +10 0 [Hz]	40
40 2n 24	00 00 01	00 – 7F	CAf (action du LFO1 sur la hauteur)	0 – 600 [centièmes]	00
40 2n 25	00 00 01	00 – 7F	CAf (action du LFO1 sur le TVF)	0 – 2400 [centièmes]	00
40 2n 26	00 00 01	00 – 7F	CAf (action du LFO1 sur le TVA)	0 – 100.0 [%]	00
40 2n 27	00 00 01	00 – 7F	CAf (commande de la vitesse du LFO2)	-10 0 – +10.0 [Hz]	40
40 2n 28	00 00 01	00 – 7F	CAf (action du LFO2 sur la hauteur)	0 – 600 [centièmes]	00
40 2n 29	00 00 01	00 – 7F	CAf (action du LFO2 sur le TVF)	0 – 2400 [centièmes]	00
40 2n 2A	00 00 01	00 – 7F	CAf (action du LFO2 sur le TVA)	0 – 100 0 [%]	00
40 2n 30	00 00 01	28 – 58	PAf (commande de la hauteur)	-24 – +24 [demi-tons]	40
40 2n 31	00 00 01	00 – 7F	PAf (commande de la fréq de coup du TVF)	-9600 – +9600 [centièmes]	40
40 2n 32	00 00 01	00 – 7F	PAf (commande de l'amplitude)	-100.0 – +100.0 [%]	40
40 2n 33	00 00 01	00 – 7F	PAf (commande de la vitesse du LFO1)	-10.0 – +10 0 [Hz]	40
40 2n 34	00 00 01	00 – 7F	PAf (action du LFO1 sur la hauteur)	0 – 600 [centièmes]	00
40 2n 35	00 00 01	00 – 7F	PAf (action du LFO1 sur le TVF)	0 – 2400 [centièmes]	00
40 2n 36	00 00 01	00 – 7F	PAf (action du LFO1 sur le TVA)	0 – 100.0 [%]	00
40 2n 37	00 00 01	00 – 7F	PAf (commande de la vitesse du LFO2)	-10 0 – +10 0 [Hz]	40
40 2n 38	00 00 01	00 – 7F	PAf (action du LFO2 sur la hauteur)	0 – 600 [centièmes]	00
40 2n 39	00 00 01	00 – 7F	PAf (action du LFO2 sur le TVF)	0 – 2400 [centièmes]	00
40 2n 3A	00 00 01	00 – 7F	PAf (action du LFO2 sur le TVA)	0 – 100 0 [%]	00
40 2n 40	00 00 01	28 – 58	CC1 (commande de la hauteur)	-24 – +24 [demi-tons]	40
40 2n 41	00 00 01	00 – 7F	CC1 (commande de la fréq de coup du TVF)	-9600 – +9600 [centièmes]	40
40 2n 42	00 00 01	00 – 7F	CC1 (commande de l'amplitude)	-100.0 – +100.0 [%]	40
40 2n 43	00 00 01	00 – 7F	CC1 (commande de la vitesse du LFO1)	-10 0 – +10 0 [Hz]	40
40 2n 44	00 00 01	00 – 7F	CC1 (action du LFO1 sur la hauteur)	0 – 600 [centièmes]	00
40 2n 45	00 00 01	00 – 7F	CC1 (action du LFO1 sur le TVF)	0 – 2400 [centièmes]	00
40 2n 46	00 00 01	00 – 7F	CC1 (action du LFO1 sur le TVA)	0 – 100.0 [%]	00
40 2n 47	00 00 01	00 – 7F	CC1 (commande de la vitesse du LFO2)	-10 0 – +10.0 [Hz]	40
40 2n 48	00 00 01	00 – 7F	CC1 (action du LFO2 sur la hauteur)	0 – 600 [centièmes]	00
40 2n 49	00 00 01	00 – 7F	CC1 (action du LFO2 sur le TVF)	0 – 2400 [centièmes]	00
40 2n 4A	00 00 01	00 – 7F	CC1 (action du LFO2 sur le TVA)	0 – 100.0 [%]	00
40 2n 50	00 00 01	28 – 58	CC2 (commande de la hauteur)	-24 – +24 [demi-tons]	40
40 2n 51	00 00 01	00 – 7F	CC2 (commande de la fréq de coup du TVF)	-9600 – +9600 [centièmes]	40
40 2n 52	00 00 01	00 – 7F	CC2 (commande de l'amplitude)	-100.0 – +100.0 [%]	40
40 2n 53	00 00 01	00 – 7F	CC2 (commande de la vitesse du LFO1)	-10 0 – +10 0 [Hz]	40
40 2n 54	00 00 01	00 – 7F	CC2 (action du LFO1 sur la hauteur)	0 – 600 [centièmes]	00
40 2n 55	00 00 01	00 – 7F	CC2 (action du LFO1 sur le TVF)	0 – 2400 [centièmes]	00
40 2n 56	00 00 01	00 – 7F	CC2 (action du LFO1 sur le TVA)	0 – 100.0 [%]	00
40 2n 57	00 00 01	00 – 7F	CC2 (commande de la vitesse du LFO2)	-10 0 – +10 0 [Hz]	40
40 2n 58	00 00 01	00 – 7F	CC2 (action du LFO2 sur la hauteur)	0 – 600 [centièmes]	00
40 2n 59	00 00 01	00 – 7F	CC2 (action du LFO2 sur le TVF)	0 – 2400 [centièmes]	00
40 2n 5A	00 00 01	00 – 7F	CC2 (action du LFO2 sur le TVA)	0 – 100.0 [%]	00

Le LFO sert à la création des sons internes
Dans certains cas, le changement des paramètres de LFO1 et LFO2 n'affectera pas beaucoup le son

[PARAMETRES DE CONFIGURATION RYTHMIQUE]

* m : numéro de configuration ou "MAP" (0 = MAP1, 1 = MAP2)
* rr : numéro de touche dans la Partie rythmique (00 – 7F)

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Description
41 m0 00 : # 41 m0 0B#	00 00 0C	20 – 7F	NOM DE MAP	Caractères ASCII
41 m1 rr	00 00 01	00 – 7F	N° DE TOUCHE JOUEE	Accord grossier
41 m2 rr	00 00 01	00 – 7F	NIVEAU	Niveau de TVA (=Bx 63 1A 62 rr 06 vv)
41 m3 rr	00 00 01	00 – 7F	NUMERO DE GROUPE D'ASSIGNATION	Aucun, 1 – 127
41 m4 rr	00 00 01	00 – 7F	PANORAMIQUE	Aléatoire, -63 (GAUCHE) – +63 (DROITE) (=Bx 63 1C 62 rr 06 vv)
41 m5 rr	00 00 01	00 – 7F	INTENSITE DE REVERB	0.0 – 1.0 Multiplicateur de l'intensité de reverb de la Partie (=Bx 63 1D 62 rr 06 vv)
41 m6 rr	00 00 01	00 – 7F	INTENSITE DE CHORUS	0.0 – 1.0 Multiplicateur de l'intensité de chorus de la Partie (=Bx 63 1E 62 rr 06 vv)
41 m7 rr	00 00 01	00 – 01	Réception (NOTE OFF)	OFF / ON
41 m8 rr	00 00 01	00 – 01	Réception (NOTE ON)	OFF / ON

Quand vous changez de configuration rythmique, toutes les valeurs de ces paramètres sont initialisées

[Bulk Dump]
1 paquet = 128 octets (MIDI)

– – – Totalité (8 + 64 + (112 * 16) = 0 x 748 octets)
– – – 0 x 748 * 2 (en nibbles ou "demi-octets") = 1D 10 (MIDI)

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Description
48 00 00 : # 48 1D 0F#	00 1D 10			30 paquets

– – – PARAMETRES DE SYSTEME (8 = 0 x 08 octets)
– – – 0 x 08 * 2 (en nibbles ou "demi-octets") = 00 10 (MIDI)

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Description
48 00 00 : # 48 00 0F#	00 00 10			1 paquet

– – – 0 x 40 * 2 (en nibbles ou "demi-octets") = 01 00 (MIDI)

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Description
48 00 00 : # 48 01 0F#	00 01 00			1 paquet

– – – PARAMETRES DE PATCH PAR PARTIE (112 = 0 x 70 octets)

– – – 0 x 70 ※ 2 (en nibbles ou "demi-octets") = 01 60 (MIDI)

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Description
48 01 10	00 01 60			
: #		PARTIE 10 (Bloc 0)		2 paquets
48 02 6F#				
48 02 70	00 01 60			
: #		PARTIE 1 (Bloc 1)		2 paquets
48 04 4F#				
48 04 50	00 01 60			
: #		PARTIE 2 (Bloc 2)		2 paquets
48 06 2F#				
48 06 30	00 01 60			
: #		PARTIE 3 (Bloc 3)		2 paquets
48 08 0F#				
48 08 10	00 01 60			
: #		PARTIE 4 (Bloc 4)		2 paquets
48 09 6F#				
48 09 70	00 01 60			
: #		PARTIE 5 (Bloc 5)		2 paquets
48 0B 4F#				
48 0B 50	00 01 60			
: #		PARTIE 6 (Bloc 6)		2 paquets
48 0D 2F#				
48 0D 30	00 01 60			
: #		PARTIE 7 (Bloc 7)		2 paquets
48 0F 0F#				
48 0F 10	00 01 60			
: #		PARTIE 8 (Bloc 8)		2 paquets
48 10 6F#				
48 10 70	00 01 60			
: #		PARTIE 9 (Bloc 9)		2 paquets
48 12 4F#				
48 12 50	00 01 60			
: #		PARTIE 11 (Bloc A)		2 paquets
48 14 2F#				
48 14 30	00 01 60			
: #		PARTIE 12 (Bloc B)		2 paquets
48 16 0F#				
48 16 10	00 01 60			
: #		PARTIE 13 (Bloc C)		2 paquets
48 17 6F#				
48 17 70	00 01 60			
: #		PARTIE 14 (Bloc D)		2 paquets
48 19 4F#				
48 19 50	00 01 60			
: #		PARTIE 15 (Bloc E)		2 paquets
48 1B 2F#				
48 1B 30	00 01 60			
: #		PARTIE 16 (Bloc F)		2 paquets
48 1D 0F#				

– – – PARAMETRES DE LA CONFIGURATION RYTHMIQUE (map) (128 = 80h)
0 x 80 ※ 2 (en nibbles ou "demi-octets") = 00 02 00 (MIDI)

Adresse (H)	Taille (H)		
49 m0 00	00 02 00		
:		N° DE TOUCHE JOUEE	2 paquets
49 m1 7F			
49 m2 00	00 02 00		
:		NIVEAU	2 paquets
49 m3 7F			
49 m4 00	00 02 00		
:		NUMERO DE GROUPE D'ASSIGNATION	2 paquets
49 m5 7F			
49 m6 00	00 02 00		
:		PANORAMIQUE	2 paquets
49 m7 7F			
49 m8 00	00 02 00		
:		INTENSITE DE REVERB	2 paquets
49 m9 7F			
49 mA 00	00 02 00		
:		INTENSITE DE CHORUS	2 paquets
49 mB 7F			
49 mC 00	00 02 00		
:		Réception (NOTE ON/OFF)	2 paquets
49 mD 7F			
49 mE 00	00 02 00		
:		INTENSITE DE REVERB	2 paquets
49 mE 17			

m : numéro de map ou configuration (0 – 1)

SYNTHETISEUR MULTI-TIMBRAL 16 PARTIES — Date : 27 novembre 1991

Modèle JV–30

Tableau d'équipement MIDI

Version : 1.00

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	1 –16	1 –16	
	Modifié	1 –16	1 –16 chacun	Mémorisé
Mode	Par défaut	Mode 3	Mode 3	
	Modifié	MONO, POLY	Mode 3, 4 (M = 1)	✻ 2, fonctionnement
	Altéré	✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻		
N° de note		0 – 127	0 – 127	
	Vraiment jouées	✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻	0 – 127	
Dynamique	Enfoncement	○	○	
	Relâchement	×	×	
Aftertouch (pression)	Polyphonique	×	✻ 1	
	Par canal	×	✻ 1	
Pitch bend		○	✻ 1	
Changement de commande	0 – 9, 12 – 31, 64 – 95	✻ 1 (assignable)	✻ 3	
	0, 32	○	✻ 1	Sélection de banque
	1	○	✻ 3	Modulation
	5	○	✻ 3	Durée de portamento
	6, 38	○	✻ 1	Entrée de donnée
	7	✻ 1	✻ 1	Volume
	10	○	✻ 1	Panoramique
	11	○	✻ 1	Expression
	64	○	✻ 1	Hold 1 (sustain)
	65	○	✻ 1	Portamento
	66	✻ 1	✻ 1	Sostenuto
	67	✻ 1	✻ 1	Sourdine
	84	✻ 1	✻ 3	Commande de portamento
	91	✻ 1	✻ 3 (reverb)	Intensité d'effet 1
	93	✻ 1	✻ 3 (chorus)	Intensité d'effet 3
	98, 99	○ ✻ 4	✻ 1	LSB, MSB de NRPN
	100, 101	✻ 1	✻ 1	LSB, MSB de RPN
	120	✻ 1	○	All sounds off
	121	○	○	Initialisation des commandes
Changement de programme		○ (0 –127)	✻ 1	
	N° réels	✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻	0 – 127	
Système exclusif		○	✻ 1	
Système commun	Position ds le morceau	×	×	
	Sélection du morceau	×	×	
	Accord	×	×	
Système en temps réel	Horloge	×	×	
	Commandes	×	×	
Messages auxiliaires	Local ON / OFF	×	✻ 1	
	All Notes OFF	○	○ (123 –125)	
	Active sensing	○	○	
	Ré-initialisation	×	×	

Notes

✻ 1 Sélectionnable ○ ou ×.

✻ 2 Reconnu avec m = 1 même si m≠1.

✻ 3 Sélectionnable ○ ou × uniquement par le commutateur général de réception des changements de commande.

✻ 4 Les données d'édition sont transmises, seul le son change.

Mode 1 : OMNI ON, POLY — Mode 2 : OMNI ON, MONO — ○ : OUI

Mode 3 : OMNI OFF, POLY — Mode 4 : OMNI OFF, MONO — x : NON

■ Comment lire un tableau d'équipement MIDI

O : Les données MIDI peuvent être transmises ou reçues
X : Les données MIDI ne peuvent pas être transmises ou reçues

● Canal de base

Le canal MIDI pour la transmission (ou la réception) des données MIDI peut être choisi dans cette plage de valeur. Le réglage du canal MIDI reste en mémoire même après extinction de l'appareil.

● Mode

Les claviers les plus récents utilisent le mode 3 (omni off, poly).

Réception: les données MIDI sont reçues uniquement sur les canaux spécifiés, et sont jouées de façon polyphonique.
Transmission: toutes les données MIDI sont transmises sur le canal MIDI spécifié.

* L'appellation "Mode" se réfère aux messages de mode MIDI.

● Numéro de note

C'est la plage des numéros de note qui peuvent être transmis (ou reçus). La note n° 60 est le do médian (do4).

● Dynamique

C'est la plage de dynamique qui peut être transmise (ou reçue) avec les messages de Note On et Note Off.

● Aftertouch

Polyphonique: aftertouch polyphonique
Canal: aftertouch par canal

● Pitch Bend

Le réglage de plage d'action du pitch bend de chaque son détermine le changement de hauteur pouvant être occasionné par les messages de pitch bend. Avec un réglage de 0, les messages de pitch bend sont ignorés.

● Changement de commande

Indique les numéros de commande qui peuvent être transmis (ou reçus), et ce qu'ils commandent. Pour plus de détails, référez-vous à l'équipement MIDI.

● Changement de programme

Les numéros de programme du tableau indiquent les données réelles (inférieurs d'une unité aux numéros de sons).

● Système exclusif

La réception des messages exclusifs peut être mise en ou hors fonction.

● Système commun/système en temps réel

Ces messages MIDI sont utilisés pour synchroniser les séquenceurs et les boîtes à rythmes. Le JV–30 n'utilise pas ces messages.

● Messages auxiliaires

Ces messages sont principalement destinés à surveiller le bon fonctionnement du système MIDI, comme l'Active Sensing (qui contrôle si le câble MIDI fonctionne bien) et les messages All Notes Off (qui interrompent toutes les notes).

INDEX THEMATIQUE

Quand vous désirez connaître un nom

* Quand vous désirez connaître le nom et la fonction d'un bouton ou d'un curseur ..... Description externe (p. 6)
* Quand vous désirez connaître le nom et l'utilisation d'une prise (point d'insertion) en face arrière ..... Faire les connexions (p.8)

Reproduction des sonorités

* Quand vous désirez changer de sonorités ..... Ecoute des sons (p.12)
* Quand vous désirez faire jouer une variation ..... Ecoute des sons(p.12)
* Quand vous désirez sélectionner un ensemble rythmique ou en changer ..... Jeu des ensembles rythmiques (p.14)
* Quand vous désirez changer de Partie ..... Changement de Partie (p.15)

Ajout d'effets

* Quand vous désirez ajouter espace et profondeur à un son ..... Fat/Octave (p.16)
* Quand vous désirez mettre en/hors service le chorus ..... Effets (p.18)
* Quand vous désirez mettre en/hors service la reverb ..... Effets (p.18)
* Quand vous désirez transposer ..... Transposition (p.18), Décalage de hauteur (p.23)
* Quand vous désirez changer de tonalité sans changer de doigté au clavier ..... Transposition (p.18), Décalage de hauteur (p.23)
* Quand vous désirez ne faire jouer qu'une seule note à la fois ..... Solo (p.19)
* Quand vous désirez une transition progressive d'une note à la suivante ..... Portamento (p.19)
* Quand vous désirez savoir comment utiliser le levier bender/modulation ..... Levier bender/modulation (p.19)

Faire les réglages

* Quand vous désirez régler le volume général ..... Level (p.20)
* Quand vous désirez régler individuellement le volume pour chaque partie ..... Level (p.20)
* Quand vous désirez accorder le JV-30 avec un appareil externe ..... Tune (p.20)
* Quand vous désirez régler la balance de sorite gauche/droite individuellement pour chaque Partie ..... Pan (p.22)
* Quand vous désirez changer de type de chorus ..... Chorus type (p.21)
* Quand vous désirez régler l'intensité générale de l'effet chorus ..... Chorus level (p.21)
* Quand vous désirez régler individuellement l'intensité de l'effet chorus pour une Partie ..... Chorus Depth (p.22)
* Quand vous désirez changer de type de reverb ..... Reverb type (p.21)
* Quand vous désirez régler l'intensité générale de la reverb ..... Reverb level (p.21)
* Quand vous désirez régler individuellement l'intensité de l'effet reverb pour une Partie ..... Reverb depth (p.23)
* Quand vous désirez régler l'intensité de l'effet obtenu avec le bender ..... Bend range (p.23), Mode depth (p.23)
* Quand vous désirez que le volume du son varie en fonction de votre dynamique de jeu ..... Velo depth (p.23), Velo offset (p.23)
* Quand vous désirez éviter la disparition de notes importantes quand vous demandez beaucoup de notes simultanément ..... Voice reserve (p.23)

Utilisation de deux sons en même temps

* Quand vous désirez superposer deux sons ..... Dual (p.16)
* Quand vous désirez diviser le clavier ..... Split (p.16)
* Quand vous désirez changer le point de division du clavier ..... Réglage du point de split (p.17)

Changement d'une sonorité d'origine

* Quand vous désirez ajouter une vibration au son ..... Vibrato (p.24)
* Quand vous désirez durcir ou adoucir le son ..... Filtre (p.25)
* Quand vous désirez rendre le son plus brillant ou plus feutré ..... Filtre (p.25)
* Quand vous désirez une réponse rapide ou une montée lente après l'enfoncement d'une touche ..... Attack time (p.25)
* Quand vous désirez faire tenir une note aussi longtemps que vous tenez la touche enfoncée ..... Decay time (p.25)
* Quand vous désirez que la note disparaisse immédiatement après avoir enfoncé la touche ..... Decay time (p.25)
* Pour choisir si la note doit durer ou stopper immédiatement après avoir relâché la touche ..... Release time (p.25)

Changement d'une sonorité de percussion d'origine

* Quand vous désirez monter ou descendre le son ..... Pitch (p.27)
* Quand vous désirez régler le volume ..... Level (p.27)
* Quand vous désirez changer la balance gauche/droite ..... Pan (p.27)
* Quand vous désirez ajouter de l'espace au son ..... Reverb (p.27)

Stockage

* Quand vous désirez stocker une sonorité éditée (sonorité ou ensemble rythmique) ..... Stockage des sons édités (p.25), Stockage des ensembles rythmiques édités (p.27)
* Quand vous désirez stocker tous les réglages du JV-30 ..... Performance (P.28)

A propos du MIDI

* Quand vous désirez connecter les câbles MIDI ..... Utilisation du MIDI 1 (p.30)
* Quand vous désirez savoir comment sont traités les messages MIDI ..... Utilisation du MIDI 2 (p.32)
* Quand vous désirez savoir quels messages MIDI sont réellement transmis par le JV-30 ..... Messages MIDI transmis (p. 47)
* Quand vous désirez changer volume/panoramique dans les données de morceau ..... Fonctions de commandes MIDI (p.38)
* Quand vous désirez déterminer certains numéros de changement de commande et changer leur valeur ..... Fonctions de commande MIDI (p.38)

Autres

* Quand vous désirez connaître les réglages d'usine par défaut ..... Rappel des réglages d'origine (p.39)
* Quand vous désirez faire les réglages GS ..... Rappel des réglages d'origine (p.39)
* Quand vous désirez connaître la priorité d'une Partie ..... Ordre de priorité des Parties (p.37)
* Quand vous désirez connaître le nombre maximum de notes simultanément permises ..... Polyphonie maximale (p.37)
* Je ne comprends pas les conventions employées dans ce manuel ..... Conventions employées dans ce manuel (p.4)

INDEX

[A]

Accord 20
Adaptateur secteur 9
Adaptateur secteur (prise pour) 9
Aftertouch (commutateur de réception d') 35
Aftertouch (messages d') 33
Aftertouch par canal 33
Aftertouch polyphonique 33
Attaque (durée d') 25
Auto-démonstrations 10

[B]

Banque 12
Bender (plage d'action du) 23
Bend range 23
Bulk Dump (MASTER) 40
Bulk Dump (PART) 40

[C]

Canal de réception 35
Canal de transmission 34
Carte mémoire 41
Changement de commande (messages de) 33
Changement de commande 0 48
Changement de programme 48
Changement de programme (message de) 33
Changement de son (commutateur de réception de) 34
Chorus (niveau d'envoi d'une Partie) 22
Chorus (niveau de retour) 21
Chorus (type) 21
Chorus On/Off 18
Chute 25
CM-64/32L 39
Commande 23
Commande (numéros de) 38
Commutateur d'alimentation 9
Connexion en étoile 31
Connexion en série 31
Crochet 9

[D]

Décalage des touches 23
Decay 25
Delay 21
Drum Tone Dump 40
Dual 16
Dynamique (décalage de la sensibilité à la) 23
Dynamique (sensibilité à la) 23

[E]

Ecouteurs (prise pour) 9
Ecriture (procédure d') 25, 27
Effets 18
Ensembles rythmiques 14
Enveloppe 25
Esclave 30
Expression 38

[F]

Fat 16
Filtre 25
Fréquence de coupure 25

[G]

GS (format) 39, 44
GS (symbole) 44
GS reset (commutateur de réception de) 34

[H]

Hauteur (ensembles rythmiques) 27

[L]

Levier bender/modulation 19
Local 35

[M]

Maître 30
MASTER (général) 20
Messages d'erreur 46
Messages de pitch bend 32
Messages de système 33
Messages exclusifs 33
Messages exclusifs (commutateur de réception de) 35
Messages par canal 32
MIDI 30
MIDI (câbles) 8
MIDI (canaux) 32
MIDI (dispatch) 31
MIDI (équipement) 61

MIDI (fonctions de commande) 38
MIDI (messages) 32
MIDI (mode de commande) 47
MIDI (prises) 9
MIDI (tableau d'équipement) 33, 72
Mode de clavier 16
Modulation (intensité) 23
Module de sons 30
MT–32 (arrangement de type) 39
Multi-timbral 36

[N]

Niveau (d'une Partie) 22
Niveau (ensembles rythmiques) 27
Niveau (général) 20
Note (message de) 32
Note (numéro de) 32
Note Off 32
Note On 32
NRPN 47
NUMBER (boutons) 12
Numéro d'identification de l'unité 35
Numéro de programme 49
Numéro de son 48

[O]

Octave 16
One-Way (méthode) 30
OUTPUT (prises) 9

[P]

Panoramique (commande MIDI) 38
Panoramique (d'une Partie) 22
Panoramique (ensembles rythmiques) 27
Parties 15
PEDAL HOLD (prise) 9
Pédale commutateur 8
Performances 28
Performance Dump (commutateur) 35
PHONES (prise) 9
Polyphonie maximale 23, 37
Portamento 19
Portamento (durée de) 19

[R]

Relâchement (durée de) 25
Release Time 25
Réserve de voix 23
Résonance 25
Retard 21
Reverb (intensité pour les ensembles rythmiques) 27
Reverb (niveau d'envoi d'une Partie) 23
Reverb (niveau général) 21
Reverb (type) 21
Reverb On/Off 18
ROM Play 10

[S]

Séquenceur 30
Séquenceur (logiciel sur ordinateur) 30
Soft Thru 36
Solo 19
Sons de base 12, 48
Sons pré-programmés 12
Sons secondaires 48
Sons utilisateur 12
Split 17
Split (point de) 17

[T]

Tone Dump 40
Transposition 18
Tune 20

[U]

Uni-directionnelle (méthode) 30

[V]

Variation 13, 48
Variation (numéro de) 48
Vibrato 24
Vibrato (intensité du) 24
Vibrato (retard du) 24
Vibrato (vitesse du) 24
Voice reserve 23
Volume 9

[W]

Write (procédure) 25, 27

CARACTERISTIQUES

JV–30: Synthétiseur multi-timbral à 16 Parties répondant au format GS

Clavier
61 touches (avec dynamique)

Nombre de Parties
16 (dont deux peuvent servir de Parties rythmiques)

Polyphone maximale
24 voix

Effets
Reverb/Delay
Chorus

Mémoire interne

Sons	pré-programmés	:	189
	utilisateur	:	128
Ensembles rythmiques			
	pré-programmés	:	9
	utilisateur	:	9
Ensemble MT–32 :			
	Sons	:	128
	ensemble rythm.	:	1
Performances		:	8

Affichage
16 caractères, 2 lignes

Prises
Prises de sortie (L, R)
Prise pour écouteurs
Prise pour pédale de sustain
Prises MIDI (IN, OUT, THRU)

Dimensions
978 (L) x 279 (P) x 84 (H) mm

Poids
6,6 kg

Alimentation électrique
650 mA (9V CC)

Accessoires
Adaptateur secteur
ACI–120 (120 V)
ACI–220 (220 V)
ACB–240A, ACB–240E (240V)
Mode d'emploi
Câble de connexion (PJ–1M)

Options

Pédale commutateur	DP–2/6, FS–5U (BOSS)
Stand pour clavier	KS–8
Sac de transport	CB–10
Ecouteurs stéréo	RH–20/80/120
Câble MIDI/SYNC	MSC–07/15/25/50/100
Ampli de contrôle	MA–12 (BOSS)

Pour le Canada

Classe B **Avis**

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

Information

● Si vous nécessitez l'aide d'un service de maintenance, appelez votre centre Roland le plus proche ou le distributeur officiel Roland pour votre pays, d'après la liste ci-dessous.

U. S. A.

Roland Corp US
7200 Dominion Circle
Los Angeles. CA 90040- 3647
U S.A.
☎ (213) 685 - 5141

CANADA

Roland Canada Music Ltd
(Head Office)
5480 Parkwood
Richmond B C. V6V 2M4
CANADA
☎ (604) 270 - 6626

Roland Canada Music Ltd
9425 Transcanadienne
Service Rd N.
St Laurent, Quebec H4S 1V3
CANADA
☎ (514) 335 - 2009

Roland Canada Music Ltd
346 Watline Avenue.
Mississauga. Ontario L4Z 1X2
CANADA
☎ (416) 890 - 6488

AUSTRALIE

Roland Corporation
(Australia) Pty. Ltd
(Head Office)
38 Campbell Avenue
Dee Why West NSW 2099
AUSTRALIA
☎ (02) 982 - 8266

Roland Corporation
(Australia) Pty. Ltd
(Melbourne Office)
50 Garden Street
South Yarra. Victoria 3141
AUSTRALIA
☎ (03) 241 - 1254

NOUVELLE ZELANDE

Roland Corporation (NZ) Ltd
97 Mt. Eden Road. Mt. Eden.
Auckland 3
NEW ZEALAND
☎ (09) 398 - 715

ROYAUME UNI

Roland (UK) Ltd
Rye Close
Ancells Business Park
Fleet
Hampshire GU13 8UY
UNITED KINGDOM
☎ 0252 - 816181

ALLEMAGNE

Roland Elektronische
Musikinstrumente
Handelsgesellschaft mbH
Oststrasse 96,
2000 Norderstedt
DEUTSCHLAND
☎ 040/52 60 090

BELGIQUE/HOLLANDE/ LUXEMBOURG

Roland Benelux N V
Houtstraat 1
B - 2431 Oevel - Westerlo
BELGIQUE
☎ (0032) 14 - 575811

DANEMARK

Roland Scandinavia as
Langebrogade 6
Box 1937
DK - 1023 Copenhagen K
DENMARK
☎ 31-95 31 11

SUEDE

Roland Scandinavia as
DanvikCenter 28 A. 2 tr.
S - 131 30 Nacka.
SWEDEN
☎ 08 - 702 00 20

NORVEGE

Roland Scandinavia
Avd Norge
Lilleakerveien 2
Postboks 95 Lilleaker
N - 0216 Oslo 2
NORWAY
☎ 02 - 73 00 74

FINLANDE

Fazer Musik Inc
Länsituulentie
POB 169
SF - 02101 Espoo
FINLAND
☎ 0-43 50 11

ITALIE

Roland Italy S. P. A
Viale delle Industrie 8
20020 ARESE MILANO
ITALIA
☎ 02 - 93581311

ESPAGNE

Roland Electronics
de España S A.
Bolivia 239
08020 Barcelona
ESPANA
☎ 93 - 308 - 1000

SUISSE

Musitronic AG
Gerberstrasse 5. CH - 4410
Liestal
SUISSE
☎ 061/921 16 15

Roland CK (Switzerland) AG
Hauptstrasse 21/Postfach
CH - 4456 Tenniken
SUISSE
☎ 061/98 60 55
Réparations par Musitronic AG

FRANCE

Musikengro
ZAC de Rosarge Les Echets
01700 Miribel
FRANCE
☎ 72 26 50 60

Musikengro
(Bureau de Paris)
Centre Région Parisienne
19-23 rue Léon Geffroy Bât. E
94408 Vitry s/Seine CEDEX
FRANCE
☎ (1) 46 80 86 62

AUTRICHE

E. Dematte &Co.
Neu - Rum Siemens - Strasse 4
A - 6021 Innsbruck Box 591
OSTERREICH
☎ (0512) 63 451

GRECE

V. Dimitriadis & Co. Ltd.
2 Phidiou Str. GR 106 78
Athens
GREECE
☎ 1-3620130

PORTUGAL

Casa Caius Instrumentos
Musicais Lda.
Rua de Santa Catarina 131
Porto
PORTUGAL
☎ 02 - 38 44 56

HONGRIE

Intermusica Ltd.
Warehouse Area "DEPO"
Budapest. P.O. Box 3.
2045 Torokbalint
HUNGARIA
☎ (1) 1868905

ISRAEL

D J A. International Ltd.
25 Pinsker St.
Tel Aviv
ISRAEL.
☎ 03 - 283015

BRESIL

FORESIGHT Corporation
R. Alvarenga 591
CEP - 05509 Sao Paulo
BRAZIL
FAX : (011) 210 - 0286

HONG KONG

Tom Lee Music Co. Ltd
Service Division
22 - 32 Pun Shan Street.
Tsuen Wan.
New Territories.
HONG KONG
☎ 415 - 0911

SINGAPOUR

Swee Lee Company
Bras Basah Complex #03 - 23
Singapore 0178
SINGAPORE
☎ 3367886

THAILANDE

Theera Music Co. Ltd.
330 Verng Nakorn Kasem. Soi 2
Bangkok 10100
THAILAND
☎ 2248821

MALAISIE

Syarikat Bentley
N° 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur
MALAYSIA
☎ 2421288

INDONESIE

PT Galestra Inti
Kompleks Perkantoran
Duta merlin Blok C/59
Jl Gajah mada N° 3 - 5
Jakarta 10130
INDONESIA
☎ (021) 354604. 354606

TURQUIE

Barkat Sanayl ve Ticaret
Siraselviler Cad 86/6 Taksim
Istanbul
TURKEY
☎ 149 93 24

CHYPRE

Radex Sound Equipment Ltd
17 Panteli Katelari Str
P.O. Box 2046. Nicosia
CYPRUS
☎ 453226. 466423

Roland

Imprimerie DUGAS et C^ie 69006 LYON

26045949F '92-1-D3-11NiTHiER