JV-80

Mode d'emploi

Introduction

Merci d'avoir choisi le synthétiseur multi-timbral JV–80 Roland. Pour tirer pleinement parti des fonctions du JV–80, ainsi que pour vous assurer une utilisation de longue durée sans problèmes, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi.

Copyright © 1991 par ROLAND CORPORATION
Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite sous aucune forme sans la permission de ROLAND CORPORATION.

COMMENT UTILISER CE MODE D'EMPLOI

Ce mode d'emploi comprend les sections suivantes qui décrivent les modes du JV-80. Bien que nous vous recommandions de prendre le temps de lire ce mode d'emploi dans sa totalité au moins une fois, ceux qui possèdent déjà une bonne connaissance des synthétiseurs peuvent lire les sections désirées au fur et à mesure de leurs besoins.

Section 1 : Configuration et jeu du JV–80

Cette section couvre la préparation avant le jeu, les procédures d'auto-démonstration, la connexion à des appareils externes et l'essai des différents sons du JV–80.

Section 2 : Survol

Cette section couvre la structure des sources sonores du JV–80 ainsi que les Patches et les Performances qui sont les unités de son.

Section 3 : Jeu (Play)

Cette section couvre les procédures d'utilisation du JV–80 en mode de jeu (Play pour Performance et Patch) et décrit les fonctions des paramètres relatifs à ce mode.

Section 4 : Edition (Edit)

Cette section couvre les procédures des modes d'édition (Edit pour Patch/Performance/Sonorité rythmique) et décrit les fonctions des paramètres relatifs à ces modes.

Section 5 : Commandes

Cette section couvre les procédures et fonctions du mode d'écriture (Write), qui comprennent le stockage des données éditées et l'organisation des données.

Section 6 : Référence

Cette section comprend une liste des messages d'erreur, une liste des programmes de son et l'équipement MIDI. Vous trouverez aussi un index des procédures et un index général qui vous aideront à exploiter ce mode d'emploi. En utilisant l'index des procédures, vous pouvez rapidement trouver les pages qui contiennent des informations sur les procédures et fonctions que vous désirez voir explicitées.

- Les explications contenues dans les pages auxquelles vous vous référez ont été rendues aussi claires que possibles. De nombreuses fonctions et procédures du JV–80 étant assez similaires, vous pouvez trouver certaines répétitions ou communautés d'informations dans les différentes sections.
- Dans les sections Play et Edit, des exemples d'emploi concrets sont donnés avant l'explication des paramètres d'une fonction et leur méthode de fonctionnement et de réglage (une étoile ★ identifie les exemples). Les applications sonores résultant de l'emploi des paramètres (et les utilisations efficaces de ces derniers) sont données au début de chaque section Patch/Performance dans la section Play et au début de chaque article de Patch/Performance dans la section Edit. En suivant ces explications, vous comprendrez les fonctions de base de chaque paramètre.

■ Indications de façade

Les boutons et commutateurs servant lors des procédures sont identifiés dans ce mode d'emploi comme ils le sont en façade de l'appareil grâce à la sérigraphie située sur (ou sous) chaque bouton.

[Exemple]

Bouton Chorus	→	[CHORUS]
Bouton Tone Switch	→	[TONE SWITCH]
Boutons curseur	→	[◄]/[►]

Le nom des paramètres sont représentés comme **Mode** ou **ChoRate**. Puisqu'ils ont habituellement des abréviations, ces noms sont écrits en entier à côté: par exemple, "key mode" et "chorus rate". Ensuite, la plage de réglage du paramètre est donnée: par exemple, 0 – 127 pour une variable continue ou -100/-50/0/50/100 pour un paramètre se réglant par paliers.

■ Afficheur

Les différentes fonctions de l'instrument sont visualisées sur l'afficheur. Veuillez garder à l'esprit que de légères différences peuvent être observées entre les données (telles que par exemple les noms de programmes) programmées en usine pour votre instrument et celles représentées dans ce mode d'emploi.

SOMMAIRE

■ DESCRIPTION EXTERNE 7
■ Concepts principaux du JV–80 9
■ REMARQUES IMPORTANTES 10

SECTION 1 Configuration et jeu du JV–80

1. CONNEXION DU JV–80 A UN EQUIPEMENT EXTERNE 12

2. MISE SOUS TENSION 13
■ Réglage du contraste de l'afficheur 14

3. ECOUTE DES AUTO-DEMONSTRATIONS 15

4. LES SONS DU JV–80 17
■ Essayez les possibilités d'expression en temps réel 18
■ Commutateurs 19

SECTION 2 Survol

1. MODES 22

2. DEUX TYPES D'ELEMENTS SONORES (PATCH ET PERFORMANCE) 23
■ Patches et Tones 23
■ Performances et Patches 24

3. SOURCE SONORE ET COMMANDES 25

4. ORGANISATION DE LA SOURCE SONORE 27
■ Source sonore interne 27

SECTION 3 Jeu (Play)

1. EMPLOI DES PATCHES 30
■ Qu'est-ce que le mode de jeu de Patch (Patch Play)? 30
■ Paramètres accessibles en temps réel 31
■ Fonctionnement 33
● Sélection du mode de jeu de Patch 33
● Changer de Patch 33
● Sélectionner et régler les paramètres de Patch avec les boutons dédiés 34
■ Explication des paramètres 36
[LEVEL] 36
[PAN] 39
[COARSE TUNE] 41
[FINE TUNE] 43
[CUTOFF] 44
[RESONANCE] 46
Les paramètres appelés par les boutons [ATTACK] / [RELEASE] 47

2. EMPLOI D'UNE PERFORMANCE 51
■ Qu'est-ce que le mode de jeu de Performance? 51
■ Paramètres modifiables en temps réel 52
■ Fonctionnement 56
● Sélection du mode de jeu de Performance 56
● Changer de Performance 56
● Sélectionner et régler les paramètres de Performance avec les boutons dédiés 57
● Comment utiliser [PART SWITCH] 58
■ Explications des paramètres 59
● Paramètres de Partie 59
[LEVEL] 59
[PAN] 59
[COARSE TUNE] 59
[FINE TUNE] 59
● Paramètres de zone de transmission 62
[TX VOLUME] 62
[TX PAN] 62
[TX TRANS] 63
● Paramètres de zone interne 66
[INT TRANS] 66

3. AUTRES PROCEDURES DE JEU 68
■ Procédure 68
■ Explication des paramètres 69
[EFFECT] 69
Changement de programme 69
● Fonction panique 71

4. PARAMETRES COMMUNS DE SYSTEME 72
■ Procédure 72
■ Explication des paramètres 73
[TUNE] 73
[CONTROL] 73
[MIDI] 75

SECTION 4 Edition (EDIT)

1. EDITION DE PATCH (PATCH EDIT) 78
■ Qu'est-ce que le mode d'édition de Patch? 78
■ Comment éditer en procédure d'édition de Patch 80
● Utilisation de [TONE SELECT] 81
● Sélection des paramètres avec les boutons dédiés 81
■ Explication des paramètres 83
● Paramètres sélectionnés par [COMMON] 83
● Paramètres sélectionnés par [EFFECT] 85
● Paramètres sélectionnés par [CONTROL] 90
● Paramètres sélectionnés par [WAVE/LFO] 95
● Paramètres sélectionnés par [PITCH] 101
● Paramètres sélectionnés par [TVF] 105
● Paramètres sélectionnés par [TVA] 110

2. EDITION DE PERFORMANCE (PERFORMANCE EDIT) 115

- Qu'est-ce que le mode d'édition de Performance? ... 115
- Comment éditer une Performance 117
  - Utilisation de [PART SWITCH] 118
- Explication des paramètres 120

Paramètres communs de Performance 120
Paramètres sélectionnés par [COMMON] 120
Paramètres sélectionnés par [EFFECT] 122

Paramètres de zone de transmission 124
Paramètres sélectionnés par [TX ZONE] 126

Paramètres de zone interne 130
Paramètres sélectionnés par [INT ZONE] 131

Paramètres de Partie 134
Paramètres sélectionnés par [PART] 136

3. MODE D'EDITION RYTHMIQUE 139

- Qu'est-ce qu'un programme de sons rythmiques ? ... 139
- Edition de Tone rythmique 139
- Explication des paramètres 141
  - Paramètres sélectionnés par [EFFECT] 141
  - Paramètres sélectionnés par [CONTROL] 143
  - Paramètres sélectionnés par [WAVE/LFO] 144
  - Paramètres sélectionnés par [PITCH] 145
  - Paramètres sélectionnés par [TVF] 147
  - Paramètres sélectionnés par [TVA] 150

SECTION 5 COMMANDES

MODE D'ECRITURE (WRITE) 154

- Procédure 154
  - Ecriture (Write) 155
  - Copie (Copy) 157
  - Initialisation (Initialize) 160
  - Carte (Card) 161
  - Transfert global (Bulk) 164
  - Protection (Protect) 166

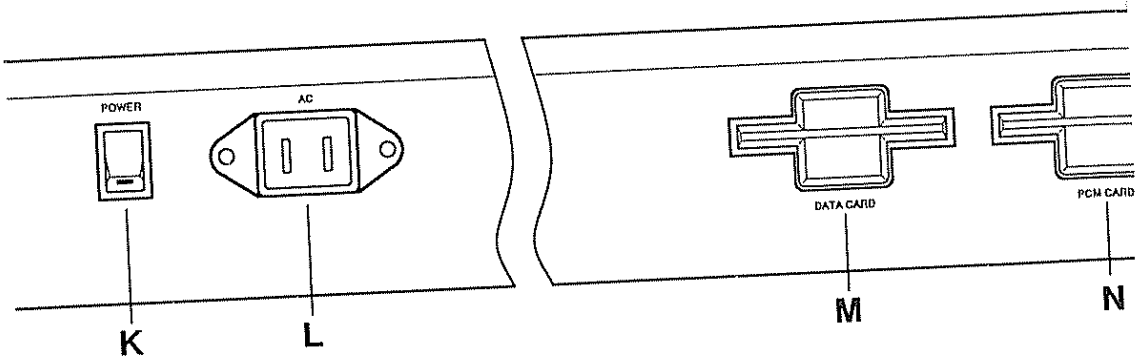
SECTION 6 REFERENCE

1. Messages d'erreur 168
2. MAUVAIS FONCTIONNEMENTS 170
3. LISTE DES FORMES D'ONDE 174
4. DONNEES APRES INITIALISATION 175
5. REGLAGES D'USINE 180
6. TABLEAUX VIERGES 184
7. EXEMPLES D'EMPLOI DU JV–80 189

Messages exclusifs Roland 197
Equipement MIDI 199
Tableau d'équipement MIDI 207

Source sonore multi-timbrale 209
Caractéristiques principales 210
Index des fonctions et procédures 219

Face arrière



K

Commutateur d'alimentation

Ce commutateur permet la mise sous/hors tension

L

Prise pour câble d'alimentation

Le cordon d'alimention se connecte ici

M

Fente pour carte DATA

Insérez ici les cartes DATA optionnelles (M–256E)

N

Fente pour carte PCM

Insérez ici les cartes PCM optionnelles spécifiques du JV–80

REMARQUES IMPORTANTES

En plus des précautions décrites en page 2, veuillez lire et suivre les conseils suivants:

[Alimentation]

- Lors de toute connexion avec d'autres appareils, éteignez d'abord tous vos instruments; cela permettra de prévenir dommages et mauvais fonctionnements
- N'utilisez pas pour cet appareil le même circuit d'alimentation que celui déjà employé pour tout appareil générant des parasites, tel qu'un moteur ou un système variateur de lumière
- Si l'appareil doit rester inutilisé durant une longue période de temps, débranchez le cordon d'alimentation.

[Emplacement]

- Cet appareil peut interférer avec la réception de radio ou de télévision. N'utilisez pas cet appareil à proximité de tels récepteurs.

[Maintenance]

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

[Précautions additionnelles]

- Protégez l'appareil des chocs violents.
- Ne laissez aucun objet ou liquide d'aucune sorte pénétrer dans l'appareil. Si cela survenait malgré tout, cessez toute utilisation immédiatement. Contactez un service de maintenance qualifié dès que possible.
- Ne heurtez jamais l'afficheur, ne lui appliquez aucune forte pression.
- Une petite quantité de chaleur émanera de l'appareil et cela doit être considéré comme normal.
- Avant d'utiliser l'appareil dans un pays étranger, contactez un service de maintenance qualifié.

[Conservation de la mémoire]

- L'instrument contient une pile qui protège le contenu de la mémoire quand l'instrument est éteint. La durée de vie de cette pile est estimée à cinq ans ou plus. Toutefois, pour éviter la perte accidentelle des données de la mémoire, il est fortement recommandé de changer cette pile tous les 5 ans.
  Sachez que la durée de vie réelle de la pile dépendra de son environnement physique (particulièrement de la température). Quand il est temps de changer la pile, contactez un service de maintenance qualifié.
- La pile agit aussi bien durant le fonctionnement normal que quand l'instrument est éteint. Si elle devient trop faible, vous risquez de perdre le contenu de la mémoire. Pour éviter la perte accidentelle des données de la mémoire, remplacez la pile avant qu'elle ne devienne trop faible
- Quand la pile est trop faible, le message suivant apparaît dans l'afficheur: "Internal Battery Low". Veuillez alors changer cette pile dès que possible pour éviter la perte des données de la mémoire.
- Sachez que le contenu de la mémoire peut parfois être perdu: quand l'appareil est envoyé pour réparation ou si par malchance un mauvais fonctionnement survient. Les données importantes doivent être stockées sur une carte DATA ou inscrite sur papier. Durant les réparations, tout le soin nécessaire est apporté à la conservation de vos données. Toutefois, dans certains cas, notamment lorsqu'un circuit concernant la mémoire est hors service, nous regrettons que les données ne puissent pas être recouvrées.

[Carte d'extension]

- Si vous avez la carte d'extension optionnelle, référez-vous à son mode d'emploi pour trouver les instructions concernant son montage et son utilisation.

SECTION 1

Configuration et jeu du JV-80

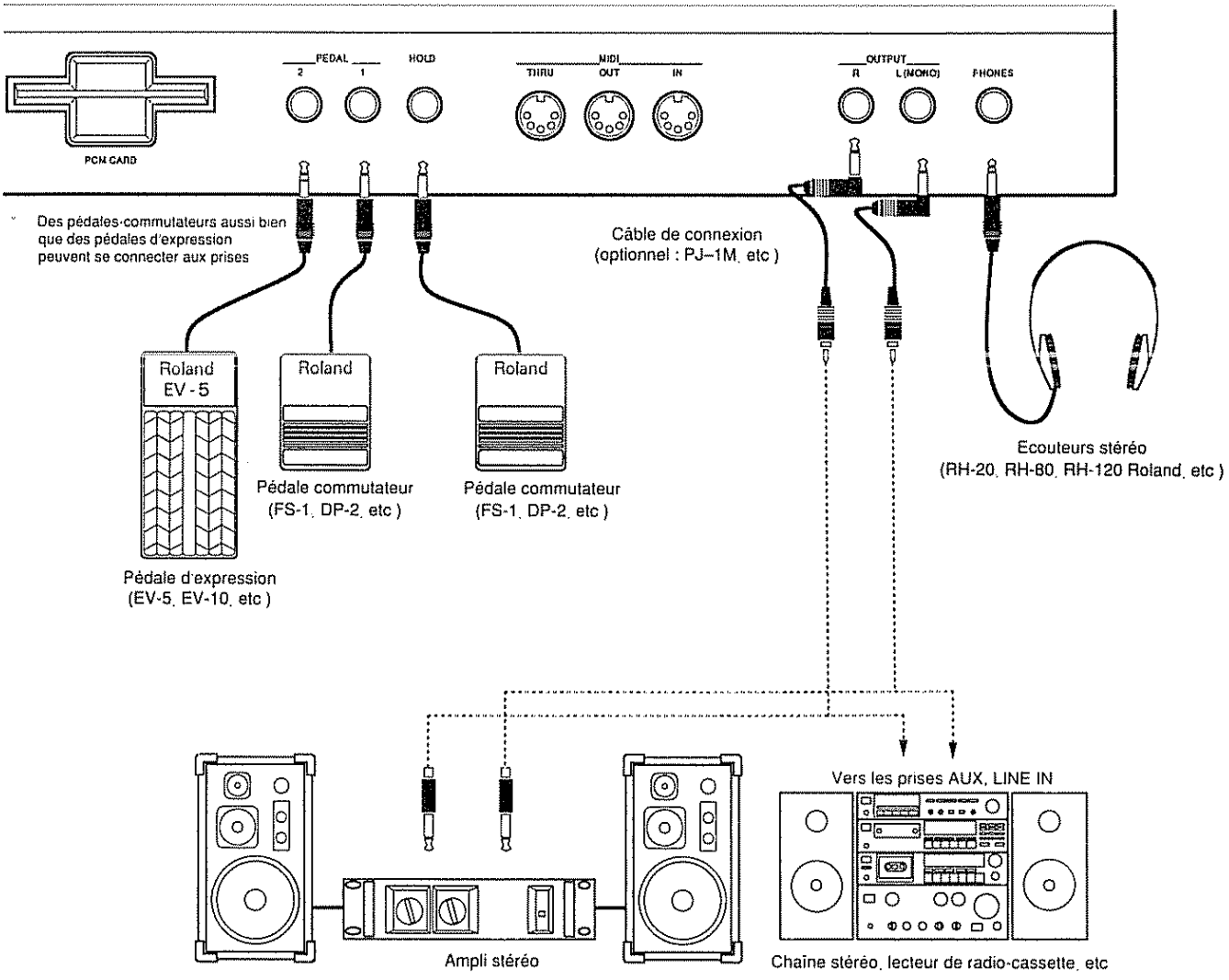
1. CONNEXION DU JV-80 A UN EQUIPEMENT EXTERNE

Puisqu'il n'y a ni amplificateur ni haut-parleurs intégrés au JV-80, il vous faudra un système amplificateur/haut-parleur pour écouter votre instrument. Si vous utilisez des écouteurs, insérez la fiche des écouteurs dans la prise PHONES du JV-80.

Quand vous utilisez une configuration ampli/haut-parleur, veillez bien à ce que le volume de l'amplificateur soit au minimum avant d'alimenter votre système. Cela évitera d'endommager vos haut-parleurs.

Si vous employez le câble optionnel PJ-1M, l'instrument peut être directement relié à une chaîne stéréo en enlevant l'adaptateur jack et en faisant une connexion par les prises cinch (RCA).

Nous vous suggérons d'utiliser les sorties stéréo de cet instrument pour tirer pleinement parti des fonctions du JV-80. Toutefois, s'il vous faut une sortie mono, n'utilisez que la prise L (MONO).



2. MISE SOUS TENSION

Après avoir fait les connexions correctes, mettez vos appareils sous tension en suivant la procédure ci-dessous.

[1] *Avant de mettre sous tension, vérifiez les points suivants:*

- Toutes les connexions sont-elles correctement faites?
- Les commandes de volume de l'amplificateur et des autres appareils sont-elles au minimum?
- La commande de volume du JV–80 est-elle baissée?

[2] *Allumez le JV–80 avec le commutateur situé en face arrière.*

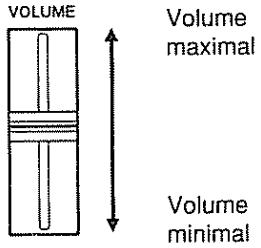
L'affichage suivant apparaît. Le JV–80 a un circuit de protection interne qui interdit toute production de son durant quelques secondes après la mise sous tension.

[Exemple d'affichage]

❖ A la mise sous tension, le JV–80 rappelle le Patch ou la Performance qu'il employait lors de son extinction.

[3] *Mettez sous tension les appareils connectés, tels que l'amplificateur, et réglez le volume.*

[4] *Réglez le volume du son avec la commande de volume général du JV–80.*



❖ Réglez le son avec le niveau du TVA (level, p.36), la résonance (p.46) ou le niveau de partie (p.59) si le son souffre toujours de distorsion après avoir réglé le volume général à l'aide du curseur Volume.

[5] *Pour l'extinction, commencez par éteindre les appareils externes puis éteignez le JV–80.*

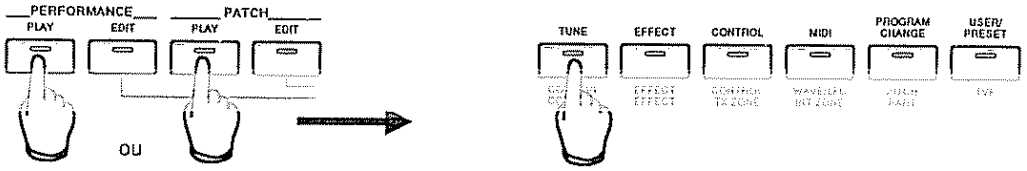
❖ Soyez attentifs à ne pas fixer un niveau de sortie trop élevé quand vous connectez directement le JV–80 à une chaîne Hi-Fi. Les haut-parleurs peuvent être endommagés par un niveau de volume excessif.

Réglage du contraste de l'afficheur

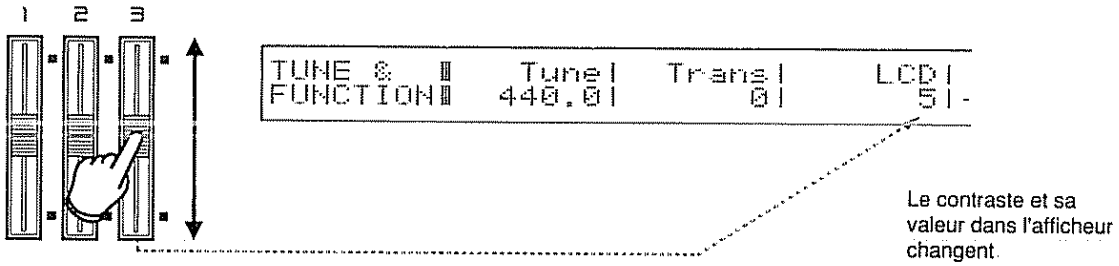
Occasionnellement, les caractères de l'afficheur peuvent être difficilement lisibles, en fonction des conditions d'éclairage et de la position du JV–80. Alors, réglez le contraste de l'afficheur LCD en suivant les étapes ci-dessous.

[1] *Pressez* [PLAY] *PERFORMANCE ou* [PLAY] *PATCH.*
L'indicateur du bouton s'allume.

[2] *Pressez* [TUNE]
L'indicateur du bouton s'allume.



[3] *Réglez le contraste à l'aide du curseur de paramètre n°3.*



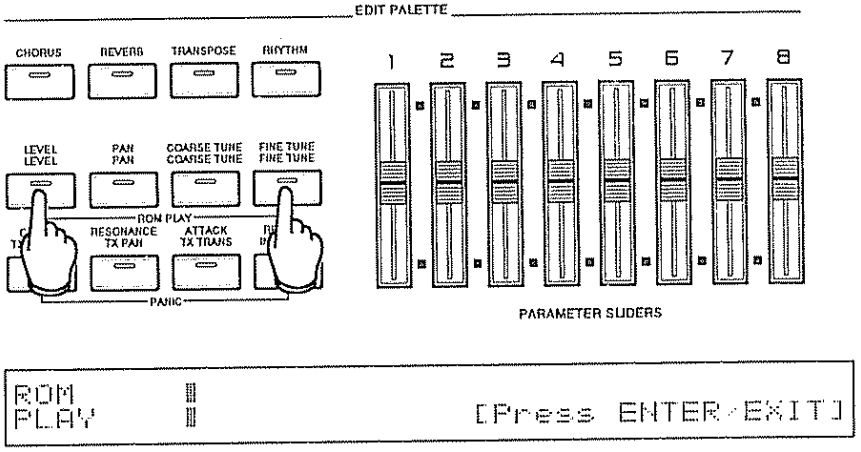
[4] *Pressez* [TUNE] *une fois que vous avez fini de régler le contraste.*
L'indicateur du bouton s'éteint.

❖ Vous pouvez aussi retourner aux modes individuels en pressant les boutons de sélection de mode.

3. ECOUTE DES AUTO-DEMONSTRATIONS

Le JV-80 contient plusieurs morceaux de démonstration qui mettent en valeur les multiples et puissantes fonctions de l'instrument, telles que l'utilisation multi-timbrale et le mode Solo. La fonction ROM Play fait se reproduire automatiquement ces morceaux. Nous vous suggérons de connecter un amplificateur stéréo ou d'écouter ces morceaux avec des écouteurs stéréo pour bénéficier complètement des possibilités du JV-80.

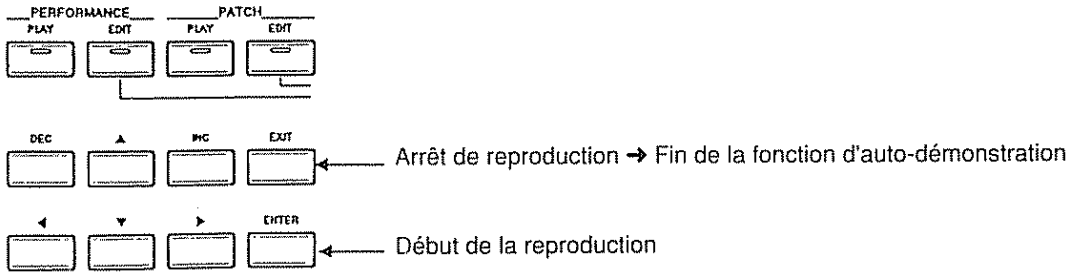
[1] *En tenant enfoncé le bouton* [FINE TUNE] *, pressez le bouton* [LEVEL]. *Cela sélectionne le mode ROM Play pour la reproduction des démonstrations.*



[2] *Pressez* [ENTER] *pour faire commencer la reproduction du premier morceau.*
Réglez le volume de reproduction à l'aide du curseur de volume général. Pressez [EXIT] *pour stopper la reproduction.*

1	**Introduction**	Les morceaux 1 à 5 sont des éléments de pot-pourri qui forment ensemble un unique morceau Musique d'Eric Persing Copyright © 1991, Eric Persing Music
2	**House Sounds**	
3	**Cosmo Space**	
4	**Acoustics**	
5	**Finale!!**	
6	**Perseverance**	
7	**New Listening**	Musique d'Adrian Scott Copyright © 1991, Adrian Scott

[3] *Pressez* [EXIT] *après que la reproduction ait été stoppée. Cela ramène l'instrument au mode de fonctionnement standard.*



- Les touches et boutons autres que ceux décrits ci-dessus ne fonctionneront pas, car toutes les autres fonctions du JV-80 sont temporairement suspendues durant l'auto-démonstration.
- Les notes et autres données musicales de la démonstration ne sont pas émises par la prise MIDI OUT.

LES COMPOSITEURS

Eric Persing

Eric Persing est un des musiciens et programmeurs les plus demandés de Los Angeles. Eric a commencé à travailler pour Roland comme spécialiste de produits, s'occupant d'abord de séminaires et d'assistance, puis a été progressivement intégré dans la conception de sons et de produits. Eric a travaillé avec des artistes tels que Michael Jackson, Chaka Khan, Larry Carlton, Marcus Miller et Bon Jovi. Ses compositions et ses sons peuvent être appréciés dans de nombreux shows télévisés et publicités. Très impliqué dans le domaine de la musique de films, il a travaillé avec des compositeurs de haut niveau comme Michel Colombier, Danny Elfman et Bill Conti.

Adrian Scott

Adrian a tenu les parties claviers et voix du célèbre groupe australien Air Supply. Après avoir poursuivi une carrière solo, il a obtenu la médaille d'argent au World Song Festival de Tokyo en 1984. Comme accompagnateur, il a assisté de nombreux artistes australiens renommés, comme John Farnham et Kylie Minogue. Il réside actuellement à Melbourne et produit des musiques de films et de publicités.

❖ **Attention:**

Tous droits réservés. L'utilisation non autorisée de ces musiques est une violation des lois en vigueur.

Le tableau ci-dessous donne les Patches employés dans chacune des démonstrations.

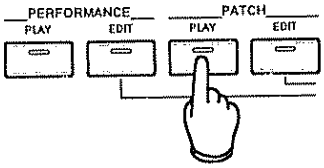
1	Introduction	A11: A.Piano 1	A88: Stereoww Bs	B18: Orch Strings
2	House Sounds	A11: A.Piano 1	A76: House Bass	A86: Rubber Bs 1
		A82: Thumpin Bass		
3	Cosmo Space	B86: Big n Beefy	B83: JP – 8 Pad	B37: GlassVoices
		B88: Analog Seq	B21: Slow Strings	
4	Acoustics	A56: Velo Harmnix	A55: 12 strings	A72: St Fretless
		B21: Slow Strings		
5	Finale!!	B21: Slow Strings	B18: Orch Strings	B22: Velo Strings
6	Perseverance	A83: Pick Bass	A66: Funk Gtr	B36: Pvox Oooze
		A85: Yowza Bass	A25: Dig Rhodes 2	B87: RevCymBend
		A65: Clean Start	B34: Beauty Vox	A24: Dig Rhodes 1
		A37: Wave Bells	A88: Stereoww Bs	B56: AltoLead Sax
		B68: Air Lead	B52: Stab Brass	B87: RevCymBend
7	New Listening	A51: Nylon Gtr 1	A75: Analog Bs 1	B25: Orch Stab 1
		A15: Pop Piano 2	B84: Puff	A64: Pop Strat
		B46: Brass Sect 1	B44: Hatmon Mute2	B57: Alto Sax
		B23: BrightStrngs		

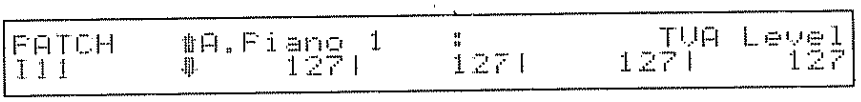
★ Ensemble rythmique : 1 – 6 = ensemble pré-programmé B 7 = ensemble pré-programmé A

4. LES SONS DU JV-80

Quand il sort d'usine, le JV–80 dispose de sons (Patches) pré-programmés. Cette section explique comment sélectionner ces sons.

Commencez par mettre votre instrument sous tension puis pressez [PLAY] PATCH. Vous pouvez maintenant faire jouer l'instrument depuis le clavier





Essayez de jouer et d'écouter les différents sons en changeant les Patches.

Les numéros 1 – 8 inscrits en orange sur les boutons [BANK]/[NUMBER] en façade indiquent la banque et le numéro du Patch. Les Patches numérotés de 11 à 88 peuvent être sélectionnés en utilisant les boutons [BANK] et [NUMBER]. Les numéros (numéro de Patch) et les lettres (nom du Patch) changent dans l'afficheur en fonction des boutons pressés.

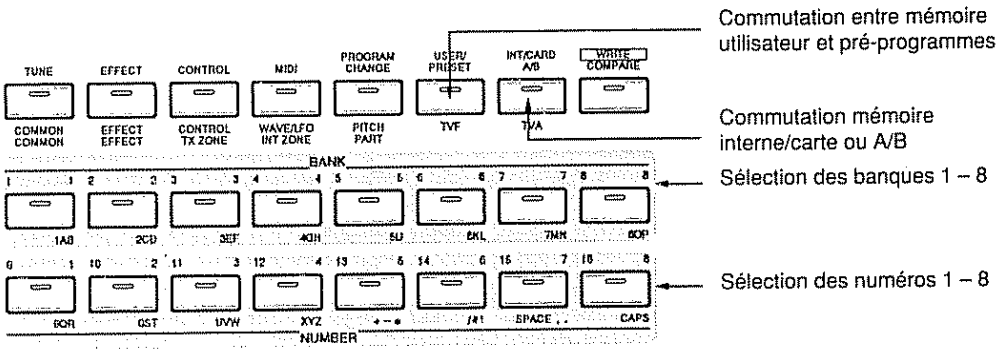
Vous pouvez aussi sélectionner d'autres Patches.

En combinant l'usage de [USER/PRESET] et de [INT/CAR A/B], les Patches suivants peuvent être appelés:

Mémoire utilisateur ➜ *Int 11 – 88*
➜ *Card 11 – 88* (quand une carte DATA optionnelle est employée)
Pré-programmes ➜ *A 11 – 88, B 11 – 88*

Pour essayer différents sons, passez d'un Patch à l'autre en pressant ces boutons.

La mémoire utilisateur, la mémoire interne et les pré-programmes sont décrits en détail dans la section suivante de ce mode d'emploi, "ORGANISATION DE LA SOURCE SONORE", P 27.



Le Patch actuellement sélectionné peut être visualisé dans l'afficheur.

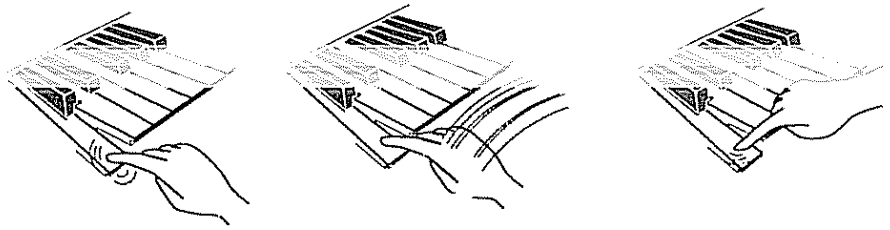
I11–88 ➜ Patches internes (mémoire utilisateur)
C11–88 ➜ Patches sur carte (mémoire utilisateur)
A11–88 ➜ Patches pré-programmés A
B11–88 ➜ Patches pré-programmés B

Essayez les possibilités d'expression en temps réel

Le JV-80 a différentes commandes pour modifier le son pendant que vous jouez. Essayez quelques-unes de ces fonction pendant que vous utilisez le clavier. L'application des effets créés par une même commande peut également être déterminée individuellement pour chaque programme de son.
Ecoutez les différences en changeant de Patch.

Dynamique (Velocity)/Aftertouch

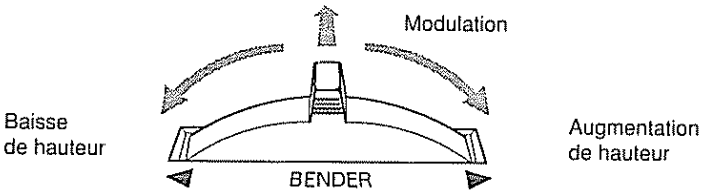
Le volume et le timbre du son changera en fonction de la dynamique d'enfoncement des touches, c'est-à-dire de la force de votre jeu. L'action de presser une touche après l'avoir enfoncée est nommée "aftertouch". La hauteur, le timbre et le volume peuvent être modifiés par l'aftertouch.



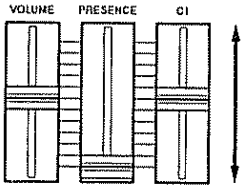
Jeu doux | Jeu fort | Pression après enfoncement

Levier Bender/Modulation

Pendant que vous jouez une note, vous pouvez incliner le levier Bender/Modulation vers la gauche pour faire baisser la hauteur ou vers la droite pour l'augmenter. Ce résultat est appelé effet Pitch Bend. Vous pouvez également pousser le levier vers l'avant pour ajouter un effet de modulation, tel que vibrato ou tremolo, pendant que vous jouez.



Curseur C1



Le volume et le timbre du son peuvent être modifiés en déplaçant ce curseur pendant que vous jouez au clavier. Les fonctions du curseur diffèrent selon les réglages.

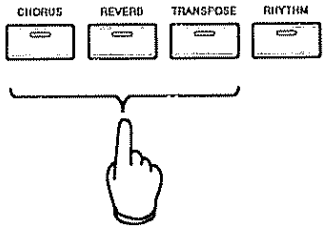
Commande de présence

Elle sert à changer le timbre du son; elle règle la brillance et la clarté. Plus haut est le curseur, plus prononcé est l'effet.

- Une expressivité accrue peut être obtenue par l'emploi d'une pédale commutateur (FS-1 ou DP-2) ou d'une pédale d'expression (EV-5 ou EV-10). En connectant une pédale commutateur à la prise jack HOLD de la face arrière, vous pouvez faire tenir le son (sustain) même après avoir relâché les touches du clavier. En connectant une pédale d'expression à une des prises prévues à cet effet, vous pouvez employer cette pédale pour changer le volume ou le timbre du son.
- *Vous pouvez également changer en temps réel différents aspects du son à l'aide des huit curseurs de paramètre. Voyez la section de jeu (p.34, 57) pour plus de détails.*

Commutateurs

En utilisant les boutons situés en haut à gauche de la façade, vous pouvez aisément mettre en/hors service les effets stéréo internes (chorus et reverb) ainsi que la fonction de transposition.



CHORUS — Ce bouton met en/hors service l'effet chorus.

RESONANCE — Ce bouton met en/hors service l'effet reverb.

TRANSPOSE — Ce bouton met en/hors service la transposition, réglée par le paramètre correspondant (p.73) dans les paramètres communs du système. Il n'y a pas de transposition de hauteur quand le paramètre de transposition commun du système est réglé à 0.

SECTION 2

Survol

1. MODES

Les programmes de son du JV–80 peuvent être appelés et joués de deux façons différentes. Une utilise un Patch, qui est le programme de son de base de l'instrument et l'autre utilise une Performance, qui est la combinaison de sept Patches et d'un ensemble rythmique. Différents modes sont disponibles en fonction du programme sélectionné (Patch ou Performance).

Mode de jeu de Patch (Patch Play) (P.30)

Ce mode produit des sons en appelant un Patch à la fois. A l'aide des huit curseurs ou d'une pédale optionnelle, vous pouvez accomplir en temps réel différents changements de timbre et de volume et même changer de programme en cours de jeu. Ce mode vous permet d'employer le JV–80 comme un synthétiseur "conventionnel".

Mode de jeu de Performance (Performance Play) (P.51)

Une Performance pouvant combiner jusqu'à huit Patches différents, des programmes de son bien plus "gros" et plus riches peuvent être créés. Les Performances peuvent aussi servir à créer des orchestrations en employant chaque Patch pour une partie orchestrale différente. Ce mode vous permet aussi d'apporter mouvement et changements dynamiques à vos morceaux en modifiant les réglages de volume et de panoramique de chaque Patch pendant le jeu.

Mode d'édition de Patch (Patch Edit) (P.78)

Ce mode donne accès aux fonctions de synthèse du son. Dans ce mode, vous pouvez changer les différents éléments qui déterminent le caractère du son et permettent ainsi de créer de nouveaux Patches.

Mode d'édition de Performance (Performance Edit) (P.115)

En combinant sept Patches et un ensemble rythmique, ce mode vous permet de créer une sonorité ou un effet global. Dans ce mode, le JV–80 s'adapte à de nombreuses situations. Il peut servir de clavier durant une interprétation en direct, clavier grâce auquel vous obtiendrez des changements de dynamique du son en fonction de votre jeu et de l'emploi de pédales. Il peut également être configuré comme une source sonore multiple, polyvalente, pour des séquences en home-studio.

Mode d'édition rythmique (Rhythm Edit) (P.139)

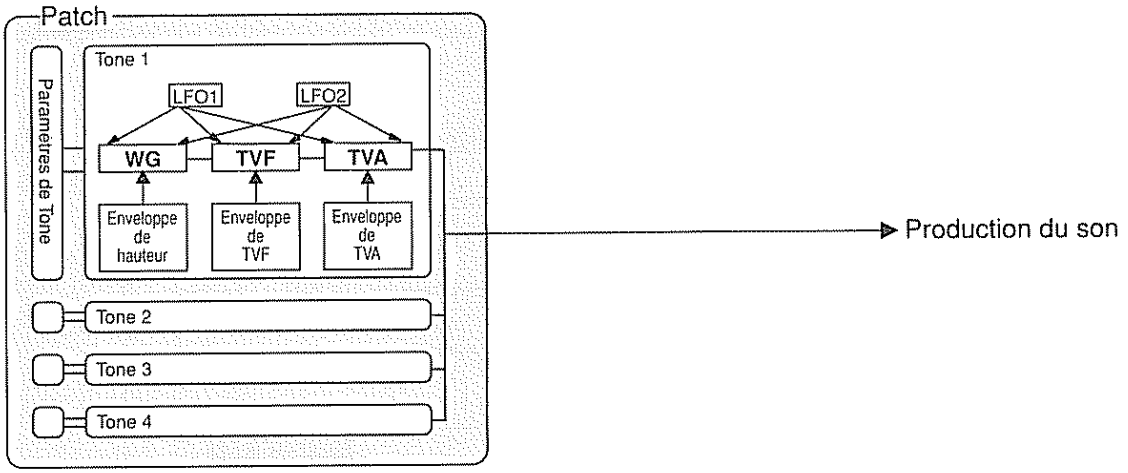
Ce mode permet le changement des réglages de l'ensemble rythmique assigné à une Performance. Un ensemble rythmique est un groupe de sonorités rythmiques élémentaires assignées chacune à une touche du clavier. Ce mode vous permet aussi de régler plusieurs paramètres qui pilotent et changent chaque sonorité rythmique élémentaire (Tone).

2. DEUX TYPES D'ELEMENTS SONORES

(PATCH ET PERFORMANCE)

Patches et Tones

Un Patch est un programme de son unique du JV–80. Les Patches sont eux-mêmes constitués de *Tones*. Il est possible de créer un Patch n'employant qu'un seul Tone; toutefois, des sons d'une précision et d'une complexité remarquables peuvent être créés en utilisant quatre Tones dans un Patch. Cela limite toutefois le nombre maximal de notes pouvant être produites simultanément puisque plusieurs voix sont "consommées" pour une seule note d'un Patch de ce type. Le Tone traite la forme d'onde de base et sert à la construction du Patch. La structure du Tone est représentée ci-dessous.



WG (Wave Generator ou "générateur d'onde")

Il appelle une forme d'onde parmi celles stockées en mémoire interne, sur carte PCM optionnelle ou carte d'extension, et produit la forme d'onde qui servira de base sonore à la synthèse.

Il commande également la hauteur de la forme d'onde. Puisqu'il s'agit de l'élément sonore de base, il est crucial pour déterminer les caractéristiques fondamentales du son final.

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

Il sert à façonner le timbre du son en traitant la forme d'onde d'origine créée par le générateur d'onde (WG). Il détermine le timbre en coupant ou amplifiant des fréquences présentes dans la forme d'onde d'origine.

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

Il commande le volume du son.

ENV (générateur d'enveloppe)

Il applique des changements de hauteur, fréquence et volume quand il s'applique respectivement au WG, TVF et TVA.

LFO (Low Frequency Oscillator ou "oscillateur basse fréquence")

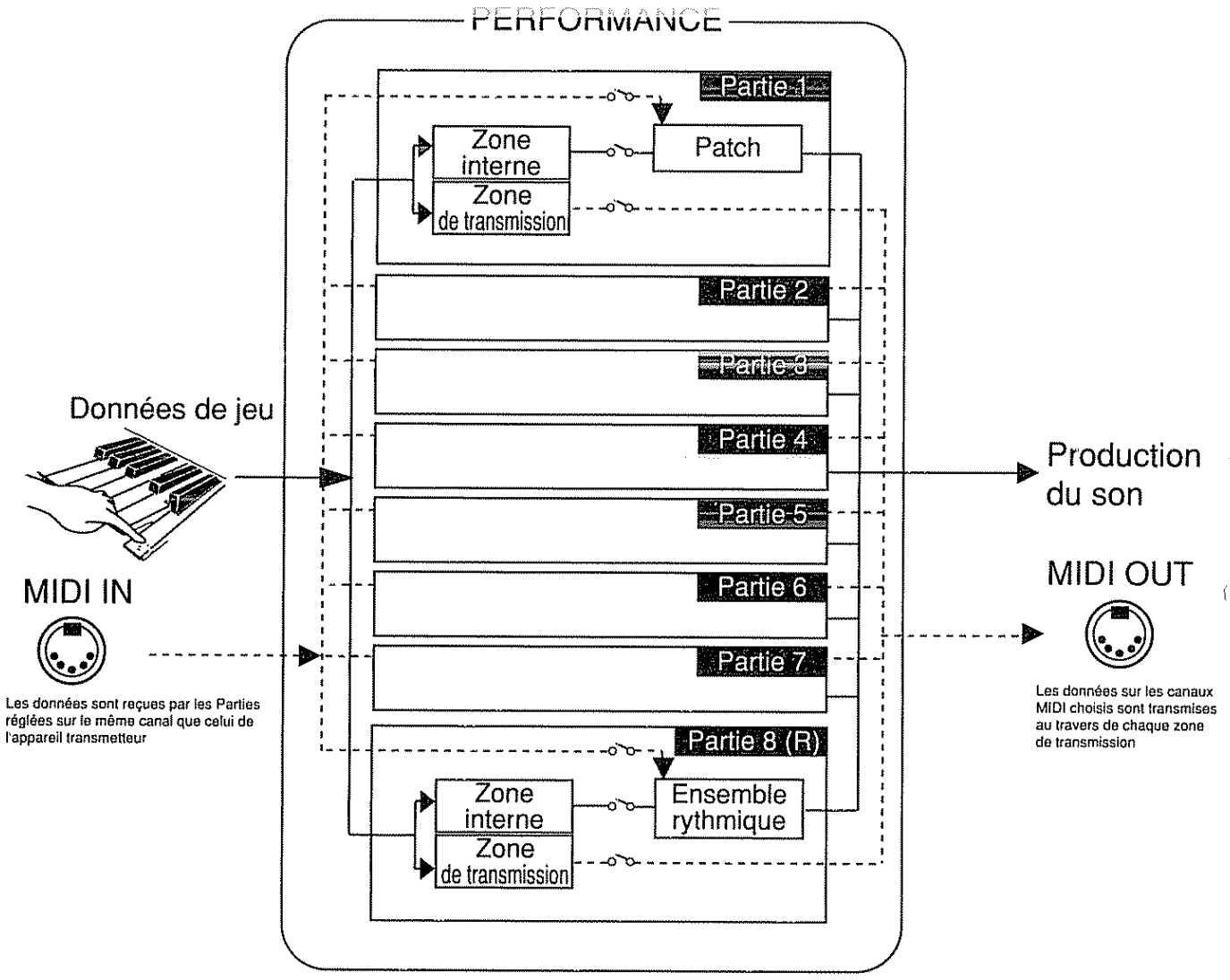
Il applique un changement régulier, périodique, à la hauteur, à la fréquence et au volume lorsqu'il s'applique respectivement au WG, TVF et TVA. Il ajoute de l'expression au son grâce à des effets de type vibrato.

❖ *Les paramètres de Patch comprennent: les paramètres qui règlent les effets en service lorsque le Patch est joué, les paramètres, tels que la plage d'action du bender, qui s'appliquent de façon commune aux Tones contenus dans le Patch et les paramètres qui gèrent tous les aspects des Tones et déterminent le caractère de ces derniers.*

■ Performances et Patches

En combinant jusqu'à sept Patches (les programmes de son unique du JV–80) et le programme de sons de percussions (ensemble rythmique), un ensemble de sonorités peut être créé. Le groupe rassemblant ces Patches et cet ensemble rythmique est appelé une *Performance*. Chaque Performance est divisée en sections indépendantes, nommées *Parties* ("Parts" en anglais) et les Patches sont répartis entre les Parties 1 à 7 alors que l'ensemble rythmique est assigné à la Partie 8. En changeant la balance de volume et la hauteur relative entre les Parties, la sonorité globale de la Performance peut être ajustée.

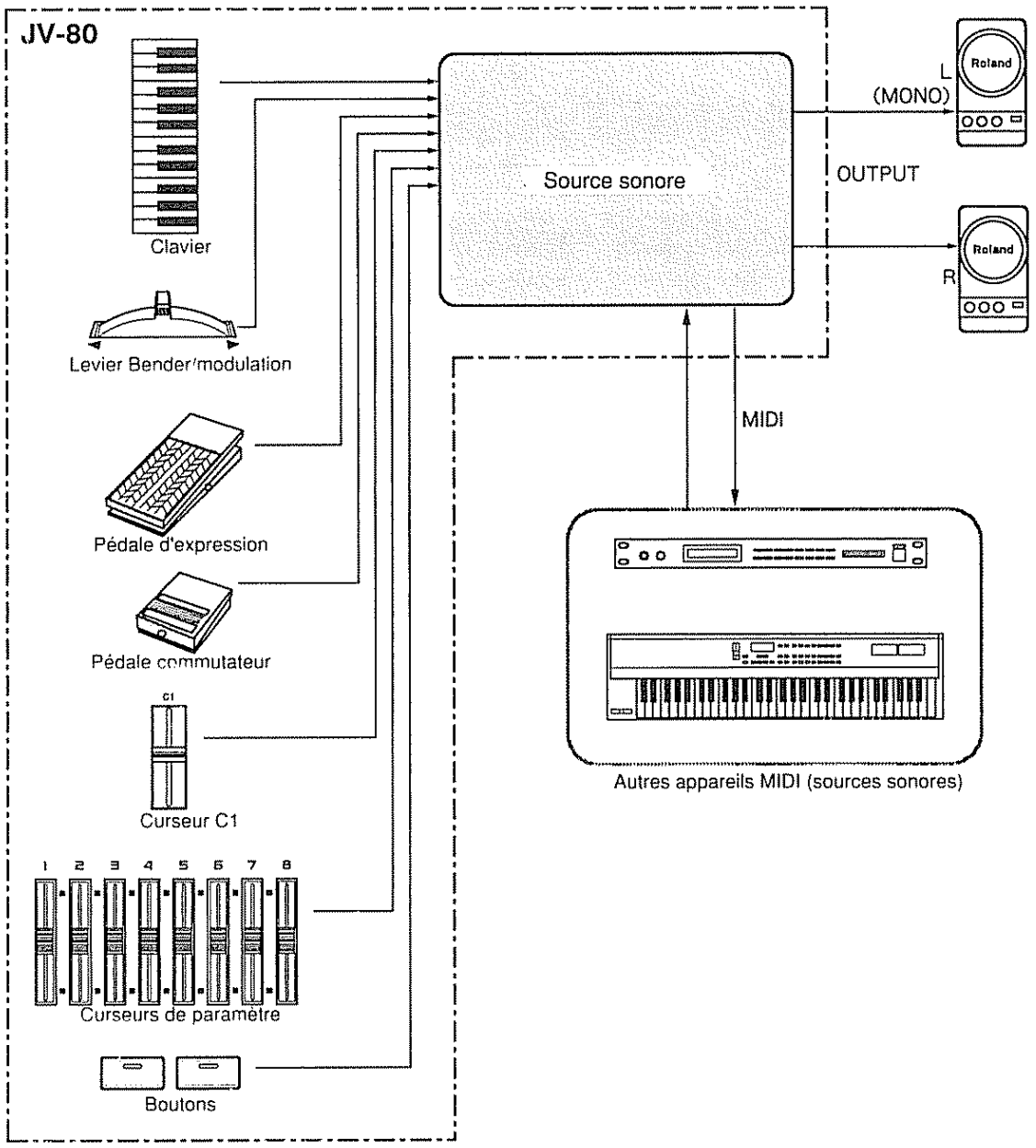
Le JV–80 a des "*zones internes*" et des "*zones de transmission*" qui opèrent comme une "gare de triage" des commandes du JV–80. La zone interne traite les données de jeu de l'instrument et les oriente vers le Patch. La zone de transmission traite les données de jeu de l'instrument et les oriente vers la prise MIDI OUT. De cette façon, les huit Parties et les instruments pilotés par les canaux MIDI peuvent être déclenchés indépendamment.



❖ *Les paramètres de réglage des Parties d'une Performance et ceux qui déterminent la façon dont la source sonore répond aux commandes sont nommés paramètres de Performance.*

3. SOURCE SONORE ET COMMANDES

Le JV–80 a une source sonore interne qui fournit les éléments de base à la construction du son. Le clavier et les autres commandes (telles que les curseurs et les pédales) servent à piloter la source sonore pour produire le son final. La source sonore et les commandes du JV–80 sont représentées dans l'illustration ci-dessous.



● Clavier

Il sert à faire jouer les sons. Il vous permet également de faire varier de façon continue les différents éléments du son en fonction de votre force de jeu (dynamique ou, en anglais, "velocity") et de la pression que vous appliquez aux touches après les avoir enfoncées (aftertouch). Des effets tels que vibrato ou Pitch Bend peuvent être obtenus selon les réglages.

● Levier Bender/Modulation

La hauteur peut être le seul élément modifié en déplaçant latéralement ce levier (vers la droite ou la gauche). Presser ce levier vers l'avant permet de faire varier de façon continue différents aspects du son. Généralement, cette action est associée à des effets tels que vibrato ou tremolo.

● Pédales

Le volume, la modulation et d'autres paramètres peuvent être pilotés au pied, grâce aux prises PEDAL 1 et 2. Le JV–80 a également une prise jack spéciale pour la fonction de sustain (hold).

❖ Aussi bien des pédales d'expression (optionnelles : EV–5, EV–10) que des pédales commutateurs (optionnelles : FS–1, DP–2) peuvent être connectées aux prises PEDAL 1 et 2.

● Curseur C1

Ce curseur peut servir à piloter la même fonction que la pédale et changer le timbre du son.

● Curseurs de paramètre

Ils servent à régler différents éléments du son en temps réel. Vous pouvez déterminer et assigner à l'avance les paramètres que vous désirez piloter durant une interprétation. Les paramètres qui sont pilotés par les curseurs de paramètre diffèrent de ceux pilotés par les pédales et le curseur C 1. Les curseurs de paramètre peuvent également servir pour régler les paramètres lors de la création ou de la programmation de sons.

● Boutons

Ils servent à mettre en/hors service les paramètres durant le jeu ou à changer les programmes de son ou les modes.

● MIDI

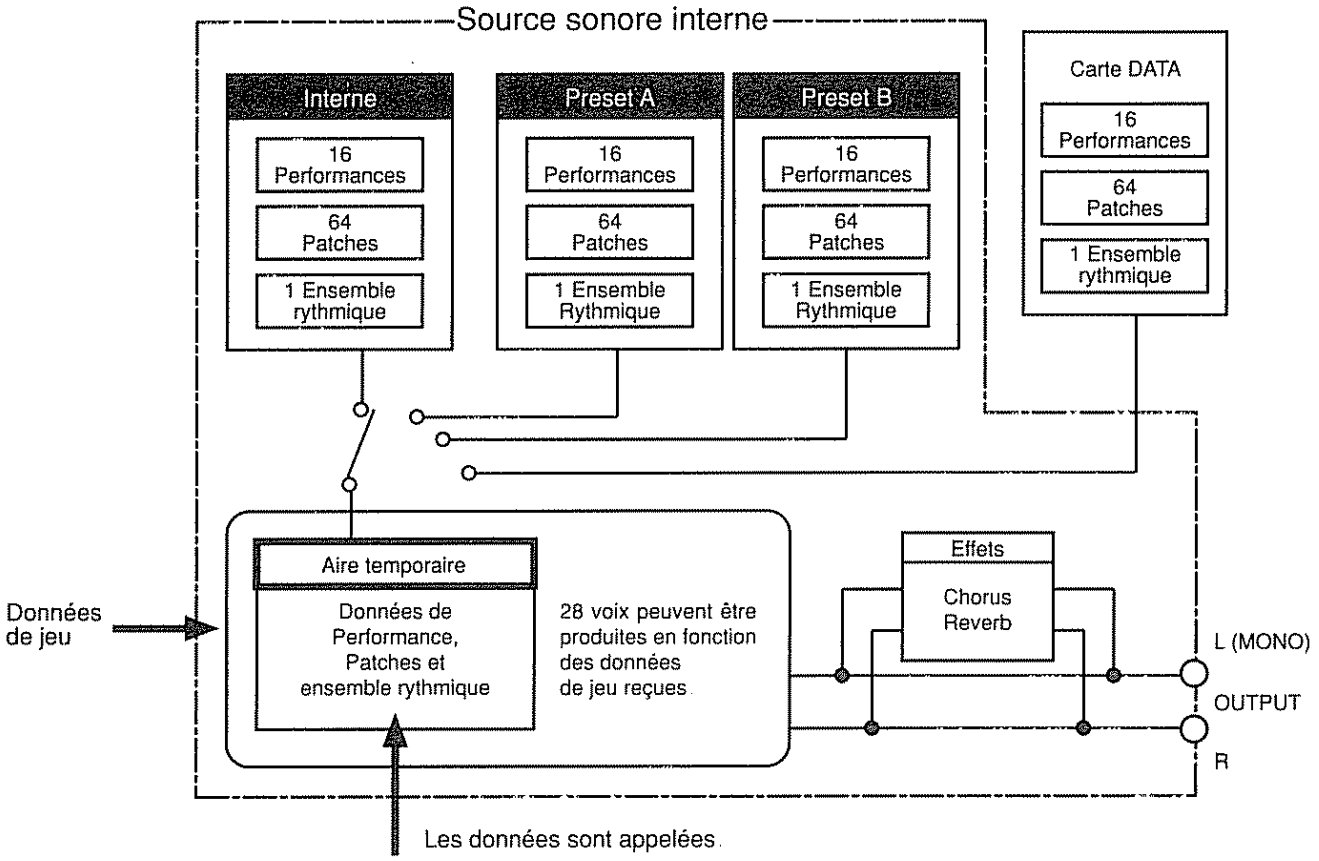
En connectant le JV–80 à d'autres instruments de musique compatibles MIDI, vous pouvez faire jouer ces instruments depuis le JV–80 ou au contraire utiliser un appareil MIDI externe pour faire jouer la source sonore interne du JV–80. Les données de commande venant du clavier, du levier Pitch Bend/Modulation et des pédales peuvent être transmises par le MIDI.

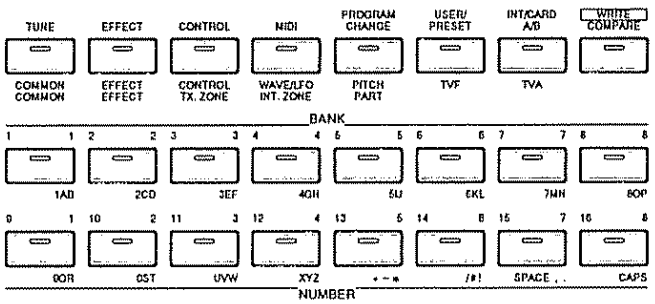
4. ORGANISATION DE LA SOURCE SONORE

Cette section décrit l'organisation de la source sonore pour que vous puissiez mieux comprendre comment employer la synthèse de son et les fonctions de jeu du JV–80.

Source sonore interne

La source sonore interne du JV–80 comprend trois sections : la mémoire, dans laquelle sont stockées les données de son, une section de sonorités pré-programmées et les effets. Le programme de son sélectionné (depuis la façade ou grâce à un message MIDI de changement de programme) peut être entendu lorsque des données de jeu sont reçues du JV–80 lui-même ou d'un autre appareil connecté à la prise MIDI IN. Les signaux sonores produits par les prises de sortie audio ou la prise pour écouteurs le sont après passage par les effets chorus/reverb.





Mémoire

L'aire dans laquelle Performances, Patches et autres données sont stockées est appelée mémoire. Le JV–80 dispose des mémoires suivantes:

❖ Mémoire utilisateur

La mémoire interne et les cartes DATA (optionnelles) sont des aires mémoire pouvant servir à stocker les données de programme de son. Chacune de ces aires mémoire peut stocker 16 Performances, 64 Patches et 1 ensemble rythmique.

❖ Aires pré-programmées (preset) A/B

Chacune des aires pré-programmées (preset) A et B contient 16 Performances, 64 Patches et 1 ensemble rythmique. Les données de Performance et de Patch stockées dans ces aires ne peuvent pas être remplacées; toutefois, vous pouvez partir de ces programmes pour créer de nouveaux sons que vous stockerez en mémoire utilisateur.

❖ Aire temporaire

Cette aire sert à temporairement stocker les données du programme de son employé. Les données de Performance et de Patch sont lues dans la mémoire utilisateur ou la mémoire preset A/B suite à un appel par les boutons de la façade ou par message MIDI (considérez que l'aire temporaire est un emplacement dans lequel est placée une copie des données. La source sonore produit les sons tels qu'ils se trouvent en aire temporaire. Tous les changements apportés aux sons ne s'effectuant que dans l'aire temporaire, les données d'origine ne sont ni modifiées ni perdues).

Section source sonore

La section source sonore du JV–80 peut faire jouer jusqu'à 28 notes simultanément. C'est le nombre maximal de voix ou encore la polyphonie maximale.

Effets

Les effets de chorus et reverb stéréo sont intégrés au JV–80 et peuvent être employés simultanément.

SECTION 3

Jeu (Play)

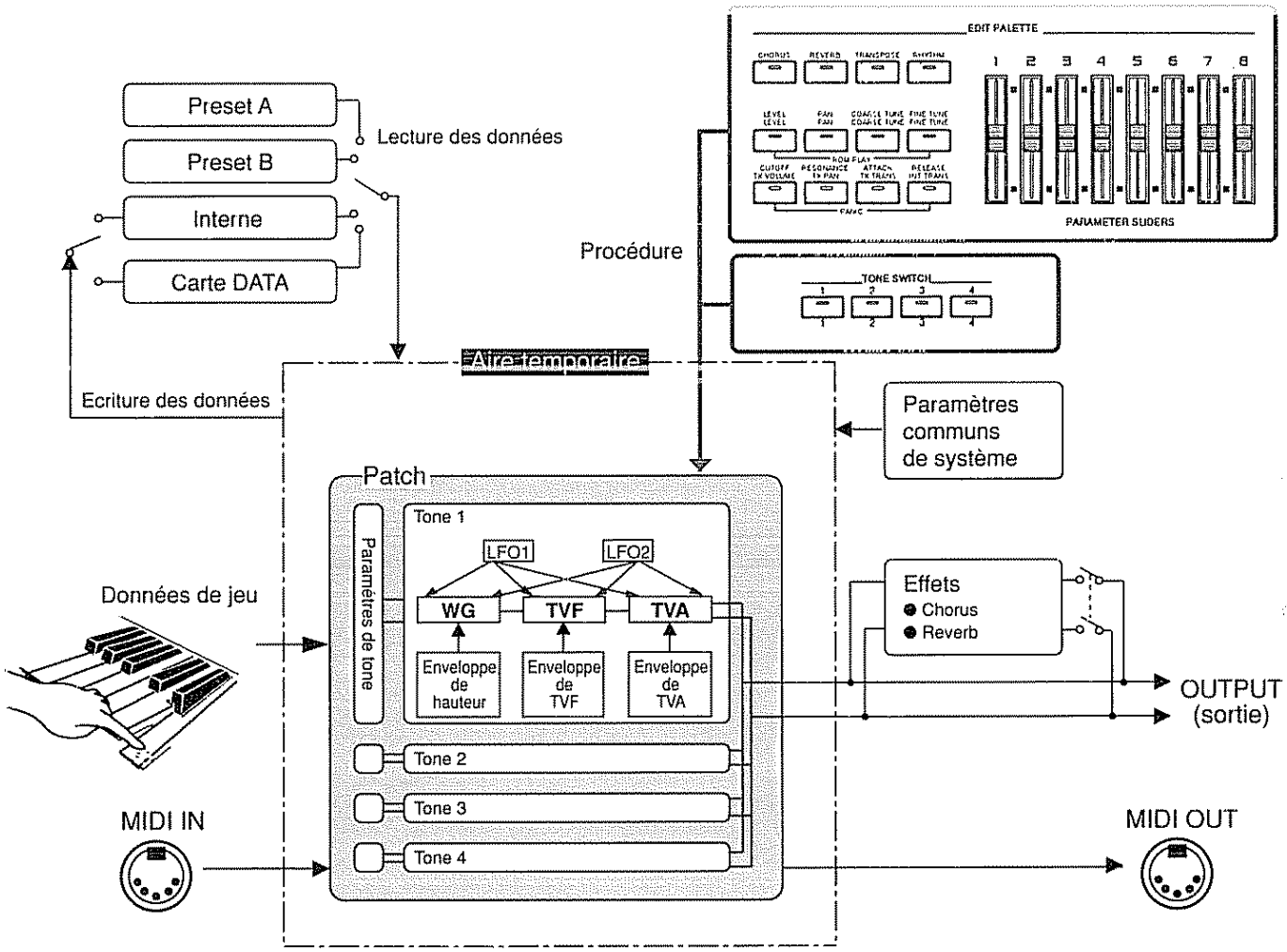
SECTION 3

1. EMPLOI DES PATCHES

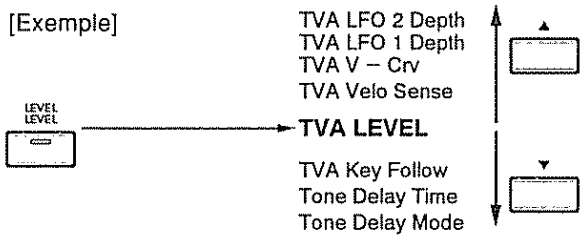
Qu'est-ce que le mode de jeu de Patch (Patch Play)?

Dans le mode de jeu de Patch, un unique Patch est appelé en aire temporaire depuis laquelle il peut être joué. *Un Patch est constitué d'un maximum de quatre Tones et les paramètres de chaque Tone sont pilotés par les curseurs de paramètre 1 – 4 ou les boutons* [TONE SWITCH] *(1 – 4).* Toutefois, puisque les données appelées en aire temporaire sont employées quand une Performance est sélectionnée, le Patch d'origine, dans la mémoire interne ou sur carte DATA, est conservé. Les données utilisées dans l'aire temporaire peuvent être stockées comme une nouvelle Performance dans la mémoire utilisateur (**voir section commande, mode d'écriture**).

Le mode de jeu de Patch vous permettant de piloter chaque Tone d'un Patch et d'utiliser toutes les possibilités d'expression d'un programme de son, il apporte une nouvelle dimension à l'interprétation de mélodies solo et vous permet de créer des sons jusqu'à présent irréalisables.



Les boutons dédiés (P.34) servent à appeler les paramètres des éléments sonores de base d'un Tone (hauteur du son, éléments de fréquences, volume, changements dans le temps et effets). Ce sont les valeurs standard de changement du son en fonction du temps, de la tessiture et de la dynamique de jeu. Avec les boutons ▲ et ▼, vous sélectionnez les paramètres qui déterminent comment ces changement s'effectuent.



■ Paramètres accessibles en temps réel

Les paramètres qui peuvent être pilotés pendant que vous jouez se divisent en plusieurs catégories:

● Les paramètres concernant la hauteur (pitch)

★ *Coarse Tune (accord grossier)*

Cela change la hauteur par paliers d'un demi-ton. En changeant le paramètre de hauteur, vous modifiez le programme de son. Vous pouvez changer la qualité du son en transposant la hauteur par octaves ou en changeant la tessiture d'un seul Tone au cœur d'un programme de son.

★ *Fine Tune (accord fin)*

Cela vous permet de faire des changements fins de hauteur. Vous pouvez ainsi créer des effets de désaccord ou "grossir" le son. Par exemple, vous pouvez employer ce paramètre pour obtenir un son de piano "bastringue" en désaccordant légèrement la hauteur de deux Tones de piano.

● Les paramètres concernant le timbre

★ *Cutoff (fréquence de coupure)*

Cela change la fréquence de coupure du TVF. C'est utile pour créer des changements dynamiques de la brillance du son. Cela peut aussi complètement changer le timbre du son en modifiant la brillance de chaque Tone. Un effet de type wah-wah peut être obtenu en faisant aller et venir le curseur de paramètre.

★ *Resonance (résonance)*

Cela crée une sonorité caractéristique en accentuant les fréquences situées autour de la fréquence de coupure du TVF.

● Les paramètres concernant le volume

★ *Level (niveau)*

Cela vous permet de régler le volume du son. Quand un Patch comprend plusieurs Tones, le caractère global du Patch peut être altéré en changeant la balance de volume relatif des Tones. Par exemple, quand les parties d'attaque et de chute d'un son sont dévolues à des Tones indépendants, la présence de ces parties peut être modifiée en changeant le niveau de ces Tones.

❁ Les paramètres de changement du son au cours du temps

★ Ils vous permettent de changer le son au cours du temps en le pilotant par des enveloppes qui s'appliquent au générateur d'onde, au TVF et au TVA. En raccourcissant le temps d'attaque, vous pouvez mettre en évidence la portion d'attaque du son. Avec le niveau L3 de l'enveloppe, vous pouvez créer des changements de brillance et de consistance de la portion tenue ou de la portion de chute du son.

❁ Paramètres de position stéréo et d'effets

★ *Panoramique et effets*

Cela vous permet de créer une sensation d'espace et de mouvement en changeant la position stéréo de chaque Tone. Par exemple, vous pouvez créer un effet de rotation de l'instrumentiste autour de la scène en changeant continuellement la position stéréo du son. Des effets tri-dimensionnels tels que l'envoi des sons en arrière-plan ou un écho peuvent être obtenus en réglant le niveau des effets internes du JV-80.

En plus des paramètres de base expliqués ci-dessus, il y a des paramètres permettant de faire changer le son en fonction de la force de frappe sur le clavier ou de la hauteur des notes jouées. Avec ces paramètres, vous pouvez éliminer les éléments désagréables de haute fréquence appartenant à un Tone ou obtenir un Tone silencieux lorsque vous enfoncez plus fort une touche.

❖ *Les canaux MIDI de réception et transmission peuvent être réglés aussi en mode de jeu de Patch. Toutefois, ce réglage n'étant pas déterminé par les paramètres de Patch mais par les paramètres communs de système, le canal MIDI ne changera pas même si vous changez de Patch. Par conséquent, les canaux MIDI doivent être réglés avec les paramètres communs de système (P.75).*

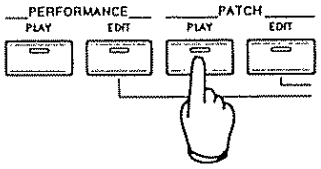
> Dans le mode de jeu de Patch, un paramètre contrôle quatre Tones. Toutefois, en mode d'édition de Patch (P.78), qui sera expliqué plus tard, plusieurs paramètres d'un Tone peuvent être appelés à l'écran. Par conséquent, il est parfois difficile de voir la totalité de la structure du Patch. Ainsi, il est efficace d'utiliser le mode de jeu de Patch pour éditer un Patch, gardant ainsi la balance entre Tones.

■ Fonctionnement

Cette section explique comment sélectionner les Patches, les pages d'écran dans lesquelles s'affichent les paramètres et comment régler les paramètres affichés.

● Sélection du mode de jeu de Patch

Pressez le bouton [PLAY] PATCH pour obtenir ce mode



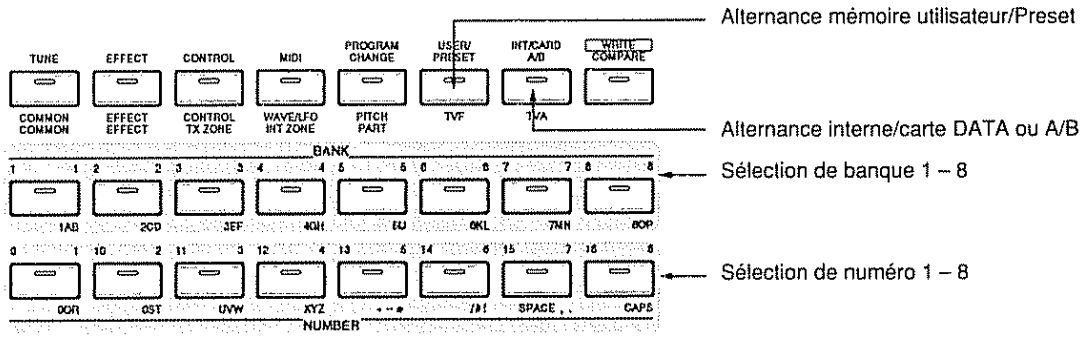
● Changement de Patch

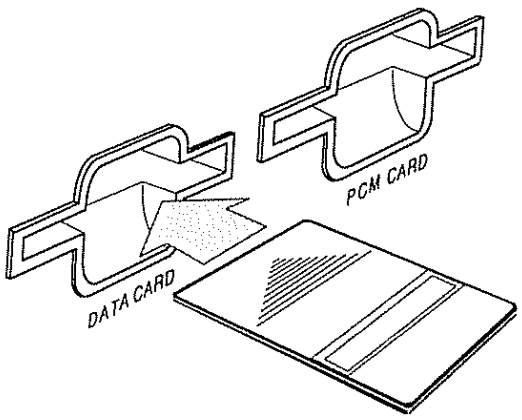
Pressez le bouton [USER/PRESET] pour alterner entre mémoire utilisateur et Preset (A/B) (l'indicateur du bouton s'éclaire quand les sons pré-programmés (Preset) sont sélectionnés).

Quand la mémoire utilisateur est sélectionnée, presser le bouton [INT/CAR A/B] fait alterner entre données internes et données de carte DATA. Quand Preset est sélectionné, presser [INT/CAR A/B] fait alterner entre groupe A et groupe B (l'indicateur du bouton s'éclaire quand la carte DATA ou Preset B est sélectionné).

❖ Si la carte DATA n'a pas été correctement insérée dans la fente, les Patches de la carte DATA ne peuvent pas être sélectionnés, même si [INT/CAR A/B] est pressé.

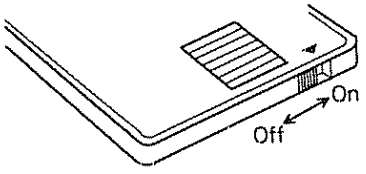
Changez la banque en pressant [BANK] et le numéro en pressant [NUMBER] (les numéros 1 – 8 inscrits en *orange* représentent banques et numéros).





● Insertion de cartes DATA

Avec leur étiquette vers le haut, insérez doucement mais fermement la carte DATA dans la fente DATA CARD de la face arrière. La carte DATA a un commutateur de protection permettant d'éviter l'effacement accidentel de ses données. Assurez-vous toujours que ce commutateur est en position On quand vous insérez ou retirez une carte DATA.



❖ Utilisez une carte optionnelle M–256E comme carte DATA.

LEVEL

Explication des paramètres

Cette section explique les paramètres de Patch réglables en mode de jeu de Patch par chaque bouton dédié.
Les paramètres affichés quand un bouton dédié est pressé sont expliqués en premier, suivis des paramètres qui peuvent être visualisés en changeant de page avec [▲]/[▼], dans l'ordre de leur sélection.

LEVEL

TVA Level Plage : 0 – 127

Détermine le niveau (volume) de chaque Tone. Le maximum est 127.

```
PATCH    ⇑JV Strings  :      TVA Level
I11      ⇓    127|    100|    68|    90
```

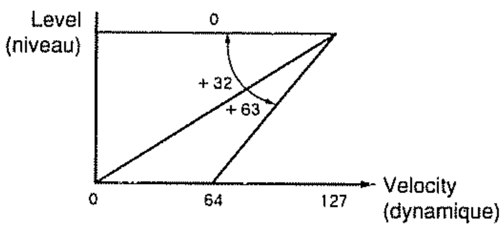
Les affichages sélectionnés par [▲] (4 pages)

TVA Velo Sense *TVA Velocity Sensitivity* Plage : -63 – +63

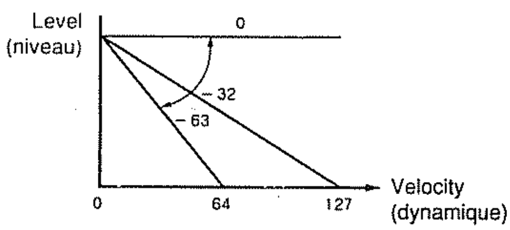
Détermine la sensibilité de chaque Tone à la dynamique.

```
PATCH    ⇑JV Strings  :   TVA Velo Sense
I11      ⇓    +32|   +32|     0|   -32
```

Quand TVA Velo Sense est positif (+)



Quand TVA Velo Sense est négatif (-)

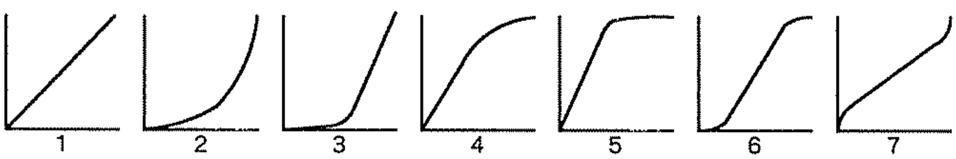


TVA V-Crv *TVA Velocity Curve Type* Plage : 1 – 7

Détermine comment le niveau de chaque Tone change en réponse à la dynamique de jeu, en fonction d'une courbe de correspondance spécifique. Le symbole en haut à droite de l'écran donne la forme de la courbe.

```
PATCH    ⇑JV Strings  :  TVA V-Crv T1=3_/
I11      ⇓      3|     1|     1|     5
```

Courbes de dynamique



TVA LFO 1 Depth Plage : -63 – +63

TVA LFO 2 Depth Plage : -63 – +63

Ces deux pages servent à régler l'intensité de l'action des LFO 1 et 2 sur le niveau de TVA de chaque Tone. Plus grande est la valeur, plus important est le changement de niveau. Le niveau change de direction selon que la valeur est positive (+) ou négative (-)

```
PATCH    ⇑JV Strings  :    TVA LFO 1 Depth
I11      ⇓    +10|    -10|     +25|     -25
```

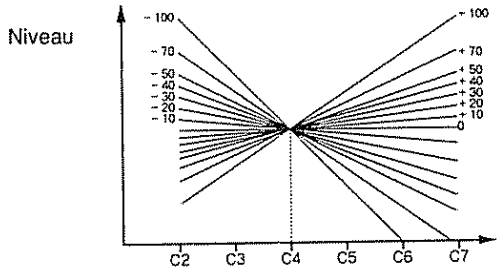
```
PATCH    ⇑JV Strings  :    TVA LFO 2 Depth
I11      ⇓     +5|      0|      -5|     -10
```

Les affichages sélectionnés par ▼ (3 pages)

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

Détermine comment le niveau change en fonction de la hauteur de la note jouée. Avec la touche do4 comme référence, quand la valeur est positive (+), plus haute est la note jouée, plus fort est le niveau. Si la valeur est négative (-), plus basse est la note jouée, plus fort est le niveau. Plus la valeur est éloignée de 0, plus le changement (dans un sens ou dans l'autre) est important.

```
PATCH    ⇑JV Strings  :    TVA Key Follow
I11      ⇓    +20|      0|     -20|     -40
```



Numéro de touche (C = do)

Tone Delay Time Plage : 0 – 127/KEY-OFF

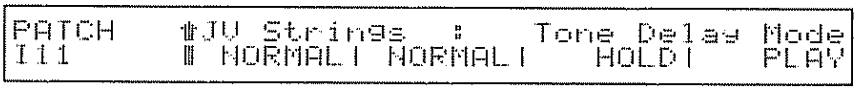
Détermine le temps qui s'écoule entre le début d'une note (enfoncement de la touche) et la production du son de chaque Tone. Plus grande est la valeur, plus longue est cette durée. Quand ce paramètre est réglé sur KEY-OFF, le son ne commence que quand la touche est relâchée

```
PATCH    ⇑JV Strings  :    Tone Delay Time
I11      ⇓      0|      0|      40|KEY-OFF
```

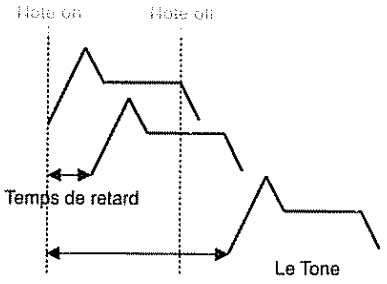
LEVEL

Tone Delay Mode Réglages : NORM/HOLD/PLAY

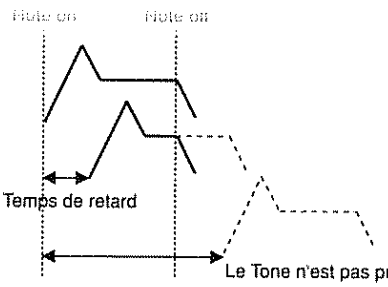
Détermine le type de retard appliqué à chaque Tone. NORM retarde simplement le son et est valable même après que la note ait été relâchée (note off). Quand HOLD est sélectionné, le Tone ne sera pas produit si la touche est relâchée avant que le temps de retard ne se soit écoulé. Le réglage PLAY tient compte du jeu au clavier; l'écart entre la première note jouée et la seconde devient le retard (toutefois, le Tone retardé ne sera pas produit si plus de deux secondes séparent les deux notes). Quand Tone Delay Time est réglé sur KEY-OFF, le son est produit au relâchement de la touche, quel que soit le réglage fait ici.



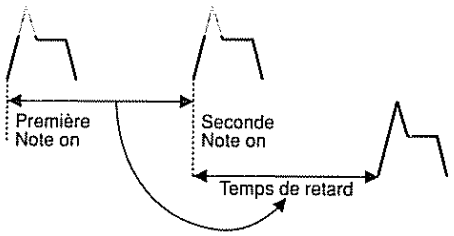
NORM



HOLD



PLAY

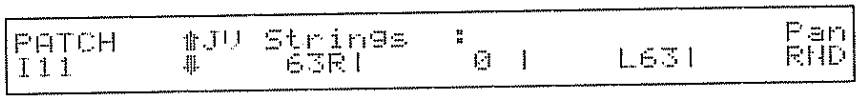


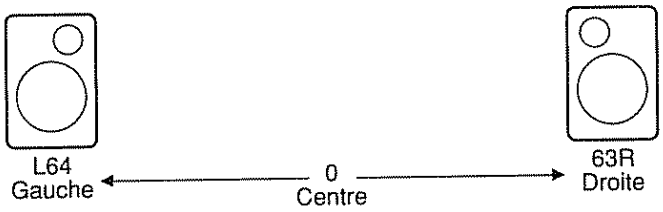
Le temps de retard change en fonction du temps qui sépare la première note de la seconde.

PAN

Pan Plage : L64 – 0 – 63R/RND

Détermine la position stéréo de chaque Tone. La position la plus à gauche est L64, la position centrale est 0 et la position la plus à droite est 63R. Avec RND, la position change aléatoirement pour chaque note jouée.

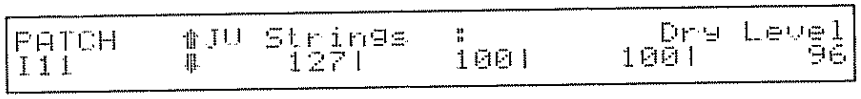




Les affichages sélectionnés par ▲ (3 pages)

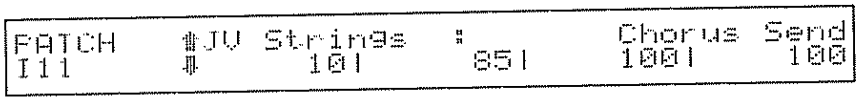
Dry Level Plage : 0 – 127

Détermine le niveau du son non traité (direct)



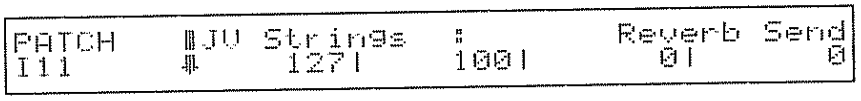
Chorus Send *Chorus Send Level* Plage : 0 – 127

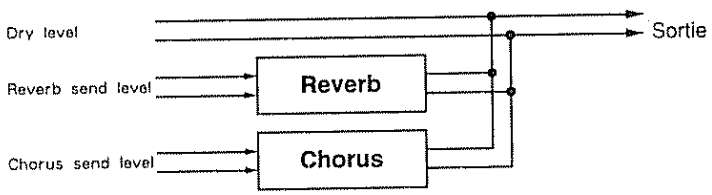
Détermine le niveau du signal envoyé au chorus.



Reverb Send *Reverb Send Level* Plage : 0 – 127

Détermine le niveau du signal envoyé à la reverb.





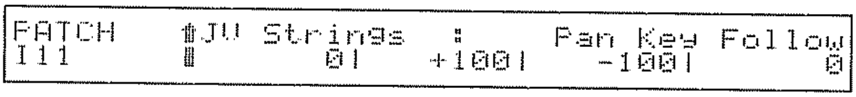
❖ Quand vous utilisez les effets reverb et chorus, pressez CHORUS ou REVERB en façade pour mettre en service l'effet voulu.

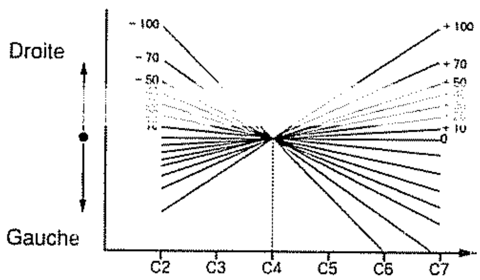
PAN

L'affichage sélectionné par ▼ (1 page) ....

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

Détermine comment la position du son dans l'image stéréo change en fonction de la hauteur de la note jouée. Avec la touche do4 (C4) comme référence, quand la valeur est positive (+), plus haute est la note jouée, plus à droite est produite la note. Si la valeur est négative (-), plus basse est la note jouée, plus à droite est produite la note. Plus la valeur est éloignée de 0, plus l'éloignement du centre (dans un sens ou dans l'autre) est important.





Numéro de touche (C = do)

COARSE TUNE

Coarse Tune Plage : -48 – +48

Détermine la hauteur du son en unités d'un demi-ton Plus grande est la valeur, plus grande est la hauteur.

```
PATCH    ⇑JV Strings   :        Coarse Tune
I11      ⇓       0|       0|     +12|     -12
```

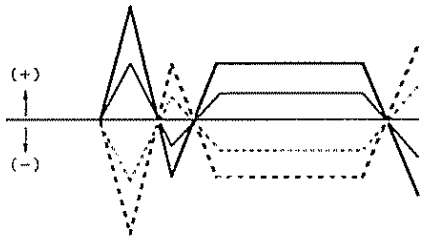
Les affichages sélectionnés par ▲ (3 pages)

Pitch Envelope Plage : -12 – +12

Détermine l'amplitude de l'enveloppe de hauteur (Pitch Envelope).

Quand la valeur est positive (+), plus grande est l'amplitude de l'enveloppe et plus grande est la hauteur Quand la valeur est négative (-), plus grande est l'amplitude de l'enveloppe et plus faible est la hauteur. Plus la valeur est éloignée de 0, plus grand est le changement de hauteur, aussi bien pour des valeurs positives que négatives.

```
PATCH    ⇑JV Strings   :     Pitch Envelope
I11      ⇓       0|       0|     +12|     -12
```



Pitch LFO1 Depth Plage : -63 – +63

Pitch LFO2 Depth Plage : -63 – +63

Dans ces deux pages, les paramètres déterminent l'intensité d'application des LFO 1 et 2 à la hauteur de chaque Tone. Plus grande est la valeur, plus importante est la variation de hauteur. Un réglage du paramètre sur une valeur positive ou négative inverse la direction du changement de hauteur

```
PATCH    ⇑JV Strings   : Pitch LFO 1 Depth
I11      ⇓       0|       0|     +50|     -50
```

```
PATCH    ⇑JV Strings   : Pitch LFO 2 Depth
I11      ⇓       0|       0|     -10|     -20
```

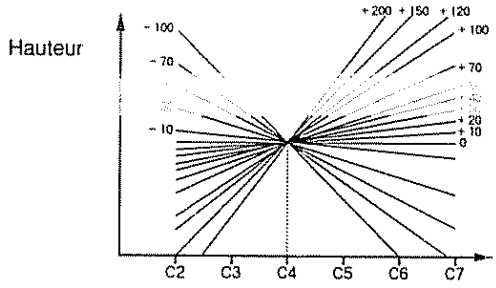
COARSE TUNE

L'affichage sélectionné par ▼ (1 page)

Pitch Key Follow Réglages :-100/-70/-50/-30/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100/+120/+150/+200

Détermine comment la hauteur du son change en fonction de la hauteur de la note jouée. Avec la touche do4 (C4) comme référence, quand la valeur est positive (+), plus haute est la note jouée, plus haute est la note produite. Si la valeur est négative (-), plus basse est la note jouée, plus haute est la note produite. Plus la valeur est éloignée de 0, plus le changement de hauteur (dans un sens ou dans l'autre) est important.

```
PATCH    ⇕JV Strings  :  Pitch Key Follow
I11      ▥        0|    +100|    +100|    +100
```

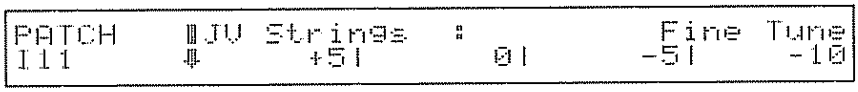


Numéro de touche (C = do)

FINE TUNE

Fine Tune Plage : -50 – +50

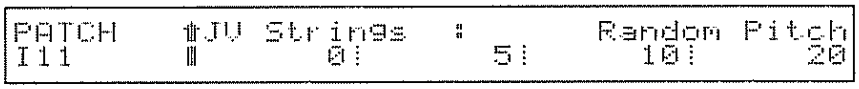
Détermine l'accord précis du son en unités d'un centième de demi-ton. Quand le réglage est positif (+), plus grande est la valeur, plus grande est la hauteur. Quand le réglage est négatif (-), plus grande est la valeur, plus faible est la hauteur.

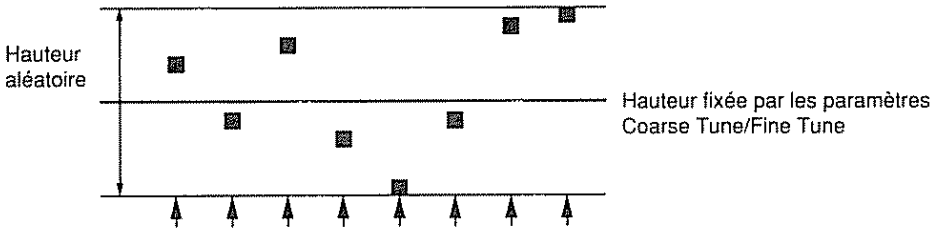


L'affichage sélectionné par ▼ (1 page)

Random Pitch Réglages : 0/5/10/20/30/40/50/70/100/200/300/400/500/600/800/1200

Détermine la plage dans laquelle varie aléatoirement la hauteur de chaque Tone à l'enfoncement d'une touche. Les paliers représentent un centième de demi-ton. Avec un réglage de 100, la hauteur peut varier aléatoirement (vers le bas ou le haut) d'un demi-ton.





La hauteur varie aléatoirement pour chaque nouvelle touche enfoncée, à l'intérieur de la plage spécifiée.

CUTOFF

CUTOFF

Cutoff Plage : 0 – 127

Détermine la fréquence de coupure du TVF de chaque Tone. Plus grande est la valeur, plus haute est la fréquence de coupure.

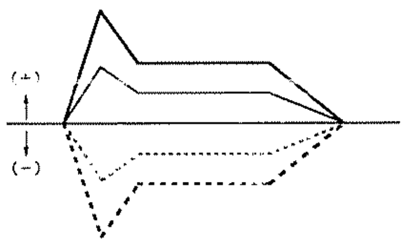
```
PATCH     ‡JV Strings  :             Cutoff
I11       ‡      127|   100|      80|    100
```

Les affichages sélectionnés par ▲ (4 pages)

TVF Envelope Plage : -63 – +63

Détermine l'amplitude de l'enveloppe de TVF pour chaque Tone.
Quand la valeur est positive (+), plus grande est l'amplitude de l'enveloppe et plus haute est la fréquence de coupure.
Quand la valeur est négative (-), plus grande est l'amplitude de l'enveloppe et plus basse est la fréquence de coupure.
Plus la valeur est éloignée de 0, plus grand est l'effet, aussi bien pour des valeurs positives que négatives.

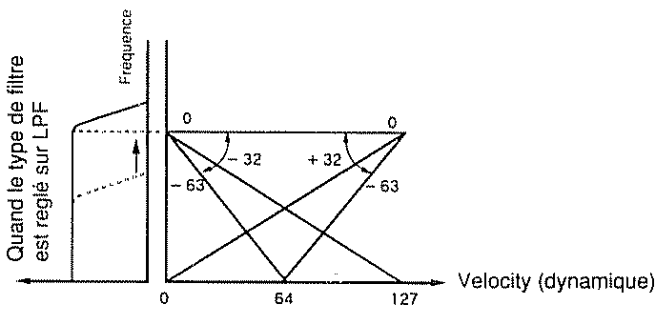
```
PATCH     ‡JV Strings  :       TVF Envelope
I11       ‡      +54|     0|    +18|    -36
```



TVF-Env Velo Sense *TVF Velocity Envelope Level Sensitivity* Plage : -63 – +63

Détermine la réponse générale à la dynamique de l'enveloppe de TVF pour chaque Tone.
Quand la valeur est positive (+), plus forte est la dynamique et plus haute est la fréquence de coupure. Quand la valeur est négative (-), plus forte est la dynamique et plus basse est la fréquence de coupure.
Plus la valeur est éloignée de 0, plus grand est l'effet, aussi bien pour des valeurs positives que négatives.

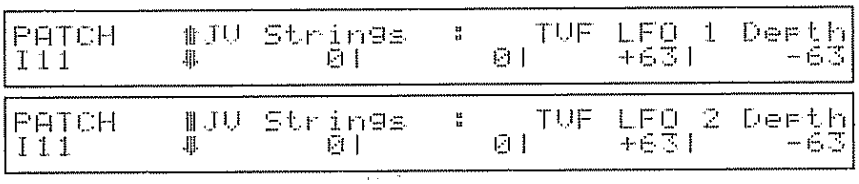
```
PATCH     ‡JV Strings  :TVF-Env Velo Sense
I11       ‡        0|     0|      0|      0
```



TVF LFO1 Depth Plage : -63 – +63

TVF LFO2 Depth Plage : -63 – +63

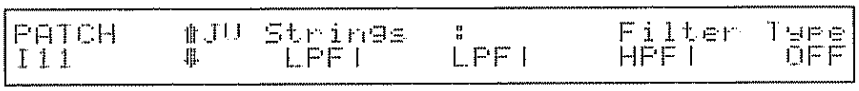
Dans ces deux pages, les paramètres déterminent l'intensité d'application des LFO 1 et 2 à la fréquence de coupure du TVF. Plus grande est la valeur, plus importante est la variation de fréquence de coupure. Un réglage du paramètre sur une valeur positive ou négative inverse la direction du changement de fréquence de coupure.



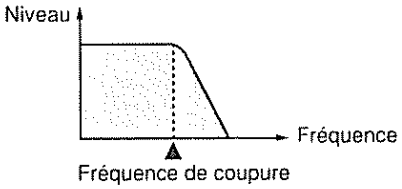
Les affichages sélectionnés par ▼ (2 pages)

Filter Type Réglages : OFF/LPF/HPF

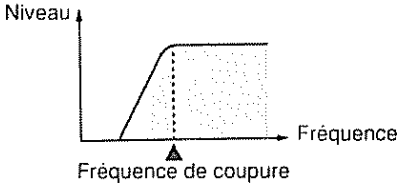
Détermine le type de TVF pour chaque Tone. Le réglage LPF (Low Pass Filter ou "filtre passe-bas") laisse passer les éléments de basse fréquence. Le réglage HPF (High Pass Filter ou "filtre passe-haut") laisse passer les éléments de haute fréquence. Le filtre n'agit pas quand ce paramètre est sur OFF.



LPF

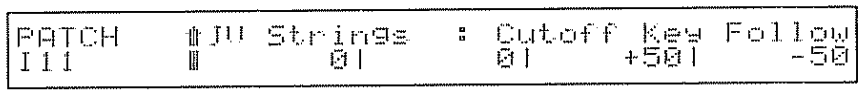


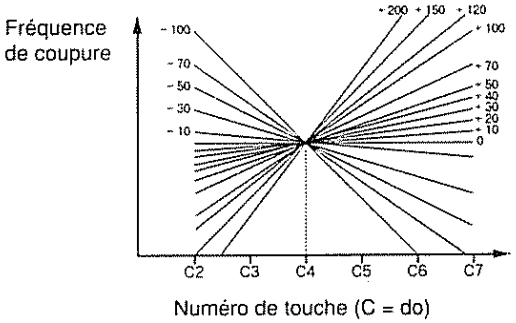
HPF



Cutoff Key Follow Réglages :-100/-70/-50/-30/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100/+120/+150/+200

Détermine comment la fréquence de coupure du TVF change en fonction de la hauteur de la note jouée. Avec la touche do4 (C4) comme référence, quand la valeur est positive (+), plus haute est la note jouée, plus haute est la fréquence de coupure. Si la valeur est négative (-), plus basse est la note jouée, plus haute est la fréquence de coupure. Plus la valeur est éloignée de 0, plus le changement de fréquence de coupure (dans un sens ou dans l'autre) est important.

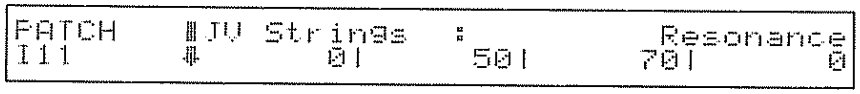




RESONANCE

Resonance Plage : 0 – 127

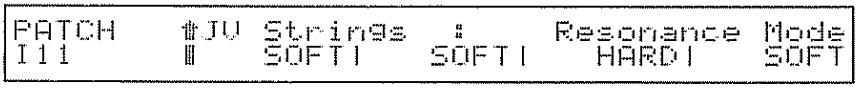
Détermine l'intensité de l'effet résonance s'appliquant au TVF de chaque Tone. Plus grande est la valeur, plus intense est l'effet.



L'affichage sélectionné par ▼ (1 page)

Resonance Mode Réglages : HARD/SOFT

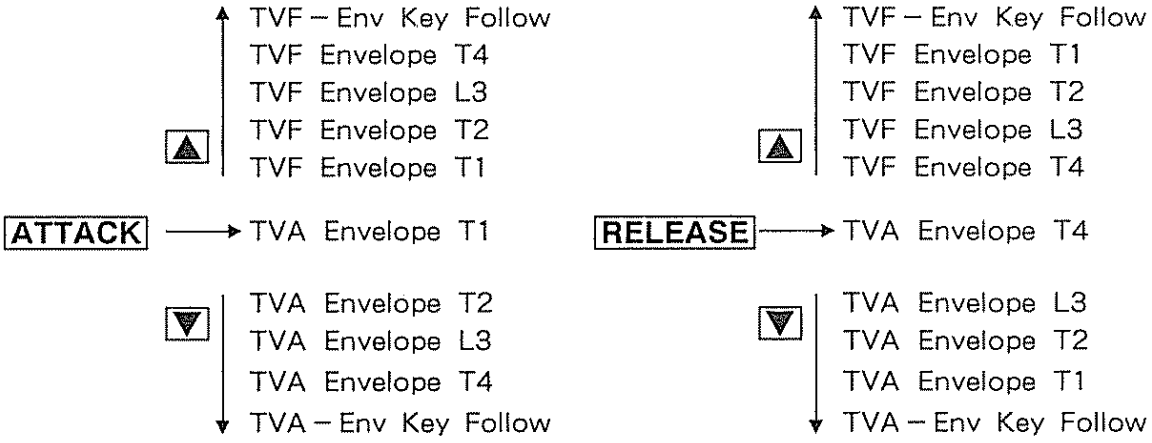
Fait la distinction entre une résonance forte et une résonance modérée. L'effet résonance est plus fort avec HARD et moins prononcé avec SOFT.



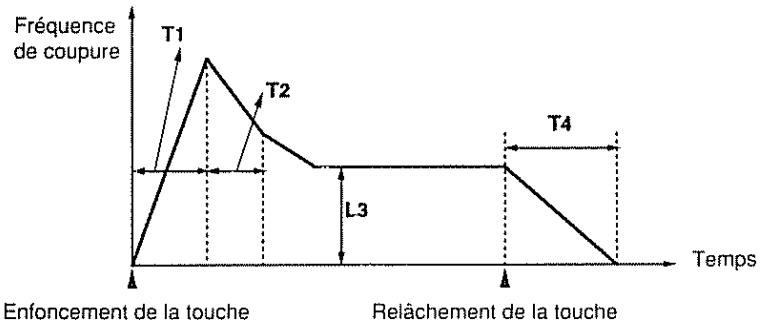
Les paramètres appelés par les boutons ATTACK / RELEASE

En utilisant ces deux boutons, les paramètres concernant les enveloppes de TVF et TVA de chaque Tone sont affichés.

Les paramètres sont identiques dans les deux cas, mais la première page et l'ordre de visualisation des pages diffèrent entre paramètres de TVF et paramètres de TVA (voir illustration ci-dessous).

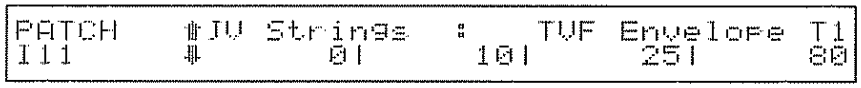


Dans les cinq pages d'affichage ci-dessous, le changement de la fréquence de coupure au cours du temps peut être piloté (enveloppe de TVF).



TVF Envelope T1 Plage : 0 – 127

Détermine la durée T1 du premier segment de l'enveloppe de TVF. Plus grande est la valeur, plus longue est T1, vous permettant de rendre progressivement le son plus brillant.



ATTACK / RELEASE

TVF Envelope T2 Plage : 0 – 127

Détermine la durée T2 du deuxième segment de l'enveloppe de TVF. Plus grande est la valeur, plus longue est T2, vous permettant de rendre progressivement le son plus feutré.

PATCH	JV Strings	TVF Envelope	T2
I11	35	20	35	70

TVF Envelope L3 Plage : 0 – 127

Détermine le niveau L3 de l'enveloppe de TVF. Plus grande est la valeur, plus brillante sera la partie tenue du son.

PATCH	JV Strings	TVF Envelope	L3
I11	100	40	80	95

TVF Envelope T4 Plage : 0 – 127

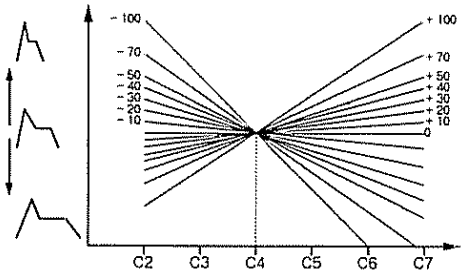
Détermine la durée T4 du quatrième segment de l'enveloppe de TVF. Plus grande est la valeur, plus longue est T4, vous permettant de rendre progressivement le son plus feutré après le relâchement de la touche.

PATCH	JV Strings	TVF Envelope	T4
I11	10	25	25	50

TVF-Env Key Follow Réglages :-100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

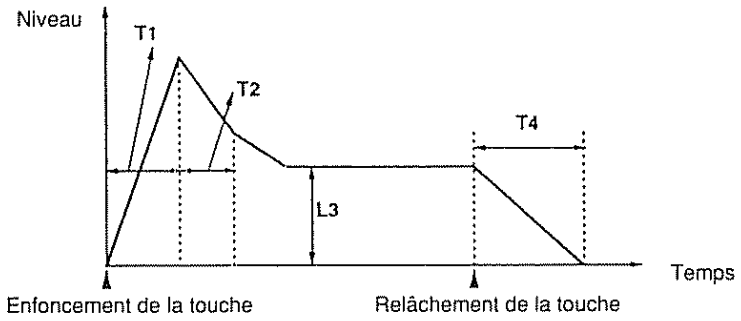
Détermine comment l'enveloppe de TVF change en fonction de la hauteur de la note jouée. Avec la touche do4 (C4) comme référence, quand la valeur est positive (+), plus haute est la note jouée, plus courte est l'enveloppe et plus rapidement s'enchaînent les différents segments qui la constituent. Si la valeur est négative (-), plus basse est la note jouée, plus courte est l'enveloppe et plus rapidement s'enchaînent les différents segments qui la constituent.

PATCH	JV Strings	TVA-Env Key Follow
I11	+50	+20	0	-20



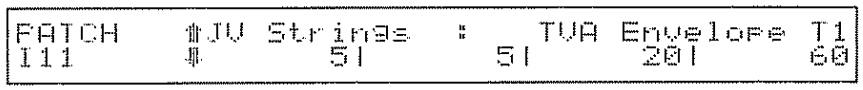
Numéro de touche (C = do)

Dans les cinq pages d'affichage ci-dessous, le changement du volume du son au cours du temps peut être piloté (enveloppe de TVA).



TVA Envelope T1 Plage : 0 – 127

Détermine la durée T1 du premier segment de l'enveloppe de TVA. Plus grande est la valeur, plus longue est T1, vous permettant de faire monter progressivement le son.

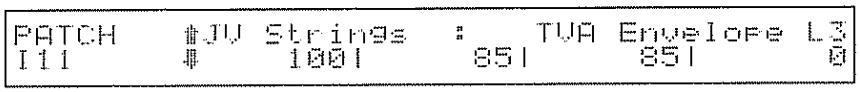


TVA Envelope T2 Plage : 0 – 127

Détermine la durée T2 du deuxième segment de l'enveloppe de TVA. Plus grande est la valeur, plus longue est T2, ce qui ralentit la chute du son.

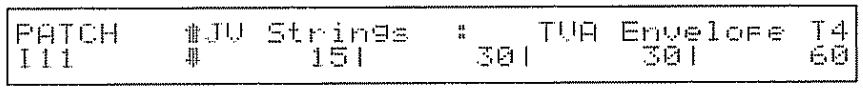
TVA Envelope L3 Plage : 0 – 127

Détermine le niveau L3 de l'enveloppe de TVA. Plus grande est la valeur, plus forte est la partie tenue du son.



TVA Envelope T4 Plage : 0 – 127

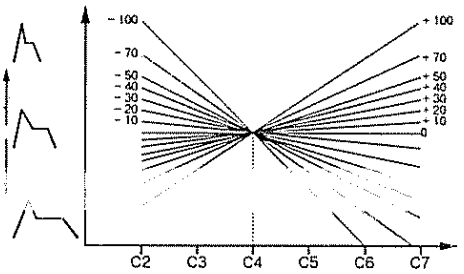
Détermine la durée T4 du quatrième segment de l'enveloppe de TVA. Plus grande est la valeur, plus longue est T4, vous permettant de faire durer le son après le relâchement de la touche.



ATTACK / RELEASE

TVA-Env Key Follow Réglages :-100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Détermine comment l'enveloppe de TVA change en fonction de la hauteur de la note jouée. Quand la valeur est positive (+), plus haute est la note jouée, plus courte est l'enveloppe et plus rapidement s'enchaînent les différents segments qui la constituent Si la valeur est négative (-), plus basse est la note jouée, plus courte est l'enveloppe et plus rapidement s'enchaînent les différents segments qui la constituent



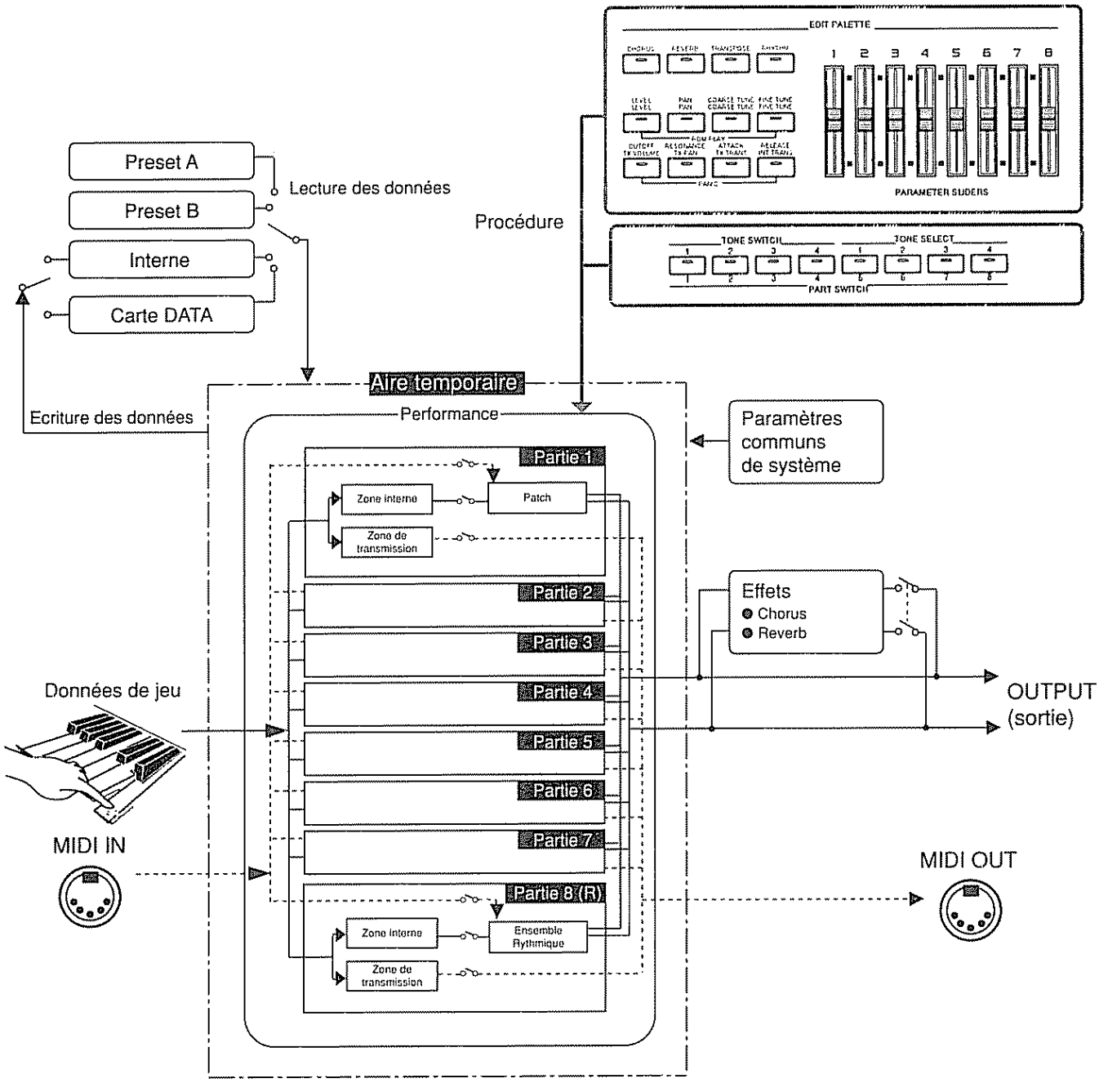
Numéro de touche (C = do)

2. EMPLOI D'UNE PERFORMANCE

Qu'est-ce que le mode de jeu de Performance?

Quand vous jouez avec le JV–80 en mode de jeu de Performance, les données de jeu pilotent les Patches au travers de la zone interne et les données MIDI externes sont transmises au travers de la zone de transmission.

Les commandes internes du JV–80, telles que le clavier, pilotent les Patches assignés à chaque Partie de la source sonore interne et servent également de clavier maître pour émettre des données de jeu sur huit canaux MIDI grâce à la zone de transmission pour appareils externes (MIDI). Vous pouvez également changer le son des Patches assignés aux Parties en fonction de votre jeu. Pour cela, réglez les paramètres des Parties et les zones interne et de transmission pour une bonne adéquation avec le morceau et les conditions d'interprétation. Puisque ce sont les données appelées en aire temporaire qui sont employées quand une Performance est sélectionnée, la Performance d'origine, stockée en mémoire interne ou sur carte DATA, sera conservée. Les données utilisées en aire temporaire peuvent être stockées en mémoire utilisateur sous forme d'une nouvelle Performance (**voir section Commande, mode d'écriture**).



Paramètres modifiables en temps réel

Les paramètres qui peuvent être commandés pendant que vous jouez en mode de jeu de Performance se divisent grossièrement en trois catégories.

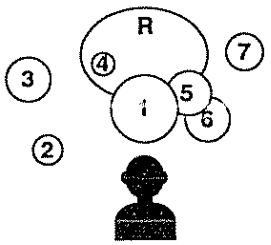
Paramètres de Partie

Ce sont les paramètres concernant la totalité du son, comme par exemple le volume et la position stéréo de la Partie. Ce ne sont pas des paramètres du Patch lui-même, mais des paramètres d'une Partie qui appliquent des changements relatifs à des réglages comme niveau, panoramique et hauteur, réglages déjà faits pour le Patch.

★ En commandant le *volume* pour chaque Partie, vous pouvez mixer les sons comme vous le feriez avec une table de mixage à huit canaux. Il est possible de régler la balance dynamique des sons en augmentant le niveau de la Partie qui joue la mélodie ou le rythme, par exemple. Vous pouvez aussi régler précisément les niveaux relatifs de toutes les Parties pour créer une orchestration équilibrée. Cette fonction peut également servir à faire des "fondus" (Fades) montants ou descendants ou à "couper" des Parties.

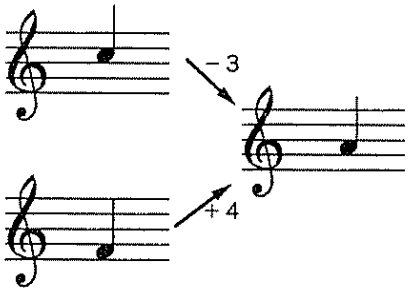
★ L'image sonore se déplace entre gauche et droite quand la fonction *panoramique* est en service. C'est particulièrement efficace pour des lignes instrumentales en solo ou pour créer une sensation d'espace en faisant voyager des sonorités d'effet entre gauche et droite.

Fixez l'emplacement du son de chaque Partie en réglant niveau et panoramique

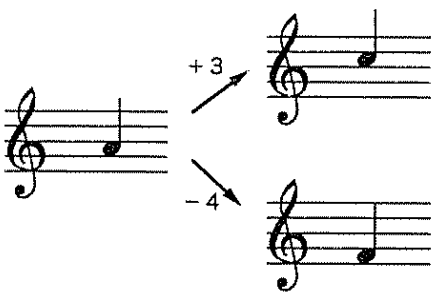


★ Il y a deux fonctions concernant la *hauteur*. L'une change la hauteur en unités d'un demi-ton (*Coarse Tune*) et l'autre change la hauteur en unités d'un centième de demi-ton (*Fine Tune*). Elles peuvent servir à temporairement changer l'accord ou à régler la hauteur d'une Partie par rapport à celle des autres Parties. Elles peuvent aussi servir à créer un effet chorus en changeant la hauteur de façon continue ou encore pour faire des effets spéciaux. Vous pouvez même employer ces paramètres au lieu du Pitch Bend, réglant ainsi l'accord fin (Fine Tune) pendant que vous jouez.

Accord de Patches pour qu'ils jouent à l'unisson



Transposition d'un Patch à différentes hauteurs

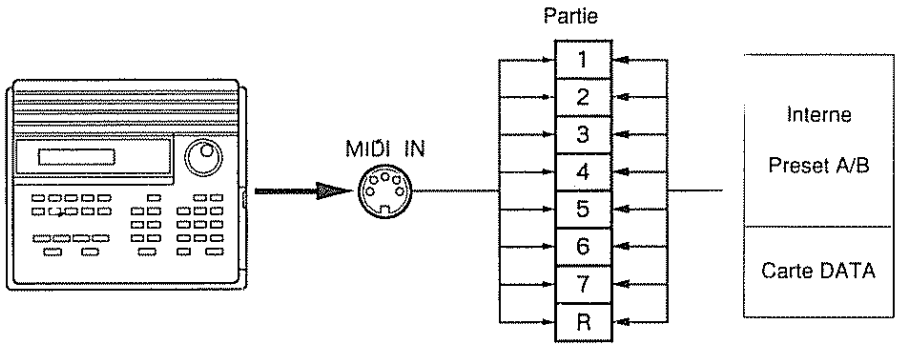


❖ Nous vous suggérons d'employer la méthode ci-dessus au lieu de la transposition expliquée par la suite.

❖ Lorsque vous devez changer la hauteur globale du JV–80 pour l'accorder avec d'autres instruments, réglez le paramètre Tune (accord) parmi les paramètres communs de système.

★ Le *canal MIDI de réception* est un paramètre de Partie. Quand vous utilisez un autre clavier pour faire jouer la source sonore du JV–80, ce dernier peut facilement être réglé pour que ses canaux MIDI correspondent au(x) canal(aux) de transmission. C'est particulièrement utile pour contrôler quelles données MIDI sont transmises, et sur quel canal. De plus, en combinant cette fonction avec la sélection de Patch (dont l'explication est ci-dessous), un programme de son peut être assigné à une Performance originellement destinée à une autre source sonore, ou à une Performance à laquelle était déjà assigné un programme de son.

★ *Puisqu'un Patch déjà sélectionné pour une Partie peut être changé,* une unique Performance peut être employée pour faire jouer n'importe quel nombre de Patches en passant de l'un à l'autre. C'est utile lors du choix des Patches pour une Performance ou lorsque vous ne changez qu'un Patch, celui de la Partie jouée au clavier pendant qu'un séquenceur assure les parties d'accompagnement.



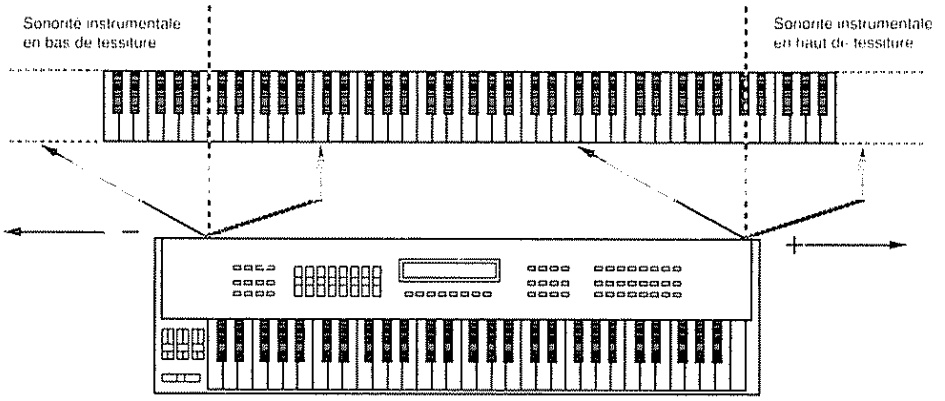
- Contrôlez les données de jeu qui le nécessitent en écoutant chaque canal tour à tour.
- Comparez différentes instrumentations de l'orchestration en essayant différents programmes de son, en changeant les Patches assignés à chaque Partie.

★ Veillez à réserver un nombre de voix suffisant pour les Parties importantes du morceau ou celles-ci risqueraient d'être coupées si le nombre de voix disponibles venait à être dépassé. Le manque de voix durant une interprétation en temps réel peut être évité en réservant un certain nombre de voix pour la Partie que vous jouez en direct pendant que les autres données de jeu sont reçues d'un séquenceur

Paramètres de zone interne

Ces paramètres déterminent la façon dont la source sonore interne répond aux données de jeu reçues en provenance des commandes du JV-80.

★ En sélectionnant différents réglages de transposition pour chaque Partie, vous pouvez créer un effet d'ensemble. Par exemple, il est possible de jouer au-delà de la tessiture du clavier si vous baissez d'une octave un son de basse ou augmentez d'une octave un son de piccolo. Nous vous suggérons d'employer le réglage Coarse Tune, qui est un paramètre de Partie, pour régler l'accord du son et d'utiliser la fonction de transposition pour changer l'accord pendant votre interprétation.

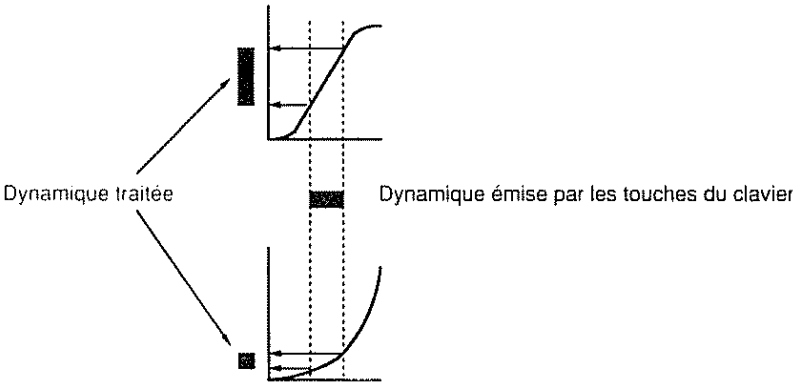


Vous pouvez décaler la tessiture pouvant être jouée au clavier

★ La dynamique reçue du clavier est traitée et envoyée à la Partie dans la *zone interne*. Comme il est possible de commander le traitement pour chaque Partie, vous pouvez faire varier le volume de chaque Partie en fonction de votre force de jeu au clavier.

Par exemple, réglez la courbe de dynamique (*velocity curve*) pour qu'une Partie dont le son doit être fort réponde rapidement. Si vous désirez une réponse dynamique uniforme, quelle que soit votre force de jeu, réglez la sensibilité (*sensitivity*) presque à 0 et déterminez la force à l'aide du paramètre *Max Velocity* (dynamique maximale). A l'opposé, si vous désirez accentuer les variations de dynamique, réglez la sensibilité sur une valeur supérieure à 0.

Il est également possible de limiter la tessiture de chaque Partie sur différentes zones du clavier. Cela sert à changer temporairement les réglages, comme par exemple à jouer une Partie différente à chaque main. Ainsi, vous pouvez jouer un son de basse avec votre main gauche et un piano avec la droite; ou bien encore, vous pouvez utiliser la fonction pour couper les extrémités de tessiture (haute ou basse) qui sonneraient mal ou peu naturellement.



La même dynamique peut être traitée différemment par plusieurs Parties

❖ La notion de zone interne sert à traiter les données de jeu avant de les envoyer à la Partie. La réponse réelle du son piloté en mode de jeu de Performance dépend des réglages du Patch.

◎ Paramètres de zone de transmission

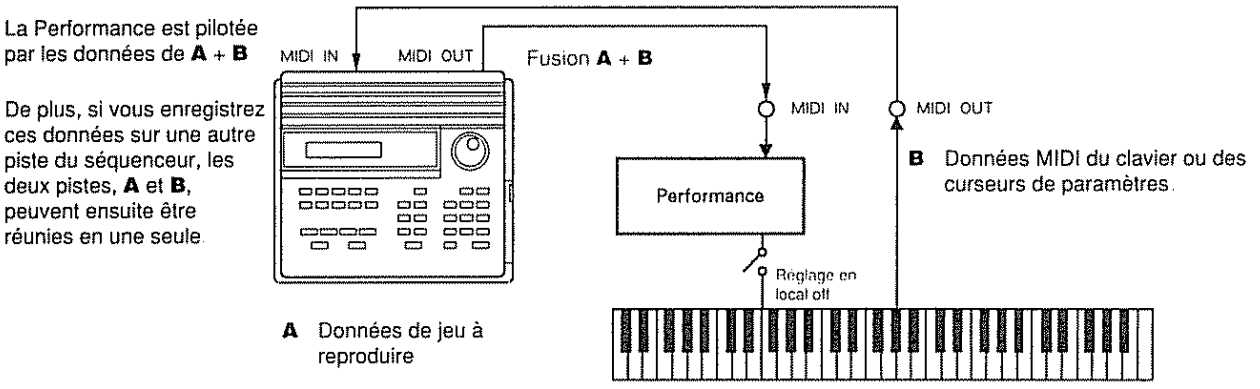
Ces paramètres concernent la transmission MIDI des données de jeu et ils changent la façon dont les sons de la source sonore externe répondent aux données. Ils comprennent les mêmes paramètres que ceux employés avec les Parties et la zone interne décrites précédemment, tels que volume et dynamique. Les données traitées sont transmises par la prise MIDI OUT. Le canal de transmission MIDI de la zone de transmission est comparable à celui d'une Partie et la source sonore externe dont le canal MIDI correspond est comparable au Patch. **Cela peut non seulement servir à piloter plusieurs sources sonores externes en employant donc le clavier du JV–80 comme clavier maître, mais aussi à éditer les données d'un appareil tel qu'un séquenceur.**

★ *Le fonctionnement en temps réel de la zone de transmission est le même que dans le cas d'une Partie et de la zone interne.* L'explication ci-dessous décrit la création de données de jeu avec différents appareils, comme un séquenceur. Quand vous programmez des données de jeu, avant toute chose, appelez la Performance qui a été programmée pour le début du morceau. Le numéro de changement de programme correspondant à la Performance est transmis sur le canal de commande (control channel); au même instant, les numéros de changement de programme et les informations de volume utilisés dans le morceau sont émis sur le *canal de transmission MIDI* de chaque zone de transmission.

Dans ce cas, pour les Parties ne nécessitant pas de transmission de données, réglez le commutateur de transmission MIDI sur OFF.

Il est possible de transmettre en temps réel les numéros de changement de programme, les données de volume et de panoramique nécessaires au morceau. Ainsi, en pilotant les paramètres de zone de transmission tout en écoutant le morceau, vous pouvez superposer l'enregistrement des données de volume et panoramique ou enregistrer ces dernières sur une autre piste.

Cela facilite la balance de volume pour chaque programme de son, vous permettant de faire tous les fondus (fades) voulus pour chaque piste.



Les paramètres de dynamique servent normalement à limiter ou accentuer la dynamique des données de jeu. Toutefois, si vous faites des réglages de dynamique différents pour chaque zone de transmission, vous pouvez en une fois créer huit "prises" de votre interprétation, chacune avec une dynamique différente des autres. Plus encore, en utilisant les réglages de transposition ou de tessiture, vous pouvez automatiquement transposer les données pendant que vous les enregistrez, ou diviser les notes jouées entre plusieurs canaux en fonction de la tessiture; par exemple, vous pouvez séparer main droite et main gauche. *Utiliser les réglages de zone de transmission de cette façon vous permet de traiter ou éditer en temps réel les données pendant que vous jouez.*

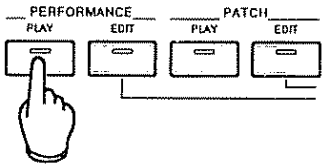
❖ Il y a des paramètres, autres que ceux décrits ci-dessus, qui n'appartiennent pas à la Performance mais qui ont trait à l'interprétation et sont communs aux différents fonctionnements du JV–80 (paramètres communs de système). Ces réglages sont maintenus et ne changent pas même lorsque vous changez de Performance ou de mode (voit P.72)

■ Fonctionnement

Cette section explique comment sélectionner les Performances, les pages d'écran dans lesquelles s'affichent les paramètres et comment régler les paramètres affichés.

● Sélection du mode de jeu de Performance

Pressez le bouton [PLAY] PERFORMANCE pour obtenir ce mode



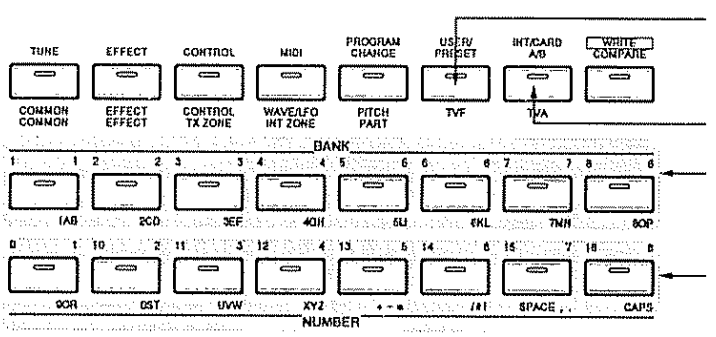
● Changement de Performance

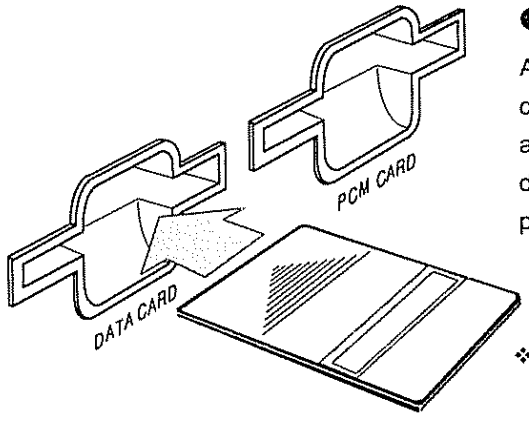
Pressez le bouton [USER/PRESET] pour alterner entre mémoire utilisateur et Preset (A/B) (l'indicateur du bouton s'éclaire quand les sons pré-programmés (Preset) sont sélectionnés).

Quand la mémoire utilisateur est sélectionnée, presser le bouton [INT/CAR A/B] fait alterner entre données internes et données de carte DATA. Quand Preset est sélectionné, presser [INT/CAR A/B] fait alterner entre groupe A et groupe B (l'indicateur du bouton s'éclaire quand la carte DATA ou Preset B est sélectionné).

❖ Si la carte DATA n'a pas été correctement insérée dans la fente, les Performances de la carte DATA ne peuvent pas être sélectionnées, même si [INT/CAR A/B] est pressé.

Changez la Performance en pressant un des boutons [BANK] ou [NUMBER] (les numéros 1 – 16 inscrits en *bleu* représentent les numéros de Performance).

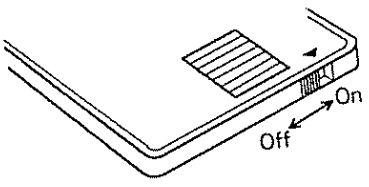




● Insertion de cartes DATA

Avec leur étiquette vers le haut, insérez doucement mais fermement la carte DATA dans la fente DATA CARD de la face arrière. La carte DATA a un commutateur de protection permettant d'éviter l'effacement accidentel de ses données. Assurez-vous toujours que ce commutateur est en position On quand vous insérez ou retirez une carte DATA.

❖ Utilisez une carte optionnelle M–256E comme carte DATA.



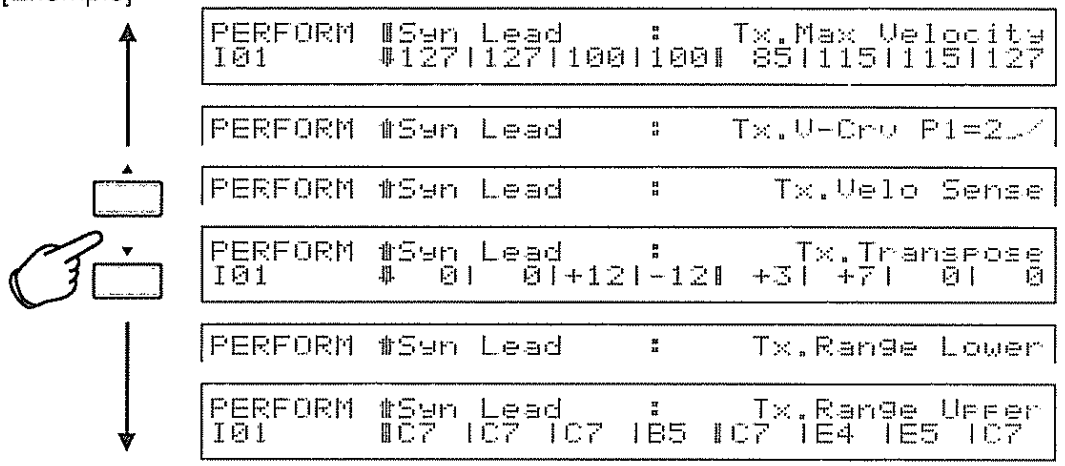
● Sélection et réglage des paramètres de Performance avec les boutons dédiés

Presser un des *boutons dédiés* appelle directement le paramètre de Performance auquel le bouton est dédié (**les lettres imprimées en bleu au-dessus des boutons dédiés donnent le paramètre de Performance correspondant**).

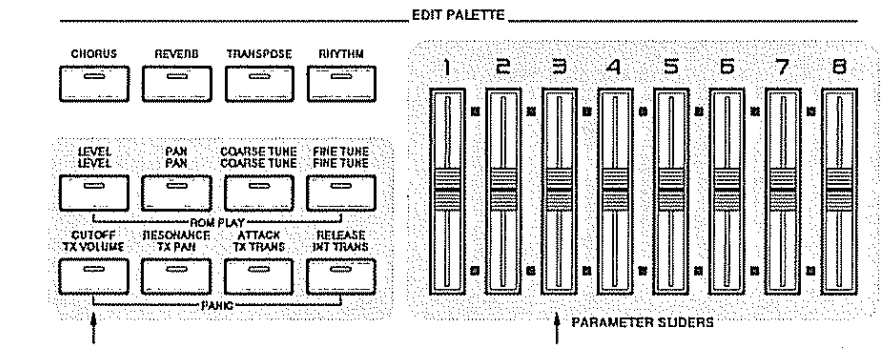
Une fois qu'un paramètre a été sélectionné, un symbole "⇑" ou "⇓" apparaît dans l'afficheur, indiquant que d'autres pages d'affichage (avec d'autres paramètres) peuvent être sélectionnées. Dans ce cas, les pages peuvent être changées en pressant les boutons ▲ et ▼.

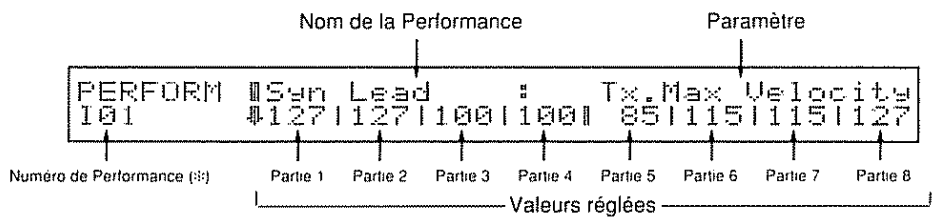
> Un affichage parmi ceux proposés est appelé une "page". Passer d'une page à une autre à l'aide des boutons ▲ et ▼ est nommé "sélection de page".

[Exemple]



La valeur du paramètre sélectionné pour une Partie est réglée à l'aide du *curseur de paramètre* approprié (1 – 4). **Les huit valeurs affichées correspondent à la valeur du paramètre pour les huit Parties, rangées dans l'ordre de gauche à droite**. Le numéro inscrit au-dessus de chaque curseur correspond à la Partie qui peut être modifiée par ce curseur.





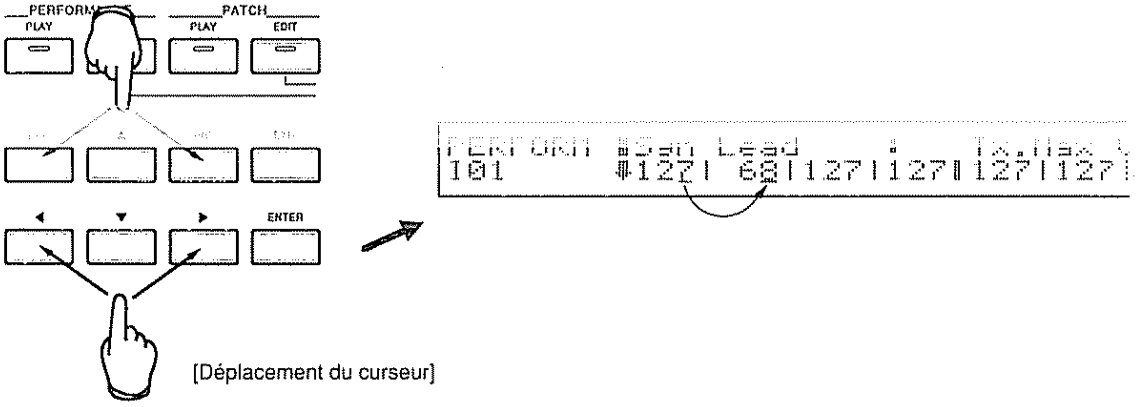
(*) : I = interne, C = carte DATA, A ou B = Preset (groupe)

● Réglages à l'aide des boutons [INC]/[DEC]

Vous pouvez également changer les valeurs de paramètres à l'aide des boutons [DEC]/[INC]. Amenez le *curseur* sur la Partie à changer à l'aide des boutons [◄]/[►] et pressez le bouton [INC] pour augmenter la valeur et [DEC] pour la diminuer.

❖ Tenir enfoncé l'un des boutons [DEC]/[INC], [◄]/[►] ou [▲]/[▼] fait défiler les valeurs (*fonction de répétition automatique*).
Vous pouvez faire défiler plus rapidement les valeurs en tenant enfoncé un des deux boutons pendant que vous pressez l'autre.

[Diminution et augmentation de la valeur]

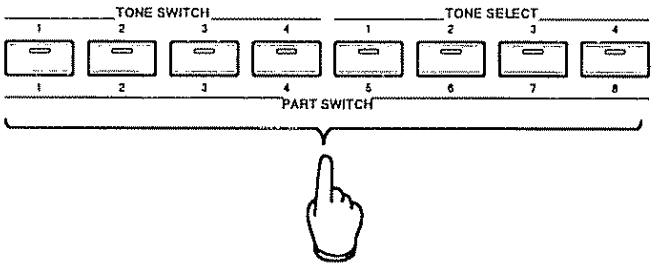


[Déplacement du curseur]

● Comment utiliser les boutons [PART SWITCH]

S'ils sont employés durant le jeu d'une Performance, les boutons [PART SWITCH] (1 – 8) fonctionnent comme des commutateurs on/off pour la réception et transmission MIDI de chaque Partie. *Toutefois, les fonctions on/off des boutons [PART SWITCH] dépendent du bouton dédié actuellement activé.*

❖ L'indicateur du bouton s'éclaire quand il est en service.



La fonction on/off des boutons [PART SWITCH] (1 – 8) est expliquée avec le fonctionnement des paramètres, décrit à la section suivante.

Explications des paramètres

Les explications des paramètres de Performance se divisent en plusieurs catégories:

- Paramètres de Partie
- Paramètres de zone de transmission
- Paramètres de zone interne

Ils sont suivis par les paramètres des pages sélectionnées avec ▲/▼, dans l'ordre de leur apparition

Paramètres de Partie

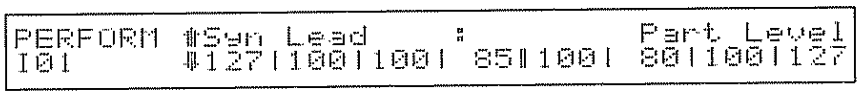
Les valeurs relatives de niveau, panoramique et hauteur, fixées pour le Patch, peuvent être ajustées ici

> Quand vous pressez les boutons décrits ci-dessous, les boutons PART SWITCH (1 – 8) sont des commutateurs de réception MIDI pour régler on/off la réception de données MIDI de chaque Partie.

LEVEL

Plage : 0 – 127

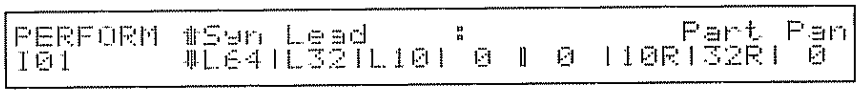
Détermine le niveau de volume de la Partie



PAN

Plage : <L64 – 0 – 63R>

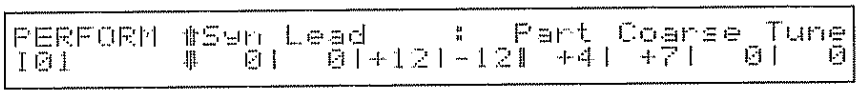
Détermine la position dans le champ stéréo du son employé par la Partie. De façon relative par rapport au réglage du Patch. L64 est la position la plus à gauche. 0 laisse le réglage de Patch inchangé et 63R est la position la plus à droite.



COARSE TUNE

Plage : -48 – +48

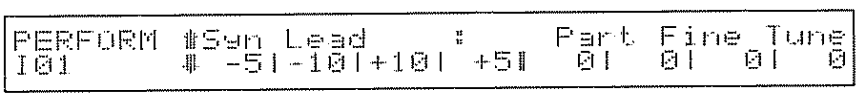
Détermine l'accord de la Partie. Il peut être modifié par paliers d'un demi-ton. Avec une valeur positive (+), plus grande est la valeur, plus haute est la note. Avec une valeur négative (-), plus grande est la valeur, plus basse est la note.



FINE TUNE

Plage : -50 – +50

Détermine l'accord précis de la Partie. Il peut être modifié par centièmes de demi-ton. Avec une valeur positive, plus grande est la valeur, plus haute est la note. Avec une valeur négative, plus grande est la valeur, plus basse est la note.



LEVEL / PAN / COARSE TUNE / FINE TUNE

L'affichage sélectionné par ▲ (1 page)

Patch Select Réglages : A-11 – 88 / B-11 – 88 / I-11 – 88 / Ensemble rythmique (PRA/PRB/INT/CARD)

Détermine le Patch assigné à chaque Partie (la Partie 8 sert à l'ensemble rythmique). La sélection peut s'effectuer parmi 256 programmes : 64 en interne (I), 64 sur carte DATA (C) et 64 dans chaque banque preset A et B. L'ensemble rythmique peut être choisi entre preset A (PRA), preset B (PRB), interne (INT) et carte DATA (CRD). Quand le Patch a été sélectionné, le nom du Patch s'affiche en haut à droite de l'écran.

```
PERFORM #    Patch Select P1=A.Piano 1
I01      #I11|I12|I13|I14|I15|I16|I17|INT
```

❖ Les indicateurs allumés de USER/PRESET / INT/CAR A/B / BANK / NUMBER changent selon le numéro de Patch sélectionné. Les Patches peuvent aussi être changés en pressant ces boutons (les Performances ne peuvent pas être changées).

❖ S'il n'y a pas de carte DATA correctement insérée dans la fente prévue à cet effet, les Patches de la carte DATA ne peuvent pas être sélectionnés.

Les affichages sélectionnés par ▼ (7 pages)

Receive Channel Plage : 1 – 16

Détermine le canal MIDI de réception de chaque Partie.

```
PERFORM #Syn Lead     :   Receive Channel
I01      #  1|  2|  3|  4|  5|  6|  7| 10
```

Voice Reserve Plage : 0 – 28

Détermine le nombre de voix allouées à la Partie. Gardez à l'esprit qu'une Partie utilise un Patch qui est constitué de Tones. Par exemple, pour réserver deux notes d'un Patch fait de trois Tones, réglez la valeur sur six (3 Tones x 2 voix). Le nombre total de voix du JV-80 étant de 28, le total des voix ainsi réservées ne peut pas dépasser 28.

```
PERFORM #Syn Lead     :     Voice Reserve
I01      #  4|  4|  4|  4|  4|  4|  0|  4
```

Chorus Switch Réglages : ON/OFF

Détermine le réglage ON/OFF de l'effet chorus pour chaque Partie.

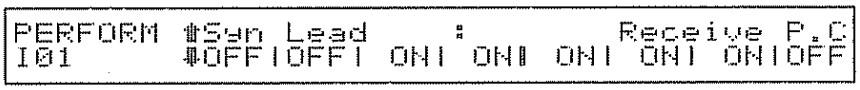
```
PERFORM #Syn Lead     :     Chorus Switch
I01      # ON| ON|OFF|OFF| ON| ON|OFF|OFF
```

Reverb Switch Réglages : ON/OFF

Détermine le réglage ON/OFF de l'effet reverb pour chaque Partie.

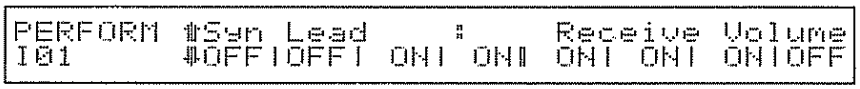
Receive P.C *Program Change Receive Switch* Réglages : ON/OFF

Détermine la mise en/hors service de la réception des messages de changement de programme pour chaque Partie.



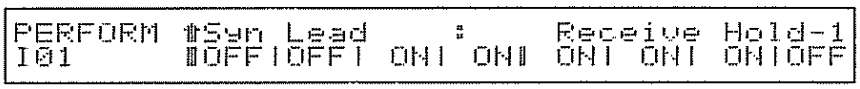
Receive Volume Réglages : ON/OFF

Détermine la mise en/hors service de la réception des messages de volume pour chaque Partie.



Receive Hold-1 Réglages : ON/OFF

Détermine la mise en/hors service de la réception des messages de pédale de sustain (Hold-1) pour chaque Partie.



● **Les Patches/Performances appelés à réception des messages de changement de programme sont les suivants.**

Numéro de Patch	N° de chgt de programme
I11 – 88	1 – 64
C11 – 88	65 – 128
A11 – 88	1 – 64
B11 – 88	65 – 128

Numéro de Performance	N° de chgt de programme
I01 – 16	1 – 16
C01 – 16	65 – 80
A01 – 16	1 – 16
B01 – 16	65 – 80

Quand un message de sélection de banque (changement de commande "Bank select") suivi d'un numéro de changement de programme est reçu, la mémoire (utilisateur/Preset) et le Patch/Performance changent.
Pour des explications détaillées, référez-vous au tableau d'équipement MIDI

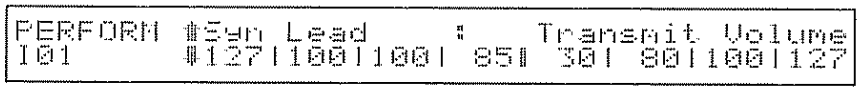
TX VOLUME / TX PAN

Paramètres de zone de transmission

> Quand vous pressez les boutons décrits ci-dessous, les boutons PART SWITCH (1 – 8) sont des commutateurs de réception MIDI pour régler on/off la réception de données MIDI de chaque Partie.

TX VOLUME Plage : 0 – 127

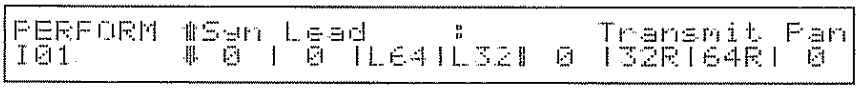
Détermine les données de volume transmises par le MIDI pour la zone de transmission de chaque Partie.



❖ Lorsque vous sélectionnez une Performance dont le paramètre de transmission de volume (P.128) est sur OFF, "OFF" s'affiche dans l'écran appelé par la pression du bouton TX VOLUME. Mais, si les réglages sont changés ultérieurement par curseur de paramètre ou boutons DEC/INC, "OFF" ne peut pas être choisi.

TX PAN Plage : L64 – 0 – 63R

Détermine les données de panoramique transmises par le MIDI pour la zone de transmission de chaque Partie. La position la plus à gauche est L64, le centre est 0 et la position la plus à droite est 63R.

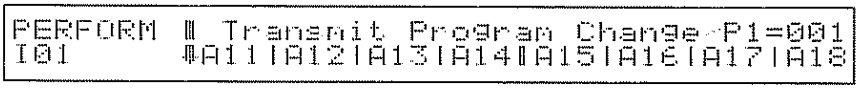


❖ Lorsque vous sélectionnez une Performance dont le paramètre de transmission de panoramique (P.129) est sur OFF, "OFF" s'affiche dans l'écran appelé par la pression du bouton TX PAN. Mais, si les réglages sont changés ultérieurement par curseur de paramètre ou boutons DEC/INC, "OFF" ne peut pas être choisi.

L'affichage sélectionné par ▲ (1 page)

Transmit Program Change Réglages : A11 – 88; B11 – 88

Détermine le changement de programme transmis via MIDI par la zone de transmission de chaque Partie. La lettre identifie le groupe et les numéros 11 – 88 indiquent banque (Bank) et numéro (Number). Le numéro de changement de programme (1 – 128) de la Partie sélectionnée est indiqué en haut et à droite de l'afficheur.



❖ Un des indicateurs des boutons INT/CAR A/B, BANK et NUMBER s'allume selon le réglage de changement de programme de la Partie sélectionnée. Il est possible de commuter la transmission du changement de programme en pressant ces boutons.

❖ Lorsque vous sélectionnez une Performance dont le paramètre de changement de programme (P.128) est sur OFF, "OFF" s'affiche dans l'écran appelé par la pression du bouton ▲. Mais, si les réglages sont changés ultérieurement par curseur de paramètre ou boutons DEC/INC, "OFF" ne peut pas être choisi.

L'affichage sélectionné par [▼] (1 page)

Transmit Channel Plage : 1 – 16

Détermine le canal MIDI de transmission pour la zone de transmission de chaque Partie.

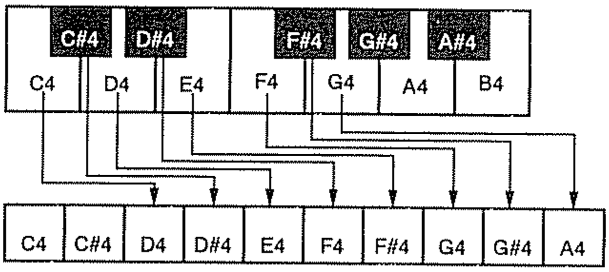
```
PERFORM  ‡Syn Lead     :   Transmit Channel
I01        ‖  1|  2|  3|  4‖  5|  6|  7| 10
```

TX TRANS *Transmit Transpose* Plage : -36 – +36

Les notes du clavier sont transposées pour la zone de transmission de chaque Partie et l'envoi par le MIDI.

```
PERFORM  ‡Syn Lead     :       Tx.Transpose
I01        ‖  0|  0|+12|-12‖ +3| +7|  0|  0
```

[Exemple]
Quand Tx Transpose est réglé à +2



❖ Ce réglage devient inopérant quand le mode de clavier est sur SINGLE (P. 121).

> Quand vous pressez les boutons décrits ci-dessous, les boutons PART SWITCH (1 – 8) sont des commutateurs de réception MIDI pour régler on/off la réception de données MIDI de chaque Partie.

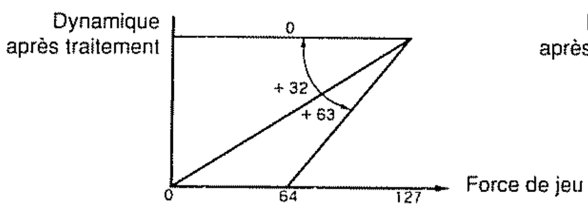
Les affichages sélectionnés par [▲] (3 pages)

Tx. Velo Sense *Transmit Velocity Sensitivity* Plage : -63 – +63

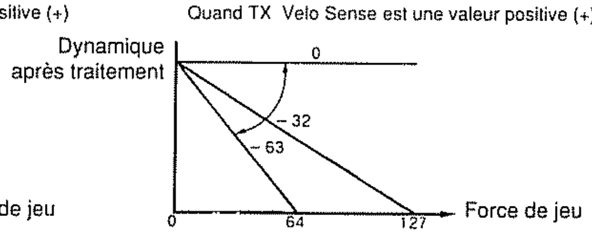
Détermine la modification appliquée aux données de dynamique du clavier avant transmission MIDI pour la zone de transmission de chaque Partie.

```
PERFORM  ‡Syn Lead     :      Tx.Velo Sense
I01        ‖+32|+32|+10|  0‖-10|-32|+25|+32
```

Quand TX Velo Sense est une valeur positive (+)



Quand TX Velo Sense est une valeur positive (+)



INT TRANS

Paramètres de zone interne

Comme pour la zone de transmission, les données de jeu sont traitées par la zone interne et transmises au Patch, même si le traitement des données de jeu est le même que celui de la zone de transmission.

> Quand vous pressez les boutons décrits ci-dessous, les boutons PART SWITCH (1 – 8) sont des commutateurs réglant on/off la réception de données du clavier pour chaque Partie.

INT TRANS *Internal Transpose* Plage : -36 – +36

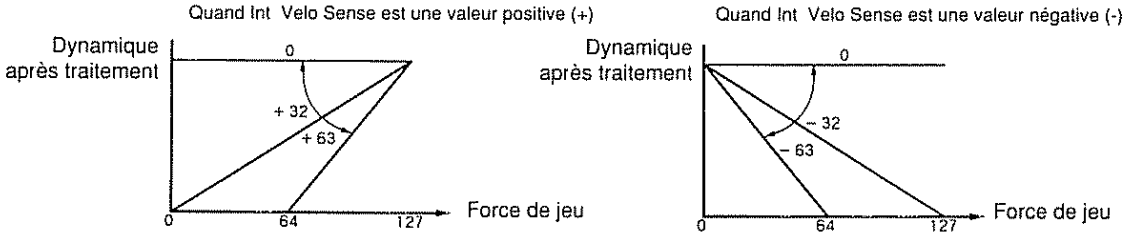
Les notes du clavier sont transposées par la zone interne de chaque Partie et envoyées au Patch assigné à cette Partie.

❖ Ce réglage devient inopérant quand le mode de clavier (key mode) est sur SINGLE (P.121).

Les affichages sélectionnés par ▲ (3 pages)

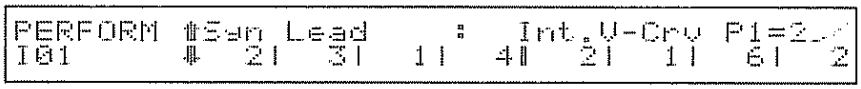
Int. Velo Sense *Internal Velocity Sensitivity* Plage : -63 – +63

Détermine la modification appliquée par la zone interne aux données de dynamique du clavier avant transmission au Patch de chaque Partie.

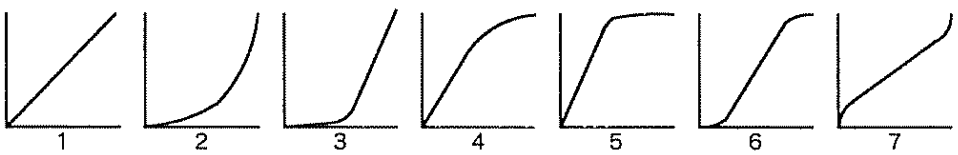


Int. V-Crv *Internal Velocity Curve* Plage : 1 – 7

La dynamique perçue par le clavier est changée selon la courbe de correspondance choisie ici, et les données qui en découlent sont transmises à chaque Partie par la zone interne. Le symbole représentant la courbe sélectionnée est affiché en haut à droite de l'écran.



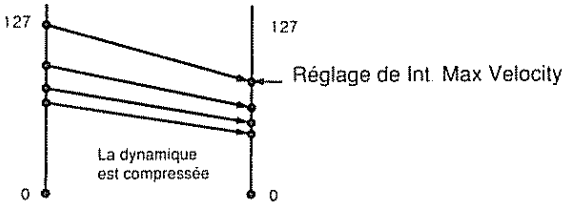
Courbes de dynamique



Int. Max Velocity *Internal Max Velocity* Plage : 0 – 127

Détermine la valeur maximale des données de dynamique transmises par la zone interne de chaque Partie. Cette fonction comprime les données de dynamique d'origine perçues par le clavier et transmission au Patch les données de dynamique modifiées (réduites)

```
PERFORM ▮Syn Lead     :   Int.Max Velocity
I01     ▮127▮127▮100▮100▮ 50▮115▮115▮127
```



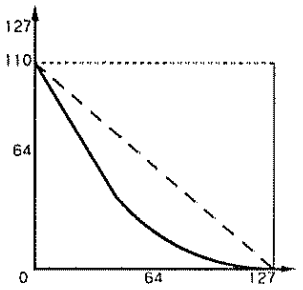
[Exemple]

Dynamique maximale 100

Courbe de dynamique 4

Sensibilité à la dynamique ..... -32

L'utilisation des valeurs ci-dessus donne la correspondance dynamique représentée à droite



Les affichages sélectionnés par ▼ (2 pages)

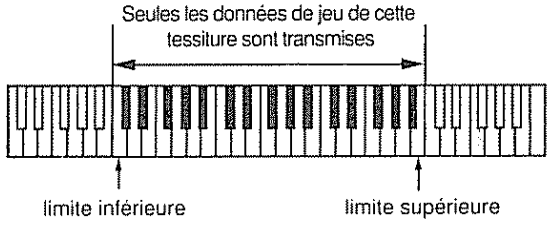
Int. Range Lower *Internal Zone Key Range Lower* Plage : C2 – C7

Int. Range Upper *Internal Zone Key Range Upper* Plage : C2 – C7

Ces deux pages déterminent les limites basse et haute de la zone interne de chaque Partie. Parmi les notes reçues du clavier, seules les notes de la zone ainsi limitée seront transmises au Patch.

```
PERFORM ▮Syn Lead     :   Int.Range Lower
I01     ▮C2 ▮C2 ▮C2 ▮C3 ▮C5 ▮E3 ▮F4 ▮C2
```

```
PERFORM ▮Syn Lead     :   Int.Range Upper
I01     ▮C7 ▮C7 ▮C7 ▮B5 ▮C7 ▮E4 ▮E5 ▮C7
```



❖ Quand le mode de clavier (Key mode, P.121) est réglé hors de la zone, le réglage de tessiture fait ici n'est plus pris en compte

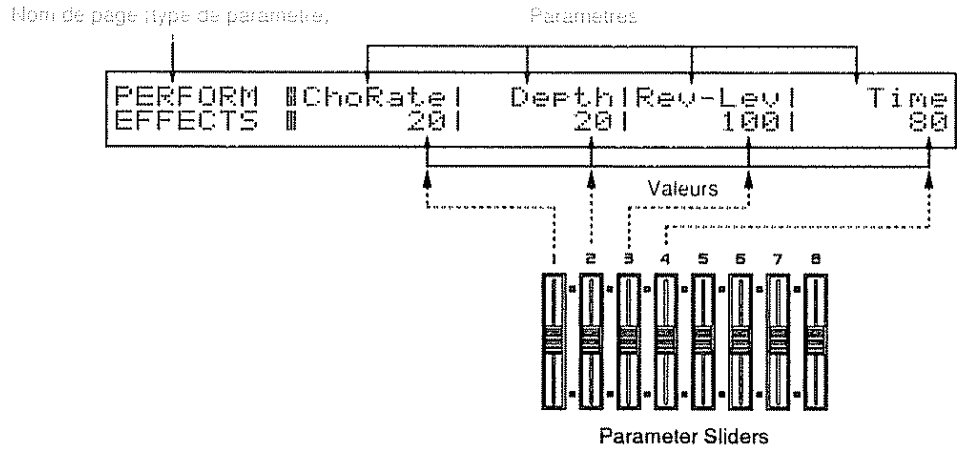
3. AUTRES PROCEDURES DE JEU

Le réglage des effets (chorus/reverb) et du statut de transmission des messages de changement de programme peut être directement appelé par les boutons et modifié depuis les paramètres de Patch ou de Performance actuellement sélectionnés.

■ Procédure

Quand [EFFECT] ou [PROGRAM CHANGE] est pressé (l'indicateur s'allume), plusieurs paramètres apparaissent à la ligne supérieure de l'afficheur et la valeur de chacun de ces paramètres est affichée à la ligne inférieure. Les paramètres correspondent, de gauche à droite, aux curseurs de paramètres 1 – 8. Utilisez le curseur approprié pour éditer le paramètre à changer.

[Exemple] Quand vous pressez [EFFECT]:



Parameter Sliders

La valeur réglée peut être changée en utilisant [DEC] et [INC].
Amenez le *curseur* avec [◄] ou [►] sous la valeur du paramètre à changer, et pressez [INC] pour augmenter la valeur ou [DEC] pour la diminuer.

❖ Tenir enfoncé [DEC]/[INC] ou [◄]/[►] fait se déclencher la répétition automatique, vous permettant ainsi d'obtenir un changement continu de la valeur. Vous pouvez accélérer ce changement en tenant enfoncé un bouton tout en pressant son opposé.

Explication des paramètres

EFFECT

Page **EFFECTS**

Détermine les paramètres d'effets du Patch en mode de jeu de Patch et les paramètres d'effets de la Performance en mode de jeu de Performance.

● En mode de jeu de Patch

```
PATCH    ▮ChoRate|   Depth|Rev-Lev|    Time
EFFECTS  ▮      20|      20|     100|      80
```

● En mode de jeu de Performance

```
PERFORM  ▮ChoRate|   Depth|Rev-Lev|    Time
EFFECTS  ▮      20|      20|     100|      80
```

ChoRate *Chorus Rate* Plage : 0 – 127

Détermine la vitesse de modulation du chorus. Plus grande est la valeur, plus rapide est la modulation.

Depth *Chorus Depth* Plage : 0 – 127

Détermine l'intensité de l'effet chorus. Plus grande est la valeur, plus prononcé est l'effet chorus.

Rev-Level *Reverb Level* Plage : 0 – 127

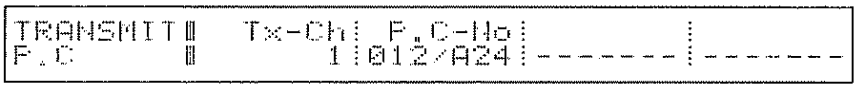
Détermine le niveau du son réverbéré. Plus grande est la valeur, plus élevé est le niveau de reverb.

Time *Reverb Time* Plage : 0 – 127

Détermine le temps de chute du son réverbéré. Plus grande est la valeur, plus longue est la chute.

PROGRAM CHANGE

Page **TRANSMIT P.C**



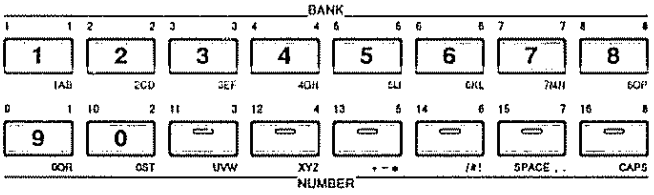
Tx - Ch *Transmit Channel* Plage : 1 – 16

Détermine le canal sur lequel sont transmis les messages de changement de programme.

P.C - No *Program Change Number* Plage : 001/A11 – 128/B88

Détermine le numéro de changement de programme transmis sur le canal fixé par le paramètre précédent. Le numéro à gauche de la barre oblique (/) est le numéro de changement de programme. La valeur à droite de la barre oblique est son équivalent en numérotation groupe/banque/numéro. En fonction du numéro de changement de programme sélectionné, la lumière des indicateurs des boutons [USER/PRESET] /[INT/CAR A/B] /[BANK]/[NUMBER] changent.

❖ Quand le curseur est sur le numéro de changement de programme, un numéro entre 001 et 128 peut être choisi. [BANK] 1 – 8 et [NUMBER] 1 – 2 correspondant aux numéros 1 – 0 (les numéros sont directement inscrits sous les boutons), pressez le bouton [BANK]/[NUMBER] qui correspond au numéro de changement de programme, puis pressez [ENTER].



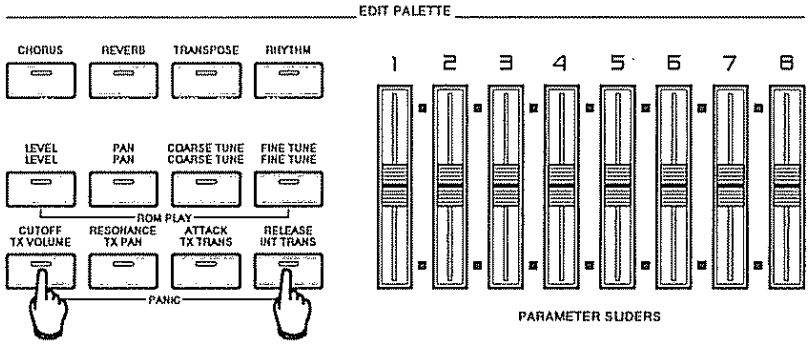
Si vous utilisez la méthode groupe/banque/numéro, le numéro de changement de programme peut être fixé en pressant les boutons dans cet ordre: [USER/PRESET] /[INT/CAR A/B] /[BANK]/[NUMBER].

● Fonction panique

Elle ramène tous les instruments. y compris ceux reliés par le MIDI à un statut normal. Elle sert à interrompre les notes "coincées"

[Procédure]

Pressez le bouton RELEASE/INT TRANS tout en tenant enfoncé le bouton CUTOFF/VOLUME



Quand ces boutons sont pressés un court instant (moins d'une seconde), ils transmettent des messages de relâchement de touche et de pédale de sustain sur tous les canaux pour lesquels la source sonore interne est muette et pour lesquels des messages d'enfoncement de touche/pédale de sustain s'appliquent. Quand ces boutons sont tenus enfoncés plus d'une seconde, les messages suivants sont émis sur tous les canaux:

All note off	*(note off ou "touche relâchée" avec une dynamique de 127)*
Pitch Bend	*Centre*
Aftertouch par canal	*0*
Modulation	*0*
Hold 1 (sustain)	*0*
Volume	*127*

4. PARAMETRES COMMUNS DE SYSTEME

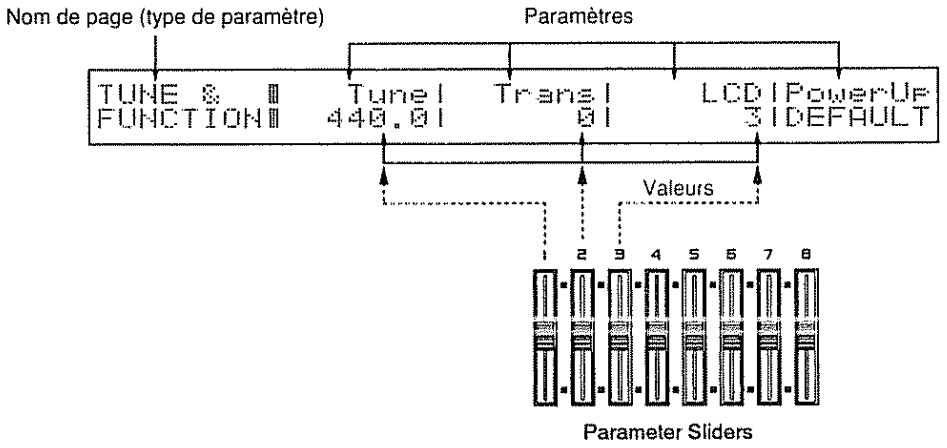
Les paramètres dont l'action concerne la totalité du JV-80 sont nommés paramètres communs de système. Les paramètres communs de système concernant les modes de jeu de Patch ou de Performance sont expliqués dans cette section. Rappelez-vous que ces paramètres sont opérationnels quelle que soit la sélection de Performance ou de Patches.

Procédure

Quand un des boutons [TUNE], [CONTROL] ou [MIDI] est pressé (l'indicateur s'allume), plusieurs paramètres apparaissent à la ligne supérieure de l'afficheur et la valeur de chacun de ces paramètres est affichée à la ligne inférieure. Les paramètres correspondent, de gauche à droite, aux curseurs de paramètres 1 – 8. Utilisez le curseur approprié pour éditer le paramètre à changer.

Sélectionnez les différentes pages d'affichage en pressant [▲] ou [▼] quand "⇓" ou "⇑" apparaissent à l'écran.

[Exemple] Quand vous pressez [TUNE]:



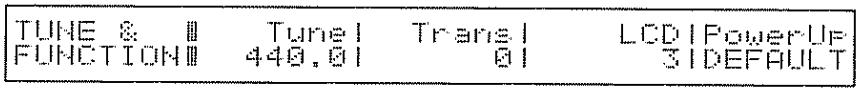
La valeur réglée peut être changée en utilisant [DEC] et [INC].
Amenez le *curseur* avec [◄] ou [►] sous la valeur du paramètre à changer, et pressez [INC] pour augmenter la valeur ou [DEC] pour la diminuer.

❖ Tenir enfoncé [DEC]/[INC] ou [◄]/[►] fait se déclencher la répétition automatique, vous permettant ainsi d'obtenir un changement continu de la valeur. Vous pouvez accélérer ce changement en tenant enfoncé un bouton tout en pressant son opposé.

Explication des paramètres

TUNE

Page **TUNE & FUNCTION**



Tune *Master Tune* Plage : 427.4 – 452.6 Hz

Détermine l'accord général du JV–80. La valeur correspond à la fréquence du la4.

Trans *Transpose* Plage : -36 – +36

Sert à régler la hauteur générale du JV–80 en unités d'un demi-ton. La transposition fixée ici peut être mise en/hors service par le bouton TRANSPOSE.

LCD *LCD Contrast* Plage : 0 – 10

Détermine le réglage de contraste de l'afficheur

PowerUP *Power Up mode* Réglages : LASTSET/DEFAULT

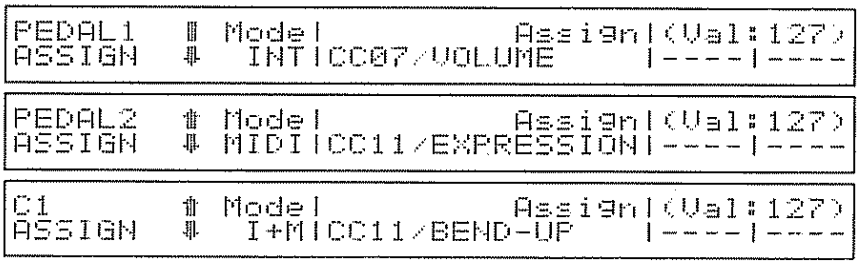
Détermine la sélection automatique de programme à la mise sous tension.

LASTSET : *Le dernier Patch ou Performance sélectionné avant l'extinction sera à nouveau sélectionné à la mise sous tension suivante.*

DEFAULT : *Le Patch **I11** ou la Performance **I01** est automatiquement sélectionné à la mise sous tension.*

CONTROL (5 pages)

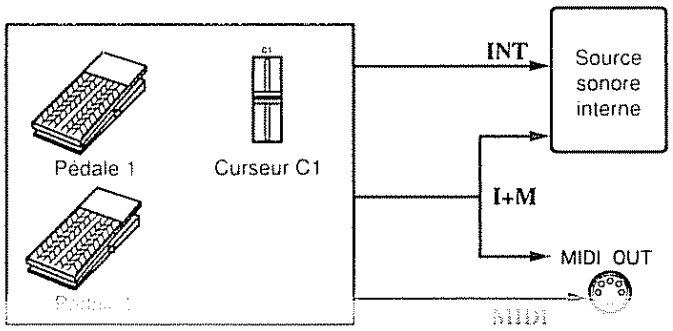
Pages **PEDAL 1 ASSIGN, PEDAL 2 ASSIGN, C1 ASSIGN**



Ces pages servent à assigner les paramètres pilotés par les pédales 1 et 2 (connectées aux prises Pedal 1 et 2) et le curseur C1.

Mode *Output mode* Réglages : OFF/INT/MIDI/I + M

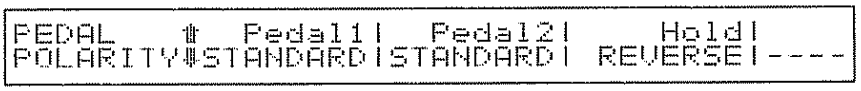
Détermine la destination des données émises par les pédales ou le curseur C1. Le réglage INT n'oriente les données que vers la source sonore interne. Le réglage MIDI n'oriente les données que vers la prise MIDI OUT. Le réglage I + M transmet les données à la fois à la source sonore interne et à la prise MIDI OUT. Les données ne sont pas transmises quand le réglage est OFF.



Assign Réglages : CC0 – CC95/AFTERTOUCH/BEND-UP/BEND-DOWN/PROG-UP/PROG-DOWN

Détermine les paramètres commandés par les pédales ou le curseur C1. Les réglages CC0 – CC95 donnent accès aux numéros de changement de commande 0 – 95. Le réglage AFTERTOUCH correspond à l'aftertouch, BEND-UP/BEND-DOWN au pitch bend vers le haut et vers le bas, alors que PROG-UP/PROG-DOWN sélectionne le numéro de Performance /Patch immédiatement supérieur/inférieur. La valeur entre parenthèses ( ) donne la valeur actuelle demandée par la pédale ou le curseur C1.

Page **PEDAL POLARITY**

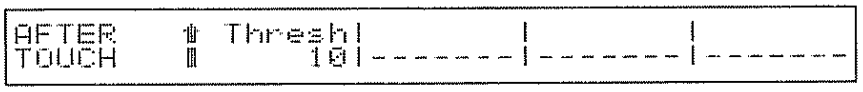


PEDAL 1 / PEDAL 2 / HOLD Réglages : STANDARD/REVERSE

Ce paramètre vous permet de régler le JV–80 pour qu'il s'adapte à la polarité de la pédale commutateur connectée en prise PEDAL 1, PEDAL 2 ou HOLD. Réglez-le sur STANDARD quand vous employez une pédale commutateur Roland (DP–2).

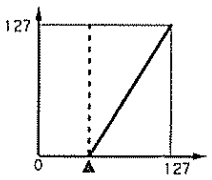
Réglez-le sur REVERSE quand vous employez des pédales d'autres fabricants ayant une polarité inverse (sans cela, une pédale avec polarité inverse connectée à la prise HOLD ferait tenir le son alors que vous ne la pressez pas).

Page **AFTERTOUCH**



Thresh *Threshold* Plage : 0 – 127

Détermine la valeur (threshold ou "seuil") à laquelle l'aftertouch commence à affecter le son. Quand la valeur d'aftertouch est inférieure à ce seuil, l'aftertouch n'agit pas. Quand ce paramètre est à 127, l'aftertouch ne peut pas agir.



Aftertouch threshold

MIDI (5 pages)

La première page à s'afficher quand ce bouton est pressé dépend du mode sélectionné.

[Quand le mode de jeu de Patch est sélectionné]

Page **PATCH MIDI**

PATCH	Local	Rx-Ch	Tx-Ch
MIDI	ON	1	Rx-Ch

Local *Local Switch* Réglages : ON/OFF

Si ce paramètre est réglé sur ON, la source sonore interne du JV–80 répond aux données de jeu de l'instrument. Si ce paramètre est sur OFF, la source sonore ignore les données de jeu. Ce réglage n'a cependant aucun effet sur la transmission et la réception des données MIDI.

Rx-Ch *Patch Receive Channel* Plage : 1 – 16

Détermine le canal MIDI de réception en mode de jeu de Patch.

Tx-Ch *Transmit Channel* Plage : 1 – 16/Rx-Ch/OFF

Détermine le canal MIDI d'émission en mode de jeu de Patch. Le réglage Rx-Ch indique que le canal de transmission est identique au canal de réception. Il n'y a pas de transmission avec ce paramètre sur OFF.

[Quand le mode de jeu de Performance est sélectionné]

Page **PERFORM MIDI**

PERFORM	Local	Ctrl-Ch		
MIDI	ON	OFF	---	---

Local *Local Switch* Réglages : ON/OFF

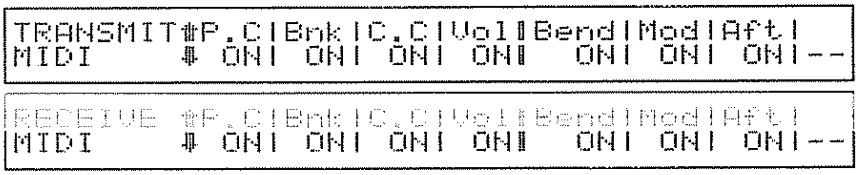
Si ce paramètre est réglé sur ON, la source sonore interne du JV–80 répond aux données de jeu de l'instrument. Si ce paramètre est sur OFF, la source sonore ignore les données de jeu. Ce réglage n'a cependant aucun effet sur la transmission et la réception des données MIDI.

Ctrl-Ch *Control Channel* Plage : 1 – 16/OFF

A part des canaux de réception et transmission de chaque Partie d'une Performance, cette valeur détermine le canal "de commande", qui sert à véhiculer les messages de changement de Performance. Quand ce canal est identique à un des canaux de réception de Partie, le changement de Performance a priorité. Aucune transmission ni réception de ce type n'est possible quand ce paramètre est sur OFF.

❖ *Les canaux MIDI de transmission et de réception pour chaque Partie sont réglés par les paramètres de Performance.*

Page **TRANSMIT MIDI/RECEIVE MIDI**



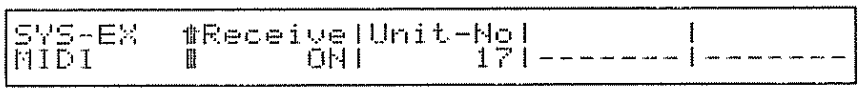
P.C/Bnk/C.C/Vol/Bend/Mod/Aft Réglages : ON/OFF

S'ils sont sur ON, ces paramètres permettent la réception et la transmission des données MIDI correspondantes. Un réglage sur OFF désactive la réception et la transmission de ces données.

P.C	*Changement de programme*
Bnk	*Sélection de banque*
C.C	*Changement de commande (*)*
Vol	*Volume (*)*
Bend	*Pitch Bend (*)*
Mod	*Modulation (*)*
Aft	*Aftertouch (*)*

Les types de données identifiés par un astérisque (*) ne peuvent être pilotés ni par le JV–80 ni par une pédale quand les paramètres RECEIVE MIDI correspondants sont sur OFF.

Page **SYS-EX MIDI**



Receive Réglages : ON/OFF

Met en/hors service la réception de données MIDI propres au JV–80, telles que données de Performance ou de Patch, sous la forme de messages exclusifs.

Unit-N° *Unit Number* Plage : 17 – 32

Pour recevoir des messages exclusifs, réglez cette valeur pour qu'elle corresponde au numéro d'unité de l'appareil transmetteur.

SECTION 4

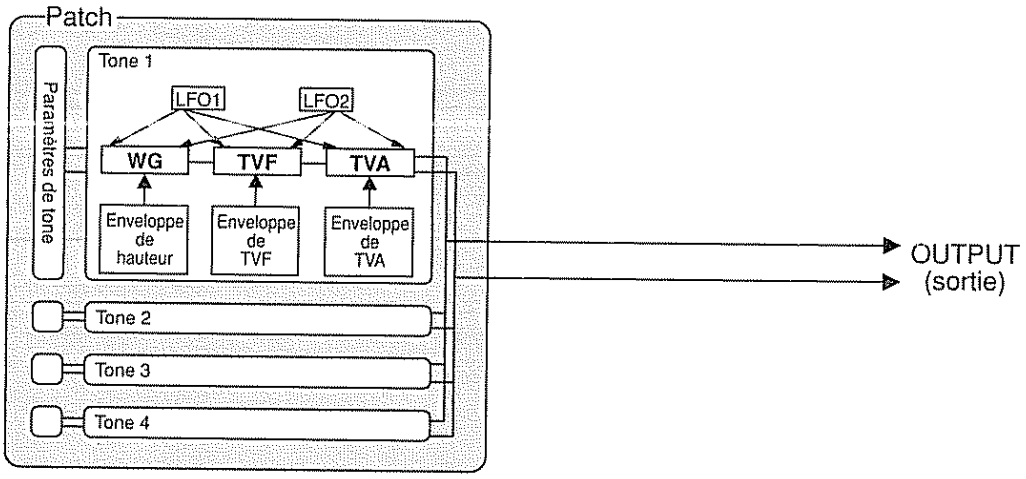
Edition (EDIT)

1. EDITION DE PATCH (PATCH EDIT)

Qu'est-ce que le mode d'édition de Patch?

Le Tone est l'élément de base des programmes de son et le JV–80 peut produire différents types de sons. Un Patch est l'unité de son stockée en mémoire et rappelé pour le jeu. Un Patch peut être constitué d'un maximum de quatre Tones. Quand vous créez un Patch, il est utile de considérer qu'il ne s'agit pas seulement de juxtaposer plusieurs Tones mais plutôt de judicieusement combiner des Tones qui ne devront plus faire qu'un son.

Les paramètres de Tones du JV–80 correspondent aux différentes caractéristiques des éléments sonores (timbre du son, sa fréquence, son volume, et la façon de les changer). Le son produit par la source sonore interne diffèrera en fonction des réglages de ces paramètres. Le travail principal de création de son avec un synthétiseur consiste donc à régler ces paramètres. Toutefois, il existe aussi d'autres paramètres servant à déterminer le nom des Patches et les réglages d'effets en mode de jeu de Patch. Ces paramètres, avec les paramètres de Tone, constituent les paramètres de Patch. Les procédures de réglage de ces paramètres sont nommées procédures d'édition de Patch. Cela signifie que les procédures d'édition de Tone sont incluses dans le mode d'édition de Patch. Il y a quatre groupes de paramètres de Tone pour un Patch; seuls les paramètres nécessaires au Patch doivent être réglés. Les paramètres des Tones non employés n'ont pas d'action quand le commutateur de Tone est sur OFF.
Les paramètres de Tone rendent possible l'emploi d'un son et l'application à ce dernier de plusieurs fonctions pour le modifier ou le "synthétiser" en un son totalement nouveau. La structure du Tone est donnée ci-dessous.



WG (Wave Generator ou "générateur d'onde")

Il appelle les données de la forme d'onde choisie dans la mémoire, dans une carte PCM optionnelle ou dans le circuit d'extension et recrée cette forme d'onde. Simultanément, il pilote aussi la hauteur de la note (de l'onde) produite. Généralement, cette forme d'onde détermine les caractéristiques de base et la qualité du son produit.

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

Il façonne le son en traitant la forme d'onde brute créee par le générateur d'onde. Il détermine le timbre du son en atténuant ou en amplifiant les composantes de différentes fréquences de la forme d'onde d'origine.

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

Il commande le volume du son produit.

ENV (générateur d'enveloppe)

Des générateurs d'enveloppe indépendants sont associés au WG, au TVF et au TVA et ils appliquent au cours du temps des changements à la hauteur, aux composantes du son et au volume du son. Chaque enveloppe a trois réglages de durée de segment différents et trois réglages de niveau à partir de l'enfoncement de la touche; le troisième niveau est le niveau de maintien (sustain). Il y a un réglage de durée pour chaque segment et un réglage de volume après le relâchement de la touche (toutefois, le niveau après relâchement est fixé à 0 dans le cas des paramètres de TVA).

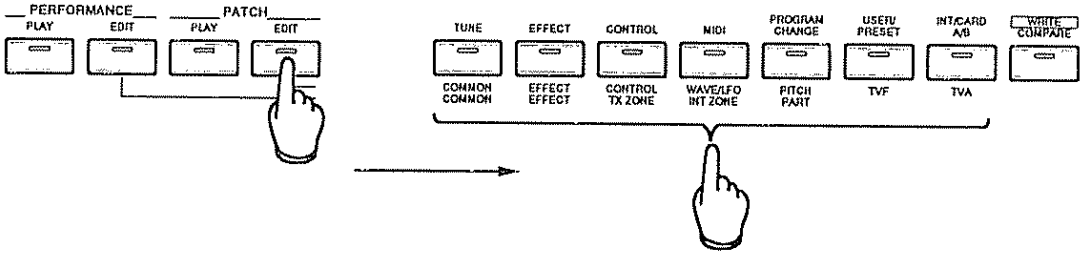
LFO

Un LFO peut s'appliquer au WG, TVF et TVA pour apporter des changements périodiques de hauteur, de composantes fréquentielles et de volume du son. Il ajoute de l'expression au son en faisant fluctuer, vibrer la forme d'onde. La vitesse du LFO est globale et est donc commune au WG, TVF et TVA. Par contre, l'intensité de son action peut être réglée indépendamment pour ces trois "modules". Il y a deux LFO, LFO 1 et LFO 2, et ils peuvent être employés simultanément pour moduler un même paramètre.

■ Comment éditer en procédure d'édition de Patch

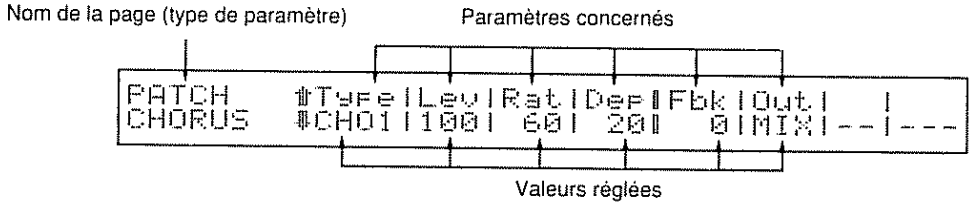
① Pressez [EDIT] Patch après avoir sélectionné le Patch que vous désirez éditer. Puis pressez un des boutons de sélection de fonction pour appeler le paramètre de Patch voulu.

(Les lettres inscrites en orange sous les boutons donnent les paramètres de Patch).



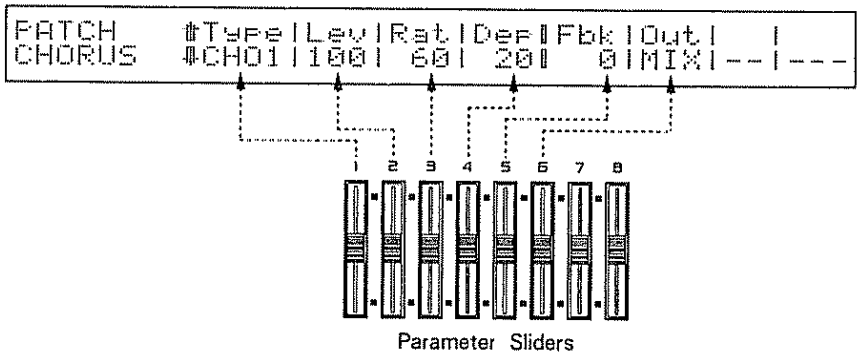
② L'écran ci-dessous apparaîtra quand vous sélectionnerez le mode d'édition de Patch.

[Exemple]



Les valeurs réglées correspondent, de gauche à droite, aux curseurs de paramètres 1 – 8. Utilisez le curseur de paramètre approprié pour éditer le paramètre que vous désirez changer.

[Exemple]



Sélectionnez les différentes pages d'affichage en pressant [▲] ou [▼] quand "⇓" ou "⇑" s'affiche dans l'écran.

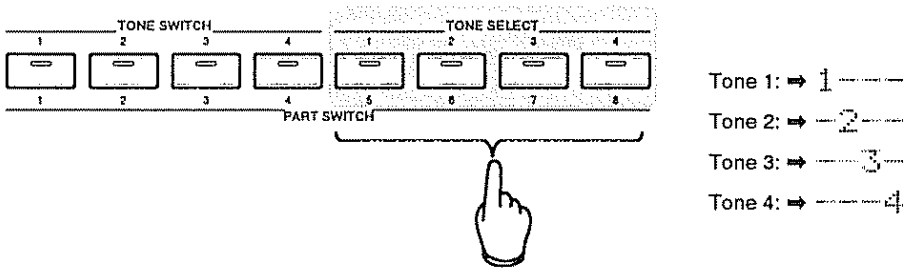
Les valeurs peuvent être réglées à l'aide des boutons [DEC]/[INC].
Amenez le curseur sur la valeur à changer en pressant [◄]/[►] et pressez [INC] pour augmenter cette valeur ou [DEC] pour la diminuer

❖ Tenir enfoncé [DEC]/[INC], [◄]/[►] ou [▲]/[▼] déclenche la répétition automatique pour vous permettre de changer la valeur de façon continue. Vous pouvez accélérer le changement en tenant enfoncé un bouton pendant que vous pressez son opposé.

● Utilisation de [TONE SELECT]

Quand vous réglez les paramètres de chaque Tone (1 – 4), l'indication "1 – – –" s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran. Elle vous donne le numéro du Tone actuellement sélectionné.
Depuis cet affichage, vous pouvez sélectionner individuellement les Tones à l'aide des boutons [TONE SELECT] 1 – 4

❖ Les indicateurs des boutons s'allument quand le Tone leur correspondant est ON.



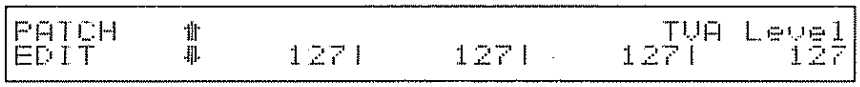
Il est aussi possible de presser simultanément plusieurs boutons [TONE SELECT]. Le numéro du Tone sélectionné en dernier est affiché et les autres numéros de Tone sont indiqués par des astérisques (*). Faites cela pour donner à plusieurs Tones une même valeur pour certains paramètres.

[Exemple]

Quand vous pressez [TONE SELECT] (1) en tenant enfoncé [TONE SELECT] (3) :

● Sélection des paramètres par les boutons dédiés

L'écran suivant apparaît dans l'afficheur lorsque vous pressez l'un des boutons dédiés en mode d'édition de Patch.



Une fois que cet affichage apparaît, il est possible d'éditer le paramètre sélectionné en mode de jeu de Patch en pressant un des boutons dédiés. La structure d'affichage et la procédure sont identiques à celles rencontrées en mode de jeu de Patch. Toutefois, quand le mode d'édition de Patch est sélectionné, "PATCH EDIT" apparaît sur la gauche de l'afficheur.

● Changement de page d'affichage

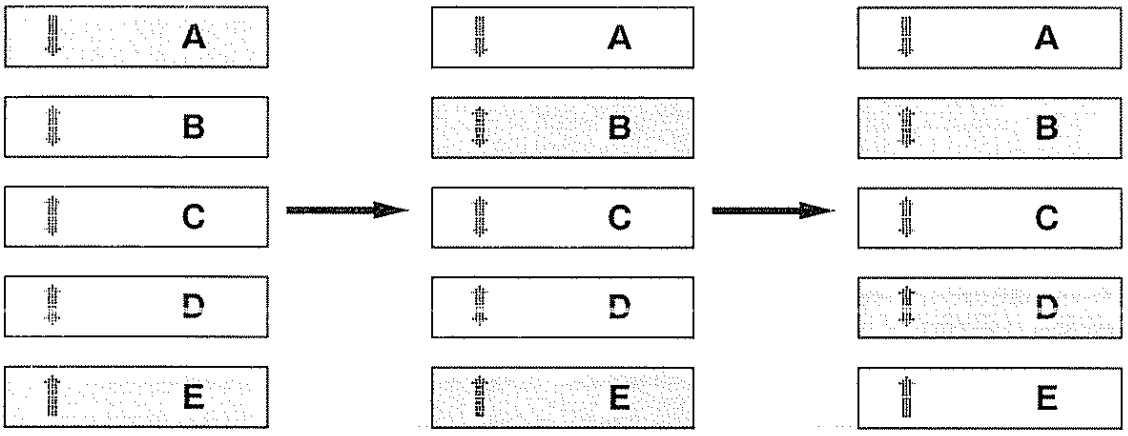
Plusieurs pages d'affichage peuvent être assignées à un seul bouton de sélection de fonction. Il est possible de passer d'une page à l'autre chaque fois que vous pressez le bouton de sélection de fonction (le bouton dont l'indicateur est allumé): une page est sélectionnée en pressant [▲] et l'autre en pressant [▼].
En utilisant cette fonction, vous pouvez poursuivre l'édition en comparant les paramètres des deux pages ou vous pouvez immédiatement sélectionner les pages les plus souvent utilisées en pressant [▲] et [▼], gagnant ainsi du temps en éliminant les étapes intermédiaires de sélection.

La façon dont les pages sont appelées quand le bouton de sélection de fonction est pressé est indiquée ci-dessous.

A la mise sous tension, vous pouvez alterner entre la première page (A) et la dernière page (E) chaque fois que vous pressez le bouton de sélection de fonction.

Quand (A) est sélectionné, si vous passez à (B) en pressant [▼], vous pourrez alterner entre (B) et (E) chaque fois que vous pressez le bouton de sélection de fonction.

Quand (E) est sélectionné, si vous passez à (D) en pressant [▲], vous pourrez alterner entre (B) et (D) chaque fois que vous pressez le bouton de sélection de fonction



❖ Quand la même page est sélectionnée par [▲]/[▼], la page sélectionnée et la première page alterneront chaque fois que vous presserez le bouton de sélection de fonction.
Quand à la fois [▲] et [▼] servent à sélectionner la première page, la première page et la dernière page alternent.

Explication des paramètres

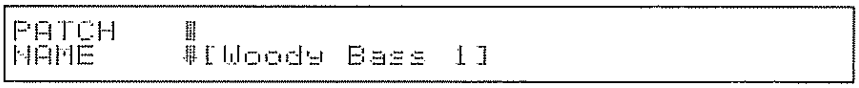
A partir d'ici, les paramètres principaux de chaque bouton et leur utilisation sont décrits, suivis de l'explication des fonctions.

Paramètres sélectionnés par COMMON (3 pages)

Dans ces pages, ce sont les paramètres communs à tous les Patches qui sont réglés

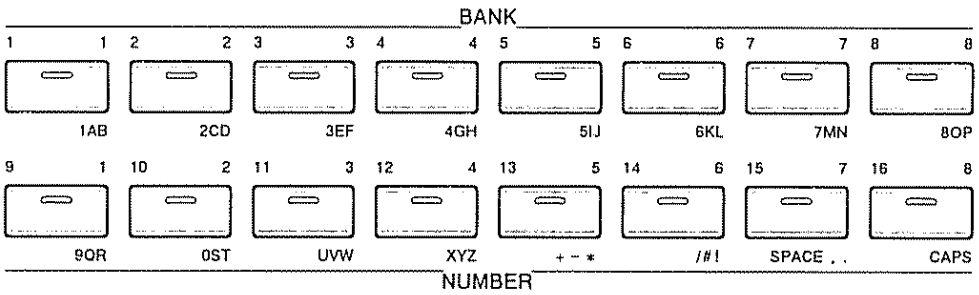
★ Le timbre des instruments acoustiques change en fonction de la force de jeu. Vous pouvez recréer cette qualité d'expression naturelle de la façon suivante. Utilisez plusieurs Tones et fixez leur des plages dynamiques différentes; de cette façon, vous entendrez des Tones différents en fonction de votre force de jeu.
Vous pouvez également employer cela avec *le paramètre de tessiture (Key Range) de la Performance* pour avoir des Patches différents en fonction de la hauteur de la note jouée. Cela vous permet de recréer les changement authentiques de sonorité qui se produisent sur toute la tessiture des instruments acoustiques, comme le piano acoustique, ainsi que les changements dépendant de la dynamique de jeu

Page **PATCH NAME**



Patch Name Réglages : Espace, A – Z, a – z, 1 – 9, 0, + – * / # ! ,

Le Tone édité peut être nommé à l'aide d'un maximum de 12 caractères. Déplacez le curseur à l'aide du curseur de paramètre 2 ou des boutons ◀/▶. Changez le caractère situé sur le curseur de position à l'aide du curseur de paramètre 1 ou des boutons INC/DEC.
Les caractères peuvent également être sélectionnés à l'aide des boutons ci-dessous (les caractères et symboles sont imprimés en gris directement sous les boutons). Pressez répétitivement le bouton désiré pour passer en revue les trois caractères attachés à ce bouton.

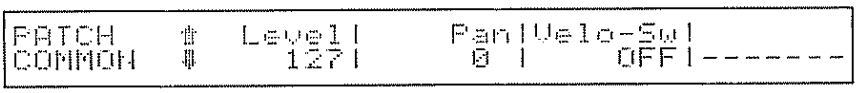


CAPS: Presser ce bouton fait alterner entre majuscules et minuscules. Quand l'indicateur est allumé, vous pouvez programmer des majuscules.

SPACE: Ce bouton sert à programmer des espaces entre caractères.

COMMON

Page PATCH COMMON



Level Plage : 0 – 127

Détermine le niveau (volume sonore) du Patch.

Ce paramètre règle le niveau général du Patch, même si des valeurs de niveau de TVA peuvent aussi être indépendamment réglées pour chaque Tone.

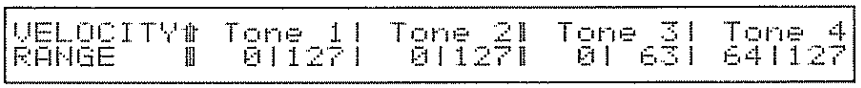
Pan Réglages : L64 – 0 – 63R

Détermine la position stéréo du Patch. La position la plus à gauche est L64, le centre est à 0 et la position la plus à droite est 63R. Le panoramique peut aussi être réglé indépendamment pour chaque Tone du Patch. Chaque Tone se positionne alors sur la gauche ou la droite de la position stéréo déterminée ici, en fonction de son réglage propre.

Velo-Sw *Velocity Range Switch* Réglages : ON/OFF

Le réglage de dynamique (velocity) est en service si le paramètre est sur ON, et hors service si le paramètre est sur OFF.

Page VELOCITY RANGE



Tone 1 / Tone 2 / Tone 3 / Tone 4 Plage (pour chaque) : 0 – 127

Détermine la plage de dynamique (limite basse/limite haute) à laquelle répond chaque Tone. Seules les données de jeu tombant dans cette plage feront produire un son par le Tone. Le chiffre de gauche est la limite basse de la plage et le chiffre de droite la limite haute.

Paramètres sélectionnés par EFFECT (4 pages)

Ils servent à régler les effets internes s'appliquant aux Patches appelés en mode de jeu de Patch. L'effet s'applique de façon identique à tous les Patches. Les effets ont des applications variées, de la légère mise en valeur du son à sa transformation complète.

❖ En mode de jeu de Performance, les effets suivent les réglages fait dans la Performance.

★ Le *Chorus* grossit le son et le rend plus brillant. Par exemple, ajouter du chorus à des cordes d'orchestre donne une certaine ampleur au son. La brillance et la profondeur sont également accentuées quand l'effet chorus est employé avec un son de cloche ou de piano électrique. Le chorus vous permet également de faire vibrer le son en apportant une modulation. La vitesse de la modulation est fixée par le paramètre *rate* et son intensité par le paramètre *depth*. L'emploi d'une telle modulation associée au *LFO* vous permet de créer un effet de modulation complexe et très vivant.

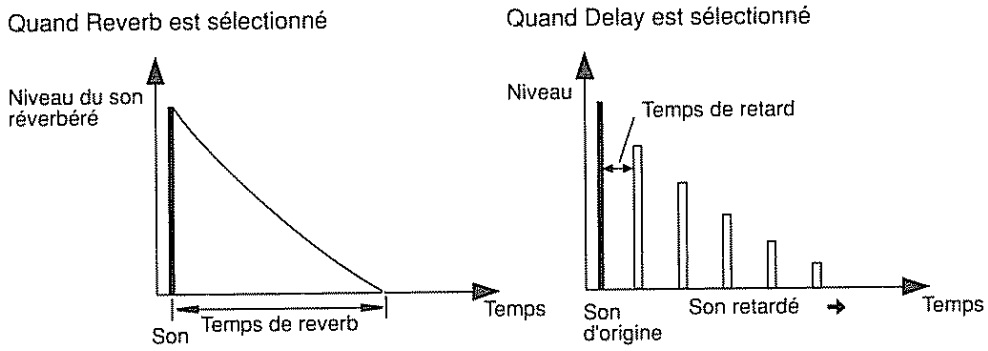
★ Le volume de l'effet chorus pour chaque Tone est géré par le niveau d'envoi au chorus (*FX Send*). Réglez ce niveau sur une haute valeur pour ajouter une douce brillance au son ou sur une valeur plus faible pour mettre en évidence une attaque tranchante et la clarté globale du son.

★ Vous pouvez accentuer et complexifier l'effet chorus en réinjectant à nouveau dans le chorus le son produit par ce dernier, et cela grâce au paramètre *Feedback*. Vous pouvez également traiter par la reverb le son déjà traité par le chorus pour obtenir un son particulièrement riche, il suffit de régler le paramètre *Out* (Output) sur REV.

★ L'effet *reverb* simule la dispersion des sons réfléchis qui suivent le son direct en cas d'audition dans un local fermé. Il donne une sensation de distance et d'espace à la totalité du son qui devient plus riche et plus naturel. Le revêtement mural est simulé par le *type* et le *temps* (*time*) de reverb, ainsi que le degré des réflexions tardives (*level*).

★ Le volume du son réverbéré pour chaque Tone est géré par le niveau d'envoi à la reverb (*FX Send*). Plus grand est le niveau d'envoi, plus fort est le son réverbéré du Tone par rapport au son réverbéré de la totalité du son.

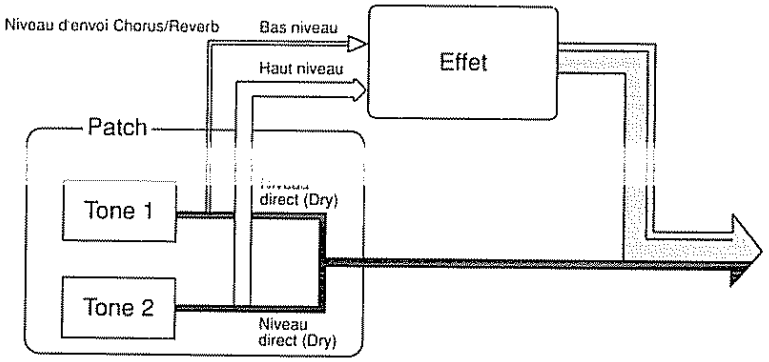
★ Un *effet d'écho* peut être produit en sélectionnant Delay (retard) comme type de reverb. Le niveau de réinjection (*feedback*) vous permet de fixer le nombre de répétitions du retard lors de la disparition progressive du son. Les répétitions se poursuivent tant que leur niveau n'atteint pas 0.



EFFECT

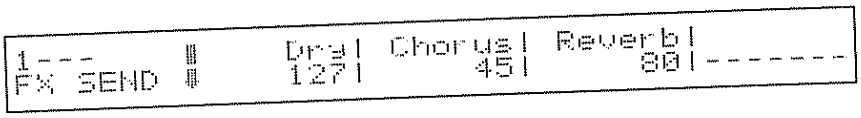
★ Vous pouvez créer un son pour lequel le niveau de l'effet appliqué à un Tone est supérieur au niveau du Tone lui-même, puisque le niveau du son d'origine non traité (*Dry*) peut être réglé indépendamment de l'effet (c'est-à-dire du son traité). Une sonorité intéressante peut être créée en réglant à 0 le niveau direct (Dry) du Tone constituant la portion de maintien du Patch.

★ Le niveau des effets pour chaque Tone par rapport au niveau des effets pour la totalité du son se commande par les niveaux d'envoi de chorus et reverb (FX Send). Vous pouvez régler le niveau sonore du son sans effet à l'aide du paramètre Dry.



★ Chorus et reverb s'appliquent à chaque Tone alors que le paramètre *Analog Feel* ("sensation d'analogique") applique une *modulation 1/f* plus tôt dans la chaîne de synthèse, dès la production de la forme d'onde d'origine.
La modulation 1/f dispose de types de modulation particuliers comme le murmure d'un petit ruisseau ou le bruissement d'un souffle. Le JV-80 vous permet d'apporter une touche "naturelle" au son en tirant parti de cet effet.

Page FX SEND (envoi d'effet)



Dry Plage : 0 – 127

Détermine le niveau du son direct ou non traité (le son sans qu'un effet ne lui soit appliqué). Si vous n'appliquez pas d'effet à un Tone, laissez ce paramètre sur 127 et réglez le volume de ce Tone à l'aide du paramètre de niveau du TVA.

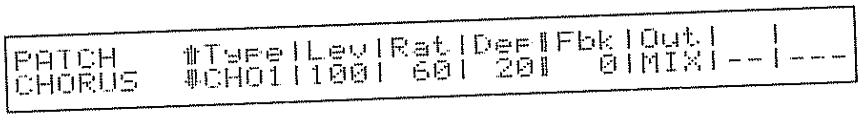
Chorus Plage : 0 – 127

Détermine le niveau du signal envoyé pour traitement au chorus.

Reverb Plage : 0 – 127

Détermine le niveau du signal envoyé pour traitement à la reverb.

Page PATCH CHORUS



Type Réglages : CHO 1 – 3

Détermine le type de chorus

CHO1	Chorus normal
CHO2	Chorus à vitesse lente. Donne un bon effet Flanger lorsqu'une réinjection (feedback) est pratiquée
CHO3	Chorus avec profondeur importante. Cela donne un léger désaccord au son

Lev *Level* Plage : 0 – 127

Détermine le niveau de volume du chorus. Plus grande est la valeur, plus haut est le niveau.

Rate Plage : 0 – 127

Détermine la vitesse de modulation du chorus. Plus grande est la valeur, plus rapide est la modulation.

Dep *Depth* Plage : 0 – 127

Détermine l'intensité du chorus. Plus grande est la valeur, plus profonde est la modulation.

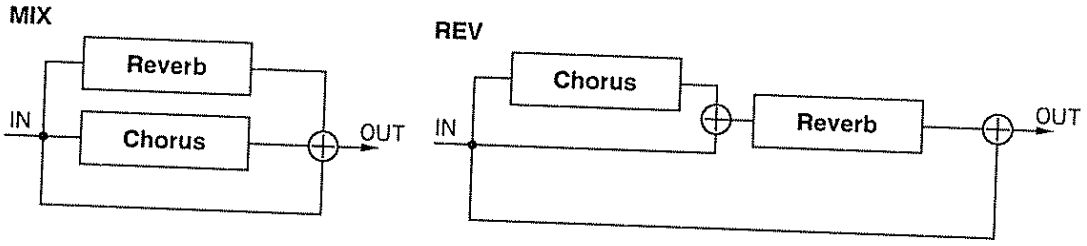
Fbk *Feedback* Plage : 0 – 127

Détermine le niveau du son réinjecté dans le chorus. Un effet chorus plus riche, plus complexe peut être obtenu en poussant ce paramètre.

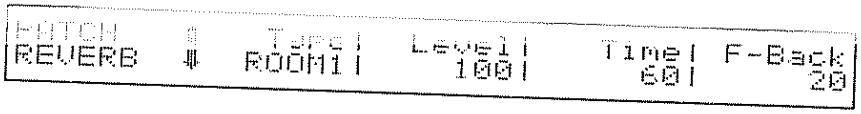
❖ Quand la valeur de Fbk est basse, le son peut parfois être un peu distordu.

Out *Output* Réglages : MIX/REV

Détermine la destination du son en sortie de chorus. Avec MIX, le son du chorus et le son de la reverb sont mixés avec le son direct (Dry) Avec REV, le son du chorus est mixé avec le son direct et le résultat entre dans la reverb.



Page **PATCH REVERB**



Type Réglages : ROOM 1 – 2/STAGE 1 – 2/HALL 1 – 2/DELAY/PAN-DLY

Détermine le type de reverb.

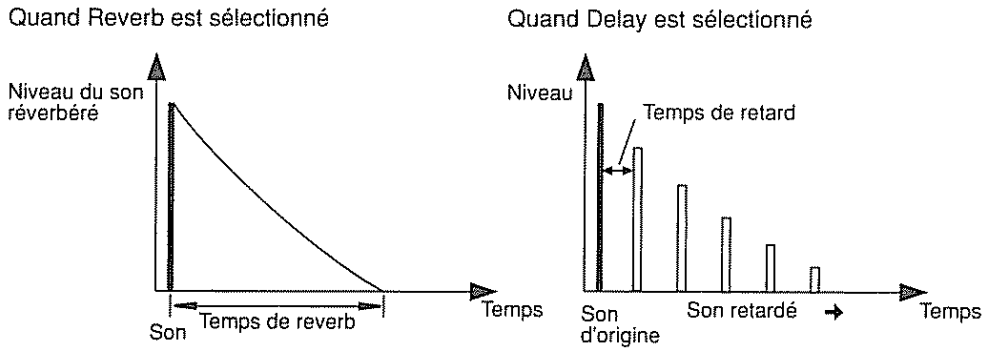
ROOM1	Reverb avec diffusion courte et dense.
ROOM2	Reverb avec diffusion courte et large.
STAGE1	Reverb avec forte diffusion dans la portion finale du son.
STAGE2	Reverb avec fortes réflexions initiales.
HALL1	Reverb avec écho clair.
HALL2	Reverb avec écho riche.
DELAY	Retard conventionnel.
PAN–DLY	Retard dans lequel le son réfléchi voyage entre gauche et droite.

Level Plage : 0 – 127

Détermine le niveau ou volume du son réverbéré. Plus grande est la valeur, plus haut est le niveau.

Time Plage : 0 – 127

Quand ROOM 1 – HALL 2 est sélectionné comme type de reverb, ce paramètre détermine la durée du son réverbéré. Quand DELAY/PAN-DLY est sélectionné, il détermine le temps de retard.



F-Back *Feedback* Plage : 0 – 127

Quand le type choisi est DELAY, ce paramètre détermine le niveau du signal déjà traité qui sera réinjecté dans l'unité de retard. Augmenter ce réglage donne un effet d'écho avec de multiples et distinctes répétitions du son.

Page **ANALOG FEEL**

Depth Plage : 0 – 127

Détermine l'intensité de l'effet Analog Feel. Grâce à lui, une modulation spéciale, nommée modulation 1/f, est appliquée au volume et à la hauteur, rendant le son encore plus naturel. Plus grande est la valeur, plus grande est la modulation.

CONTROL

Paramètres sélectionnés par CONTROL (6 pages)

Les fonctions des commandes internes sont réglées depuis ces pages.

★ *Mode d'assignation*

Détermine si les Patches seront joués en mode polyphonique ou monophonique. En mode polyphonique, plusieurs notes d'un même Patch peuvent être produites simultanément, ce qui est nécessaire pour jouer des accords. En mode monophonique, une seule note peut être entendue pour chaque Patch et, lorsque plusieurs notes sont quand même demandées, seule la dernière note pressée est entendue. Le réglage monophonique est utile pour simuler des instruments ne pouvant jouer qu'une note et est particulièrement efficace en combinaison avec les fonctions Portamento et Legato décrites ci-dessous.

★ *Legato*

Cette fonction n'est possible qu'en mode Solo. Quand une note est produite avec un certain Tone alors qu'une autre note d'un autre Tone est tenue enfoncée, la première note se poursuit avec son enveloppe et son LFO mais elle change de Tone pour celui de la deuxième note. Cela rend possible la reproduction d'une technique de guitariste nommée "Hammering" (frappe des cordes) ainsi que l'interprétation plus réaliste de solo de cuivres et de sons de cordes, notamment en conjonction avec le Portamento.

★ *Plage d'action du bender (Bender Range)*

Règle la plage de changement de hauteur quand le levier bender/modulation est déplacé vers la gauche ou la droite. De plus, les variations de hauteur vers le haut et le bas peuvent être réglées indépendamment. Changer la hauteur à l'aide du levier bender/modulation est une technique utile avec des programmes de son tels que guitares et effets sonores

★ *Portamento*

Cette fonction fait "glisser" la hauteur entre deux notes successives. Un solo de guitare ou de cuivre peut être rendu de façon réaliste quand le Portamento est employé en mode solo. Le Portamento peut aussi s'appliquer en mode polyphonique et est alors efficace pour simuler les techniques de "glissé" propres au trombone et aux changements progressifs de hauteur d'un choeur. Si vous réglez le mode de Portamento sur LEGATO, le Portamento ne s'applique que sur le jeu en legato.

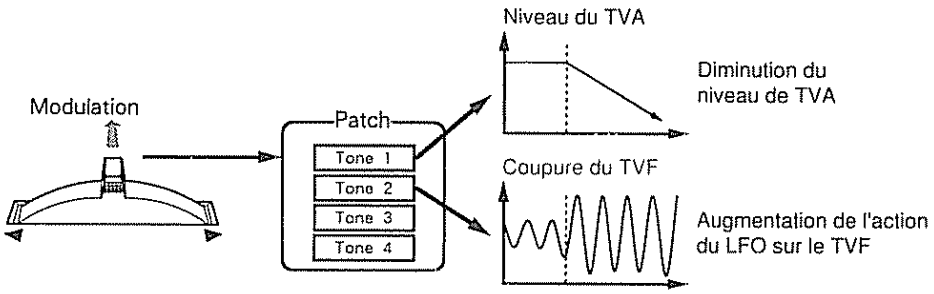
★ *Pédale*

Cela active (ou désactive) les signaux de commande venant d'une pédale, de volume et de sustain (Hold 1), reçus par MIDI ou directement du JV–80 lui-même. En faisant ce réglage individuellement pour chaque Tone, il est possible de ne faire tenir (sustain) ou changer de volume que les Tones voulus.

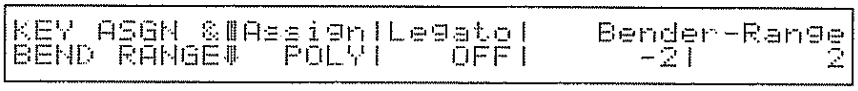
★ *Commande de modulation/aftertouch/expression*

Les données de modulation, aftertouch et expression, reçues par MIDI ou directement du JV–80 lui-même, peuvent servir à commander et changer jusqu'à quatre paramètres différents pour chaque Tone

Par exemple, il est possible d'utiliser l'aftertouch pour augmenter à la fois le volume d'un Tone et la quantité de vibrato qui s'y applique. Une autre application est d'augmenter les fluctuations de timbre d'un Tone pendant qu'on baisse le volume d'un autre. De telles techniques vous permettent de simuler plus efficacement les styles d'interprétation spécifiques de certains instruments de musique ou l'effet d'ensemble créé par un orchestre ou un groupe.



Page **KEY ASGN & BEND RANGE (Assignation et Bender Range)**



Assign Réglages : POLY/SOLO

Détermine si le Patch est en mode polyphonique (POLY) ou monophonique (SOLO). Avec POLY, des accords peuvent être joués et, avec SOLO, le Patch ne produit que la dernière note jouée.

Legato Réglages : ON/OFF

Détermine si la fonction Legato est en (ON) ou hors (OFF) service. Avec ON, elle fonctionne de la façon suivante: quand une touche est tenue alors qu'une autre est jouée, seule la hauteur change mais enveloppe et LFO restent inchangés.

❖ Le Legato ne fonctionne pas si le mode d'assignation est POLY, même si Legato est sur ON.

Bender-Range Plage : -48 – 0 (bas)/0 – 12 (haut)

Ce paramètre a deux composantes, bas et haut, qui déterminent ensemble la plage d'action de l'effet pitch bend (en demi-tons). La hauteur est abaissée en inclinant le bender à gauche et augmentée en inclinant le bender à droite. Quand les deux composantes sont à 0, la hauteur ne change pas même si le bender est incliné.

CONTROL

Page **PORTAMENTO**

Switch Réglages : ON /OFF

Détermine si l'effet Portamento est en (ON) ou hors (OFF) service. Avec ON, le Portamento s'applique et la hauteur passe progressivement d'une note à sa suivante.

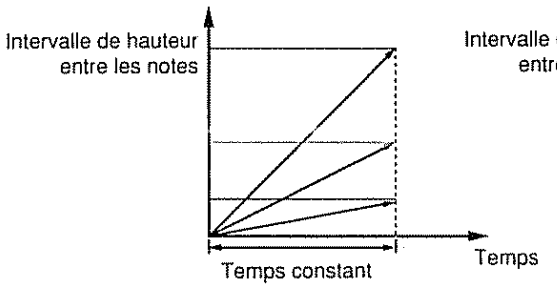
Mode Réglages : LEGATO/NORMAL

Détermine comment s'applique l'effet Portamento. Avec NORMAL, le Portamento est toujours en service. Avec LEGATO, le Portamento ne s'applique que pour les notes jouées d'une façon "liée" (quand vous ne relâchez une note [illegible] avant de jouer celle qui suit).

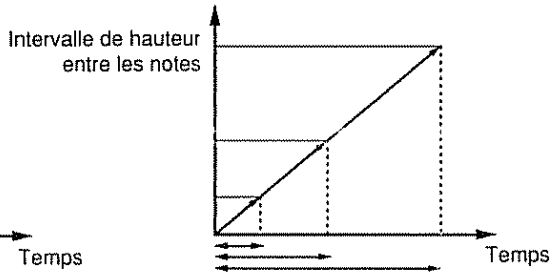
Type Réglages : TIME/RATE

Détermine le type d'effet Portamento. Avec TIME, le temps nécessaire à la liaison entre une note et sa suivante est constant, quel que soit l'intervalle de hauteur entre ces deux notes. Avec RATE, le temps de liaison d'une note à l'autre dépend de la taille de l'intervalle séparant ces deux notes.

Avec un réglage TIME :



Avec un réglage RATE :

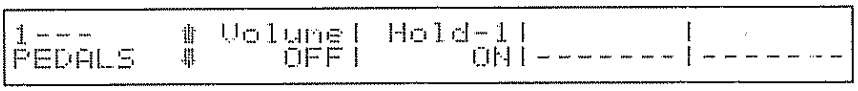


Le temps nécessaire à la hauteur pour rejoindre la seconde note dépend de l'intervalle séparant ces deux notes.

Time Plage : 0 – 127

Détermine le temps nécessaire à la hauteur pour atteindre la valeur de la deuxième note jouée lorsque vous employez l'effet Portamento. Plus grande est la valeur, plus lente est la liaison.

Page **PEDALS**



Volume Réglages : ON/OFF

Détermine si le Tone reçoit ou non les données MIDI de volume Avec ON, le volume du Tone change en fonction des données MIDI de volume reçues

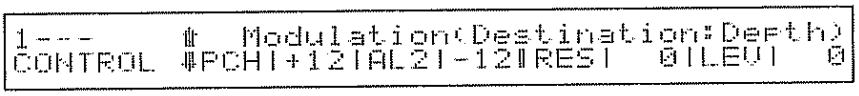
Hold-1 Réglages : ON/OFF

Détermine si le Tone reçoit ou non les données MIDI de sustain (Hold 1). Le sustain peut s'appliquer à réception de messages MIDI Hold 1 quand ce paramètre est sur ON

❖ Le standard MIDI utilise le changement de commande n° 7 pour le volume et le n°64 pour Hold 1

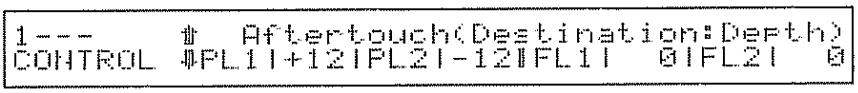
Pages **CONTROL**

Les trois pages d'affichage suivantes vous permettent de sélectionner les paramètres de Tone obéissant aux commandes ainsi que le degré de changement que ces paramètres peuvent apporter à chaque Tone.



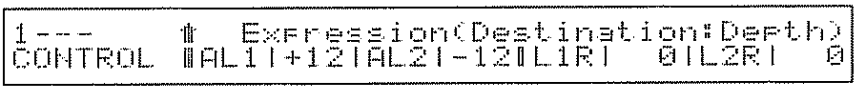
Modulation Control

Jusqu'à quatre paramètres de Tone peuvent être simultanément pilotés par la modulation.



Aftertouch Control

Jusqu'à quatre paramètres de Tone peuvent être simultanément pilotés par l'aftertouch



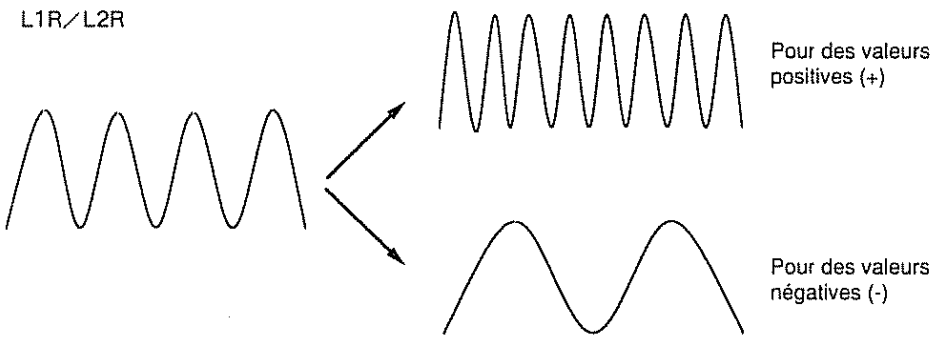
Expression Control

Jusqu'à quatre paramètres de Tone peuvent être simultanément pilotés par l'expression.

Les paramètres de Tone assignables et leur plage de variation sont représentés dans le tableau suivant.

CONTROL

Dest (Destination, c'est-à-dire paramètres pouvant être pilotés)		**Depth** (plage de réglage)	Remarques
Affichage	Signification		
PCH	Pitch ou hauteur (en demi-tons)	- 63 – + 63	Avec une valeur positive (+), le changement se fait vers le haut et avec une valeur négative (-), le changement se fait vers le bas.
CUT	Cutoff ou fréquence de coupure	- 63 – + 63	
RES	Résonance	- 63 – + 63	
LEV	Level (volume)	- 63 – + 63	
PL1	Intensité d'action du LFO 1 sur la hauteur (pitch)	- 63 – + 63	La phase du LFO est inversée selon le réglage positif (+) ou négatif (-). Aussi bien pour les réglages positifs que pour les négatifs, l'effet est d'autant plus prononcé que la valeur est éloignée de 0.
PL2	Intensité d'action du LFO 2 sur la hauteur (pitch)	- 63 – + 63	
FL1	Intensité d'action du LFO 1 sur la fréquence de coupure	- 63 – + 63	
FL2	Intensité d'action du LFO 2 sur la fréquence de coupure	- 63 – + 63	
AL1	Intensité d'action du LFO 1 sur le volume	- 63 – + 63	
AL2	Intensité d'action du LFO 2 sur le volume	- 63 – + 63	
L1R	Vitesse du LFO 1	- 63 – + 63	Pour des valeurs positives (+), la fréquence du LFO est plus haute (LFO plus rapide), et pour des valeurs négatives (-), la fréquence est plus basse (LFO plus lent). Voir aussi le schéma ci-dessous.
L2R	Vitesse du LFO 2	- 63 – + 63	



❖ Le standard MIDI définit le changement de commande n°11 comme étant la pédale d'expression et le n°1 la modulation. L'aftertouch est défini à part des changements de commande. Dans le cas du JV–80, pousser le levier bender vers l'avant transmet des messages de modulation; pour les pédales 1 et 2 ainsi que pour le curseur C1, les messages des commandes préalablement assignées sont transmis (référez-vous aussi au tableau d'équipement MIDI).

Paramètres sélectionnés par WAVE/LFO (7 pages)

Ces pages vous permettent de sélectionner la forme d'onde constituant la base du son et de faire les réglages de LFO.

★ *Forme d'onde*

Le JV-80 est particulièrement adapté à la reconstitution des sonorités complexes d'instruments de musique réels. Prenons, par exemple, le son d'un piano acoustique. Nous savons que le son d'un piano est à la base fait de la vibration de ses cordes. Toutefois, si nous écoutons plus attentivement, nous constatons que le son est assez complexe et constitué à la fois de la percussion du marteau heurtant les cordes, de la vibration par sympathie des autres cordes et de la résonance créée par la caisse du piano. Dans le JV-80, en recréant chacune de ces composantes à l'aide de Tones différents, vous pouvez reproduire une sonorité réaliste et particulièrement riche. Même lorsque vous créez des sons n'ayant pas d'équivalents acoustiques, vous pouvez ajouter de la profondeur et du "réalisme" à ces sons en les dotant de composantes percussives (frappe ou pincement de corde) et de composantes complémentaires (vibrations obtenues par sympathie).

Le JV-80 n'a pas des formes d'onde que pour servir de base au son mais il dispose également d'extraits de sons qui peuvent servir de portion d'attaque, de boucle (utile pour les effets sonores) et de percussion. Ils peuvent être sélectionnés dans la mémoire interne, sur cartes PCM ou dans la carte d'extension, optionnelles.

★ *Commutateurs de Tone (Switch)*

Ils vous permettent de mettre en/hors service les Tones un par un. Pour créer des programmes de son simples et limiter le nombre de voix employées, nous vous suggérons d'utiliser ces commutateurs pour désactiver les Tones inutiles.

★ *Traitement des formes d'onde*

Le JV-80 permet aussi le traitement des formes d'onde pour que vous puissiez créer un nombre quasiment illimité de formes d'onde ayant une complexité toujours plus grande. La méthode de traitement est nommée FXM (modulation en X de la fréquence), et de nouvelles formes d'onde peuvent être créées en mixant (ou en modulant en croix) deux formes d'onde. C'est idéal pour créer des sonorités inhabituellement dynamiques et agressives.

★ *Modulation et vibration d'un son*

De nombreux sons dans la nature ainsi que les sons des instruments de musique acoustiques ont leur propre modulation ou vibration. Par exemple, le son d'une cloche a une modulation naturelle, et les notes d'un violon sont souvent jouées avec vibrato. En faisant varier leur hauteur, leur fréquence de coupure et/ou leur niveau grâce au LFO, les sonorités instrumentales peuvent être rendues plus naturelles et authentiques. Au delà de ces techniques subtiles, il est également possible d'utiliser le LFO pour radicalement changer le caractère du son. Le JV-80 a deux LFO indépendants pour chaque Tone.

Forme d'onde : Les formes d'onde disponibles sont l'onde triangulaire, la sinusoïdale, l'onde en dents de scie, la carrée et les aléatoires 1 et 2. Pour ajouter de la modulation et du vibrato, sélectionnez la sinusoïdale ou la triangulaire et appliquez-la à faible intensité au niveau (volume) et à la hauteur. Les formes d'onde aléatoires servent à créer des effets spéciaux et des modulations particulières.

Synchro: Quand synchro est sur ON, le LFO démarre son cycle indépendamment pour chaque touche pressée, donnant une riche texture sonore quand vous jouez des accords. C'est l'idéal pour ajouter du réalisme à un effet d'ensemble, reproduisant ainsi le décalage naturel des démarrages de vibrato entre tous les instruments d'un orchestre.

Offset: Cela décale la forme d'onde du LFO vers le haut (+) ou vers le bas (–). En cas de décalage vers le + (vers le –), le centre de la vibration du son est plus haut (bas) que la hauteur ou le volume d'origine du son. Par exemple, vous pouvez créer des trilles automatiques en réglant l'offset de l'onde carrée sur +100 ou – 100 et en appliquant le LFO à la hauteur avec un réglage d'intensité approprié.

Delay: Cela vous permet de régler un retard pour que le LFO commence un certain temps après que la touche ait été enfoncée.

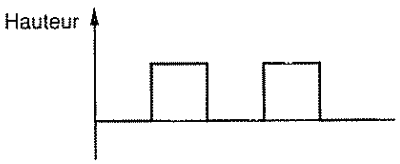
Fade: Détermine le temps qui s'écoule entre le début d'application du LFO et l'atteinte du niveau maximal fixé par le paramètre Depth.

Rate: Détermine la vitesse de vibration du LFO.

Vous pouvez utiliser le retard (Delay) quand vous ne désirez pas que le LFO commence en même temps que le son lui-même, ou lorsque vous désirez simuler le son d'un instrument de musique réel dans lequel le vibrato ne s'applique généralement qu'après un certain temps. Dans un tel cas, l'intensité de la vibration peut être réglée à l'aide du réglage Fade pour augmenter progressivement, vous permettant de créer des effets naturels de vibrato et tremolo. Ainsi, une basse valeur de vitesse (Rate) crée des effets de vibrato et tremolo alors que de hautes valeurs donnent un son imprécis et distordu.

Depth: Détermine l'intensité de vibration du LFO.

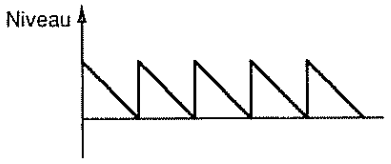
La façon de changer la hauteur et le volume du son est inversée quand la valeur de Depth change de signe (+/–). Par exemple, la phase de la modulation s'inverse quand vous réglez Depth sur une valeur positive (+) pour un Tone et sur la même valeur, mais en négatif (–), pour un autre Tone. En utilisant cette procédure, différents Tones peuvent être entendus alternativement et les sons peuvent aller et venir dans l'image stéréo en combinaison avec la fonction Pan (expliquée après). Vous pouvez créer un effet de type "cloche" si vous choisissez une forme d'onde en dents de scie avec un Offset de +100 et la même valeur de Depth pour le niveau et la fréquence de coupure.



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

Forme d'onde :	Onde carrée
Offset :	–100
Depth :	+1

En utilisant les réglages ci-dessus, un trille au demi-ton peut être obtenu



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

Forme d'onde :	Onde carrée
Offset :	+100
Depth :	–63

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

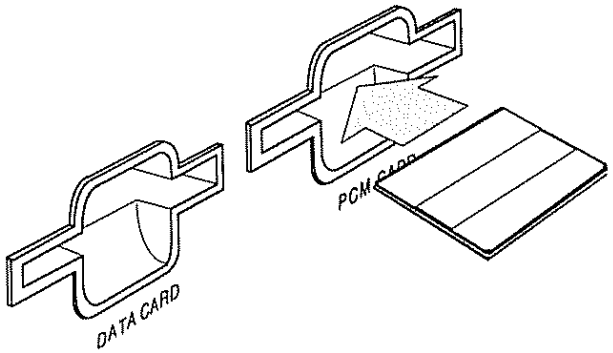
Page **WAVE**

Switch Réglages : ON/OFF

Détermine si le Tone actuellement sélectionné est en (ON) ou hors (OFF) service. Seuls les Tones en service "consomment" des voix.

Group Réglages : INT/EXP/CARD

Détermine la mémoire dans laquelle sera puisée la forme d'onde. Le JV-80 a 129 formes d'onde internes. Les formes d'onde de la carte d'extension (EXP) et des cartes (CARD) peuvent aussi être employées.



● Insertion d'une carte PCM

Avec son étiquette vers le haut, insérez doucement mais fermement la carte PCM dans la fente PCM CARD de la face arrière.

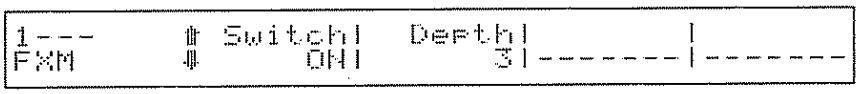
❖ L'aspect de la carte représentée dans le dessin n'est pas celui d'une carte réelle.

No *Numéro*

Détermine le numéro de l'onde employée. Le nom de l'onde identifiée par ce numéro est affiché entre parenthèses ( ) à l'écran.

❖ Seules les abréviations des mémoires disponibles apparaissent dans l'afficheur LCD.

Page **FXM**



Switch *FXM (Frequency X-Modulation) Switch* Réglages : ON/OFF

Détermine si la fonction FXM est en (ON) ou hors (OFF) service.

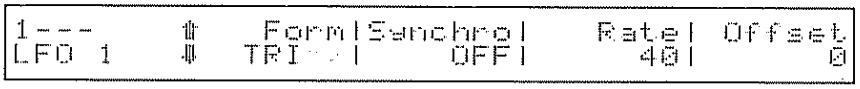
Depth Réglages : 1 – 16

Détermine l'intensité de la fonction FXM.

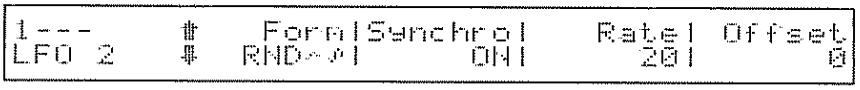
Pages **LFO 1/2**

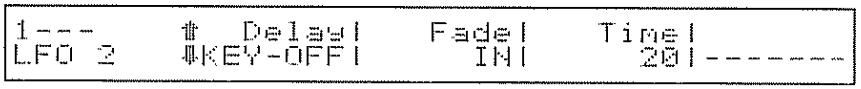
Les réglages de LFO 1 et 2 sont faits depuis ces quatre pages (les paramètres sont les mêmes pour les deux LFO).

LFO 1



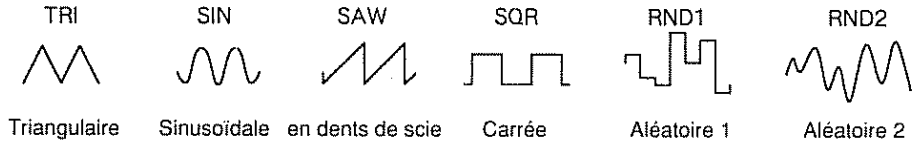
LFO 2





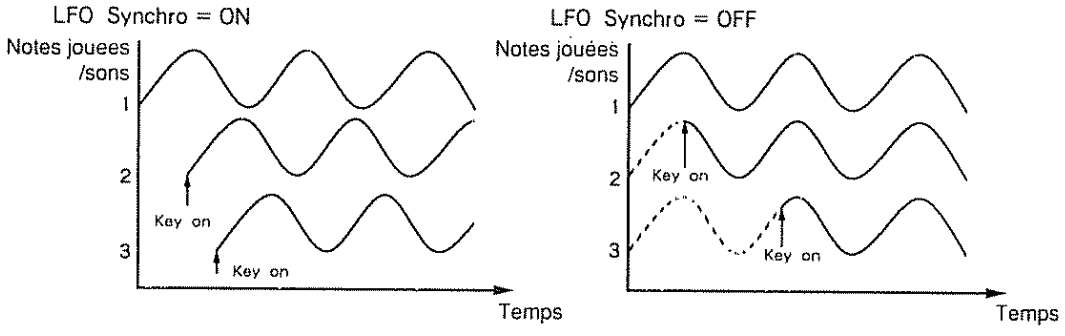
Form Réglages : TRI/SIN/SAW/SQR/RND1 – 2

Ce paramètre vous permet de sélectionner une des formes d'onde disponibles: triangulaire, sinusoïdale, en dents de scie (SAW), carrée (SQR) ou aléatoire 1 et 2 (RND1, RND2)



Synchro Réglages : ON/OFF

Avec ON, la phase du LFO est synchronisée avec l'enfoncement de la touche (key on dans le schéma ci-dessous), ce qui donne une phase de LFO indépendante pour chaque note jouée. Avec OFF, la phase du LFO est la même pour toutes les notes jouées.

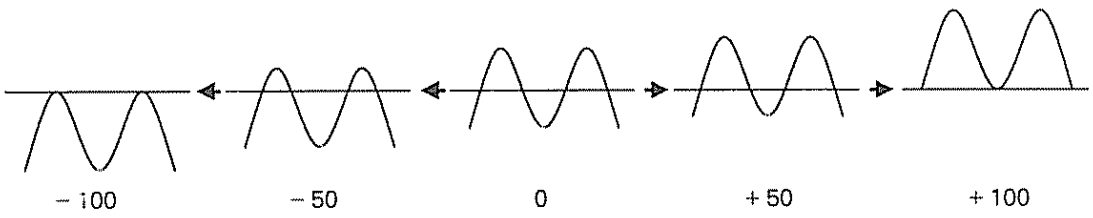


Rate Plage : 0 – 127

Détermine la vitesse du LFO. Plus grande est la valeur, plus élevée est la vitesse.

Offset Réglages : –100/–50/0/+50/+100

Détermine le décalage de la forme d'onde du LFO vers le haut (+) ou le bas (–)



Delay Plage : 0 – 127/KEY-OFF

Détermine le temps qui s'écoule entre le début de reproduction du Tone (l'enfoncement de la touche ou "Key on") et le début du LFO. Plus grande est la valeur et plus grand est le retard d'apparition du LFO. Le réglage KEY-OFF fait se déclencher le LFO uniquement lorsque vous relâchez la touche (Key off).

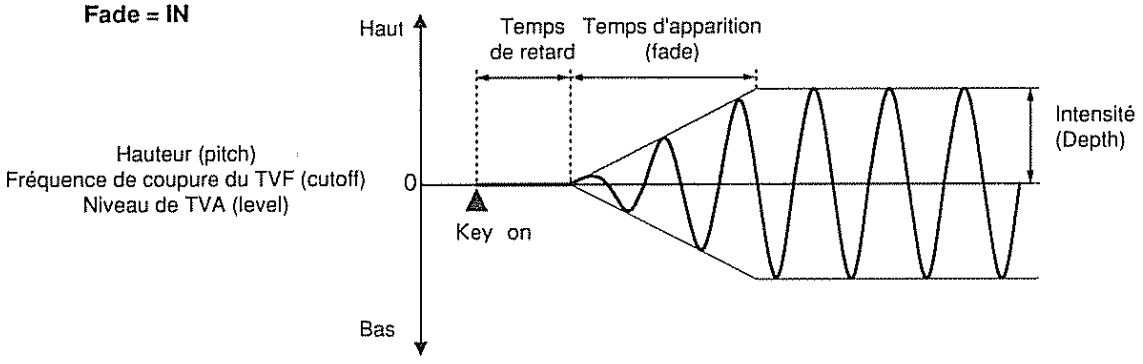
Fade Réglages : IN/OUT

Détermine une progressivité dans l'apparition ou la disparition du LFO. Avec IN, le LFO s'applique progressivement à partir de l'enfoncement de la touche (key on), la progression durant le temps déterminé par le paramètre Time (ci-dessous). Avec OUT, le LFO s'applique dès l'enfoncement de la touche (key on) et disparaît progressivement quand le temps de retard (Delay) fixé s'est écoulé, la disparition durant le temps déterminé par le paramètre Time (ci-dessous)

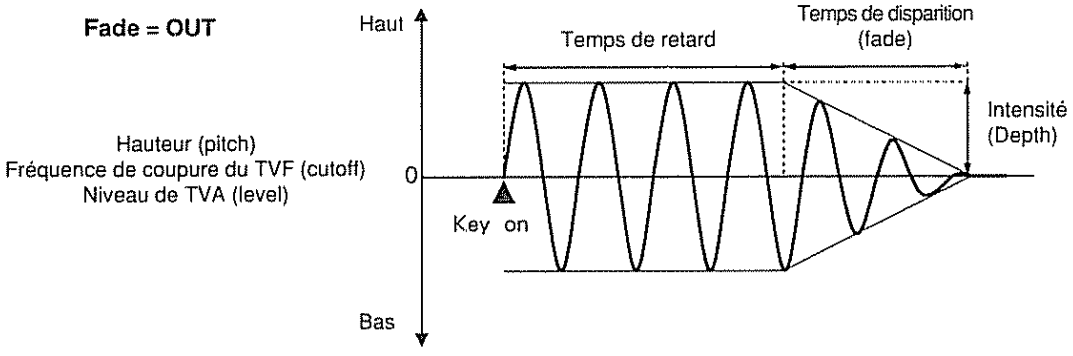
Time Plage : 0 – 127

Détermine la durée de l'apparition/disparition progressive du LFO. Plus grande est la valeur et plus longue est la progression.

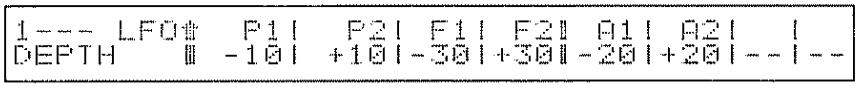
Fade = IN



Fade = OUT



Page **LFO DEPTH**



P1/P2 *Pitch LFO 1 Depth, Pitch LFO 2 Depth* Plage : -63 – +63

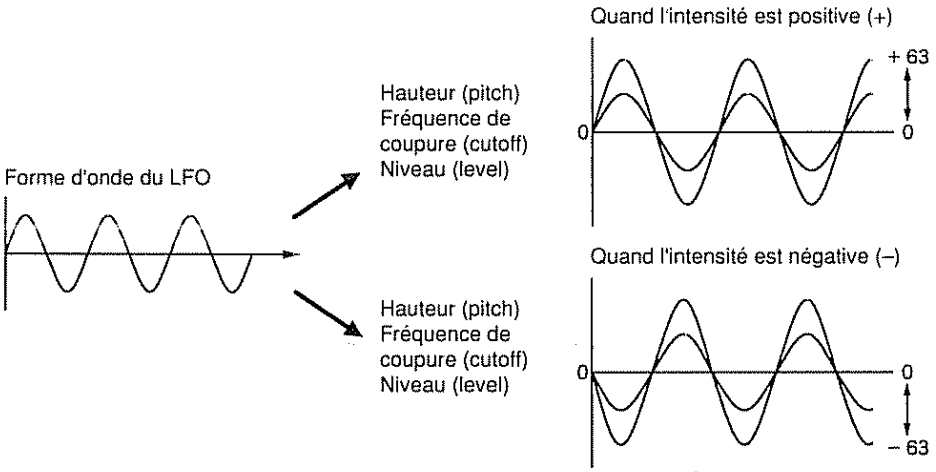
Détermine l'intensité des LFO 1 et 2, quand ils s'appliquent à la hauteur (pitch) du Tone. Plus la valeur est éloignée de 0, plus prononcée est la variation de hauteur.

F1/F2 *Filter LFO 1 Depth, Filter LFO 2 Depth* Plage : -63 – +63

Détermine l'intensité des LFO 1 et 2, quand ils s'appliquent à la fréquence de coupure (cutoff) du filtre du Tone. Plus la valeur est éloignée de 0, plus prononcé est l'effet créé par le "balayage" du filtre.

A1/A2 *Level LFO 1 Depth, Level LFO 2 Depth* Plage : -63 – +63

Détermine l'intensité des LFO 1 et 2, quand ils s'appliquent au niveau (level) du Tone. Plus la valeur est éloignée de 0, plus prononcé est l'effet tremolo obtenu.



Paramètres sélectionnés par PITCH (3 pages)

Les paramètres concernant la hauteur (pitch) sont réglés dans ces pages.

★ *Réglages grossier/fin de la hauteur*

Détermine la hauteur de base (l'accord) des notes. Les commandes de réglage grossier (Crs) et de réglage fin (Fin) sont aussi présentes dans les réglages de Performance, mais les paramètres de cette section sont des commandes indépendantes pour créer les sonorités de base. Par exemple, vous pouvez utiliser ces commandes pour légèrement désaccorder les hauteurs de deux Tones l'un par rapport à l'autre pour créer un effet chorus, donnant ainsi un son plus animé et plus "gros". Il est aussi possible de créer un accord en ne jouant qu'une touche, si le paramètre d'accord grossier (Crs) est réglé d'une façon appropriée pour deux Tones ou plus déclenchés simultanément.

❖ Gardez à l'esprit que ces réglages changent la hauteur audible mais n'ont pas d'effet sur le numéro de note du clavier. Par conséquent, la touche enfoncée et le numéro de note transmis par la MIDI OUT sont toujours en parfaite correspondance quels que soient les réglages de ces paramètres.

★ *Hauteur aléatoire*

Comme ce paramètre permet de faire varier aléatoirement la hauteur de chaque note jouée, il est particulièrement utile pour reproduire des sonorités d'instruments à cordes fretless (sans barettes) et d'instruments de percussion.

★ *Asservissement de la hauteur au clavier*

La hauteur des notes du JV–80 change en fonction des touches enfoncées sur le clavier. La touche C4 (do4) représente le centre (ou 0) et la variation de hauteur s'accroît d'autant plus que vous vous en éloignez. Par conséquent, la hauteur de C4 reste toujours la même quel que soit le réglage d'asservissement au clavier (P-KF). Normalement, ce dernier doit être à 100.

Un réglage de 0 pour ce paramètre entraînera une absence de variation de hauteur et toutes les touches donneront la même hauteur. Cette valeur de réglage est utile pour produire des transitoires, comme le son de percussion du marteau sur les cordes du piano.

★ *Enveloppe*

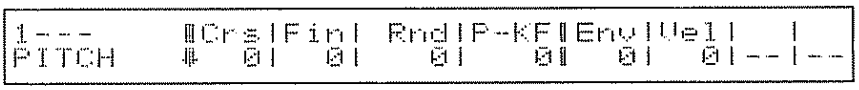
Elle crée des changements de hauteur dans le temps, pendant que la note est produite, dans une plage de variation fixée par le paramètre d'intensité (Env). Si vous trouvez que la hauteur ne varie pas suffisamment, même avec des hautes valeurs pour l'enveloppe, vous pouvez augmenter l'intensité. D'un autre côté, pour changer la hauteur de façon précise, même si le changement de hauteur est lui-même faible, réglez l'intensité (Env) sur une valeur basse.

Lorsque vous simulez le son d'une voix humaine ou d'un choeur, une sonorité plus réaliste peut être obtenue en demandant une hauteur initiale plus faible que la hauteur de base. Ces paramètres peuvent également servir à l'imitation d'instruments à vent acoustiques comme le shakuhachi japonais, dont la hauteur varie souvent en fonction de la technique de souffle.

★ *Sensibilité à la dynamique et asservissement au clavier de l'enveloppe*

Ces paramètres vous permettent de faire changer la durée de la totalité de l'enveloppe en fonction de la touche enfoncée (la référence centrale étant le C4 ou do4) et en fonction de la dynamique de jeu.

Page **PITCH**



Crs *Pitch Shift Coarse* Plage : -48 – +48

Change la hauteur du Tone par demi-tons. La hauteur est plus élevée quand la valeur est positive (+) et plus basse quand la valeur est négative (-).

Fin *Pitch Shift Fine* Plage : -50 – +50

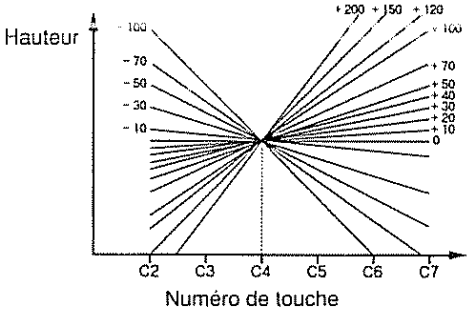
Change la hauteur du Tone par centièmes de demi-ton. La hauteur est plus élevée quand la valeur est positive (+) et plus basse quand la valeur est négative (-).

Rnd *Random Pitch Depth* Réglages : 0/5/10/20/30/40/50/70/100/200/300/400/500/600/800/1200

La hauteur du Tone change aléatoirement mais dans les limites fixées par ce paramètre. Ces limites sont exprimées en centièmes de demi-ton.

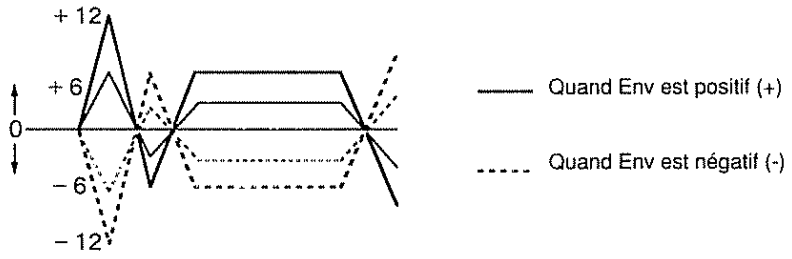
P-KF *Pitch Key Follow* Réglages : -100/-70/-50/-30/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100/+120/+150/+200

Détermine comment la hauteur du Tone varie en fonction de la touche enfoncée. Pour un réglage de +100, un intervalle de 12 touches correspond bien à une octave normale. La touche C4 (do4) servant de référence, quand ce paramètre est sur une valeur positive (+), plus grand est le numéro de note, plus élevée est la hauteur; de plus, plus grande est la valeur du paramètre, plus grande est la différence entre deux notes successives. Quand la valeur est négative (–), la différence est au contraire plus petite.



Env *Pitch Envelope Depth* Plage : -12 – +12

Détermine le changement de hauteur maximal du Tone obtenu par action de l'enveloppe. Quand ce paramètre est positif, plus grand est le niveau de l'enveloppe de hauteur et plus élevée est la hauteur. Avec une valeur négative, plus grand est le niveau de l'enveloppe de hauteur et plus basse est la hauteur.

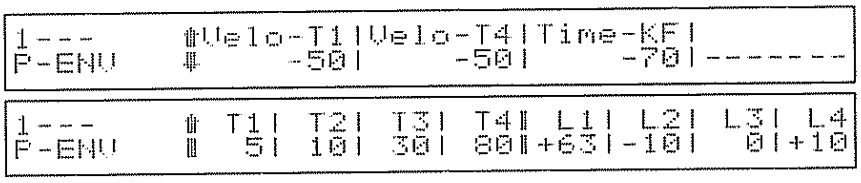


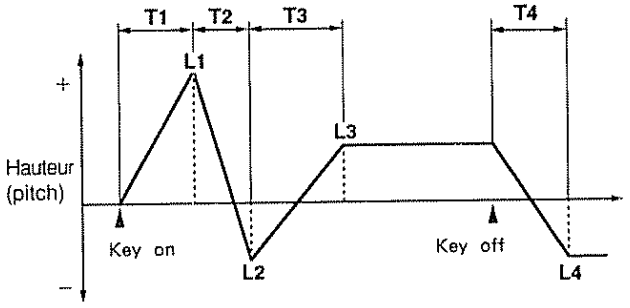
Vel *Velocity Envelope Level Sensitivity* Plage : -63 – +63

Détermine comment le niveau de l'enveloppe de hauteur change en fonction de la dynamique. Quand la valeur est positive (+), plus grande est la dynamique et plus élevé est le niveau. Quand la valeur est négative (–), plus basse est la dynamique et plus haut est le niveau.

Pages **P-ENV** (Pitch Envelope ou "Enveloppe de hauteur")

Ces deux pages vous permettent de déterminer comment la hauteur changera au cours du temps (enveloppe de hauteur).





❖ Quand Env (intensité d'action de l'enveloppe) est négatif, la direction du changement de hauteur est inversée.

Key on = enfoncement de la touche
Key off = relâchement de la touche

Velo-T1 *Velocity Attack Time Sensitivity*

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

Le temps T1 de l'enveloppe de hauteur peut être changé par la dynamique. Lorsque la valeur de ce paramètre est positive (+), plus forte est la dynamique et plus grand est le temps (et plus longue l'attaque). Quand la valeur est négative (–), le temps est proportionnellement plus court. Aucun changement n'est obtenu pour une valeur 0.

Velo-T4 *Velocity Release Time Sensitivity*

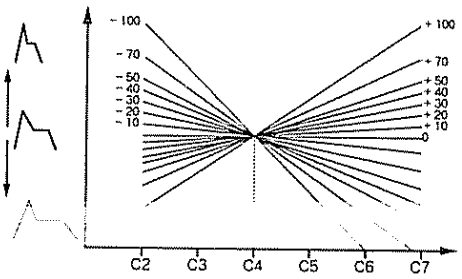
Réglages : -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Le temps T4 de l'enveloppe de hauteur peut être changé par la dynamique de relâchement. Quand la valeur de ce paramètre est positive (+), plus forte est la dynamique et plus grand est le temps. Quand la valeur est négative (–), le temps est proportionnellement plus court. Aucun changement n'est obtenu pour une valeur 0.

Time-KF *Envelope Time Key Follow*

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

Vous pouvez faire varier la durée de l'enveloppe de hauteur en fonction de la position sur le clavier (numéro de note). La touche C4 (do4) étant la référence immuable, si ce paramètre a une valeur positive (+), plus haut est le numéro de note et plus court est le temps de T2 à T4. Quand la valeur est négative (–), plus haut est le numéro de note et plus long est ce même temps. Aucun changement n'est obtenu avec une valeur 0.



Numéro de touche

T1/T2/T3/T4 Plage : 0 – 127

Déterminent la durée (T1, T2, T3 et T4) des segments de l'enveloppe de hauteur. Chaque réglage correspond au temps nécessaire à la hauteur pour passer d'un point de l'enveloppe au suivant; par exemple, T2 est le temps nécessaire à la hauteur pour passer de L1 à L2. Plus grande est la valeur, plus long est le temps nécessaire pour atteindre le niveau suivant.

L1/L2/L3/L4 Plage : -63 – +63

Déterminent le réglage des niveaux (L1, L2, L3 et L4) de l'enveloppe de hauteur. Ils correspondent au changement de hauteur obtenu à chaque point de l'enveloppe. La valeur de hauteur considérée comme référence est celle fixée par les paramètres de réglage d'accord (Crs et Fin). Quand la valeur d'un niveau est positive (+), la hauteur à ce point est supérieure à la hauteur de référence. Quand la valeur d'un niveau est négative (–), la hauteur à ce point est inférieure à la hauteur de référence.

Paramètres sélectionnés par TVF (3 pages)

Les fonctions du TVF se règlent dans ces pages.

★ *Type de filtre et fréquence de coupure*

Généralement, le TVF sert à filtrer, ou "couper", les éléments de haute fréquence d'une forme d'onde, constituant ainsi un filtre passe-bas (Low Pass Filter ou LPF). Le timbre du son devient plus brillant quand vous choisissez une haute valeur de fréquence de coupure car plus d'éléments de haute fréquence sont alors autorisés à passer. L'effet opposé peut être obtenu en réglant la fréquence de coupure sur une valeur basse, filtrant ainsi tous les éléments de haute fréquence et rendant le timbre du son plus feutré, plus proche de la composante fondamentale qu'est l'onde sinusoïdale. Augmenter le niveau de l'enveloppe transforme le TVF en un filtre passe-haut (High Pass Filter ou HPF), ce qui modifie le timbre du son mais sans supprimer les portions brillantes du son. Dans les deux cas, le filtrage s'effectue avec comme base la fréquence de coupure (Cut).

★ *Fréquence de coupure et enveloppe*

La fréquence de coupure "normale", réglée par le paramètre Cut, est la fréquence à laquelle le niveau de l'enveloppe vaut 0. Ainsi, la fréquence de coupure augmente ou diminue selon des changements de niveau de l'enveloppe.

★ *Résonance*

La résonance crée une sonorité caractéristique en amplifiant les éléments dont la fréquence est proche de la fréquence de coupure du TVF. C'est efficace pour créer des programmes de son ayant une forte caractéristique électronique, des sons de type synthétiseur, comme synthé-basse ou synthé-solo.

Les fréquences amplifiées changent avec la fréquence de coupure, lorsque cette dernière est modifiée par l'enveloppe.

★ *Mode de résonance*

Quand le mode de résonance est SOFT, le son donne une légère sensation d'électronique. Quand le mode est HARD, la résonance est employée intensément et le timbre du son radicalement changé. Il est recommandé d'employer HARD quand vous désirez reproduire les effets de résonance dynamiques et puissants caractéristiques des synthétiseurs analogiques, comme par exemple la résonance qui se produit juste avant l'oscillation du filtre.

★ *Asservissement de la fréquence de coupure*

Ces paramètres vous permettent de faire changer la fréquence de coupure en fonction de la note jouée et de la dynamique. Réglez la valeur d'asservissement au clavier à moins de 100 pour les sons de piano, car le son réel d'un piano devient plus feutré quand vous allez vers les aigus. Si vous réglez des valeurs d'asservissement au clavier différentes pour chaque Tone, la façon dont le programme de son change devient irrégulière.

★ *Enveloppe*

Elle apporte des changements de fréquence de coupure au cours du temps (tant que la note dure), les variations possibles étant limitées par le paramètre d'intensité (Env). Si vous trouvez que le son ne change pas assez à votre goût, alors même que l'enveloppe a des niveaux élevés, vous pouvez augmenter l'intensité (Env).

Brillance et aspect incisif (harmoniques aiguës) des instruments à cordes (par ex. harpe ou guitare) et de percussion (par ex. cloches et vibraphone) disparaissent progressivement quand le son chute. Pour bien reproduire ces instruments, nous vous suggérons de régler l'enveloppe de TVF à son plus haut niveau au début du son puis de la faire chuter progressivement. D'un autre côté, vous pouvez obtenir l'effet opposé pour des instruments tels le gong, qui accroit sa brillance pendant le maintien du son; pour cela, faites progressivement monter le niveau de l'enveloppe de TVF à partir de l'enfoncement de la touche.

★ *Sensibilité à la dynamique et asservissement au clavier de l'enveloppe*

Ces paramètres vous permettent d'augmenter ou diminuer durée et niveau d'enveloppe en fonction de la position sur le clavier (la référence étant le C4 ou do4) et de la dynamique. Une application typique est de régler l'asservissement au clavier sur une valeur supérieure à 100 pour des sons qui chutent assez rapidement, afin d'obtenir une chute d'autant plus rapide que les notes sont aiguës. Il est également habituel de régler la sensibilité du niveau à la dynamique sur une haute valeur pour que la brillance d'un son s'accentue radicalement quand on joue fort comme c'est le cas avec une trompette quand on souffle soudainement très fort.

Chaque Tone pouvant être réglé indépendamment, le programme de son peut changer pour devenir plus brillant en fonction de la note jouée et de la force de jeu, si vous réglez des valeurs +/– pour chaque Tone.

Page **TVF**

Typ *Filter Type* Réglages : OFF/LPF/HPF

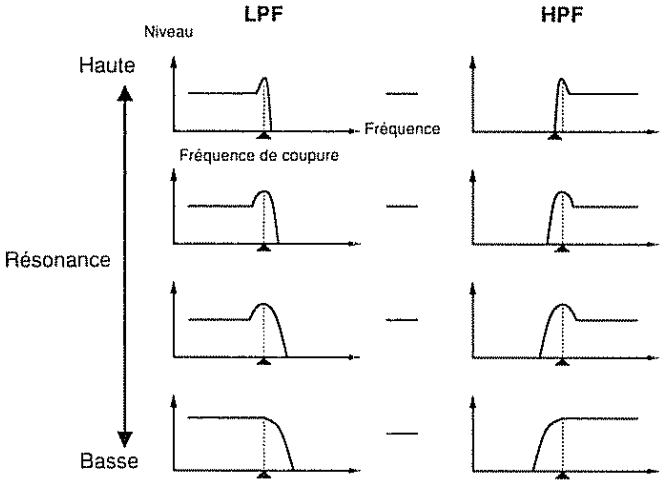
Détermine le type de TVF. LPF donne un filtrage passe-bas et HPF un filtrage passe-haut tandis que OFF supprime tout filtrage.

Cut *Cutoff Frequency* Plage : 0 – 127

Détermine la fréquence de coupure, au-dessus ou au-dessous de laquelle le TVF applique son filtrage d'éléments spécifiques de la forme d'onde. Plus grande est la valeur, plus haute est la fréquence de coupure.

Res *Resonance* Plage : 0 – 127

La résonance amplifie les éléments de la forme d'onde dont la fréquence est proche de la fréquence de coupure. Plus grande est la valeur, plus fort est l'effet résonance.



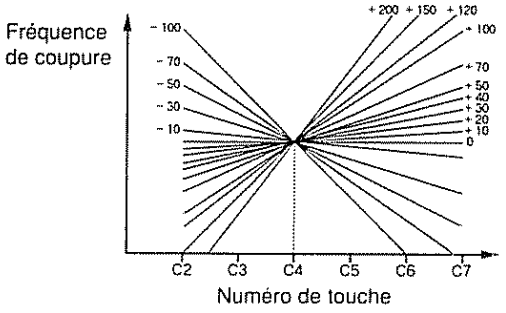
Mode Réglages : SOFT/HARD

Détermine le type de résonance. Avec SOFT, l'effet de résonance est modéré; avec HARD, l'effet résonance est prononcé.

❖ Il y a certains cas où l'effet de résonance est faible, notamment quand le niveau du Tone est élevé ou que la fréquence de coupure est haute.

F-KF *Cutoff Key Follow* Réglages : -100/-70/-50/-30/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100/+120/+150/+200

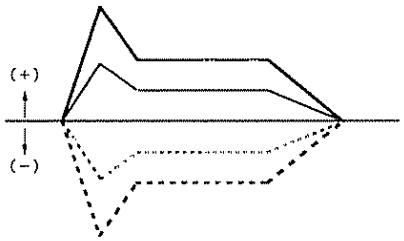
Ce paramètre vous permet de faire changer la fréquence de coupure en fonction de la position sur le clavier (asservissement au clavier). A 100, la fréquence de coupure suit linéairement la fréquence du son. La touche C4 (do4) étant la référence, quand la valeur de ce paramètre est positive (+), plus haute est la note et plus haute est la fréquence de coupure. Quand la valeur est négative (–), plus haute est la note et plus basse est la fréquence de coupure.



Env *TVF Envelope Depth* Plage : -63 – +63

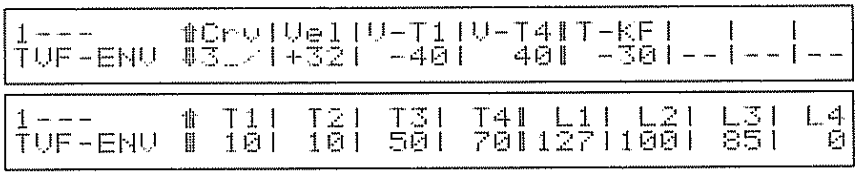
Détermine la plage de variation maximale de la fréquence de coupure par action de l'enveloppe. Quand cette valeur est positive (+), plus grande est l'action de l'enveloppe et plus haute est la fréquence de coupure. Quand la valeur est négative (–), plus grande est l'action de l'enveloppe et plus basse est la fréquence de coupure.

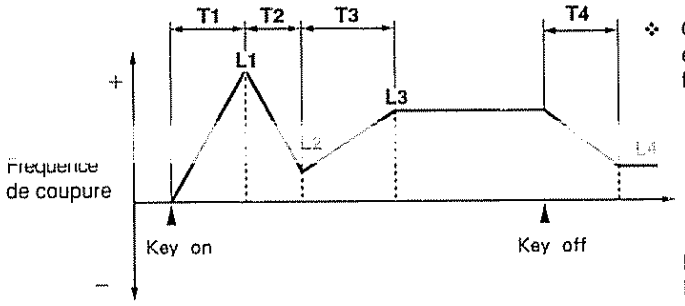
Action de l'enveloppe (intensité)



Pages TVF-ENV (TVF Envelope ou "Enveloppe de filtre")

Ces deux pages vous permettent de déterminer comment la fréquence de coupure changera au cours du temps (enveloppe de filtre).





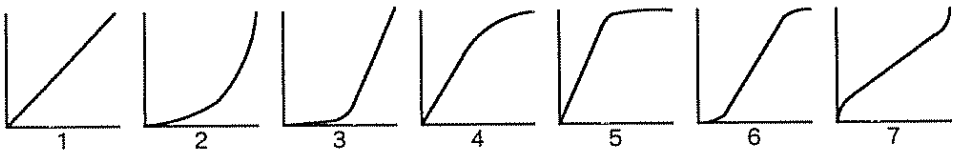
❖ Quand Env (intensité d'action de l'enveloppe) est négatif, la direction du changement de fréquence de coupure est inversée.

Key on = enfoncement de la touche
Key off = relâchement de la touche

Crv *Velocity Curve Type* Réglages : 1 – 7

Ce paramètre fixe la courbe qui détermine comment les différentes forces de jeu affecteront le changement de fréquence de coupure. Les indications données à l'écran, l'affichage de la forme de la courbe, correspondent au type (au numéro) de la courbe choisie.

Courbes de dynamique



Vel *Velocity Envelope Level Sensitivity*

Réglages : -63 – +63

Ce paramètre vous permet de changer le niveau de l'enveloppe de TVF par la dynamique. Si la valeur est positive (+), plus grande est la dynamique et plus grand est le niveau. Quand la valeur est négative (–), plus petite est la dynamique et plus grand est le niveau.

V-T1 *Velocity Attack Time Sensitivity* Réglages : -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

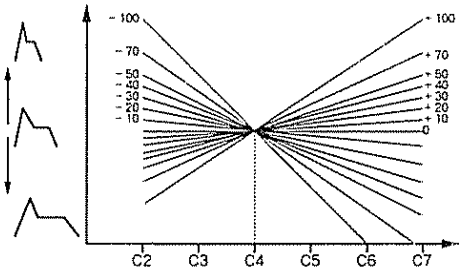
Le temps T1 de l'enveloppe de TVF peut être changé par la dynamique. Si la valeur de ce paramètre est positive (+), plus forte est la dynamique et plus grand est le temps (et plus longue l'attaque). Quand la valeur est négative (–), le temps est proportionnellement plus court. Aucun changement n'est obtenu pour une valeur 0.

V-T4 *Velocity Release Time Sensitivity* Réglages : -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Le temps T4 de l'enveloppe de TVF peut être changé par la dynamique de relâchement. Quand la valeur de ce paramètre est positive (+), plus forte est la dynamique et plus grand est le temps. Quand la valeur est négative (–), le temps est proportionnellement plus court. Aucun changement n'est obtenu pour une valeur 0.

T-KF *Envelope Time Key Follow* Réglages : -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Vous pouvez faire varier la durée de l'enveloppe de TVF en fonction de la position sur le clavier (numéro de note). La touche C4 (do4) étant la référence immuable, si ce paramètre a une valeur positive (+), plus haut est le numéro de note et plus court est le temps de T2 à T4. Quand la valeur est négative (–), plus haut est le numéro de note et plus long est ce même temps. Aucun changement n'est obtenu avec une valeur 0.



Numéro de touche

T1/T2/T3/T4 Plage : 0 – 127

Déterminent la durée (T1, T2, T3 et T4) des segments de l'enveloppe de TVF. Chaque réglage correspond au temps nécessaire à la fréquence de coupure pour passer d'un point de l'enveloppe au suivant; par exemple, T2 est le temps nécessaire à la fréquence de coupure pour passer de L1 à L2. Plus grande est la valeur, plus long est le temps nécessaire pour atteindre le niveau suivant.

L1/L2/L3/L4 Plage : -63 – +63

Déterminent le réglage des niveaux (L1, L2, L3 et L4) de l'enveloppe de TVF. Ils correspondent au changement de fréquence de coupure obtenu à chaque point de l'enveloppe. Les valeurs réglées ici changent la fréquence de coupure après réglage du degré d'application de l'enveloppe déterminé par le paramètre Env. Plus grande est la valeur, plus élevée est la fréquence de coupure.

TVA

Paramètres sélectionnés par TVA (4 pages)

Les fonctions du TVA sont réglées dans ces pages

★ *Niveau*

Quand vous créez un son constitué de plusieurs Tones, vous pouvez changer la balance de volume de ces derniers pour mettre en évidence certaines parties du son. Nous vous suggérons de laisser le niveau à sa valeur maximale (127) quand vous n'utilisez qu'un seul Tone, ou quand vous désirez que plusieurs Tones aient le même volume. Vous pouvez également régler le volume en temps réel pendant le jeu en utilisant le curseur de paramètre approprié.

★ *Asservissement au clavier et courbe de dynamique du niveau*

Ces paramètres vous permettent de changer le niveau par la position sur le clavier ou la dynamique. Nous vous suggérons de régler l'asservissement au clavier (key follow) sur une valeur située entre –10 et –30 pour maintenir une balance assez neutre. Cela est dû au fait que les sons à haute fréquence (les aigus) semblent plus forts, même si le volume réel est le même tout au long du clavier. Aussi, quand vous réglez les paramètres d'asservissement au clavier de deux Tones sur 100 et –100, le timbre du son changera quand vous jouerez sur votre clavier d'un bout à l'autre. Pour recréer des instruments de musique dont la qualité sonore change grandement en fonction de la dynamique de jeu et de la tessiture employée, vous pouvez programmer un son composite qui changera complètement grâce à l'emploi de plusieurs Tones qui seront assignés à différentes tessitures ou plages de dynamique.

★ *Offset/asservissement au clavier du panoramique*

L'offset panoramique fixe la position stéréo de base du Tone et l'asservissement au clavier la façon dont le son se déplace dans l'espace stéréo en fonction de la position de la touche sur le clavier. Lorsque vous fixez la position stéréo du Tone, commencez par régler l'asservissement au clavier (key follow) sur 0, puis décidez de la position stéréo. Quand vous créez les sons d'un ensemble, vous pouvez obtenir un effet de dispersion sonore en répartissant les différents instruments ou Tones dans l'espace stéréo entre gauche et droite. Cette technique est également utile avec les sons de piano; réglez la valeur d'offset sur 0 et l'asservissement au clavier sur 100 pour que les notes du piano se répartissent dans l'espace stéréo en fonction de leur hauteur (les aigus à droite et les graves à gauche).

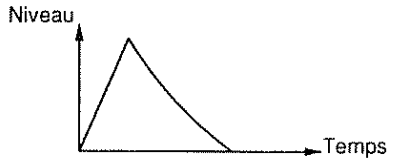
★ *Retard de Tone*

C'est le retard de reproduction du Tone par rapport à l'enfoncement de la touche. Vous pouvez créer un effet d'écho en fixant un temps de retard différent à chacun des Tones employés simultanément. Ce paramètre différant de l'effet retard (Delay), la première sonorité entendue et celle du retard peuvent être complètement différentes. Vous pouvez aussi faire des arpèges en ne jouant qu'une note mais employant plusieurs Tones aux hauteurs et retards différents.

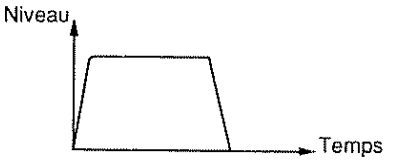
★ *Enveloppe*

Réglez le niveau pour qu'il diminue progressivement avec des sons tels que les pianos, les cloches ou les guitares, dont le volume décroît naturellement assez vite. Le paramètre L3 devra être réglé sur une valeur assez élevée pour les sons à fort maintien, les sons continus comme le violon ou la clarinette. Toutefois, même si les formes d'ondes internes sont pré-programmées avec leurs propres changements de niveau, l'effet de l'enveloppe s'ajoute à ces changements.

Sons décroissants, comme cloche ou piano



Sons continus, comme violon ou clarinette



★ *Asservissement au clavier et sensibilité à la dynamique de l'enveloppe et de sa durée*

Ces fonctions vous permettent de changer la durée et le niveau d'enveloppe en fonction de la position sur le clavier (la référence étant C4 ou do4) et la force de jeu. Pour reproduire les sonorités d'instruments à cordes, nous vous suggérons de régler l'asservissement au clavier (key follow) sur une valeur positive (+) pour que le son chute plus rapidement dans les aigus

Une autre technique commune est de régler la sensibilité du niveau à la dynamique sur une valeur positive (+) pour que le volume du son augmente avec la force de jeu. Une autre application possible est de régler un Tone à –32 et un autre à +32 pour que vous changiez de son en fonction de la dynamique

Page **TVA**

Lev *Tone Level* Plage : 0 – 127

Détermine le niveau (volume) du Tone.

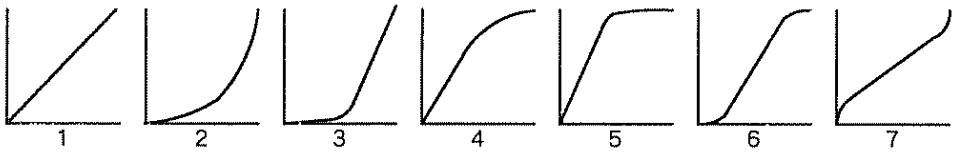
L-KF *Level Key Follow* Réglages : -100/-70/-50/-40/-30/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Ce paramètre vous permet de changer le niveau en fonction de la position sur le clavier. Si la valeur est positive (+), plus haute est la note et plus fort est le niveau. Aussi, plus forte est la valeur et plus forte est la pente. Quand la valeur est négative (–), plus haute est la note, plus bas est le niveau. Aucun changement n'est obtenu avec 0.

Crv *Velocity Curve Type* Réglages : 1 – 7

Détermine la correspondance entre force de jeu et niveau obtenu (la courbe de correspondance). Les indications de l'afficheur, qui permettent de visualiser la forme de courbe, correspondent au numéro de type de courbe.

Courbes de dynamique



Vel *Velocity Level Sensitivity* Plage : -63 – +63

Ce paramètre vous permet de changer le niveau par la dynamique. Quand la valeur est positive (+), plus grande est la dynamique et plus grand est le niveau. Quand la valeur est négative (–), plus petite est la dynamique, plus grand est le niveau.

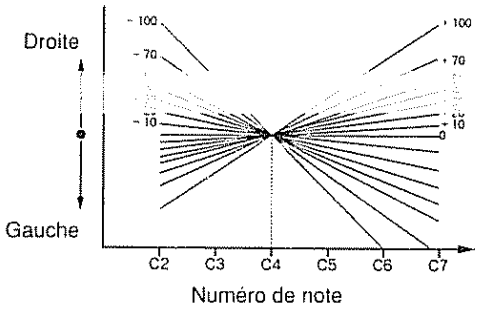
TVA

Pan Réglages : L64 – 0 – 63R/RND

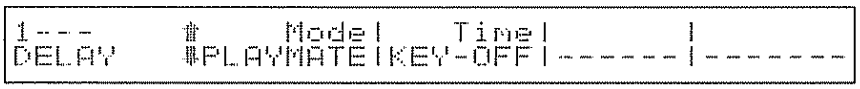
Détermine la position stéréo du Tone. La position sera le plus à gauche avec L64, au centre avec 0 et le plus à droite avec 63R. Avec un réglage RND, la position stéréo de l'image sonore change aléatoirement pour chaque nouvelle note jouée.

P-KF *Panning Key Follow* Réglages : -100/-70/-50/-40/-30/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Détermine comment le son se place dans l'image stéréo par rapport à la position de la touche jouée sur le clavier (asservissement au clavier ou key follow). La touche C4 étant la référence, avec une valeur positive (+), plus haute est la touche jouée et plus à droite est le son dans l'espace stéréo. Avec une valeur négative (–), plus basse est la touche jouée et plus à droite est le son. Positives ou négatives, les valeurs les plus éloignées de 0 écartent d'autant plus le son vers les côtés. Avec un réglage de 0, la position stéréo est fixe quelle que soit la note jouée.

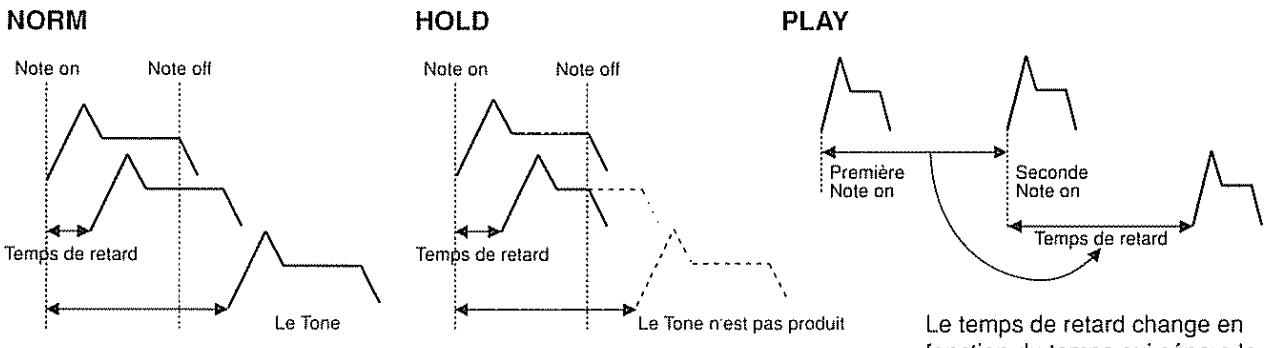


Page **DELAY (pour le Tone)**



Mode Réglages : NORMAL/HOLD/PLAYMATE

Détermine le type de retard appliqué à chaque Tone. NORM retarde simplement le son et est valable même après que la note ait été relâchée (note off). Quand HOLD est sélectionné, le Tone ne sera pas produit si la touche est relâchée avant que le temps de retard ne se soit écoulé. Le réglage PLAYMATE tient compte du jeu au clavier; l'écart entre la première note jouée et la seconde devient le retard (toutefois, le Tone retardé ne sera pas produit si plus de deux secondes séparent les deux notes).



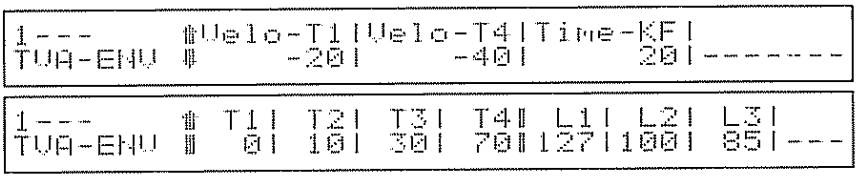
Le temps de retard change en fonction du temps qui sépare la première note de la seconde.

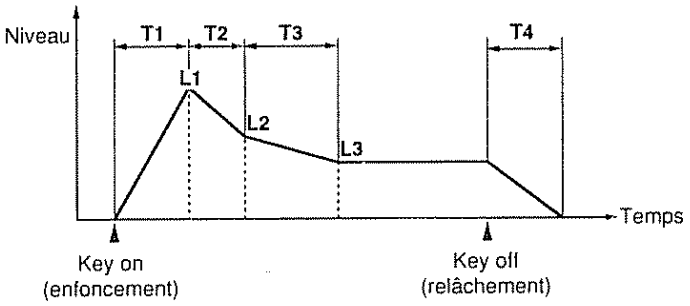
Time Plage : 0 – 127/KEY-OFF

Détermine le temps qui s'écoule entre l'enfoncement de la touche et le déclenchement du son. Quand le mode est réglé sur PLAYMATE, le temps qui sépare la première note de la deuxième devient le temps de retard à condition que ce paramètre soit sur 64. S'il est sur 127, le retard est approximativement du double. Avec KEY-OFF, le son commence à l'instant où la touche est relâchée, quel que soit le réglage de mode.

Pages **TVA-ENV**

Ces deux pages vous permettent de déterminer comment le volume du son change dans le temps (enveloppe de TVA).





Velo-T1 *Velocity Attack Time Sensitivity*

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

Le temps T1 de l'enveloppe de TVA peut être changé par la dynamique. Si la valeur de ce paramètre est positive (+), plus forte est la dynamique et plus grand est le temps (et plus longue l'attaque). Quand la valeur est négative (–), le temps est proportionnellement plus court. Aucun changement n'est obtenu pour une valeur 0.

Velo-T4 *Velocity Release Time Sensitivity*

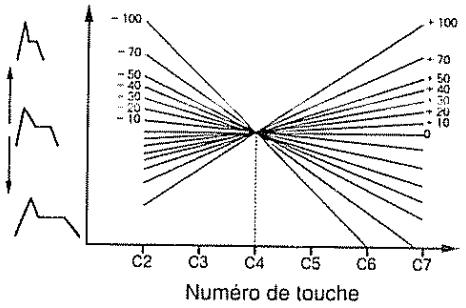
Réglages : -100/-70/-50/-40/-30/-20/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Le temps T4 de l'enveloppe de TVA peut être changé par la dynamique de relâchement. Quand la valeur de ce paramètre est positive (+), plus forte est la dynamique et plus grand est T4. Quand la valeur est négative (–), le temps est proportionnellement plus court. Aucun changement n'est obtenu pour une valeur 0.

Time-KF *Envelope Time Key Follow*

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

Vous pouvez faire varier la durée de l'enveloppe de TVA en fonction de la position sur le clavier (numéro de note). La touche C4 (do4) étant la référence immuable, si ce paramètre a une valeur positive (+), plus haut est le numéro de note et plus court est le temps de T2 à T4. Quand la valeur est négative (–), plus haut est le numéro de note et plus long est ce même temps. Aucun changement n'est obtenu avec une valeur 0.



T1/T2/T3/T4 Plage : 0 – 127

Déterminent la durée (T1, T2, T3 et T4) des segments de l'enveloppe de TVA. Chaque réglage correspond au temps nécessaire au niveau pour passer d'un point de l'enveloppe au suivant; par exemple, T2 est le temps nécessaire au niveau pour passer de L1 à L2. Plus grande est la valeur, plus long est le temps nécessaire pour atteindre le niveau suivant.

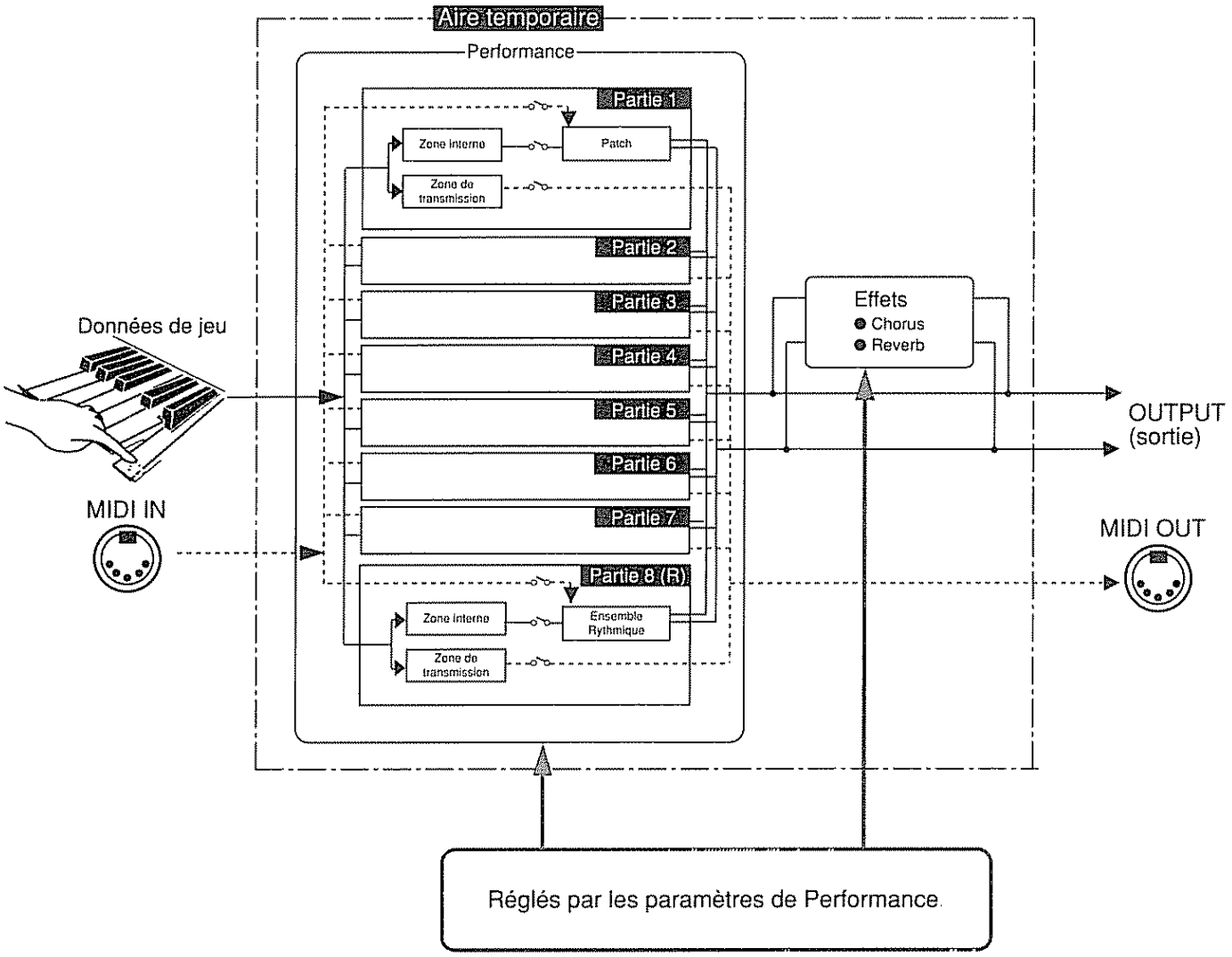
L1/L2/L3 Plage : -63 – +63

Déterminent le réglage des niveaux (L1, L2 et L3) de l'enveloppe de TVA. Plus grande est la valeur, plus élevé est le niveau. Pour le TVA, le niveau de l'enveloppe revient nécessairement à 0 après le relâchement de la touche (il n'y a donc pas de niveau L4)

2. EDITION DE PERFORMANCE (PERFORMANCE EDIT)

Qu'est-ce que le mode d'édition de Performance?

Le JV–80 peut faire jouer plusieurs Patches simultanément. Rappelez-vous qu'une "sonorité" de l'instrument est en fait constituée de sept Patches, d'un ensemble rythmique et des paramètres déterminant le jeu de tous ces éléments. La structure des paramètres de Performance est donnée dans le schéma ci-dessous.



Partie

Une Performance est faite de sept Parties et d'une Partie rythmique. Les Patches sont assignés aux Parties 1 – 7 et un ensemble rythmique est assigné à la Partie rythmique. Le son est produit après réception des données de jeu venant de la zone interne (voir ci-dessous) et du MIDI. Le son global de la Performance est déterminé en réglant les niveaux et panoramiques relatifs des Patches.

Zone interne

La zone interne traite les données de jeu venant de l'appareil lui-même (les commandes du JV–80) et les retransmet au Patch. Les Patches assignés aux Parties jouent les données d'interprétation reçues. Votre interprétation sur le clavier du JV–80 peut être "découpée en tranches" pour créer des plages et des types de données différents (par exemple de dynamique ou de tessiture sur le clavier), et cette répartition et ce traitement des données sont effectués par chaque zone interne.

Zone de transmission

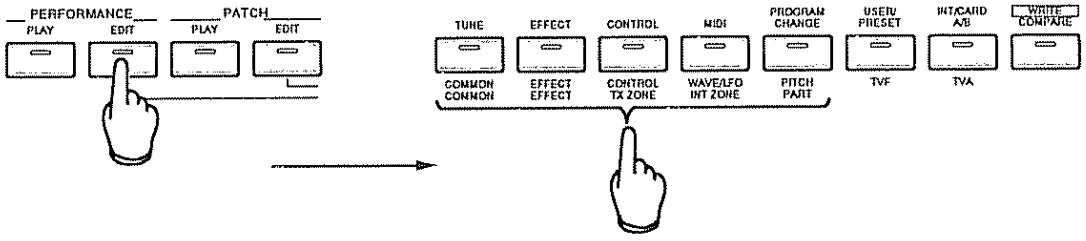
La zone de transmission traite les données de jeu de l'appareil et transmet les données traitées sur le canal MIDI programmé. Comme des messages de changement de programme et de volume sont transmis par chaque zone quand une Performance est sélectionnée, les sources sonores MIDI connectées deviennent effectivement parties intégrantes de la Performance du JV–80. Si l'on employait la même terminologie que pour la source sonore interne, le canal MIDI de transmission serait celui de la Partie et le son de la source sonore externe serait le Patch.

Effets

Les réglages de la section d'effets interne constituent un groupe qui ne concerne qu'une Performance mais toutes les Parties de cette Performance, de façon équivalente. L'intensité de l'effet appliqué à chaque Partie dépend du paramètre d'envoi d'effet, réglable dans le Patch. Toutefois, les réglages d'effets accomplis dans le mode de jeu de Patch pour le Patch lui-même ne sont plus pris en compte.

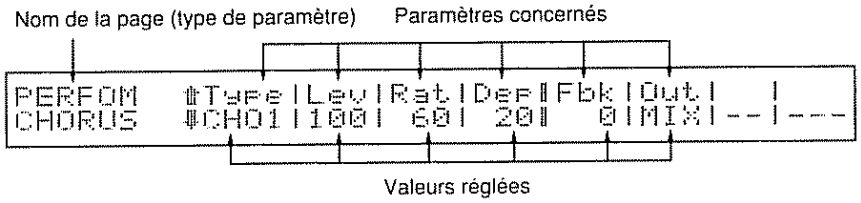
■ Comment éditer une Performance

① Pressez [EDIT] PERFORMANCE après avoir sélectionné la Performance que vous désirez éditer. Puis pressez un des boutons de sélection de fonction pour appeler le paramètre de Performance voulu.
(Les lettres inscrites en bleu sous les boutons donnent les paramètres de Performance).



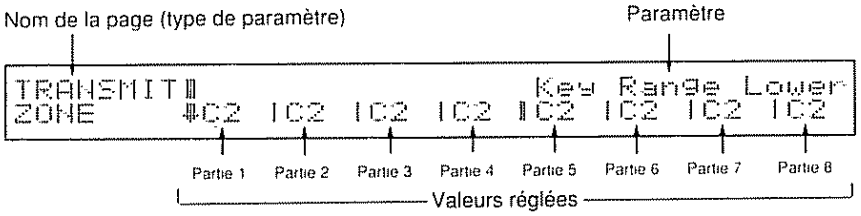
② Quand [COMMON] ou [EFFECT] est pressé, l'écran ci-dessous apparait dans l'afficheur LCD.

[Exemple] Quand vous pressez [EFFECT] :



Quand [TX ZONE], [INT TRANS] ou [PART] est pressé, l'écran ci-dessous apparaît dans l'afficheur LCD.

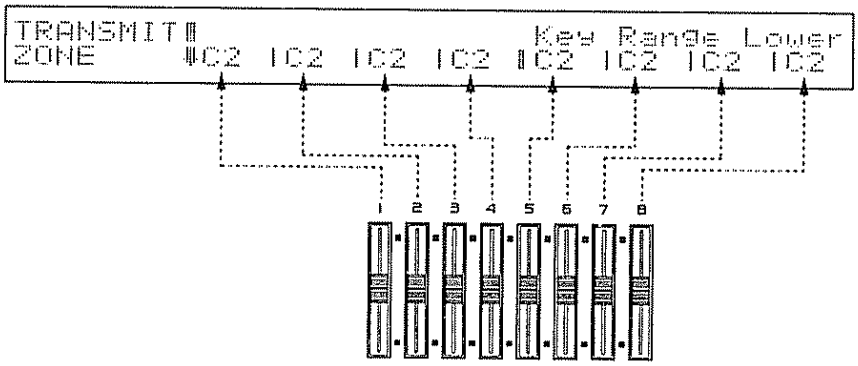
[Exemple] Quand vous pressez [TX ZONE] :



Sélectionnez les différentes pages d'affichage en pressant [▲] ou [▼] quand "⇓" ou "⇑" s'affiche dans l'écran.

Les valeurs réglées correspondent, de gauche à droite, aux curseurs de paramètres 1 – 8. Utilisez le curseur de paramètre approprié pour éditer le paramètre que vous désirez changer.

[Exemple]



Parameter Sliders

Les valeurs peuvent être réglées à l'aide des boutons [DEC]/[INC].

Amenez le curseur sur la valeur à changer en pressant [◄]/[►] et pressez [INC] pour augmenter cette valeur ou [DEC] pour la diminuer.

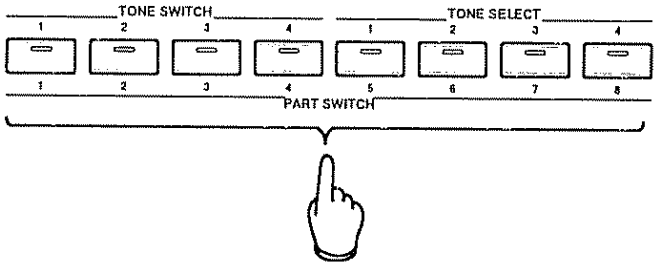
❖ Tenir enfoncé [DEC]/[INC], [◄]/[►] ou [▲]/[▼] déclenche la répétition automatique pour vous permettre de changer la valeur de façon continue. Vous pouvez accélérer le changement en tenant enfoncé un bouton pendant que vous pressez son opposé.

● Utilisation de [PART SWITCH]

Les boutons [PART SWITCH] (1 – 8) peuvent servir soit de commutateurs on/off pour la transmission et le réception de données MIDI pour chaque Partie, soit de commutateurs on/off pour le son de chaque Partie. Toutefois, les fonctions qui peuvent être mises en et hors service par les boutons [PART SWITCH] (1 – 8) dépendent du bouton de sélection de fonction actuellement pressé.

❖ Les fonctions qui peuvent être réglées on/off par les boutons [PART SWITCH] (1 – 8) sont stockées comme paramètres de Performance par la procédure d'écriture (Write, P. 154).

❖ Les indicateurs des boutons s'allument quand leur réglage est ON.



Les fonctions qui sont mises en/hors service par les boutons [PART SWITCH] (1 – 8) seront expliquées avec les procédures d'emploi des paramètres décrites dans les pages suivantes.

● Changement de page d'affichage

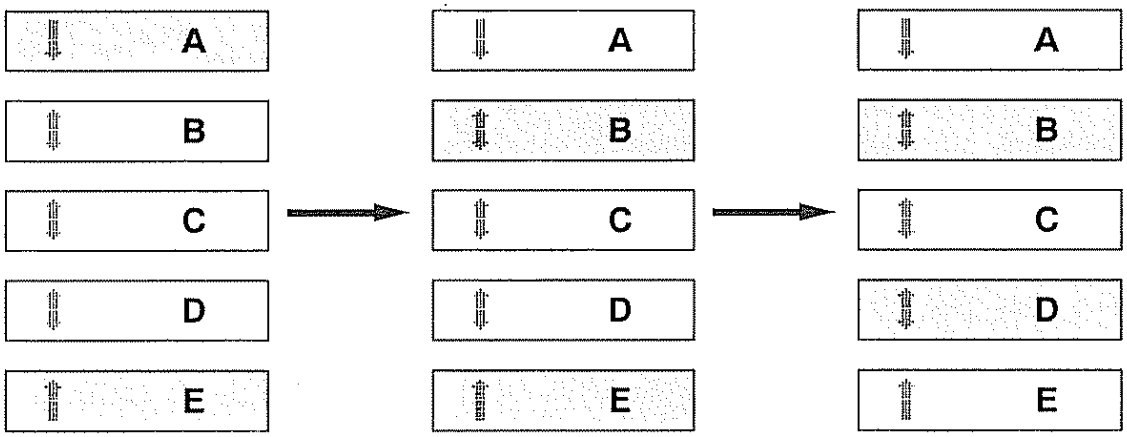
Plusieurs pages d'affichage peuvent être assignées à un seul bouton de sélection de fonction Il est possible de passer d'une page à l'autre chaque fois que vous pressez le bouton de sélection de fonction (le bouton dont l'indicateur est allumé): une page est sélectionnée en pressant [▲] et l'autre en pressant [▼].
En utilisant cette fonction, vous pouvez poursuivre l'édition en comparant les paramètres des deux pages ou vous pouvez immédiatement sélectionner les pages les plus souvent utilisées en pressant [▲] et [▼], gagnant ainsi du temps en éliminant les étapes intermédiaires de sélection

La façon dont les pages sont appelées quand le bouton de sélection de fonction est pressé est indiquée ci-dessous

A la mise sous tension, vous pouvez alterner entre la première page (A) et la dernière page (E) chaque fois que vous pressez le bouton de sélection de fonction.

Quand (A) est sélectionné, si vous passez à (B) en pressant [▼], vous pourrez alterner entre (B) et (E) chaque fois que vous presserez le bouton de sélection de fonction

Quand (E) est sélectionné, si vous changez pour (D) en pressant [▲], vous pourrez alterner entre (B) et (D) chaque fois que vous presserez le bouton de sélection de fonction.



❖ Quand la même page est sélectionnée par [▲]/[▼], la page sélectionnée et la première page alterneront chaque fois que vous presserez le bouton de sélection de fonction
Quand à la fois [▲] et [▼] servent à sélectionner la première page, la première page et la dernière page alternent.

COMMON

Explication des paramètres

L'utilisation et les fonctions des paramètres sont décrites dans cette section selon l'ordre suivant: paramètres communs (Common), zone de transmission, zone interne et Partie.

Paramètres communs de Performance

Ils déterminent le nom de la Performance, son mode de clavier (key mode) et ses effets, tous ces réglages étant communs à toutes les Parties.

Paramètres sélectionnés par COMMON (2 pages)

Quand ce bouton est pressé, les boutons PART SWITCH (1 – 8) fonctionnent comme des commutateurs de réception MIDI en réglant on ou off la réception de données MIDI pour chaque Partie.

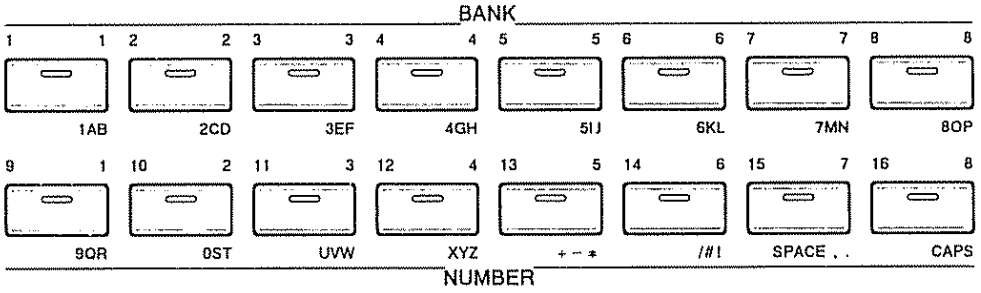
Page PERFORM NAME

```
PERFORM
NAME      [Piano+Bass   ]
```

Perform Name Réglages : Espace, A – Z, a – z, 1 – 9, 0, + – * / # ! .

La Performance éditée peut être nommée à l'aide d'un maximum de 12 caractères. Déplacez le curseur à l'aide du curseur de paramètre 2 ou des boutons ◄/► Changez le caractère situé sur le curseur de position à l'aide du curseur de paramètre 1 ou des boutons INC/DEC.

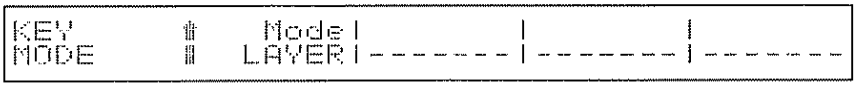
Les caractères peuvent également être sélectionnés à l'aide des boutons ci-dessous (les caractères et symboles sont imprimés en gris directement sous les boutons). Pressez répétitivement le bouton désiré pour passer en revue les trois caractères attachés à ce bouton.



CAPS: Presser ce bouton fait alterner entre majuscules et minuscules. Quand l'indicateur est allumé, vous pouvez programmer des majuscules.

SPACE: Ce bouton sert à programmer des espaces entre caractères.

Page **KEY MODE**



Mode Réglages : LAYER/ZONE/SINGLE

Détermine comment le clavier interprète les données de jeu

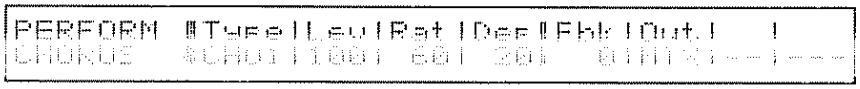
	Utilisation des données de jeu	Données transmises par le MIDI
LAYER	Les réglages de tessiture des zones interne/transmission n'ont plus cours; toutes les données de jeu au clavier sont transmises aux huit Parties et par la MIDI OUT.	● Les messages de changement de programme ne sont pas transmis même en cas de changement de Patch
ZONE	Les données de jeu appartenant à la tessiture choisie pour les zones interne/transmission sont envoyées aux huit Parties et à la MIDI OUT.	● Quand une performance est sélectionnée, les données de changement de programme, de volume et de panoramique, programmées dans la zone de transmission, sont alors transmises.
SINGLE	Les réglages des zones interne/transmission sont ignorés et seule la Partie montrée par le curseur peut être pilotée. Jouer sur le clavier fait entendre le Patch assigné à la Partie sélectionnée par le curseur.	● Les canaux de récetion assignés aux Parties servent également de canaux de transmission. ● Quand un Patch est sélectionné, les messages de sélection de banque et de changement de programme correspondant à ce Patch sont transmis. ● Quand une Performance est sélectionnée, les messages de sélection de banque et de changement de programme correspondant aux Patches assignés aux Parties sont transmis.

Paramètres sélectionnés par EFFECT (2 pages)

Ces pages servent à régler les effets chorus et reverb. Appliquer du chorus et de la reverb au son lui donne plus d'ampleur et accroît sa profondeur dans l'image stéréo.
Ces réglages étant valables pour toutes les Parties, les réglages d'effets propres au Patch sont ignorés.

Page PERFORM CHORUS

> Dans cette page, les boutons PART SWITCH (1 – 8) fonctionnent comme des commutateurs on/off pour l'application du chorus dans chaque Partie.



Type Réglages : CHO 1 – 3

Détermine le type de chorus.

CHO1	Chorus normal
CHO2	Chorus à vitesse lente. Donne un bon effet Flanger lorsqu'une réinjection (feedback) est pratiquée
CHO3	Chorus avec profondeur importante. Cela donne un léger désaccord au son

Lev *Level* Plage : 0 – 127

Détermine le niveau de volume du chorus. Plus grande est la valeur, plus haut est le niveau.

Rate Plage : 0 – 127

Détermine la vitesse de modulation du chorus. Plus grande est la valeur, plus rapide est la modulation.

Dep *Depth* Plage : 0 – 127

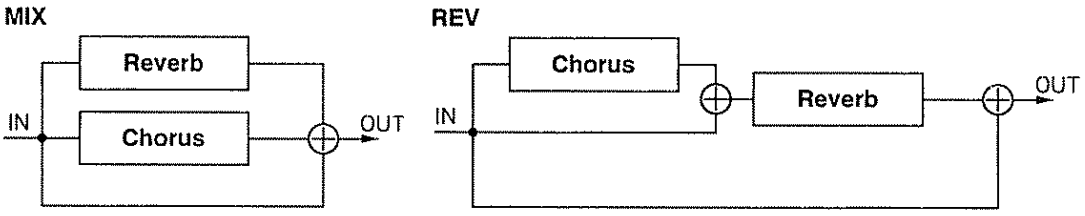
Détermine l'intensité du chorus. Plus grande est la valeur, plus profonde est la modulation.

Fbk *Feedback* Plage : 0 – 127

Détermine le niveau du son réinjecté dans le chorus. Un effet chorus plus riche, plus complexe peut être obtenu en poussant ce paramètre.

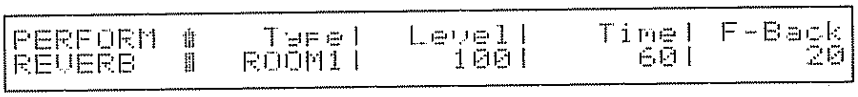
Out *Output* Réglages : MIX/REV

Détermine la destination du son en sortie de chorus. Avec MIX, le son du chorus et le son de la reverb sont mixés avec le son direct (Dry). Avec REV, le son du chorus est mixé avec le son direct et le résultat entre dans la reverb.



Page **PERFORM REVERB**

Dans cette page, les boutons PART SWITCH (1 – 8) fonctionnent comme des commutateurs on/off pour l'application de la reverb dans chaque Partie.



Type Réglages : ROOM 1 – 2/STAGE 1 – 2/HALL 1 – 2/DELAY/PAN-DLY

Détermine le type de reverb.

ROOM1	Reverb avec diffusion courte et dense
ROOM2	Reverb avec diffusion courte et large
STAGE1	Reverb avec forte diffusion dans la portion finale du son
STAGE2	Reverb avec fortes réflexions initiales
HALL1	Reverb avec écho clair
HALL2	Reverb avec écho riche
DELAY	Retard conventionnel
PAN–DLY	Retard dans lequel le son réfléchi voyage entre gauche et droite

Level Plage : 0 – 127

Détermine le niveau ou volume du son réverbéré. Plus grande est la valeur, plus haut est le niveau.

Time Plage : 0 – 127

Quand ROOM 1 – HALL 2 est sélectionné comme type de reverb, ce paramètre détermine la durée du son réverbéré.
Quand DELAY/PAN-DLY est sélectionné, il détermine le temps de retard.

F-Back *Feedback* Plage : 0 – 127

Quand le type choisi est DELAY, ce paramètre détermine le niveau du signal déjà traité qui sera réinjecté dans l'unité de retard. Augmenter ce réglage donne un effet d'écho avec de multiples et distinctes répétitions du son.

TX ZONE

Paramètres de la zone de transmission

Ces paramètres vous permettent de déterminer comment les données de jeu venant du clavier du JV–80 seront traitées par la zone de transmission de chaque Partie, avant leur envoi par le MIDI.

★ Les données de jeu venant du clavier du JV–80 pouvant être divisées en plusieurs tessitures (*key range*) et transmises par le MIDI, plusieurs sources sonores externes peuvent être déclenchées indépendamment en fonction de la tessiture employée.

★ Une autre action de ces paramètres, la *transposition de la transmission*, vous permet de changer les numéros de note transmis par le MIDI, et cela d'une hauteur constante par rapport aux notes jouées sur le JV–80. Par exemple, vous pouvez fixer cette valeur à l'octave inférieure (ou supérieure) pour faire jouer la source sonore connectée dans une tessiture qui se situe normalement au delà des limites du clavier. Vous pouvez également superposer des octaves d'un même son ou configurer un accord devant être joué quand vous n'enfoncez qu'une seule touche.

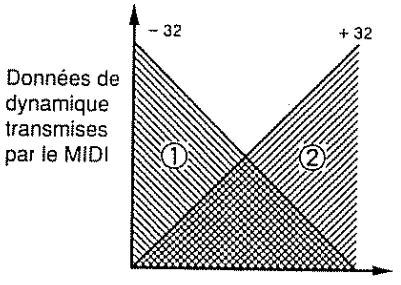
★ *Dynamique maximale/Sensibilité à la dynamique/Courbe de dynamique pour la transmission*

Ces paramètres vous permettent de changer la façon (fortement ou doucement) dont les sources sonores externes connectées en MIDI jouent en réponse à votre interprétation. Cela est rendu possible par le traitement des données de dynamique par chaque zone de transmission avant transfert par le MIDI. Pour conserver les changements de dynamique dans une certaine plage, utilisez le paramètre Max Velocity (dynamique maximale). Il comprime les données de dynamique du clavier qui devront être transmises par le MIDI, abaissant leur valeur par rapport à la dynamique réellement jouée. La limite maximale de la dynamique après traitement est fixée par ce paramètre. En réglant la sensibilité sur une valeur comprise entre 0 et 32, la limite minimum peut aussi être fixée.

Vous pouvez programmer le JV–80 pour qu'il fasse jouer au choix une source sonore externe ou une autre (en fonction de la dynamique exprimée sur son clavier) en réglant le paramètre de sensibilité sur +32 pour une zone de transmission et sur –32 pour une autre (Fig. 1).

Par exemple, lorsque vous désirez compenser une technique de jeu imparfaite, qui notamment vous fait jouer plus fort de la main droite que de la main gauche, vous pouvez utiliser deux zones de transmission différenciées par la tessiture de clavier dont elles ont la charge (en quelque sorte, vous "splittez" le clavier). Sélectionnez alors la courbe de dynamique appropriée pour que la dynamique atteigne rapidement une forte valeur pour la main gauche, même si les touches de cette partie de clavier ne sont pas jouées très fort; réglez également la sensibilité entre 0 et 20. Pour la main droite, sélectionnez la courbe de dynamique pour que la dynamique ne monte pas trop même si vous jouez très fort et réglez la sensibilité sur une valeur inférieure à 32. Comprimez la dynamique au niveau voulu à l'aide du paramètre de dynamique maximale (Max Velocity, Fig. 2).

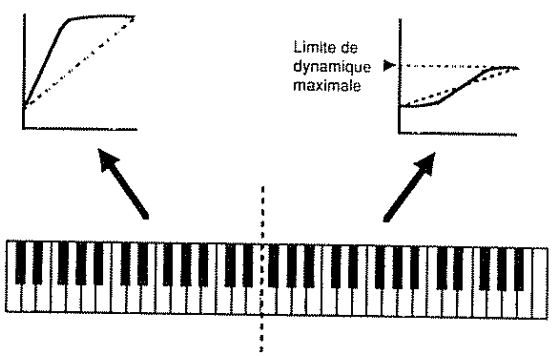
(Fig. 1)



① Données de dynamique transmises à la source sonore externe 1

② Données de dynamique transmises à la source sonore externe 2

(Fig. 2)



★ Puisque les données de changement de programme, de volume et de panoaramique sont transmises par le MIDI quand une Performance est sélectionnée, vous pouvez utiliser les sources sonores externes comme des Parties additionnelles de la Performance du JV–80.

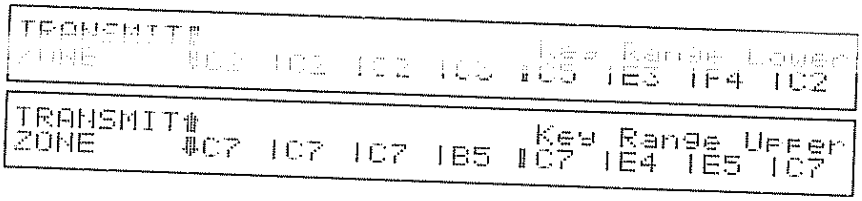
★ Dans les zones de transmission, vous pouvez utiliser le commutateur de transmission (Transmit Switch) pour mettre hors service toute zone non utilisée. Ainsi, les données de jeu du JV–80 ne seront pas transmises par le MIDI pour les zones mises hors service.

Paramètres sélectionnés par TX ZONE (11 pages)

Dans cette page, les boutons PART SWITCH (1 – 8) fonctionnent comme des commutateurs on/off pour la transmission des données MIDI de chaque Partie.

Key Range Lower Plage : C-1 – G9
Key Range Upper Plage : C-1 – G9

Depuis ces deux pages, vous pouvez fixer les limites inférieure et supérieure de la tessiture traitée par la zone de transmission pour chaque Partie. Lorsque vous jouerez sur le clavier du JV–80, les notes appartenant à la tessiture ainsi délimitée seront transmises par le MIDI.

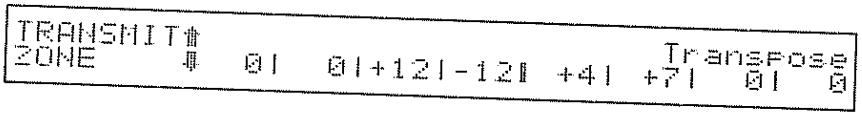


❖ Key Range Lower (limite inférieure) ne peut être réglé sur une valeur supérieure à Key Range Upper (limite supérieure)

❖ Puisque la tessiture ainsi fixée délimite une région du clavier, elle n'est pas touchée par les réglages de transposition ou la hauteur du son. Par conséquent, les touches du clavier sont identifiées comme elles apparaissent en réalité, quelle que soit la hauteur sonore qu'elles produisent.

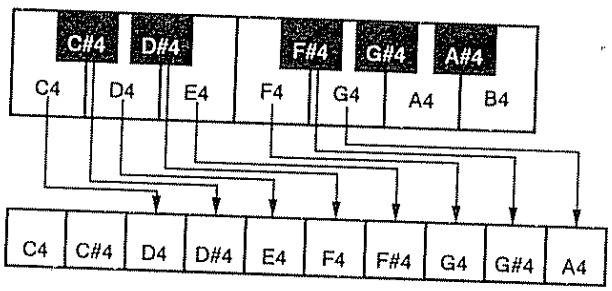
Transpose Plage : -36 – +36

Détermine la valeur de transposition des numéros de note MIDI, par rapport aux données de jeu créées au clavier, pour la zone de transmission de la Partie.



[Exemple]

Quand Transpose est réglé sur +2

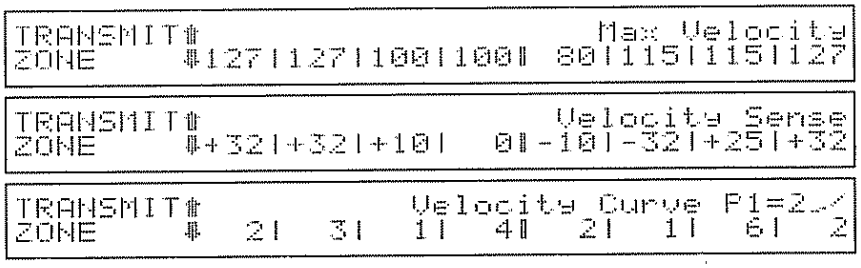


Max Velocity Plage : 0 – 127

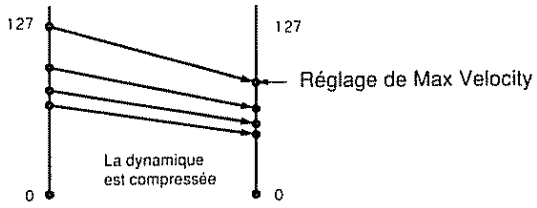
Velocity Sense Plage : -63 – +63

Velocity Curve Réglages : 1 – 7

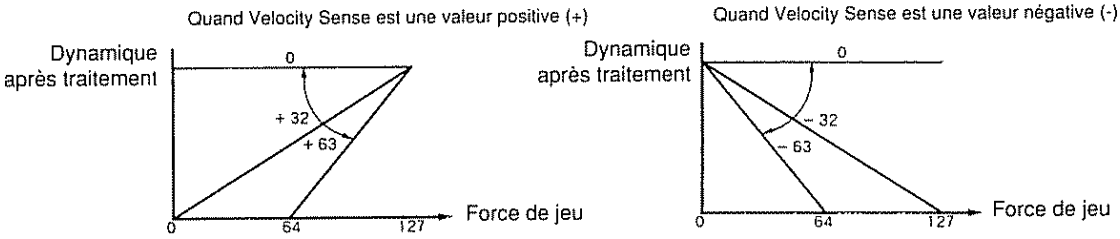
Ces trois pages vous permettent de déterminer comment la zone de transmission de chaque Partie traitera la dynamique fournie par le clavier.



La dynamique est comprimée pour que ses valeurs restent inférieures à la dynamique maximale (Max Velocity)

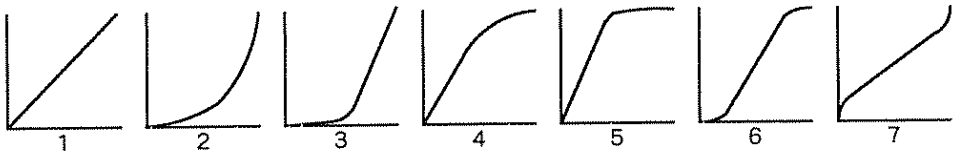


La sensibilité à la dynamique (Velocity Sense) change l'application de la dynamique au son. Si elle est positive (+), plus fortement sont jouées les touches et plus élevée est la dynamique. A l'inverse, quand la valeur est négative (–), plus fortement sont jouées les touches et plus faible est la dynamique obtenue. Plus la valeur est éloignée de 0, plus prononcé est l'effet aussi bien pour les valeurs positives que pour les valeurs négatives.



Dans ce cas, la sensibilité à la dynamique est réglée par une courbe de dynamique.
Le symbole représentant la forme de la courbe sélectionnée s'affiche en haut à droite de l'afficheur

Courbes de dynamique



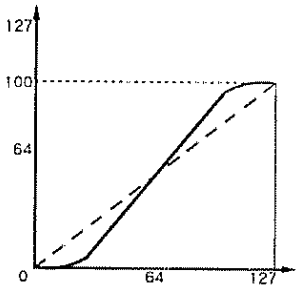
[Exemple]

Dynamique maximale ····· 100

Courbe de dynamique ····· 6

Sensibilité à la dynamique ····· +32

L'utilisation des valeurs ci-dessus donne la correspondance dynamique représentée à droite



Transmit Channel Plage : 1 – 16

Détermine le canal de transmission MIDI pour la zone de transmission de chaque partie. Quand le mode de clavier (key mode) est réglé sur SINGLE (P. 121), le canal de transmission est le même que le canal de réception de la Partie et le réglage effectué ici n'a pas d'action.

```
TRANSMIT⇑                    Transmit Channel
ZONE     ⇓  1|  2|  3|  4‖  5|  6|  7| 10
```

Transmit Program Change Réglages : A11 – A88/B11 – B88/OFF

Détermine le numéro de changement de programme transmis en MIDI par la zone de transmission de chaque Partie. Le numéro de programme associé à la Partie sélectionnée est indiqué en haut à droite de l'afficheur. Les messages de changement de programme ne sont pas transmis par le MIDI quand ce paramètre est sur OFF.

```
TRANSMIT⇑ Transmit Program Change P1=001
ZONE     ⇓A11|A12|A13|A14‖A15|A16|A17|A18
```

❖ Le numéro de changement de programme est transmis quand vous sélectionnez une Performance.

Transmit Volume Plage : 0 – 127/OFF

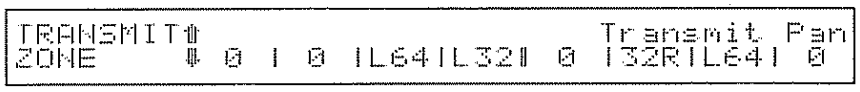
Détermine la valeur de volume transmise en MIDI par la zone de transmission de chaque Partie. Le volume maximal est 127. Aucune donnée de volume n'est transmise par le MIDI quand ce paramètre est sur OFF.

```
TRANSMIT⇑                    Transmit Volume
ZONE     ⇓127|127|100|100‖ 85| 85|127|127
```

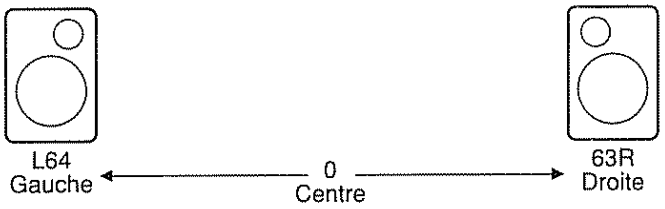
❖ La valeur de volume est transmise quand vous sélectionnez une Performance.

Transmit Pan Réglages : L64 – 0 – 63R/OFF

Détermine la valeur de panoramique transmise en MIDI par la zone de transmission de chaque Partie. La position dans l'image stéréo est à l'extrême gauche pour L64, au centre pour 0 et à l'extrême droite pour 63R. Les données de panoramique ne sont pas transmises par le MIDI quand ce paramètre est sur OFF.

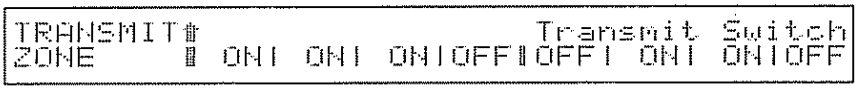


❖ La valeur de panoramique est transmise quand vous sélectionnez une Performance.



Transmit Switch Réglages : ON/OFF

Détermine si la zone de transmission de chaque Partie effectue les transmissions MIDI (ON) ou non (OFF). Avec un réglage OFF, lorsqu'une Performance est sélectionnée, ni les données de changement de programme, ni les données de volume, ni les données de panoramique ne sont transmises par le MIDI.



❖ Les réglages de cette page sont automatiquement changés quand vous employez les boutons PART SWITCH pour cela.

❖ Ces réglages n'ont plus d'action quand le mode de clavier (key mode) est réglé sur SINGLE.

INT ZONE

Paramètres de la zone interne

Ces paramètres vous permettent de déterminer comment les données de jeu venant du clavier du JV–80 seront traitées par la zone interne de chaque Partie. Les paramètres sont les mêmes que pour la zone de transmission.

★ Les données de jeu venant du clavier du JV–80 pouvant être divisées en plusieurs tessitures (*key range*) et par conséquent, plusieurs Patches peuvent être déclenchés indépendamment en fonction de la tessiture employée.

★ La *transposition* vous permet de changer les numéros de note joués par la source sonore interne par rapport aux notes jouées sur le clavier. Par exemple, vous pouvez fixer cette valeur à l'octave inférieure (ou supérieure) pour faire jouer des notes dans une tessiture qui se situe normalement au delà des limites du clavier. Vous pouvez également superposer des octaves d'un même son ou configurer un accord devant être joué quand vous n'enfoncez qu'une seule touche.

★ *Dynamique maximale/Sensibilité à la dynamique/Courbe de dynamique internes*

En faisant traiter par chaque zone interne les données de dynamique venant du clavier, il est possible de changer la dynamique pour chaque Partie. Pour conserver les changements de dynamique dans une certaine plage, utilisez le paramètre Max Velocity (dynamique maximale). Il comprime les données de dynamique du clavier qui devront être transmises aux Parties, abaissant leur valeur par rapport à la dynamique réellement jouée. La limite maximale de la dynamique après traitement est fixée par ce paramètre. En réglant la sensibilité sur une valeur comprise entre 0 et 32, la limite minimum peut aussi être fixée.

Vous pouvez programmer le JV–80 pour qu'il fasse jouer au choix un son ou un autre (en fonction de la dynamique exprimée sur son clavier) en réglant le paramètre de sensibilité sur +32 pour une zone interne et sur –32 pour une autre. Par exemple, lorsque vous assignez la portion d'attaque et la portion de maintien (sustain) d'un son à deux Parties différentes, réglez la sensibilité de la Partie créant l'attaque sur une valeur supérieure à 32 pour qu'on ne l'entende que lorsque vous jouez avec une certaine force. Réglez également la sensibilité de la Partie chargée de la portion tenue sur une valeur inférieure à 32 pour que vous l'entendiez même quand les touches sont jouées doucement.

★ Dans les zones internes, vous pouvez utiliser le paramètre *Local Switch* pour mettre hors service les zones inutilisées auxquelles les données de jeu du JV–80 ne seront pas envoyées.

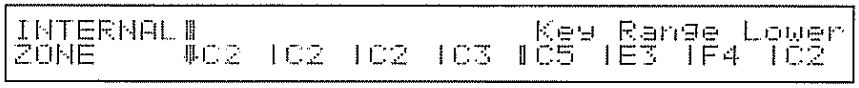
Paramètres sélectionnés par INT ZONE (7 pages)

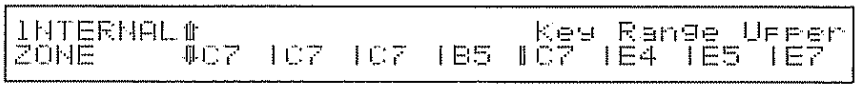
Dans cette page, les boutons PART SWITCH (1 – 8) fonctionnent comme des commutateurs "local" on/off pour la réception des données de jeu du clavier par chaque Partie.

Key Range Lower Plage : C-1 – G9

Key Range Upper Plage : C-1 – G9

Depuis ces deux pages, vous pouvez fixer les limites inférieure et supérieure de la tessiture traitée par la zone interne pour chaque Partie. Lorsque vous jouerez sur le clavier du JV–80, les notes appartenant à la tessiture ainsi délimitée seront les seules à être interprétées par la Partie



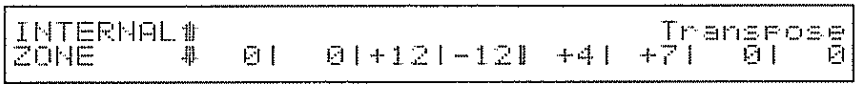


- Key Range Lower (limite inférieure) ne peut être réglé sur une valeur supérieure à Key Range Upper (limite supérieure).

- Puisque la tessiture ainsi fixée délimite une région du clavier, elle n'est pas touchée par les réglages de transposition ou la hauteur du son. Par conséquent, les touches du clavier sont identifiées comme elles apparaissent en réalité, quelle que soit la hauteur sonore qu'elles produisent.

Transpose Plage : -36 – +36

Détermine la valeur de transposition des numéros de note envoyés à chaque Partie (pour faire jouer le Patch) par sa zone interne, par rapport aux données de jeu créées au clavier.

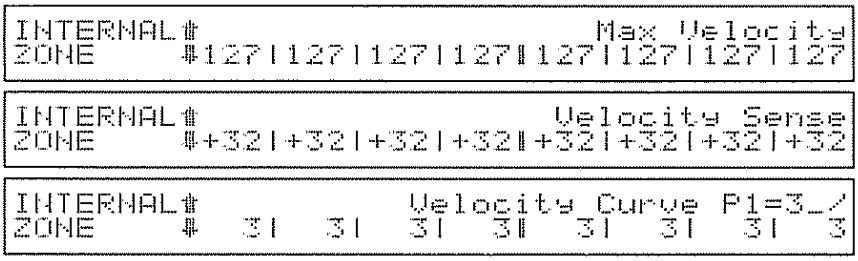


Max Velocity Plage : 0 – 127

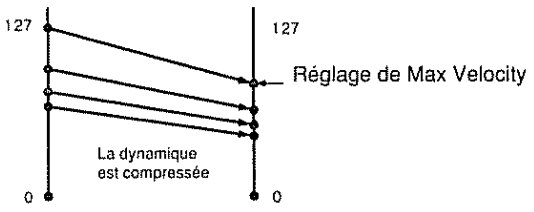
Velocity Sense Plage : -63 – +63

Velocity Curve Réglages : 1 – 7

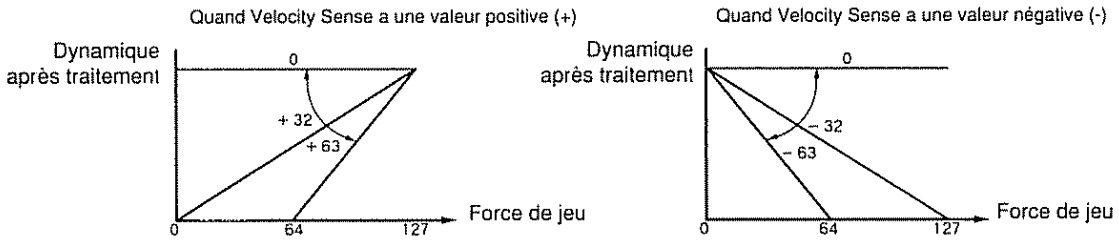
Ces trois pages vous permettent de déterminer comment la zone interne de chaque Partie traitera la dynamique fournie par le clavier.



La dynamique est comprimée pour que ses valeurs restent inférieures à la dynamique maximale (Max Velocity).

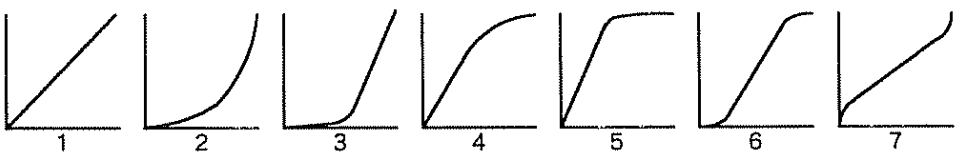


La sensibilité à la dynamique (Velocity Sense) change l'application de la dynamique au son. Si elle est positive (+), plus fortement sont jouées les touches et plus élevée est la dynamique. A l'inverse, quand la valeur est négative (–), plus fortement sont jouées les touches et plus faible est la dynamique obtenue. Plus la valeur est éloignée de 0, plus prononcé est l'effet aussi bien pour les valeurs positives que pour les valeurs négatives.



Dans ce cas, la sensibilité à la dynamique est réglée par une courbe de dynamique.
Le symbole représentant la forme de la courbe sélectionnée s'affiche en haut à droite de l'afficheur

Courbes de dynamique



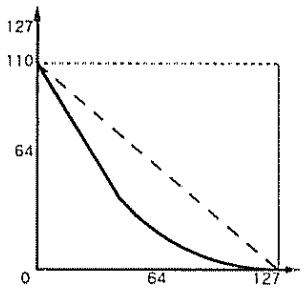
[Exemple]

Dynamique maximale 110

Courbe de dynamique 4

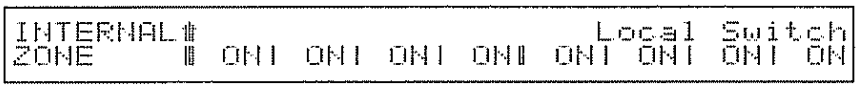
Sensibilité à la dynamique ..... –32

L'utilisation des valeurs ci-dessus donne la correspondance dynamique représentée à droite.



Local Switch Réglages : ON/OFF

Détermine si la zone interne de chaque Partie transmet (ON) ou non (OFF) au Patch les données de jeu. Avec un réglage OFF, le Patch ne reçoit pas les données de jeu et par conséquent n'y répond pas.



❖ Les réglages de cette page sont automatiquement changés quand vous employez les boutons PART SWITCH pour cela.

PART

Paramètres de Partie

Ces paramètres vous permettent de déterminer les réglages de chaque Partie quand on sélectionne une Performance ainsi que la façon dont les huit Patches sont combinés

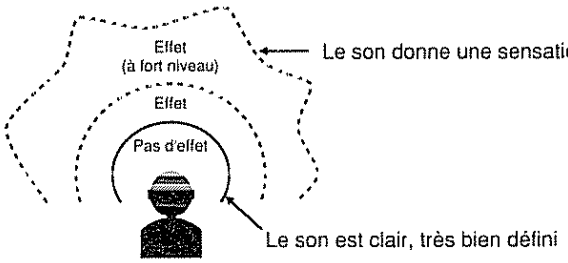
★ Vous pouvez assigner des Patches aux Parties 1 – 8. N'importe quel Patch peut être employé; toutefois, *quand il n'y a pas de carte DATA correctement insérée dans la fente DATA prévue à cet effet, vous ne pouvez pas choisir de Patches stockés sur carte.*

★ Les réglages de niveau (volume), panoramique (position stéréo) et accord peuvent être faits individuellement pour le son de chaque Partie. L'utilisation de ces paramètres vous permet de régler la balance et la sonorité globale de la Performance. Il servent à créer un programme de son à composantes sonores multiples ou une sonorité orchestrale à plusieurs Parties.

★ Les paramètres *Chorus Switch* et *Reverb Switch* de cette section vous permettent d'envoyer ou non les signaux vers le chorus et la réverbération. Par exemple, réglez ces commutateurs sur off pour les Parties nécessitant une position stéréo précise ou un rendu sonore très détaché. Si vous désirez combiner tous les sons en un seul, il est préférable de mettre ces commutateurs en service pour toutes les Parties

Avec un réglage sur ON, les signaux sont envoyés avec un niveau déterminé par les paramètres de Patch. Avec un réglage sur OFF, l'effet ne s'applique pas.

Ces paramètres peuvent être changés en temps réel depuis le mode de jeu de Performance.

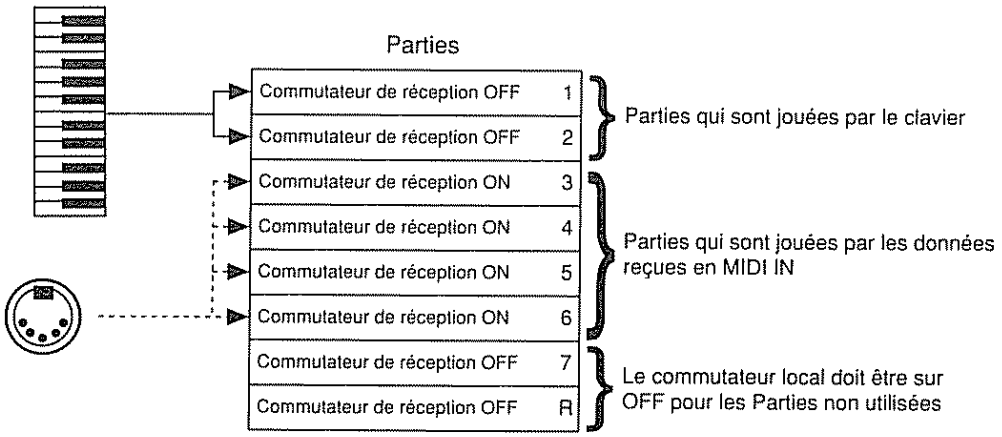


★ *Le JV–80 a un total de vingt-huit voix.* Comme plusieurs voix peuvent être employées pour un seul son, de nombreuses voix peuvent être nécessaires pour ne produire qu'un seul accord. Si vous essayez de faire jouer plus de voix que la limite de vingt-huit ne l'autorise, les sonorités les plus antérieures sont interrompues pour permettre la reproduction des dernières notes demandées. Vous pouvez toutefois réserver un nombre de voix minimum pour certaines Parties; cela s'avère utile lorsque vous avez une Partie importante que vous désirez voir durer ou si vous désirez éviter l'interruption brutale ou trop évidente d'une Partie. Cette fonction est nommée "réserve de voix" ou *Voice Reserve*.

Par exemple, si vous avez besoin d'un certain Patch, constitué de trois Tones, pour faire jouer au moins deux notes, le nombre de voix que vous devrez réserver sera six (deux fois trois).

Le nombre total des voix réservées pour toutes les Parties ne peut excéder vingt-huit.

★ Cette section contient les réglages de réception MIDI pour les Parties. Cela vous permet d'employer le JV-80 comme source sonore MIDI avec un maximum de huit Parties, si les canaux sont correctement réglés. Les Parties pilotées par le clavier ne répondront pas aux données MIDI si leur commutateur de réception MIDI est sur OFF.



PART

Paramètres sélectionnés par PART (13 pages)

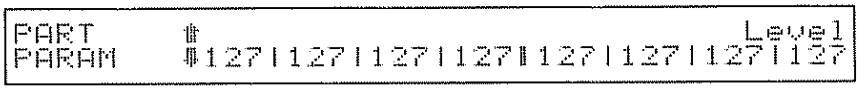
Dans cette page, les boutons PART SWITCH (1 – 8) fonctionnent comme des commutateurs on/off pour la réception des données MIDI par chaque Partie.

Patch Select Réglages : A-11 – 88/B-11 – 88/I-11 – 88/C-11 – 88/Ensemble rythmique (PRA/PRB/INT/CARD)

Détermine le Patch qui sera assigné à chaque Partie (la Partie 8 sert à l'ensemble rythmique). La sélection peut s'effectuer parmi 256 programmes: 64 internes (I), 64 sur carte DATA (C) et 64 dans chaque mémoire preset A et B. L'ensemble rythmique peut être choisi entre preset A (PRA), preset B (PRB), interne (INT) et carte DATA (CRD). Quand le Patch a été sélectionné, son nom s'affiche en haut à droite de l'écran.

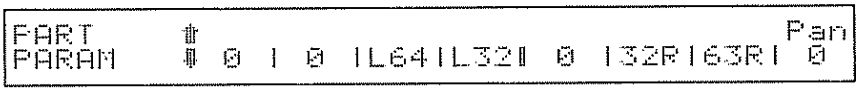
Level Plage : 0 – 127

Détermine le niveau (volume) de chaque Partie. Nous vous suggérons de régler ce paramètre à sa valeur maximale (127) quand vous n'avez pas à faire de balance relative entre les différentes Parties.



Pan Réglages : L64 – 0 – 63R

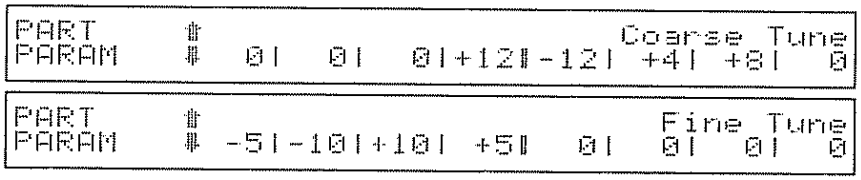
Détermine la position stéréo de chaque Partie. La position extrême gauche est L64, le centre est 0 et l'extrême droite est 63R. Gardez à l'esprit que le réel réglage de panoramique dépend aussi (et est multiple) du réglage de panoramique fait pour le Patch.



Coarse Tune Plage : -48 – +48

Fine Tune Plage : -50 – +50

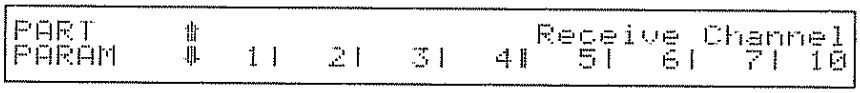
La hauteur à laquelle joue une Partie est déterminée par les réglages des paramètres de ces deux pages. Le paramètre Coarse Tune (accord grossier) change la hauteur par paliers d'un demi-ton alors que le paramètre Fine Tune (accord fin) la change par paliers d'un centième de demi-ton. Quand la valeur est positive (+), la hauteur est supérieure à la normale et, quand elle est négative (–), la hauteur est au contraire inférieure.



❖ Le réglage de transposition pour la Partie décale la hauteur déterminée pour le Patch. En d'autres termes, la réelle hauteur du son dépend aussi du réglage du Patch.

Receive Channel Plage : 1 – 16

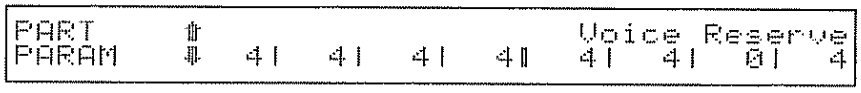
Détermine le canal MIDI de réception de chaque Partie.



❖ *Gardez à l'esprit que quand un canal MIDI sélectionné ici est identique au canal de commande (control channel, P.76) des paramètres communs de système, le réglage du canal de commande a priorité et c'est la Performance qui sera changée en cas de réception d'un message de changement de programme.*

Voice Reserve Plage : 0 – 28

Détermine le nombre de voix réservées à chaque Partie. Une Partie utilisant un Patch, qui est lui même constitué de Tones, multipliez le nombre de Tones constituant le Patch par le nombre de notes que vous désirez produire simultanément; cela vous donne le nombre que vous devez programmer pour ce paramètre. Le nombre total de voix que peut produire le JV–80 étant de 28, la somme des réserves de voix programmées pour toutes les Parties ne peut dépasser 28.



Chorus Switch Réglages : ON/OFF

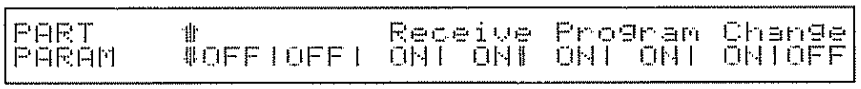
Détermine si les signaux sont envoyés (ON) ou non (OFF) au chorus. Avec ON, le niveau du signal envoyé est déterminé individuellement pour chaque Tone du Patch.

Reverb Switch Réglages : ON/OFF

Détermine si les signaux sont envoyés (ON) ou non (OFF) à la reverb. Avec ON, le niveau du signal envoyé est déterminé individuellement pour chaque Tone du Patch.

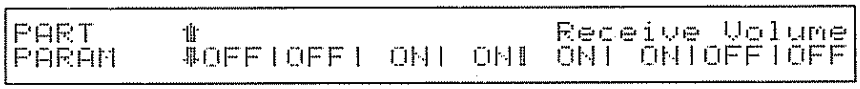
Receive Program Change Réglages : ON/OFF

Détermine pour chaque Partie si les messages de changement de programme seront reçus (ON) ou non (OFF).



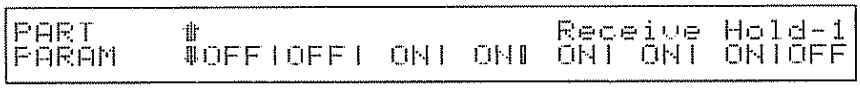
Receive Volume Réglages : ON/OFF

Détermine pour chaque Partie si les messages de volume seront reçus (ON) ou non (OFF).



Receive Hold-1 Réglages : ON/OFF

Détermine pour chaque Partie si les messages Hold-1 (sustain) seront reçus (ON) ou non (OFF).



Receive Switch Réglages : ON/OFF

Détermine pour chaque Partie si les messages MIDI seront reçus (ON) ou non (OFF).

❖ Les réglages de cette page sont automatiquement changés par l'emploi des commutateurs on/off de réception MIDI représentés par les boutons [PART SWITCH].

3. MODE D'EDITION RYTHMIQUE

Les procédures d'édition pour les Tones rythmiques et les différentes fonctions des paramètres sont détaillées dans cette section.

■ Qu'est-ce qu'un programme de sons rythmiques ?

Le JV-80 dispose d'un ensemble rythmique spécial (un groupe de sonorités rythmiques) en mémoire interne et en preset A et B. Quand [PART SWITCH] 8 est mis en service dans le mode de jeu de Performance, l'ensemble rythmique assigné à la Partie 8 peut être joué. Pour les Parties 1 – 7, jouer sur le clavier déclenche le Patch à des hauteurs variant avec la position de la touche enfoncée (numéro de touche) Pour la Partie 8, par contre, ce sont des Tones rythmiques différents qui sont assignés à chaque touche. La plage programmable s'étend sur 61 touches, de C2 (do2) à C7 (do7). Comme avec les autres Parties, des paramètres tels que tessiture (key range), effets et canaux MIDI de transmission/ réception peuvent être programmés pour la Partie rythmique

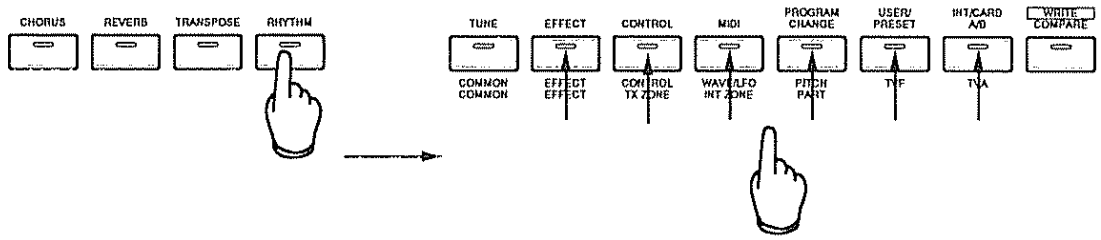
❖ Voir P 183 la liste des Tones rythmiques et leur assignation au clavier.

■ Edition de Tone rythmique

❖ Les Tones rythmiques s'éditent comme les autres Tones

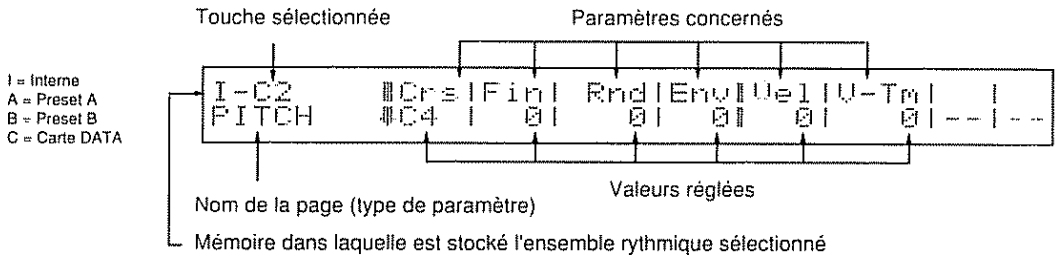
❖ Les Tones rythmiques édités sont assignés individuellement à des touches du clavier et stockés comme ensemble rythmique. Un ensemble rythmique édité peut être sauvegardé (stocké) en mémoire interne (INT) et un autre peut l'être sur carte DATA (CARD).

① Sélectionnez le mode d'édition rythmique en pressant [RHYTHM] (l'indicateur s'allume) et pressez un des boutons [EFFECT], [CONTROL], [WAVE/LFO], [PITCH], [TVF] ou [TVA] pour appeler le paramètre désiré (ces boutons sont les mêmes que ceux servant à appeler les paramètres de Patch)



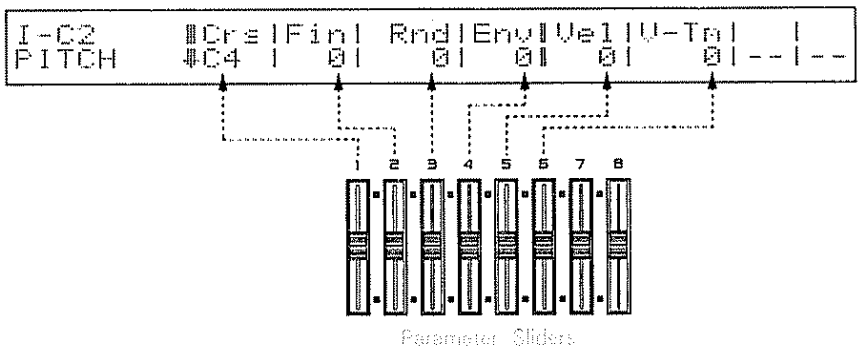
② Quand le mode d'édition rythmique est sélectionné, l'affichage suivant apparaît.

[Exemple]



Les valeurs réglées correspondent, de gauche à droite, aux curseurs de paramètre 1 – 8. Utilisez le curseur de paramètre approprié pour éditer le paramètre que vous désirez changer.

[Exemple]

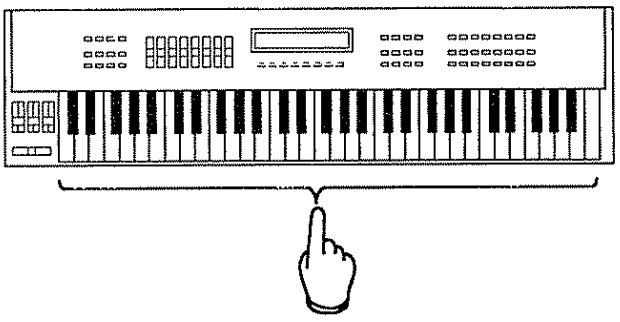


Les pages se changent en pressant [▲]/[▼] quand "⇓" ou "⇑" sont affichés.
Les pages peuvent également alterner à chaque fois que le bouton de sélection de fonction activé est pressé.

Les valeurs peuvent être réglées à l'aide des boutons [DEC]/[INC].
Amenez le curseur sur la valeur à changer en pressant [◄]/[►] et pressez [INC] pour augmenter cette valeur ou [DEC] pour la diminuer.

❖ Tenir enfoncé [DEC]/[INC], [◄]/[►] ou [▲]/[▼] déclenche la répétition automatique pour vous permettre de changer la valeur de façon continue. Vous pouvez accélérer le changement en tenant enfoncé un bouton pendant que vous pressez son opposé.

③ Dans le coin supérieur gauche de l'afficheur se trouvent deux symboles : le premier indique la mémoire à laquelle appartient le Tone/Ensemble rythmique et l'autre la touche à laquelle le Tone rythmique est assigné. Déterminez le Tone rythmique à éditer en pressant soit la touche de clavier à laquelle il est déjà assigné soit un des boutons [TONE SELECT] 1 – 4. L'affichage de la touche change en fonction de la touche sélectionnée.



Vous pouvez éditer un Tone rythmique
en pressant la touche à laquelle il est assigné

OU

[TONE SELECT] 1
Chaque pression de ce bouton fait baisser la note affichée d'une octave

[TONE SELECT] 2
Chaque pression de ce bouton fait baisser la note affichée d'un demi-ton.

[TONE SELECT] 3
Chaque pression de ce bouton fait monter la note affichée d'un demi-ton.

[TONE SELECT] 4
Chaque pression de ce bouton fait monter la note affichée d'une octave

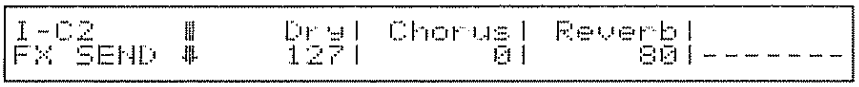
❖ Quand vous désirez éditer un ensemble rythmique qui est stocké dans un autre type de mémoire, passez en mode de jeu de Patch et accédez à la mémoire de l'ensemble rythmique voulu, puis revenez au mode d'édition rythmique.

Explication des paramètres

A partir d'ici, les principaux paramètres de chaque bouton (et leur utilisation) sont passés en revue, suivis d'explications sur la façon de les éditer

Paramètres sélectionnés par EFFECT (3 pages)

Page FX SEND (envoi d'effet)



Dry Plage : 0 – 127

Détermine le niveau du son direct ou non traité (le son sans qu'un effet ne lui soit appliqué).

Chorus Plage : 0 – 127

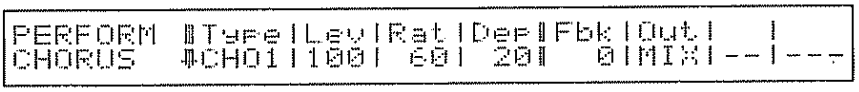
Détermine le niveau du signal envoyé pour traitement au chorus.

Reverb Plage : 0 – 127

Détermine le niveau du signal envoyé pour traitement à la reverb.

Les deux pages suivantes servent à faire les réglages pour le chorus et la reverb. Ces paramètres appartiennent à la Performance actuellement employée en aire temporaire. Par conséquent, les données d'effets réglées ici pour les Tones rythmiques doivent être stockées avec les données de Performance. Par contre, quand cet ensemble rythmique sera appelé dans une autre Performance, ce seront les réglages d'effets de cette dernière qui seront pris en compte.

Page PERFORM CHORUS



Type Réglages : CHO 1 – 3

Détermine le type de chorus

CHO1	Chorus normal
CHO2	Chorus à vitesse lente Donne un bon effet Flanger lorsqu'une réinjection (feedback) est pratiquée
CHO3	Chorus avec profondeur importante Cela donne un léger désaccord au son

Lev *Level* Plage : 0 – 127

Détermine le niveau de volume du chorus Plus grande est la valeur, plus haut est le niveau

Rat *Rate* Plage : 0 – 127

Détermine la vitesse de modulation du chorus. Plus grande est la valeur, plus rapide est la modulation.

Dep *Depth* Plage : 0 – 127

Détermine l'intensité du chorus. Plus grande est la valeur, plus profonde est la modulation.

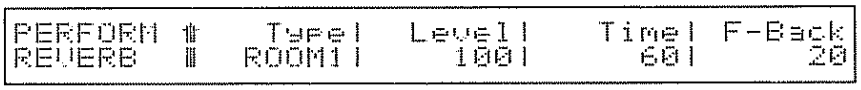
Fbk *Feedback* Plage : 0 – 127

Détermine le niveau du son réinjecté dans le chorus. Un effet chorus plus riche, plus complexe peut être obtenu en poussant ce paramètre.

Out *Output* Réglages : MIX/REV

Détermine la destination du son en sortie de chorus. Avec MIX, le son du chorus et le son de la reverb sont mixés avec le son direct (Dry). Avec REV, le son du chorus est mixé avec le son direct et le résultat entre dans la reverb.

Page **PERFORM REVERB**



Type Réglages : ROOM 1 – 2/STAGE 1 – 2/HALL 1 – 2/DELAY/PAN-DLY

Détermine le type de reverb.

ROOM1	Reverb avec diffusion courte et dense.
ROOM2	Reverb avec diffusion courte et large.
STAGE1	Reverb avec forte diffusion dans la portion finale du son.
STAGE2	Reverb avec fortes réflexions initiales.
HALL1	Reverb avec écho clair.
HALL2	Reverb avec écho riche.
DELAY	Retard conventionnel.
PAN–DLY	Retard dans lequel le son réfléchi voyage entre gauche et droite.

Level Plage : 0 – 127

Détermine le niveau ou volume du son réverbéré. Plus grande est la valeur, plus haut est le niveau.

Time Plage : 0 – 127

Quand ROOM 1 – HALL 2 est sélectionné comme type de reverb, ce paramètre détermine la durée du son réverbéré. Quand DELAY/PAN-DLY est sélectionné, il détermine le temps de retard.

F-Back *Feedback* Plage : 0 – 127

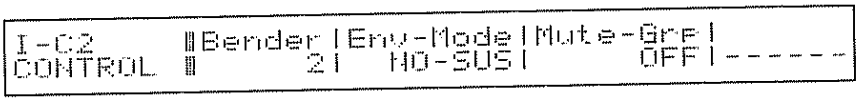
Quand le type choisi est DELAY, ce paramètre détermine le niveau du signal déjà traité qui sera réinjecté dans l'unité de retard. Augmenter ce réglage donne un effet d'écho avec de multiples et distinctes répétitions du son.

Paramètres sélectionnés par CONTROL (1 page)

★ Un unique instrument de musique peut produire une grande variété de sons selon la technique de jeu de son interprète. Pour reproduire ces différentes variations en utilisant plusieurs Tones rythmiques pour un même instrument, les Tones peuvent être assignés à un groupe spécial, nommé groupe d'exclusion ou "Mute-Grp", qui interdit la reproduction simultanée de deux Tones d'un même groupe puisqu'un instrument ne peut fournir qu'une de ces variétés à la fois. Par exemple, donnez à la charleston ouverte et à la charleston fermée la même numéro de groupe d'exclusion et le fait de jouer l'un de ces sons fera automatiquement s'interrompre l'autre s'il est en cours de reproduction.

★ Réglez le mode d'enveloppe sur NO-SUS (pas de sustain ou "maintien") pour des sons tels que castagnettes ou caisse claire, dont le volume décroît rapidement, afin d'éviter l'interruption sonore peu naturelle qui résulterait d'une donnée de relâchement de note ou de pédale de sustain. A l'opposé, pour des instruments comme les timbales classiques et les cymbales, le son est souvent interrompu artificiellement pendant sa reproduction. Pour ces types de son, réglez le mode d'enveloppe sur SUS et relâchez la touche quand vous désirez que le son s'interrompe.

Page **CONTROL**

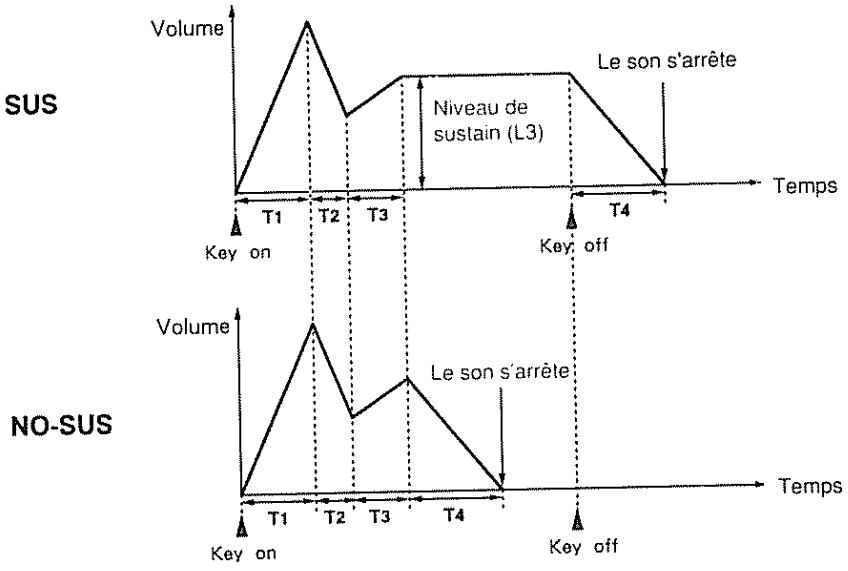


Bender Plage : 0 – 12

Détermine la plage d'action du levier bender/modulation quand il est incliné latéralement. Ce paramètre se règle en unités d'un demi-ton et permet d'obtenir un changement maximal d'une octave quand le levier est incliné à fond.

Env-Mode *Envelope Mode* Réglages : NO-SUS/SUS

Détermine comment sonne le Tone rythmique. Avec NO-SUS, le segment qui relie le niveau de sustain ou "maintien" (L3) au point de relâchement de la touche est ignoré par l'enveloppe de TVA du Tone rythmique et la chute du son se produit de la même façon que la touche reste enfoncée ou non. Le son s'arrête donc toujours au bout du même temps (T1 + T2 + T3 + T4). Avec SUS, le Tone rythmique peut être interrompu en relâchant la touche jouée mais le niveau de sustain est maintenu tant que la touche n'est pas relâchée.

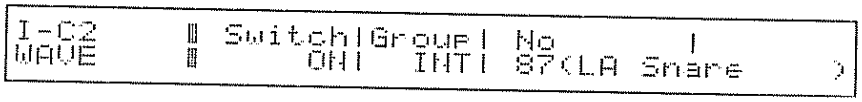


Mute-Grp *Mute Group* Réglages : OFF/1 – 31

En donnant ce type de numéro aux Tones rythmiques, vous traiterez comme un groupe d'exclusion tous les Tones ayant le même numéro. Un groupe d'exclusion agit de telle façon que si vous jouez d'un de ses Tones, tout Tone du même groupe encore reproduit à cet instant est coupé. 31 groupes différents peuvent être constitués. Avec OFF, la fonction d'exclusion est désactivée pour ce Tone.

Paramètres sélectionnés par WAVE/LFO (1 page)

Page **WAVE**

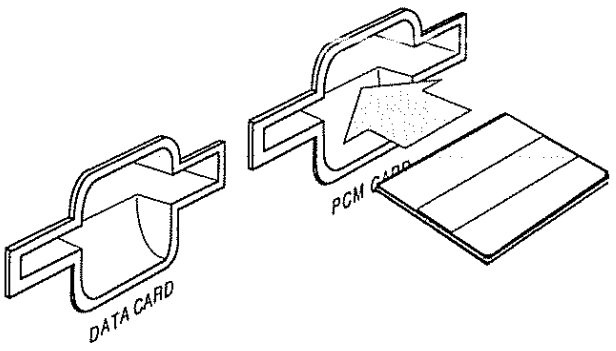


Switch Réglages : ON/OFF

Détermine si le Tone rythmique actuellement sélectionné est en (ON) ou hors (OFF) service.

Group Réglages : INT/EXP/CARD

Détermine la mémoire dans laquelle sera puisée la forme d'onde pour créer chaque Tone rythmique, comme pour les Tones "normaux". Les formes d'onde de la mémoire interne (INT), de la carte d'extension (EXP) et des cartes PCM (CARD) peuvent être employées.



● Insertion d'une carte PCM

Avec son étiquette vers le haut, insérez doucement mais fermement la carte PCM dans la fente PCM CARD de la face arrière.

❖ L'aspect de la carte représentée dans le dessin n'est pas celui d'une carte réelle.

No *Numéro*

Détermine le numéro de l'onde employée. Le nom de l'onde identifiée par ce numéro est affiché entre parenthèses ( ) à l'écran.

Paramètres sélectionnés par PITCH (2 pages)

Page PITCH

```
I-C2      ▮Crs|Fin| Rnd|Env▮Vel|V-Tm|   |
PITCH     ▮C4 |  0|   0| +1▮ +5| +10|--|--
```

Crs *Pitch Coarse* Plage : C-1 – G9

Détermine la hauteur à laquelle sera produite la forme d'onde

❖ La tessiture possible pour certaines formes d'onde peut avoir une limite supérieure, au delà de laquelle le son n'est plus entendu. Quand le réglage de hauteur (Crs) est supérieur à cette limite, la hauteur obtenue sera celle de la limite supérieure.

Fin *Pitch Shift Fine* Plage : -50 – +50

Change la hauteur du Tone par centièmes de demi-ton. La hauteur est plus élevée quand la valeur est positive (+) et plus basse quand la valeur est négative (-)

Rnd *Random Pitch Depth* Réglages : 0/5/10/20/30/40/50/70/100/200/300/400/500/600/800/1200

La hauteur du Tone change aléatoirement mais dans les limites fixées par ce paramètre. Ces limites sont exprimées en centièmes de demi-ton

Env *Pitch Envelope Depth* Plage : -12 – +12

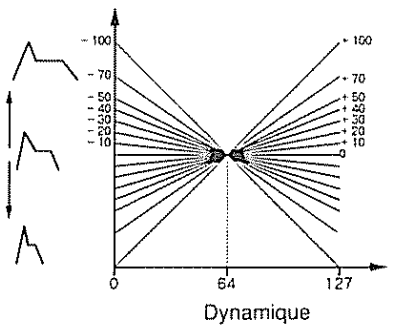
Détermine le changement de hauteur maximal du Tone par action de l'enveloppe. Si ce paramètre est positif (+), plus grand est le niveau de l'enveloppe de hauteur et plus élevée est la hauteur. Avec une valeur négative (–), plus grand est le niveau de l'enveloppe de hauteur et plus basse est la hauteur.

Vel *Velocity Envelope Level Sensitivity* Plage : -63 – +63

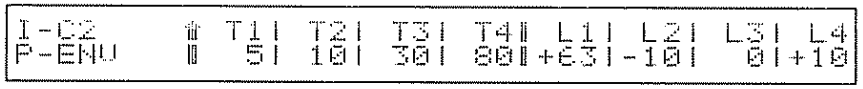
Détermine comment le niveau de l'enveloppe de hauteur change en fonction de la dynamique. Quand la valeur est positive (+), plus grande est la dynamique et plus élevé est le niveau. Quand la valeur est négative (–), plus faible est la dynamique et plus élevé est le niveau.

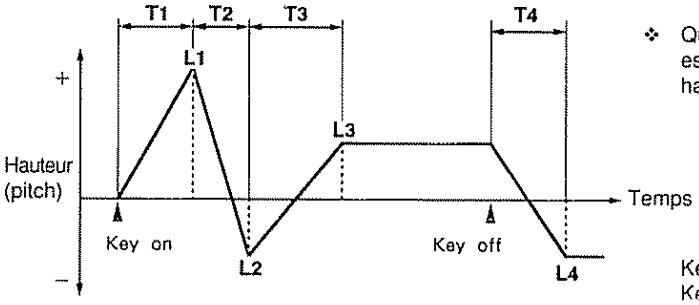
V-Tm *Velocity Envelope Time Sensitivity* Réglages : -100/-70/-50/-40/-30/-10/0/+10/+20/+30/+40/+50/+70/+100

Ce paramètre vous permet de régler le degré d'action de la dynamique sur la durée totale de l'enveloppe de hauteur. Si la valeur est positive (+), plus grande est la dynamique et plus grande est la durée. Si la valeur est négative (–), plus grande est la dynamique et plus courte est la durée. Aucun changement n'est obtenu avec 0



Page **P-ENV** (Pitch Envelope ou "Enveloppe de hauteur")





❖ Quand Env (intensité d'action de l'enveloppe) est négatif, la direction du changement de hauteur est inversée

Key on = enfoncement de la touche
Key off = relâchement de la touche

T1/T2/T3/T4 Plage : 0 – 127

Déterminent la durée (T1, T2, T3 et T4) des segments de l'enveloppe de hauteur. Chaque réglage correspond au temps nécessaire à la hauteur pour passer d'un point de l'enveloppe au suivant; par exemple, T2 est le temps nécessaire à la hauteur pour passer de L1 à L2. Plus grande est la valeur, plus long est le temps nécessaire pour atteindre le niveau suivant

L1/L2/L3/L4 Plage : -63 – +63

Déterminent le réglage des niveaux (L1, L2, L3 et L4) de l'enveloppe de hauteur. Ils correspondent au changement de hauteur obtenu à chaque point de l'enveloppe. La valeur de hauteur considérée comme référence est celle fixée par les paramètres de réglage d'accord (Crs et Fin). Quand la valeur d'un niveau est positive (+), la hauteur à ce point est supérieure à la hauteur de référence. Quand la valeur d'un niveau est négative (–), la hauteur à ce point est inférieure à la hauteur de référence.

Paramètres sélectionnés par TVF (2 pages)

Page **TVF**

I-C2	Typ	Cut	Res	Mode	Env	Vel	V-Tm	
TVF	LPF	100	50	SOFT	+48	+32	+70	-

Typ *Filter Type* Réglages : OFF/LPF/HPF

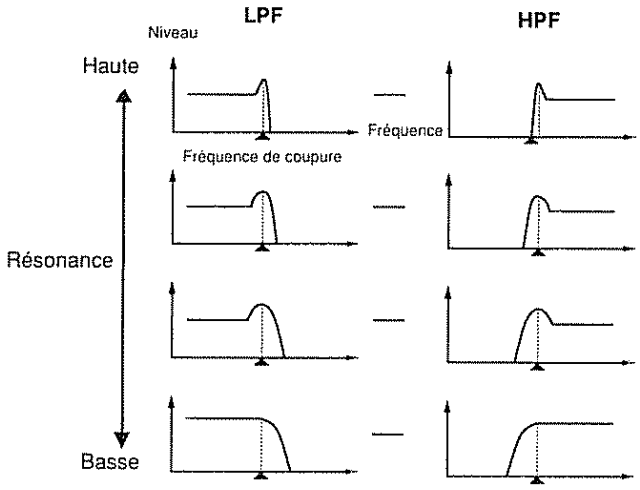
Détermine le type de TVF. LPF donne un filtrage passe-bas et HPF un filtrage passe-haut tandis que OFF supprime tout filtrage.

Cut *Cutoff Frequency* Plage : 0 – 127

Détermine la fréquence de coupure, au-dessus ou au-dessous de laquelle le TVF applique son filtrage d'éléments spécifiques de la forme d'onde. Plus grande est la valeur, plus haute est la fréquence de coupure.

Res *Resonance* Plage : 0 – 127

La résonance amplifie les éléments de la forme d'onde dont la fréquence est proche de la fréquence de coupure. Plus grande est la valeur, plus fort est l'effet résonance.



Mode Réglages : SOFT/HARD

Détermine le type de résonance. Avec SOFT, l'effet de résonance est modéré; avec HARD, l'effet résonance est prononcé.

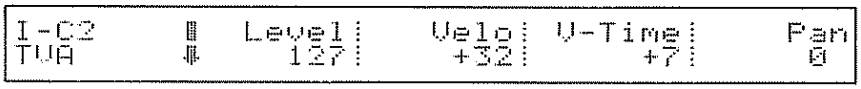
❖ Il y a certains cas où l'effet de résonance est faible, notamment quand le niveau du Tone est élevé ou que la fréquence de coupure est haute.

TVA

Paramètres sélectionnés par TVA (2 pages)

Les fonctions du TVA se règlent dans ces pages.

Page TVA



Level Plage : 0 – 127

Détermine le niveau (volume) du Tone rythmique.

Velo *Velocity Envelope Level Sensitivity* Plage : -63 – +63

Détermine comment le niveau de l'enveloppe change en fonction de la dynamique. Quand la valeur est positive (+), plus grande est la dynamique et plus élevé est le niveau. Quand la valeur est négative (–), plus faible est la dynamique et plus élevé est le niveau.

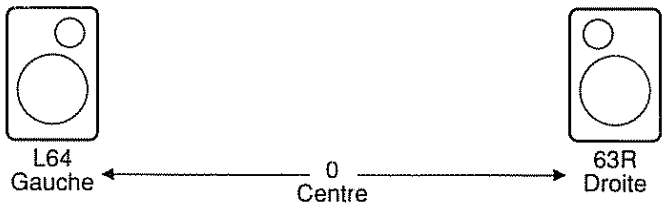
V-Tm *Velocity Envelope Time Sensitivity*

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

Ce paramètre vous permet de régler le degré d'action de la dynamique sur la durée totale de l'enveloppe de TVA. Si la valeur est positive (+), plus grande est la dynamique et plus grande est la durée. Si la valeur est négative (–), plus grande est la dynamique et plus courte est la durée. Aucun changement n'est obtenu avec 0.

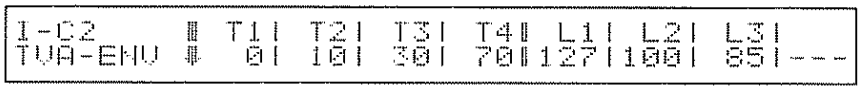
Pan Réglages : L64 – 0 – 63R/RND

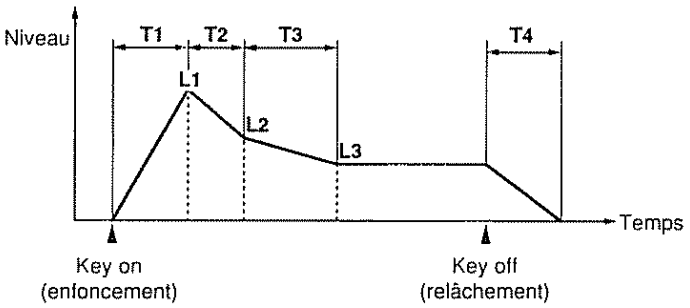
Détermine la position stéréo du Tone rythmique. La position sera le plus à gauche avec L64, au centre avec 0 et le plus à droite avec 63R. Avec un réglage RND, la position stéréo de l'image sonore change aléatoirement pour chaque nouvelle note jouée.



Page **TVA-ENV**

Cette page vous permet de déterminer comment le volume du son change dans le temps (enveloppe de TVA).





T1/T2/T3/T4 Plage : 0 – 127

Déterminent la durée (T1, T2. T3 et T4) des segments de l'enveloppe de TVA. Chaque réglage correspond au temps nécessaire au niveau pour passer d'un point de l'enveloppe au suivant; par exemple, T2 est le temps nécessaire au niveau pour passer de L1 à L2. Plus grande est la valeur, plus long est le temps nécessaire pour atteindre le niveau suivant.

L1/L2/L3 Plage : -63 – +63

Déterminent le réglage des niveaux (L1, L2 et L3) de l'enveloppe de TVA. Plus grande est la valeur, plus élevé est le niveau. Pour le TVA, le niveau de l'enveloppe revient nécessairement à 0 après le relâchement de la touche (il n'y a donc pas de niveau L4).

SECTION 5

COMMANDES

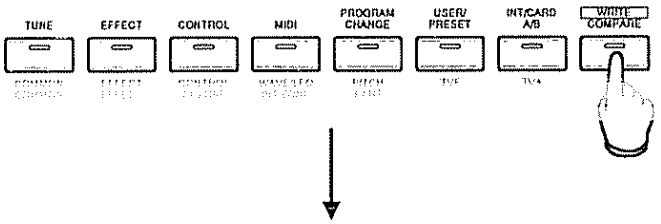
MODE D'ECRITURE (WRITE)

Ce mode offre les procédures de stockage en mémoire des données éditées ainsi que les procédures relatives à l'organisation des données, telles que leur copie et leur transfert.

❖ Les fonctions servant à l'organisation des données sont nommées "commandes" et leur mise en oeuvre est nommée "exécution" d'une commande.

Procédure

[1] *Quand* [WRITE] *est pressé dans n'importe lequel des modes, l'affichage suivant apparaît dans l'écran LCD.*




```
WRITE MODE
Write▮Copy▮Initialize▮Card▮Bulk▮Protect
```

[2] *Sélectionnez la commande à exécuter en utilisant soit* [◀]/[▶] *soit un des curseurs de paramètres. Le nom de la commande sélectionnée clignote.*

[3] *Pressez* [ENTER]. *L'afficheur LCD montre alors les paramètres de la commande sélectionnée.*

[4] *Le message* **[Press ENTER]** *s'affiche juste avant l'étape d'exécution. Une fois les réglages nécessaires accomplis, pressez* [ENTER] *pour exécuter la commande.*

```
Complete
```

L'écran qui était affiché avant que vous ayez pressé [WRITE]

*Après que le message "***Complete***" ait été affiché, l'écran retourne à l'affichage qui était le sien avant qu'*[WRITE] *ne soit pressé.*

❖ *Pressez* [EXIT] *pour annuler la procédure en cours. L'écran retourne à son affichage précédent chaque fois que ce bouton est pressé.*

❖ Les pages d'affichage se changent en pressant [▲]/[▼] quand "⇓" ou "⇑" apparaissent dans l'écran d'une commande.

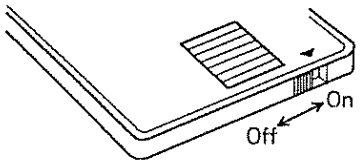
Les réglages pouvant être faits à l'étape **[4]** *de cette procédure sont détaillés dans chaque section ci-dessous.*

● Ecriture (Write)

Les données éditées peuvent être stockées en mémoire interne ou sur carte DATA. Quand vous stockez des données en mémoire interne, assurez-vous que la protection de mémoire n'est pas en service (OFF).
L'afficheur LCD diffère en fonction du mode dernièrement sélectionné quand vous avez pressé [WRITE].

- Quand vous stockez des données en mémoire interne, la procédure d'écriture ne peut pas être exécutée si la fonction de protection (P. 166) est en service (ON). Si vous essayez quand même de suivre la procédure, un message apparaît pour vous informer du statut de la protection, suivi d'un second vous permettant de désactiver cette protection. Pressez [DEC] pour désactiver la protection.

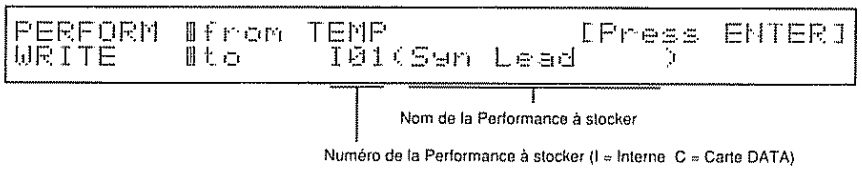
- Quand vous stockez des données sur une carte DATA, placez sur OFF le commutateur de protection mémoire de la carte DATA après avoir inséré la carte dans la fente DATA prévue à cet effet. Ramenez le commutateur en position de protection une fois la procédure terminée, pour éviter tout effacement accidentel de vos données.



Mode de jeu/édition de Performance → Ecriture (Write)

Perform Write

Cette procédure mémorise les données de la Performance actuellement en aire temporaire.

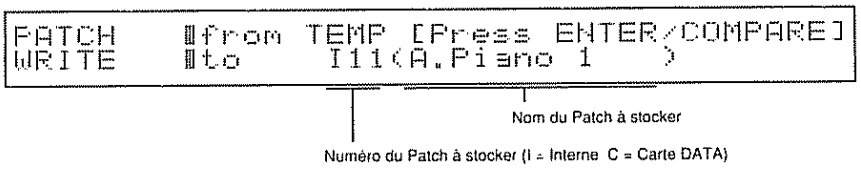


[Procédure] Le numéro de la Performance destination de l'écriture est sélectionné en employant [INT/CAR A/B] / [BANK] / [NUMBER] / [INC] / [DEC] ou le curseur de paramètre 1.
Le nom de la Performance sélectionnée est affiché entre parenthèses.

Mode de jeu/édition de Patch → Ecriture (Write)

Patch Write

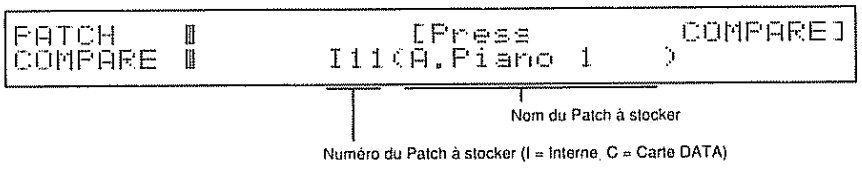
Cette procédure mémorise les données du Patch actuellement en aire temporaire



[Procédure] Le numéro du Patch destination de l'écriture est sélectionné en employant [INT/CAR A/B] / [BANK] / [NUMBER] / [INC] / [DEC] ou le curseur de paramètre 1.

Le nom du Patch sélectionné est affiché entre parenthèses

Pressez [COMPARE] ([WRITE]) fait alterner le Patch édité et le Patch choisi comme destination d'écriture pour une comparaison auditive

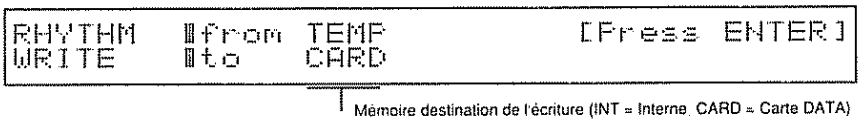


Le numéro de Patch peut aussi être changé depuis cet affichage. Pressez [COMPARE] après avoir écouté le son du Patch et sélectionné le Patch destination, c'est-à-dire l'emplacement où s'effectuera l'écriture (l'afficheur LCD retourne alors à la procédure d'écriture).

Mode d'édition rythmique → Ecriture (Write)

Rhythm Write

Cette procédure mémorise les données de l'ensemble rythmique actuellement en aire temporaire.



[Procédure] La mémoire destination de l'écriture est sélectionnée avec [INT/CAR A/B] / [INC] / [DEC] ou le curseur de paramètre 1

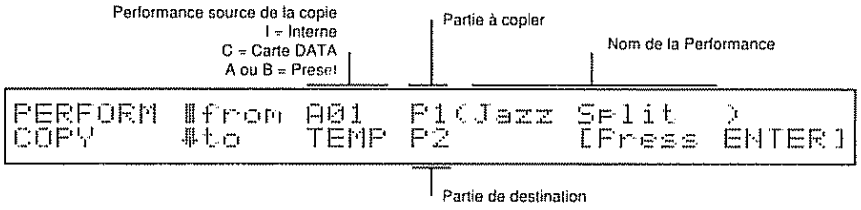
● Copie (Copy)

Cette procédure copie les données de Performance, de Patch et de Tone dans l'aire temporaire.

Mode de jeu/édition de Performance → Copie (Copy)

Performance Part Copy

Les réglages d'une Partie de Performance peuvent être isolément copiés dans une Partie de la Performance actuellement en aire temporaire.



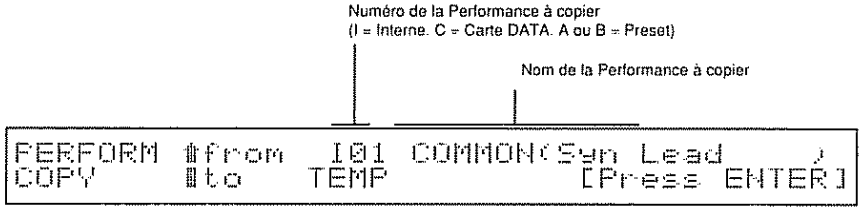
[Procédure] Le numéro de la Performance à copier est sélectionné en employant [USER/PRESET] / [INT/CAR A/B] / [BANK] / [NUMBER] / [INC] / [DEC] ou le curseur de paramètre 1.
Le nom de la Performance sélectionnée est affiché entre parenthèses.

La Partie à copier est sélectionnée à l'aide du curseur de paramètre 2. Elle peut également l'être par les boutons [INC] ou [DEC] après avoir déplacé sur elle le curseur avec les boutons [◄]/[►].

La Partie destination de la copie peut être sélectionnée par les boutons [PART SWITCH] (1 – 8).

Performance Common Copy

Cette procédure copie dans la Performance de l'aire temporaire les réglages de nom, de mode de clavier et d'effets de la Performance choisie (qui est déjà en mémoire).

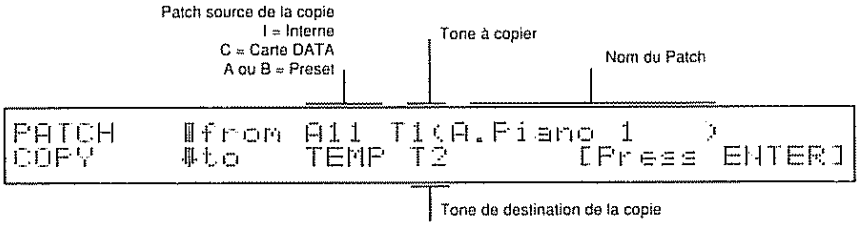


[Procédure] Le numéro de la Performance à copier est sélectionné en employant [USER/PRESET] / [INT/CAR A/B] / [BANK] / [NUMBER] / [INC] / [DEC] ou le curseur de paramètre 1.
Le nom de la Performance sélectionnée est affiché entre parenthèses

Mode de jeu/édition de Patch → Copie (Copy)

Patch Tone Copy

Les réglages d'un Tone d'un Patch peuvent être isolément copiés dans un Tone du Patch actuellement en aire temporaire.



[Procédure] Le numéro du Patch à copier est sélectionné en employant [USER/PRESET] / [INT/CAR A/B] / [BANK] / [NUMBER] / [INC] / [DEC] ou le curseur de paramètre 1

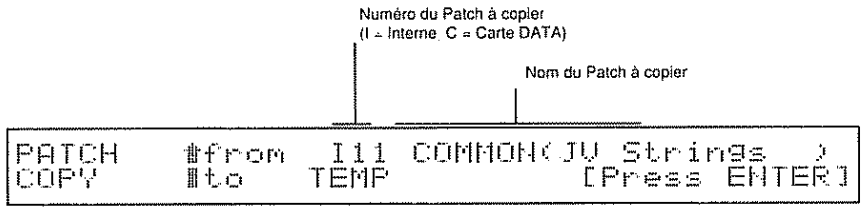
Le nom du Patch sélectionné est affiché entre parenthèses.

Le Tone à copier est sélectionné à l'aide du curseur de paramètre 2. Il peut également l'être par les boutons [INC] ou [DEC] après avoir déplacé sur lui le curseur avec les boutons [◄]/[►].

Le Tone destination de la copie peut être sélectionné par les boutons [TONE SELECT] (1 – 4)

Patch Common Copy

Cette procédure copie dans le Patch de l'aire temporaire les paramètres communs aux Tones du Patch choisi (qui est déjà en mémoire).



❖ Les données copiées par cette procédure comprennent les réglages d'effets et d'assignation du clavier (POLY/SOLO). Référez-vous au mode d'édition de Patch, P. 83.

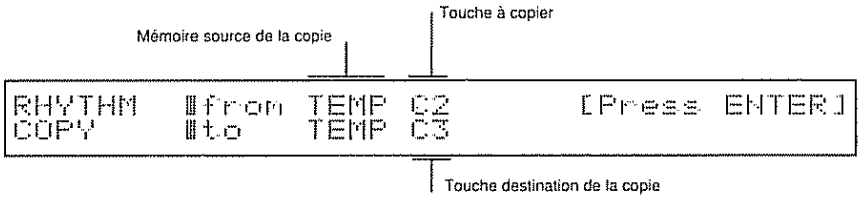
[Procédure] Le numéro de la Performance à copier est sélectionné en employant [USER/PRESET] / [INT/CAR A/B] / [BANK] / [NUMBER] / [INC] / [DEC] ou le curseur de paramètre 1

Le nom du Patch sélectionné est affiché entre parenthèses

Mode d'édition rythmique → Copie (Copy)

Rhythm Key Copy

Les réglages d'un Tone rythmique (déja assigné à une touche d'un ensemble rythmique) peuvent être isolément copiés dans les réglages d'une touche de l'ensemble rythmique actuellement en aire temporaire



[Procédure] La mémoire source de la copie est sélectionnée en employant [USER/PRESET] / [INT/CAR A/B] / [BANK] / [NUMBER] / [INC] / [DEC] ou le curseur de paramètre 1

La touche à copier est sélectionnée à l'aide du curseur de paramètre 2 Elle peut également l'être par les boutons [INC] ou [DEC] après avoir déplacé sur elle le curseur avec les boutons [◄]/[►]

La touche destination de la copie peut être sélectionnée par simple enfoncement sur le clavier

● Initialisation (Initialize)

❖ Voir P. 175, 180 pour les données après initialisation et les réglages d'usine.

Mode de jeu/édition de Performance → Initialisation (Initialize)

PERFORM INIT

Cette procédure initialise les données de Performance en aire temporaire et les ramène aux valeurs standard.

```
PERFORM ▮                    [Press ENTER]
INIT    ▮
```

Mode de jeu/édition de Patch → Initialisation (Initialize)

PATCH INIT

Cette procédure initialise les données de Patch en aire temporaire et les ramène aux valeurs standard.

```
PATCH   ▮                    [Press ENTER]
INIT    ▮
```

Mode d'édition rythmique → Initialisation (Initialize)

RHYTHM KEY INIT

Cette procédure initialise le Tone rythmique assigné à la touche spécifiée dans l'ensemble rythmique en aire temporaire et le ramène aux valeurs standard.

```
RHYTHM  ▮Key=C2              [Press ENTER]
KEY INIT▮
```

[Procédure] La touche à initialiser est sélectionnée en l'enfonçant sur le clavier ou en pressant les boutons [TONE SELECT] (1 – 4)

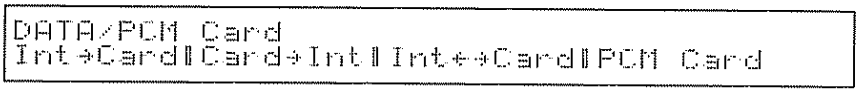
RHYTHM SET INIT

Cette procédure initialise les données de l'ensemble rythmique en aire temporaire et les ramène aux valeurs pré-programmées en usine.

```
RHYTHM  ▮                    [Press ENTER]
SET INIT▮
```

● Carte (Card)

Cette commande transfère les données entre mémoire interne et carte DATA ou carte PCM. Quand cette commande est sélectionnée, l'affichage qui apparaît vous donne le choix du type de transfert.

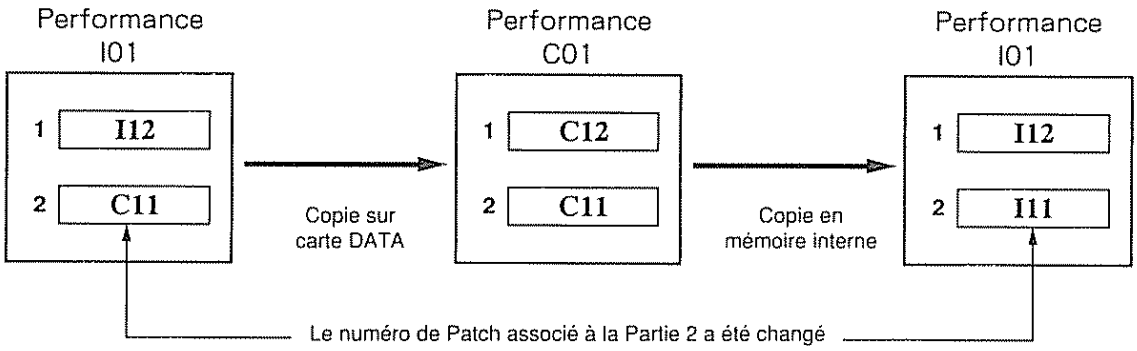


[Procédure] Sélectionnez la procédure voulue à l'aide de [◄]/[►] ou du curseur de paramètre 1 (la procédure sélectionnée clignote) et pressez [ENTER].

Remarque

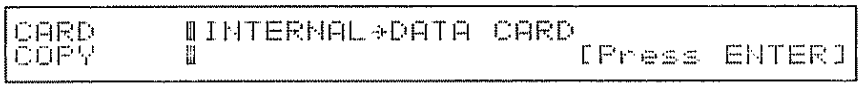
Vous pouvez créer des Performances pour le JV-80 en combinant des Patches venant à la fois de la mémoire interne et d'une carte. Quand vous devez copier une Performance de ce type de la mémoire interne dans une carte DATA, prenez garde à éviter les éventuels problèmes, comme ceux décrits dans l'exemple ci-dessous.

(Exemple) Dans cet exemple, une Performance numérotée I01 a été programmée et, dans sa Partie 1 a été employé le Patch I12 alors que sa Partie 2 emploie le Patch C11. Quand cette Performance est copiée de la mémoire interne dans la carte DATA, elle est mémorisée avec le numéro C01 sur la carte DATA. Dans cette opération, le Patch de la Partie 1 est stocké avec le numéro C12 et le Patch de la Partie 2 reste avec le numéro C11. Si cette copie de Performance est à nouveau copiée, cette fois de la carte DATA dans la mémoire interne, la Performance deviendra I01, la Partie 1 utilisera le Patch I12 de la mémoire interne. Le problème viendra du Patch de la Partie 2 qui sera mémorisé comme I11. Par conséquent, même si le numéro de Performance est le même que celui de la Performance d'origine, le numéro de Patch de la Partie 2 a été changé.



Exécutez la fonction de transfert global (Bulk Dump, P.164) quand vous désirez stocker les données de la mémoire interne sans risque de modifications.

Copie Mémoire interne → Carte DATA

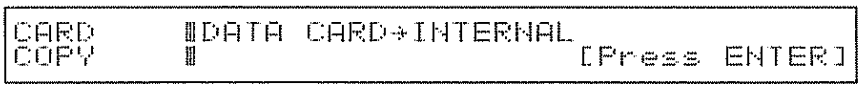


Internal → Data Card

Cette procédure copie toutes les données de Performance, de Patch et de sons rythmiques de la mémoire interne sur une carte DATA.

❖ Si une carte DATA neuve, ou préalablement employée par un autre instrument de musique, est insérée quand cette commande est exécutée, la carte DATA sera formatée pour que les données de JV–80 puissent y être stockées.

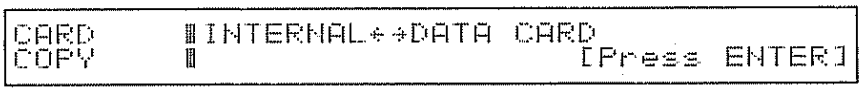
Copie Carte DATA → Mémoire interne



Data Card → Internal

Cette procédure copie toutes les données de Performance, de Patch et de sons rythmiques de la carte DATA en mémoire interne.

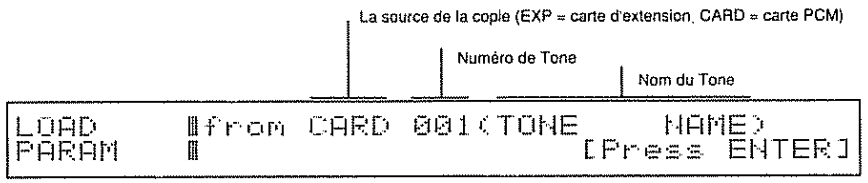
Copie Mémoire interne ←→ Carte DATA



Internal ←→ Data Card

Cette procédure copie toutes les données de Performance, de Patch et de sons rythmiques de la mémoire interne sur une carte DATA.

Carte PCM



LOAD PARM

Certaines cartes PCM ou cartes d'extension contiennent déjà des données de Patch. Cette commande copie ces données dans l'aire temporaire.

[Procédure] Le support source de la copie est sélectionné en employant [INC] / [DEC] ou le curseur de paramètre 1.

Le numéro du Tone à copier est sélectionné à l'aide du curseur de paramètre 2. Il peut également l'être par les boutons [INC] ou [DEC] après avoir déplacé sur lui le curseur avec les boutons [◄]/[►].

Le Tone peut être sélectionné par simple enfoncement de la touche désirée sur le clavier

● Transfert global (Bulk)

Cette commande transfère les données de programme du JV–80 (par MIDI) à un autre JV–80 ou à des appareils pouvant enregistrer des messages exclusifs de "Bulk", tels que le séquenceur MC–50.
Le transfert global est une procédure qui émet par le MIDI toutes les données de Patch et de Tone de la mémoire interne.
Le numéro d'unité doit être identique sur l'appareil récepteur et sur l'appareil émetteur (**le numéro d'unité se règle en pressant** [MIDI] **dans la page SYS-EX MIDI**).

❖ Les données sont transmises de façon uni-directionnelle (One-Way) et ne nécessitent pas de double liaison ("Handshake").

Quand cette commande est sélectionnée, un affichage apparaît pour vous permettre de sélectionner le type de mémoire dont les données doivent être transférées.

```
BULK DUMP
Internal▮Card▮Temporary
```

[Procédure] Sélectionnez la procédure voulue à l'aide de [◄]/[►] ou du curseur de paramètre 1 (la procédure sélectionnée clignote) et pressez [ENTER].

Quand "Temporary" est sélectionné, un affichage apparaît pour vous permettre de sélectionner le type des données à transférer.

```
BULK DUMP TEMPORARY
Performance▮Patch▮Rhythm▮All
```

Dans ce cas aussi, sélectionnez la procédure voulue à l'aide de [◄]/[►] ou du curseur de paramètre 1 (la procédure sélectionnée clignote) et pressez [ENTER].

Quand le type des données à transférer a été sélectionné, pressez [ENTER]. Un message "**Now Sending**" apparaîtra dans l'afficheur pendant le transfert des données. Un moment après, un message "**Complete**" apparaîtra pour indiquer que le transfert des données est terminé.

Données internes

```
BULK DUMP ▮INTERNAL DATA [Press ENTER]
          ▮
```

Internal Data

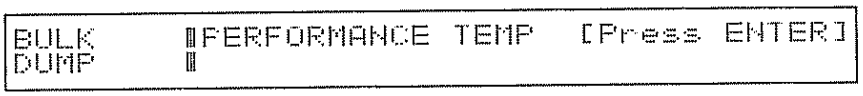
Cette procédure transfère toutes les données stockées dans la mémoire interne du JV–80. Ces données comprennent les données de Performance, les données de Patch et les données d'ensemble rythmique.

Données de la carte

Card Data

Cette procédure transfère toutes les données stockées dans la carte DATA. Ces données comprennent les données de Performance, les données de Patch et les données d'ensemble rythmique.

Données temporaires de Performance



Performance Temp

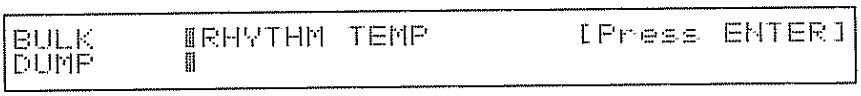
Cette procédure transfère les données de Performance actuellement dans l'aire temporaire.

Données temporaires de Patch

Patch Temp

Cette procédure transfère les données de Patch actuellement dans l'aire temporaire.

Données temporaires d'ensemble rythmique



Rhythm Temp

Cette procédure transfère les données d'ensemble rythmique actuellement dans l'aire temporaire.

Toutes les données temporaires

All Temp

Cette procédure transfère les données de Performance, les données de Patch de chaque Partie et les données d'ensemble rythmique actuellement dans l'aire temporaire (soit toutes les données de l'aire temporaire).

● Protection (Protect)

Cette fonction protège les données stockées en mémoire interne d'un effacement accidentel

Protection contre l'écriture

Write Protect ON/OFF

La fonction de protection est en service quand elle est réglée sur ON et hors service quand elle est réglée sur OFF. N'oubliez pas de la régler sur OFF lors de l'écriture en mémoire interne de données de Patch ou de Tone venant de la carte ou de l'aire temporaire. Réglez-la aussi sur OFF pour que le contenu de la mémoire interne soit remplacé par les données de transfert global (Bulk) reçues par le MIDI. Elle est par défaut toujours sur ON à la mise sous tension.

[Procédure] Changez le réglage de protection ON/OFF à l'aide de ◄/► ou du curseur de paramètre 1.

SECTION 6

REFERENCE

1. Messages d'erreur

Lorsque des procédures ont été exécutées incorrectement ou lorsqu'une situation inhabituelle se produit, un message d'erreur s'affiche. Analysez le message d'erreur affiché et suivez la solution (ou les solutions suggérées dans cette section). Tous les messages référencés ci-dessous s'affichent durant environ 1,5 seconde, après quoi l'afficheur LCD retourne à l'écran précédent.

● Internal RAM Write Protect

Problème : La fonction de protection de la mémoire interne contre l'écriture est en service et les données ne peuvent pas être écrites ou stockées.

Solution : Après l'affichage de ce message, l'afficheur LCD passe automatiquement à l'écran de protection d'écriture. Réglez la fonction de protection sur Off dans cet écran.

● Internal RAM Read Error

Problème : Les données de la mémoire interne ont été altérées ou détruites.

Solution : Contactez le service de maintenance Roland le plus proche.

● Internal Battery Low

Problème : La pile de sauvegarde interne est trop faible.

Solution : Contactez le service après-vente Roland le plus proche.

● DATA Card Not Ready

Problème : La carte DATA n'a pas été insérée dans la fente pour carte DATA ou ne l'a pas été correctement.

Solution : Insérez correctement la carte DATA.

● DATA Card Not Properly Formated

Problème : La carte DATA insérée n'a pas été bien formatée pour emploi avec le JV-80.

Solution : Formatez la carte depuis le mode d'écriture (Write, page 162).

● DATA Card Write Protect

Problème : Le commutateur de protection de la carte DATA est sur On et les données ne peuvent être sauvegardées sur cette carte.

Solution : Réglez le commutateur de protection de la carte DATA sur off (page 155) puis reprenez la procédure désirée.

● DATA Card Read Error

Problème : Les données de la carte DATA ont été altérées ou détruites.

Solution : Contactez le service de maintenance Roland le plus proche.

● DATA Card Battery Low

Problème : La pile de sauvegarde de la carte DATA est trop faible.

Solution : Transférez les données sur une autre carte DATA puis remplacez la pile sur cette carte.

● PCM Card Not Ready

Problème : La carte PCM n'a pas été insérée dans la fente pour carte PCM ou ne l'a pas été correctement.

Solution : Insérez correctement la carte PCM.

● PCM Card Not Properly Formated

Problème : Une carte PCM non destinées à l'utilisation avec le JV-80 a été insérée dans la fente pour carte PCM.

Solution : N'utilisez que les cartes PCM adaptées.

● Expansion Board Not Ready

Problème : Sans la carte d'extension correctement installée, un Tone (ou un Patch) qui utilise des formes d'ondes de cette carte d'extension ne peut être sélectionné.

Solution : Installez la carte d'extension.

● MIDI Communication Error

Problème : Soit une quantité excessive de données a été reçue d'un coup, soit la fonction active sensing s'est trouvée interrompue.

Solution : N'essayez pas de transmettre de façon continue de grandes quantités de données (telles que des messages de changement de programme) nécessitant beaucoup de traitement en réception et prenant donc

plus de temps que les autres. Vérifiez également que tous les câbles MIDI sont correctement connectés.

● BULK DUMP : MIDI Buffer Full

Problème : Des données en quantité excessive ont été transmises en une fois par bulk dump.
Solution : Faites des réglages dans vos données exclusives pour que l'envoi se fasse en plusieurs "paquets" de moindre taille.

● BULK DUMP : Check Sum Error

Problème : La valeur de check sum (octet de vérification) du bulk dump est incorrecte
Solution : Corrigez les données exclusives.

● BULK DUMP : Internal RAM Write Protect

Problème : La fonction de protection de mémoire interne contre l'écriture est en service et les données reçues durant l'exécution de la fonction bulk dump ne peuvent être écrites ou stockées.
Solution : Réglez la fonction de protection sur OFF en mode d'écriture (Write, page 166) puis reprenez la procédure.

● BULK DUMP : DATA Card Not Ready

Problème : Il n'y a pas de carte DATA insérée et les données reçues par la fonction bulk dump ne peuvent donc être écrites ou stockées.
Solution : Insérez correctement une carte DATA dans la fente prévue pour carte DATA.

● BULK DUMP : Improper DATA Card

Problème : Une carte DATA incorrectement formatée pour l'utilisation avec le JV-80 a été insérée et les données reçues par bulk dump ne peuvent être écrites ou stockées.
Solution : Après avoir formaté la carte DATA dans le mode d'écriture (Write, page 162), reprenez la procédure.

● BULK DUMP DATA Card Write Protect

Problème : Le commutateur de protection de la carte DATA est sur On et les données reçues durant l'exécution de la fonction bulk dump ne peuvent écrites ou stockées.
Solution : Réglez le commutateur de protection de la carte DATA sur On (page 155) puis reprenez la procédure.

2. MAUVAIS FONCTIONNEMENTS

Contrôlez les hypothèses suivantes lorsque votre JV-80 ne fonctionne pas correctement.

Pas de son

- Vérifiez que le JV-80, l'amplificateur et la table de mixage sont allumés
- Vérifiez que tous les appareils sont correctement connectés.
- Vérifiez que les câbles de connexion sont en bon état
- Vérifiez si le son est cependant produit dans des écouteurs directement connectés à l'instrument. Si vous pouvez entendre le son dans ces écouteurs, la cause du problème est probablement le système d'amplification ou les câbles connectés
- Vérifiez le volume de l'amplificateur, de la table de mixage ou des sources sonores MIDI externes.
- Vérifiez que le volume du JV-80 est à un niveau correct

Pour la source sonore interne, vérifiez :

- La position du curseur de volume général
- Le niveau de la Partie employée dans une Performance
- Le niveau du Patch employé en mode de jeu de Patch
- Le niveau du TVA pour les Tones d'un Patch ou un Tone rythmique
- La position de la pédale ou du curseur quand CC7/VOLUME est assigné à la pédale 1/2 ou au curseur C1
- La valeur des données de volume reçues par MIDI IN

Pour les appareils MIDI connectés, vérifiez :

- Le réglage de volume transmis fait par la zone de transmission d'une Performance
- La position de la pédale ou du curseur quand CC7/VOLUME est assigné à la pédale 1/2 ou au curseur C1

- Vérifiez que le commutateur local est sur On :

- Commutateur local des paramètres communs de système
- Commutateur local réglé pour les zones internes d'une Performance

- Vérifiez que le commutateur de réception réglable pour les Parties d'une Performance est sur On.
- Vérifiez que le commutateur de transmission réglé dans les zones de transmission d'une Performance est sur On.
- Vérifiez que le canal de transmission du Patch est sur On dans les paramètres de système.
- Vérifiez que les commutateurs de Tones d'un Patch sont sur On.
- Vérifiez que la tessiture de la zone a été correctement réglée:

- La tessiture réglée pour la zone de transmission ou la zone interne quand le mode de clavier de la Performance est réglé sur zone.
- La plage de dynamique affectée au Tone quand le commutateur de dynamique d'un Patch est sur On

- Vérifiez que le canal MIDI a été correctement réglé :

- Le canal de transmission/réception du Patch qui se règle dans les paramètres communs de système
- Le canal de transmission réglé dans les zones de transmission de la Performance
- Le canal de réception réglé pour les Parties d'une Performance

- Le son peut ne pas être produit si :

1) la fréquence de coupure est réglée à 0 et le type de filtrage du TVF pour le Tone du Patch ou un Tone rythmique est réglé sur LPF, ou
2) la fréquence de coupure est réglée à 127 et le type de filtrage est réglé sur HPF.

Vérifiez :

- La valeur de la fréquence de coupure du TVF
- L'intensité d'action de l'enveloppe sur le TVF
- La sensibilité à la dynamique et l'asservissement au clavier de l'enveloppe de TVF
- Le réglage de niveau de l'enveloppe de TVF
- Le réglage d'intensité et la position de la commande quand le paramètre piloté par modulation/aftertouch/expression est la fréquence de coupure

- Vérifiez que le niveau de TVA des Tones ou Tones rythmiques n'est pas à 0.

Vérifiez :

- Le niveau direct (Dry)
- Le niveau de TVA
- La sensibilité à la dynamique et l'asservissement au clavier et de l'enveloppe de TVA
- Le niveau de l'enveloppe de TVA
- Le réglage d'intensité et la position de la commande quand le paramètre piloté par modulation/aftertouch/expression est le niveau (level)
- Le temps de retard du Tone

- La tessiture peut être limitée en fonction du type d'onde sélectionnée.

Vérifiez :

- La transposition dans les paramètres communs de système
- La transposition réglée pour les zones internes d'une Performance
- L'accord grossier réglé pour les parties d'une Performance

- ○ L'accord grossier réglé pour les Tones d'un Patch
- ○ L'accord grossier réglé pour les Tones rythmiques

● Vérifiez que le JV-80 n'est pas en mode d'auto-démonstration. Les sons internes du JV-80 ne peuvent être entendus depuis le clavier ni déclenchés par la prise MIDI IN lorsque l'instrument est en mode d'auto-démonstration (ROM Play)

■ Le volume ne peut être changé

● Vérifiez si pédale 1/2 ou curseur C1 est assigné à CC7/ Volume;

● Vérifiez que le commutateur de réception pour le volume n'est pas sur Off.

Vérifiez :

- ○ Le réglage de réception de volume réglé dans les paramètres communs de système
- ○ Le réglage de réception de volume pour les Parties d'une Performance
- ○ Le réglage de volume pour la pédale du Tone d'un Patch

● Le volume n'est pas transmis même si le volume transmis mémorisé par la zone de transmission est changé en mode d'édition de Performance.

■ Les changements de dynamique du son ne répondent pas correctement ou du moins pas comme vous l'espériez

● Vérifiez les réglages de sensibilité à la dynamique :

- ○ Sensibilité et courbe de dynamique et dynamique maximale, réglées en zone de transmission/zone interne de la Performance
- ○ Valeur de la courbe de dynamique/sensibilité du TVA. qui sont réglées pour le Tone rythmique d'un Patch

■ Le son est distordu

● Vérifiez les niveaux de l'amplificateur et de la table de mixage ainsi le volume général du JV-80.

● Quand le niveau d'une partie dans la Performance est trop élevé, le son peut parfois être distordu.

● Quand le niveau de TVA ou la résonance fixés pour un Tone de Patch ou un Tone rythmique sont trop élevés, le son peut parfois être distordu.

■ La hauteur n'est pas bonne ou ne change pas

● Vérifiez que les réglages d'accord sont corrects :

- ○ Accord général/transposition dans les paramètres de système
- ○ Transposition réglée dans les zones internes d'une Performance
- ○ Accord grossier/accord fin réglé pour une Partie d'une Performance
- ○ Accord grossier/accord fin/accord aléatoire pour les Tones d'un Patch ou les Tones rythmiques
- ○ Asservissement de la hauteur au clavier pour les Tones d'un Patch
- ○ Valeur de l'enveloppe de hauteur pour les Tones d'un Patch ou les Tones rythmiques
- ○ Hauteur de l'accord pour des sources sonores MIDI externes

● Vérifiez que le bender n'a pas été déplacé

Contrôlez :

- ○ La position du levier bender
- ○ La position des pédales 1/2 et du curseur C1 lorsque leur assignation est fixée sur BEND-UP/BEND-DOWN
- ○ La valeur de pitch bend reçue par MIDI IN
- ○ La valeur d'action du bender (bender range) réglée pour le Patch
- ○ La valeur d'action du bender réglée pour le Tone rythmique
- ○ La valeur d'action du bender pour la source sonore MIDI externe

● Vérifiez que le commutateur de réception du pitch bend est sur On

Contrôlez :

- ○ Le réglage de bender fixé par les fonctions de transmission/réception MIDI des paramètres communs de système
- ○ La valeur d'action du bender pour le Patch
- ○ La valeur et le commutateur de réception d'action du bender pour la source sonore MIDI externe

● Contrôlez que les effets et le LFO sont correctement réglés

Contrôlez :

- ○ La valeur de chorus réglée pour Performance/Patch
- ○ La valeur d'analog feel est réglée pour le Patch
- ○ La position du commutateur et l'intensité de FXM réglées pour les Tones d'un Patch
- ○ L'intensité d'action du LFO sur la hauteur réglée pour les Tones d'un Patch
- ○ L'intensité et la position de la commande de modulation/aftertouch/ expression pour les Tones d'un Patch quand le paramètre piloté est pitch LFO

● Il se peut que la tessiture de reproduction soit limitée, ou qu'un Tone ne change pas d'une certaine zone de hauteur selon l'onde sélectionnée

Les commandes ne fonctionnent pas

- Vérifiez les réglages de mode/assignation des pédales 1-2 et C1, qui sont des paramètres communs de système.
- Vérifiez le commutateur de transmission/réception de la commande.

Vérifiez :

- ○ Les réglages MIDI de transmission/réception faits par les paramètres communs de système
- ○ Les réglages de réception volume/hold 1 faits pour les Parties d'une Performance
- ○ Les réglages volume/hold 1 faits pour la pédale des Tones d'un Patch

- Contrôlez les réglages de commande modulation/aftertouch/expression fait pour les Tones d'un Patch. L'effet ne s'applique pas quand le paramètre est sur Off ou quand l'intensité est à 0.

Le timbre ne change pas ou les messages de changement de programme ne sont pas émis

- Vérifiez que les commutateurs permettant l'émission et la réception de messages de changement de programme ne sont pas sur OFF :

- ○ Réglage de changement de commande pour la transmission/réception MIDI et dans les paramètres communs de système
- ○ Valeur du changement de programme transmis réglée dans les zones de transmission d'une Performance
- ○ Valeur du changement de programme reçu réglé pour les parties d'une Performance

- Contrôlez que les réglages de canaux MIDI sont corrects :

- ○ Canal de commande qui est réglé dans les paramètres communs de système
- ○ Canal de transmission/réception du Patch qui se règle dans les paramètres communs de système
- ○ Canal de transmission qui se règle dans les zones de transmission d'une Performance
- ○ Canal de réception qui se règle pour les parties d'une Performance

- Le mode de clavier layer/zone et le mode de clavier single d'une Performance peuvent avoir des réglages différents de changement de programme devant être transmis ainsi que de canal MIDI.
- Quand l'affichage de sélection de Patch est appelé en mode de jeu de Performance, la Performance ne peut être changée.
- Contrôlez que le mode d'édition n'a pas été sélectionné :

- ○ Changer de Performance ou recevoir des changements de programme n'est pas possible en mode d'édition de Performance
- ○ Changer de Patch ou recevoir des changements de programme n'est pas possible en mode d'édition de Patch
- ○ Changer de sonorité rythmique ou recevoir des changements de programme n'est pas possible en mode d'édition rythmique
- ○ Depuis le mode d'édition de Performance, il est impossible de transmettre des messages de changement de programme même si le numéro de changement de programme prévu pour être transmis par la zone de transmission a été changé

Les effets ne fonctionnent pas

- Vérifiez si le commutateur d'effet est sur On.

- ○ Commutateur chorus/reverb en façade
- ○ Commutateur chorus/reverb réglable pour les Parties d'une Performance

- Vérifiez que le réglage de la Performance et des effets du Patch a été correctement fait. L'effet ne s'applique pas quand le niveau de chorus/reverb est à 0.
- Vérifiez que le réglage du Patch et des Tones rythmiques a été fait correctement. L'effet ne s'applique pas quand l'envoi à l'effet chorus/reverb, qui s'effectue par le paramètre d'envoi d'effet, est à 0.

Le portamento ne fonctionne pas

- Vérifiez que le commutateur portamento, qui est réglé pour le Patch, est sur On.
- Quand le mode de portamento pour le Patch est sur Legato, le portamento ne s'applique que si vous jouez sur le clavier avec des notes liées (legato); c'est-à-dire, si vous tenez enfoncée une touche et ne la relâchez qu'après que la touche suivante ait été pressée.
- Le portamento ne s'applique pas aux Tones rythmiques.

Le son est coupé

- La polyphonie maximale du JV-80 est de vingt-huit. Diminuez le nombre de Tones que vous utilisez ou modifiez les réglages de réserve de voix.
- Quand le paramètre d'assignation de touche du Patch est réglé sur Solo, une unique note est entendue même si plusieurs touches sont enfoncées.
- Si le groupe d'exclusion d'un Tone rythmique est en service, le son qui était produit est coupé lorsqu'un autre son du même groupe est joué.

Le Tone d'un Patch ne peut être édité comme prévu

- Vérifiez que le statut de sélection de Tone et le numéro de Tone à éditer correspondent.
- Le son ne change pas lorsque vous éditez un Tone dont le commutateur (Tone switch) a été mis hors service.

Le rythme ne peut être édité comme prévu

- Vérifiez que la touche éditée et la touche entendue correspondent. La touche à éditer n'est pas modifiée par les données de notes reçues en MIDI IN.
- Le son ne change pas lorsque vous éditez un Tone dont le commutateur (switch) est hors service

La carte ne peut être utilisée

- Les cartes qui n'ont pas été formatées pour être utilisées avec le JV-80 ne peuvent vous servir. Formatez les cartes DATA en transférant les données internes de l'instrument sur la carte (la carte sera alors automatiquement formatée).
- Les cartes PCM qui n'ont pas été spécifiquement conçues pour être utilisées avec le JV-80 ne peuvent être employées.

Les données ne peuvent être transférées par messages exclusifs MIDI

- Vérifiez que le commutateur de réception de messages exclusifs réglé dans les paramètres communs de système est sur On.
- Vérifiez que le numéro d'unité, réglé dans les paramètres communs de système, est correct. Faites-le correspondre au numéro d'unité de l'appareil connecté.
- Les données temporaires ne seront pas modifiées, même si les données sont transférées par messages exclusifs à la mémoire interne ou à une carte DATA. Accomplissez le transfert vers l'aire temporaire ou changez de Performance/Patch par changement de programme après avoir transféré les données par message exclusif.
- Vérifiez qu'une carte DATA a bien été insérée. Les données ne peuvent être stockées sur une carte DATA si cette dernière n'a pas été correctement insérée.
- Vérifiez que la carte DATA a été formatée pour être utilisée avec le JV-80. Les données ne peuvent être stockées sur une carte DATA qui n'aurait pas été correctement formatée pour le JV-80
- Vérifiez que le commutateur de protection contre l'écriture est sur Off. Si vous transférez des données vers la mémoire interne ou une carte DATA, ces données ne pourront être écrites si le commutateur de protection contre l'écriture correspondant est réglé sur on.

3. LISTE DES FORMES D'ONDE

No.	Nom de l'onde	No.	Nom de l'onde	No.	Nom de l'onde	No.	Nom de l'onde
1	Ac Piano 1	41	SYN VOX 1	81	Rattles	121	REV SN 4
2	SA Rhodes 1	42	SYN VOX 2	82	Tin Wave	122	REV Kick 1
3	SA Rhodes 2	43	Male Ooh	83	Spectrum 1	123	REV Cup
4	E.Piano 1	44	ORG VOX	84	808 SNR 1	124	REV Tom
5	E.Piano 2	45	VOX Noise	85	90's Snare	125	REV Cow Bell
6	Clav 1	46	Soft Pad	86	Piccolo SN	126	REV TAMB
7	Organ 1	47	JP Strings	87	LA Snare	127	REV Conga
8	Jazz Organ	48	Pop Voice	88	Whack Snare	128	REV Maracas
9	Pipe Organ	49	Fine Wine	89	Rim Shot	129	REV Crash 1
10	Nylon GTR	50	Fantasynth	90	Bright Kick		
11	6STR GTR	51	Fanta Bell	91	Verb Kick		
12	GTR HARM	52	ORG Bell	92	Round Kick		
13	Mute GTR 1	53	Agogo	93	808 Kick		
14	Pop Strat	54	Bottle Hit	94	Closed HAT 1		
15	Stratus	55	Vibes	95	Closed HAT 2		
16	SYN GTR	56	Marimba wave	96	Open HAT 1		
17	Harp 1	57	Log Drum	97	Crash 1		
18	SYN Bass	58	DIGI Bell 1	98	Ride 1		
19	Pick Bass	59	DIGI Chime	99	Ride Bell 1		
20	E.Bass	60	Steel Drums	100	Power Tom Hi		
21	Fretless 1	61	MMM VOX	101	Power Tom Lo		
22	Upright BS	62	Spark VOX	102	Cross Stick1		
23	Slap Bass 1	63	Wave Scan	103	808 Claps		
24	Slap & Pop	64	Wire String	104	Cowbell 1		
25	Slap Bass 2	65	Lead Wave	105	Tambourine		
26	Slap Bass 3	66	Synth Saw 1	106	Timbale		
27	Flute 1	67	Synth Saw 2	107	CGA Mute Hi		
28	Trumpet 1	68	Synth Saw 3	108	CGA Mute Lo		
29	Trombone 1	69	Synth Square	109	CGA Slap		
30	Harmon Mute1	70	Synth Pulse1	110	Conga Hi		
31	Alto Sax 1	71	Synth Pulse2	111	Conga Lo		
32	Tenor Sax 1	72	Triangle	112	Maracas		
33	French 1	73	Sine	113	Cabasa Cut		
34	Blow Pipe	74	ORG Click	114	Cabasa Up		
35	Bottle	75	White Noise	115	Cabasa Down		
36	Trumpet SECT	76	Wind Agogo	116	REV Steel DR		
37	ST.Strings-R	77	Metal Wind	117	REV Tin Wave		
38	ST.Strings-L	78	Feedbackwave	118	REV SN 1		
39	Mono Strings	79	Anklungs	119	REV SN 2		
40	Pizz	80	Wind Chimes	120	REV SN 3		

4. DONNEES APRES INITIALISATION

Performance

Paramètres communs	Nom de la Performance	INITIAL DATA	Mode de clavier (Key mode)	SINGLE
	Type de chorus	CHO1	Niveau (Level) de chorus	60
	Vitesse (Rate) du chorus	60	Intensité (Depth) de chorus	80
	Réinjection (Feedback) du chorus	0	Sortie (Output) de chorus	MIX
	Type de reverb	STAGE1	Niveau (Level) de reverb	100
	Durée (Time) de reverb	80	Réinjection (Feedback) du Delay	0

		Partie							
		1	2	3	4	5	6	7	8
Zone de Transmission	Limite inférieure de la tessiture	C – 1	C – 1	C – 1	C – 1	C – 1	C – 1	C – 1	C – 1
	Limite supérieure de la tessiture	G9	G9	G9	G9	G9	G9	G9	G9
	Transposition	0	0	0	0	0	0	0	0
	Dynamique maximale	127	127	127	127	127	127	127	127
	Sensibilité à la dynamique	+32	+32	+32	+32	+32	+32	+32	+32
	Courbe de dynamique	1	1	1	1	1	1	1	1
	Canal de transmission	1	2	3	4	5	6	7	8
	Changement de programme	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
	Volume transmis	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
	Panoramique transmis	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
	Commutateur de transmission	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
Zone Interne	Limite inférieure de tessiture	C – 1	C – 1	C – 1	C – 1	C – 1	C – 1	C – 1	C – 1
	Limite supérieure de tessiture	G9	G9	G9	G9	G9	G9	G9	G9
	Transposition	0	0	0	0	0	0	0	0
	Dynamique maximale	127	127	127	127	127	127	127	127
	Sensibilité à la dynamique	+32	+32	+32	+32	+32	+32	+32	+32
	Courbe de dynamique	1	1	1	1	1	1	1	1
	Commutateur Local	ON	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF
Partie	Numéro de Patch	I – 11	I – 12	I – 13	I – 14	I – 15	I – 16	I – 17	INT
	Niveau	127	127	127	127	127	127	127	127
	Panoramique	0	0	0	0	0	0	0	0
	Accord grossier	0	0	0	0	0	0	0	0
	Accord fin	0	0	0	0	0	0	0	0
	Canal de réception	1	2	3	4	5	6	7	10
	Réserve de voix	0	0	0	0	0	0	0	0
	Commutateur de chorus	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
	Commutateur de reverb	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
	Réception de changt de programme	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
	Réception de volume	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
	Réception de sustain (Hold-1)	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON
	Commutateur de réception	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON	ON

Patch

Paramètres communs (Common)	Nom du Patch	INITIAL DATA		
	Niveau (Level) du Patch	127	Panoramique du Patch	0
	Commutateur de dynamique	OFF		
	Type de chorus	CHO1	Niveau (Level) du chorus	60
	Vitesse (Rate) du chorus	60	Intensité (Depth) du chorus	80
	Réinjection (Feedback) du chorus	0	Sortie (Output) du chorus	MIX
	Type de reverb	STAGE2	Niveau (Level) de la reverb	100
	Durée (Time) de reverb	60	Réinjection (Feedback) du Delay	0
	Analog Feel (intensité)	0		
	Action du bender vers le bas	– 2	Action du bender vers le haut	+2
	Mode d'assignation	POLY	Solo Legato	OFF
	Commutateur de portamento	OFF	Mode de portamento	NORMAL
	Type de portamento	TIME	Durée (Time) de portamento	50

		Tone			
		1	2	3	4
	Limite inférieure de dynamique	0	0	0	0
	Limite supérieure de dynamique	127	127	127	127
	Niveau direct (Dry)	127	127	127	127
	Niveau (Level) de chorus	127	127	127	127
	Niveau (Level) de reverb	127	127	127	127
	Réception du volume	ON	ON	ON	ON
	Réception de Hold-1 (sustain)	ON	ON	ON	ON
Commande	Dest. 1 – 4 de la commande par modulation	OFF	OFF	OFF	OFF
	Intensité 1 – 4 de la commande par modulation	0	0	0	0
	Dest. 1 – 4 de la commande par aftertouch	OFF	OFF	OFF	OFF
	Intensité 1 – 4 de la commande par aftertouch	0	0	0	0
	Dest. 1 – 4 de la commande par expression	OFF	OFF	OFF	OFF
	Intensité 1 – 4 de la commande par expression	0	0	0	0
Onde	Groupe	INT	INT	INT	INT
	Numéro	1	1	1	1
	Commutateur	ON	OFF	OFF	OFF
	Commutateur FXM	OFF	OFF	OFF	OFF
	Intensité de FXM	1	1	1	1
LFO1/2	Forme d'onde	TRIANGLE	TRIANGLE	TRIANGLE	TRIANGLE
	Synchro	ON	ON	ON	ON
	Vitesse (Rate)	60	60	60	60
	Décalage vertical (Offset)	0	0	0	0
	Retard (Delay)	0	0	0	0
	Mode d'apparition/disparition (Fade)	IN	IN	IN	IN
	Durée (Time) de progression	0	0	0	0
	Intensité d'action du LFO sur la hauteur	0	0	0	0
	Intensité d'action du LFO sur le TVF	0	0	0	0
	Intensité d'action du LFO sur le TVA	0	0	0	0

		Tone			
		1	2	3	4
Hauteur (Pitch)	Accord grossier	0	0	0	0
	Accord fin	0	0	0	0
	Intensité des variations aléatoires de hauteur	0	0	0	0
	Asservissement au clavier	+100	+100	+100	+100
	Intensité d'action de l'enveloppe	0	0	0	0
	Sensibilité de l'enveloppe à la dynamique	0	0	0	0
	Sens. de la durée d'attaque de l'env. à la dynamique	0	0	0	0
	Sens. de la durée de fermeture de l'env. à la dynamique	0	0	0	0
	Asservissement de la durée d'enveloppe au clavier	0	0	0	0
	T1 de l'enveloppe	0	0	0	0
	T2 de l'enveloppe	0	0	0	0
	T3 de l'enveloppe	0	0	0	0
	T4 de l'enveloppe	0	0	0	0
	L1 de l'enveloppe	0	0	0	0
	L2 de l'enveloppe	0	0	0	0
	L3 de l'enveloppe	0	0	0	0
	L4 de l'enveloppe	0	0	0	0
TVF	Type de filtrage	LPF	LPF	LPF	LPF
	Fréquence de coupure	127	127	127	127
	Résonance	0	0	0	0
	Mode de résonance	SOFT	SOFT	SOFT	SOFT
	Asservissement au clavier de la fréq. de coupure	0	0	0	0
	Intensité d'action de l'enveloppe	0	0	0	0
	Courbe de dynamique de l'enveloppe	1	1	1	1
	Sensibilité à la dynamique de l'enveloppe	0	0	0	0
	Sens. de la durée d'attaque de l'env. à la dynamique	0	0	0	0
	Sens. de la durée de fermeture de l'env. à la dynamique	0	0	0	0
	Asservissement de la durée d'enveloppe au clavier	0	0	0	0
	T1 de l'enveloppe	0	0	0	0
	T2 de l'enveloppe	0	0	0	0
	T3 de l'enveloppe	0	0	0	0
	T4 de l'enveloppe	0	0	0	0
	L1 de l'enveloppe	0	0	0	0
	L2 de l'enveloppe	0	0	0	0
	L3 de l'enveloppe	0	0	0	0
	L4 de l'enveloppe	0	0	0	0

		Tone			
		1	2	3	4
	Niveau (Level) du Tone	127	127	127	127
	Asservissement du niveau au clavier	0	0	0	0
	Courbe de dynamique du niveau	1	1	1	1
	Sensibiité de l'enveloppe à la dynamique	+32	+32	+32	+32
	Offset de panoramique	0	0	0	0
	Asservissement du panoramique à la dynamique	0	0	0	0
	Mode de retard du Tone	NORMAL	NORMAL	NORMAL	NORMAL
	Temps de retard du Tone	0	0	0	0
TVA	Sens. à la dynamique de la durée d'attaque de l'env.	0	0	0	0
	Sens. à la dynamique de la durée de chute de l'env.	0	0	0	0
	Asservissement au clavier de la durée d'enveloppe	0	0	0	0
	T1 de l'enveloppe	0	0	0	0
	T2 de l'enveloppe	0	0	0	0
	T3 de l'enveloppe	0	0	0	0
	T4 de l'enveloppe	50	50	50	50
	L1 de l'enveloppe	127	127	127	127
	L2 de l'enveloppe	127	127	127	127
	L3 de l'enveloppe	127	127	127	127

Tone rythmique

	Niveau direct (Dry)	127
	Niveau (Level) de chorus	127
	Niveau (Level) de reverb	127
Wave	Groupe	INT
	Numéro	84
	Commutateur	ON
	Groupe d'exclusion	OFF
	Mode d'enveloppe	NO-SUS
Pitch	Accord grossier	C4
	Accord fin	0
	Plage de variation aléatoire de hauteur	0
	Intensité d'action de l'enveloppe	0
	Sensibilité de l'enveloppe à la dynamique	0
	Sens. de la durée d'env. à la dynamique	0
	Plage d'action du bender	0
	T1 de l'enveloppe	0
	T2 de l'enveloppe	0
	T3 de l'enveloppe	0
	T4 de l'enveloppe	0
	L1 de l'enveloppe	0
	L2 de l'enveloppe	0
	L3 de l'enveloppe	0
	L4 de l'enveloppe	0
TVF	Type de filtrage	LPF
	Fréquence de coupure	127
	Résonance	0
	Mode de résonance	SOFT
	Intensité d'action de l'enveloppe	0
	Sens. de l'enveloppe à la dynamique	0
	Sens. à la dynamique de la durée d'env.	0
	T1 de l'enveloppe	0
	T2 de l'enveloppe	0
	T3 de l'enveloppe	0
	T4 de l'enveloppe	0
	L1 de l'enveloppe	0
	L2 de l'enveloppe	0
	L3 de l'enveloppe	0
	L4 de l'enveloppe	0

TVA	Niveau (Level) du Tone	127
	Sens. de l'enveloppe à la dynamique	+32
	Sens. à la dynamique de la durée d'env.	0
	Offset de panoramique	0
	T1 de l'enveloppe	0
	T2 de l'enveloppe	0
	T3 de l'enveloppe	127
	T4 de l'enveloppe	50
	L1 de l'enveloppe	127
	L2 de l'enveloppe	127
	L3 de l'enveloppe	127

5. REGLAGES D'USINE

■ Mémoire interne

● Performance

No	Nom
I01	Syn Lead
I02	Encounter X
I03	Analog Pad
I04	Stab Stab !!
I05	A.Piano+STR
I06	Analog Brass
I07	Steel Pad
I08	Brass ComeOn
I09	HauntedHouse
I10	Jazz Combo
I11	Strat Pad
I12	Movie Stab
I13	Ice Church
I14	Diamond Dust
I15	House Hammer
I16	TUTORIAL

● Patch

No	Nom	No	Nom
I11	JV Strings	I51	Mute TP mod
I12	BrightGuiter	I52	JV Heaven
I13	Von Greece	I53	Tria Bells
I14	Brass Sect.	I54	Analog Bs 2
I15	SA Rhodes !!	I55	THE STRINGS
I16	Pan Pipe	I56	Hammer Bell
I17	Slap !!!	I57	Fine Organ
I18	Doowah Diddy	I58	Stackoid
I21	A.Piano 3	I61	Huff N Stuff
I22	Turbo Sax	I62	Autumn Breez
I23	Orch Stab 2	I63	Toy Box
I24	Analog Pad 1	I64	Analog Horn
I25	Great Church	I65	Orch Stab 3
I26	Rubber Bs 3	I66	Reincarnate
I27	Analog Brass	I67	Wave Bells 2
I28	X/Y/Z	I68	Whistle Lead
I31	Lumber Jacow	I71	UTAKATA
I32	Nylon Gtr 2	I72	Analog Pad 2
I33	YASURAGI	I73	Dist Line
I34	House Hunter	I74	Super Vibe
I35	Mighty Pad	I75	Stratusphere
I36	SAW Lead	I76	Voicey PiZZ
I37	Ice Hall	I77	Black Brass
I38	Organarimba	I78	Glass Pad
I41	Spr Trumpet	I81	Reso Pad
I42	Mix On Mute	I82	Hardy Winery
I43	P – P – P – Puff	I83	Steel Pizz
I44	Fantasia JV	I84	WhistlinAtom
I45	Glasswaves	I85	ChuChu Vox
I46	El.Piano	I86	Arctic Winds
I47	Jazz Organ 3	I87	DistanceCall
I48	5 – Strng Bass	I88	REVERCE MAD

Preset A

Performance

No	Nom
A01	Jazz Split
A02	Softly.....
A03	Bossa nova
A04	Jazzygroove
A05	OLD Bar
A06	FUNKY
A07	Pop Fusion
A08	Fusion Set
A09	Heavy
A10	Rokin Split
A11	Brass Rock
A12	Hard Wire
A13	Perc Harmnix
A14	Classy Piano
A15	Perc Strings
A16	PopOrchestra

Patch

No	Nom	No	Nom
A11	A.Piano 1	A51	Nylon Gtr 1
A12	A.Piano 2	A52	Flanged Nyln
A13	Mellow Piano	A53	Steel Guitar
A14	Pop Piano 1	A54	PickedGuitar
A15	Pop Piano 2	A55	12 strings
A16	Pop Piano 3	A56	Velo Harmnix
A17	MIDIed Grand	A57	Nylon+Steel
A18	Country Bar	A58	SwitchOnMute
A21	Glist El Pno	A61	JC Strat
A22	MIDI EPiano	A62	Stratus
A23	SA Rhodes	A63	Syn Strat
A24	Dig Rhodes 1	A64	Pop Strat
A25	Dig Rhodes 2	A65	Clean Strat
A26	Stiky Rhodes	A66	Funk Gtr
A27	Guitr Rhodes	A67	Syn Guitar
A28	Nylon Rhodes	A68	Overdrive
A31	Clav 1	A71	Fretless
A32	Clav 2	A72	St Fretless
A33	Marimba	A73	Woody Bass 1
A34	Marimba SW	A74	Woody Bass 2
A35	Warm Vibe	A75	Analog Bs 1
A36	Vibe	A76	House Bass
A37	Wave Bells	A77	Hip Bass
A38	Vibrobell	A78	RockOut Bass
A41	Pipe Organ 1	A81	Slap Bass
A42	Pipe Organ 2	A82	Thumpin Bass
A43	Pipe Organ 3	A83	Pick Bass
A44	E.Organ 1	A84	Wonder Bass
A45	E.Organ 2	A85	Yowza Bass
A46	Jazz Organ 1	A86	Rubber Bs 1
A47	Jazz Organ 2	A87	Rubber Bs 2
A48	Metal Organ	A88	Stereoww Bs

Preset B

Performance

No	Nom
B01	GTR Players
B02	Synth Plus
B03	PianoEnembl
B04	Church Choir
B05	YMBA Choir
B06	THE MALLETS
B07	South Shore
B08	Guitar Club
B09	for CompuMix
B10	Introduction
B11	House Sounds
B12	Cosmo Space
B13	Acoustics
B14	Finale!!
B15	Perseverance
B16	NewListening

Patch

No	Nom	No	Nom
B11	Pizzicato	B51	Brass Combo
B12	Real Pizz	B52	Stab Brass
B13	Harp	B53	Soft Brass
B14	SoarinString	B54	Horn Brass
B15	Warm Strings	B55	French Horn
B16	Marcato	B56	AltoLead Sax
B17	St Strings	B57	Alto Sax
B18	Orch Strings	B58	Tenor Sax 1
B21	Slow Strings	B61	Tenor Sax 2
B22	Velo Strings	B62	Sax Section
B23	BrightStrngs	B63	Sax Tp Tb
B24	TremoloStrng	B64	FlutePiccolo
B25	Orch Stab 1	B65	Flute mod
B26	Brite Stab	B66	Ocarina
B27	JP – 8 Strings	B67	OverblownPan
B28	String Synth	B68	Air Lead
B31	Wire Strings	B71	Steel Drum
B32	New Age Vox	B72	Log Drum
B33	Arasian Morn	B73	Box Lead
B34	Beauty Vox	B74	Soft Lead
B35	Vento Voxx	B75	Whistle
B36	Pvox Oooze	B76	Square Lead
B37	GlassVoices	B77	Touch Lead
B38	Space Ahh	B78	NightShade
B41	Trumpet	B81	Pizza Hutt
B42	Trombone	B82	EP+Exp Pad
B43	Harmon Mute1	B83	JP – 8 Pad
B44	Harmon Mute2	B84	Puff
B45	TeaJay Brass	B85	SpaciosSweep
B46	Brass Sect 1	B86	Big n Beefy
B47	Brass Sect 2	B87	RevCymBend
B48	Brass Swell	B88	Analog Seq

Ensemble rythmique

		Interne	
		Nom du Tone	Onde N
C2	36	Bright Kick	90
	37	Cross Stick 1	102
	38	90's Snare	85
	39	808 Claps	103
	40	LA Snare	87
	41	Power Tom Lo	101
	42	Closed HAT 1	94
	43	Power Tom Lo	101
	44	Closed HAT 2	95
	45	Power Tom Hi	100
	46	Open HAT 1	96
	47	Power Tom Hi	100
C3	48	Power Tom Hi	100
	49	Crash 1	97
	50	Power Tom Hi	100
	51	Ride 1	98
	52	Ride Bell	99
	53	REV SN 1	118
	54	Tambourine	105
	55	REV SN 2	119
	56	Cowbell 1	104
	57	REV SN 3	120
	58	Cowbell 1	104
	59	REV SN 4	121
C4	60	CGA Mute Hi	107
	61	CGA Mute Lo	108
	62	CGA Slap	109
	63	Conga Hi	110
	64	Conga Lo	111
	65	Timbale	106
	66	Timbale	106
	67	Agogo	53
	68	Agogo	53
	69	Cabasa Up	114
	70	Maracas	112
	71	Cabasa Down	115
C5	72	Maracas Cut	113
	73	808 Kick	93
	74	808 SNR 1	84
	75	DIGI Bell 1	58
	76	808 SNR 1	84
	77	808 Kick	93
	78	Spectrum 1	83
	79	808 Kick	93
	80	Spectrum 1	83
	81	808 Kick	93
	82	Spectrum 1	83
	83	808 Kick	93
C6	84	808 Kick	93
	85	Feedbacwave	78
	86	808 Kick	93
	87	Feedbackwave	78
	88	Pop Voice	48
	89	Pop Voice	48
	90	Wind Agogo	76
	91	Pop Voice	48
	92	Wind Agogo	76
	93	Open HAT 1	96
	94	Anklungs	79
	95	Open HAT 1	96
C7	96	Open HAT 1	96

Preset A	
Nom du Tone	Onde N
Bright Kick	90
Cross Stick 1	102
90's Snare	85
808 Claps	103
90's Snare	85
Power Tom Lo	101
Closed HAT 1	94
Power Tom Lo	101
Closed HAT 2	95
Power Tom Hi	100
Open HAT 1	96
Power Tom Hi	100
Power Tom Hi	100
Crash 1	97
Power Tom Hi	100
Ride 1	98
Tin Wave	82
Ride Bell 1	99
Tambourine	105
Spectrum 1	83
Cowbell 1	104
Crash 1	97
Crash 1	97
Piccolo SN	86
CGA Mute Hi	107
CGA Mute Lo	108
CGA Slap	109
Conga Hi	110
Conga Lo	111
Timbale	106
Timbale	106
Power Tom Lo	101
LA Snare	87
Cabasa Up	114
Maracas	112
Cabasa Down	115
Maracas Cut	113
Whack Snare	88
Verb Kick	91
Rim Shot	89
Round Kick	92
808 Kick	93
Cabasa Down	115
REV Steel DR	116
REV Tin Wave	117
REV SN 1	118
REV SN 2	119
REV SN 3	120
Wind Chimes	80
REV Kick	122
Anklungs	79
Rattles	81
REV Cow Bell	125
REV TAMB	126
REV Conga	127
REV Maracas	128
REV Crash	129
Steel Drum	60
Wind Agogo	76
Wind Agogo	76
808 SNR 1	84

Preset B	
Nom du Tone	Onde N
Bright Kick	990
Cross Stick 1	102
Piccolo SN	86
808 Claps	103
LA Snare	87
Power Tom Lo	101
Closed HAT 1	94
Power Tom Lo	101
Closed HAT 2	95
Power Tom Lo	101
Open HAT 1	96
Power Tom Lo	101
Power Tom Hi	100
Crash 1	97
Power Tom Hi	100
Ride 1	98
Crash 1	97
Ride Bell 1	99
Crash 1	97
Crash 1	97
Cowbell 1	104
Crash 1	97
Cowbell 1	104
Crash 1	97
CGA Mute Hi	107
Conga Hi	110
CGA Slap	109
Conga Lo	111
CGA Mute Lo	108
Timbale	106
Timbale	106
Timbale	106
Timbale	106
Agogo	53
Agogo	53
Cabasa Up	114
Cabasa Down	115
Maracas	112
Maracas Cut	113
Tambourine	105
Log Drum	57
DIGI Bell 1	58
DIGI Chime	59
Steel Drums	60
Anklungs	79
Wind Chimes	80
Rattles	81
Ronund Kick	92
808 Kick	93
808 Kick	93
808 SNR 1	84
REV TAMB	126
90's Snare	85
Closed HAT 1	94
Tin Wave	82
Spectrum 1	83
REV Steel DR	116
REV Tin Wave	117
REV SN 1	118
REV Crash 1	129
REV Cow Bell	125

6. TABLEAUX VIERGES

[PERFORMANCE]

Numéro de Performance		Nom de la Performance	

PARAMETRES COMMUNS	
Key Mode	

EFFETS			
CHORUS		REVERB	
Type		Type	
Lev		Level	
Rat		Time	
Dep		F-Back	
Fbk			
Out			

ZONE DE TRANSMISSION								
	Partie1	Partie 2	Partie3	Partie 4	Partie 5	Partie 6	Partie 7	Partie 8 (R)
Key Range Lower								
Key Range Upper								
Transpose								
Max Velocity								
Velocity Sense								
Velocity Curve								
Transmit Channel								
Transmit Program Change								
Transmit Volume								
Transmit Pan								
Transmit Switch								

ZONE INTERNE								
	Partie 1	Partie 2	Partie 3	Partie 4	Partie 5	Partie 6	Partie 7	Partie 8 (R)
Key Range Lower								
Key Range Upper								
Transpose								
Max Velocity								
Velocity Sense								
Velocity Curve								
Local Switch								

PARTIE								
	Partie 1	Partie 2	Partie 3	Partie 4	Partie 5	Partie 6	Partie 7	Partie 8 (R)
Patch Select								
Level								
Pan								
Coarse Tune								
Fine Tune								
Receive Channel								
Voice Reserve								
Chorus Switch								
Reverb Switch								
Receive Program Change								
Receive Volume								
Receive Hold-1								
Receive Switch								

[TONE RYTHMIQUE]

Touche assignée	

EFFETS								
Dry								
Chorus					Reverb			
COMMANDE								
Bender					Env-Mode			
Mute-Grp								
ONDE/LFO								
Switch								
Group					No			
HAUTEUR (PITCH)								
Crs					Env			
Fin					Vel			
Rnd					V-Tm			
Enveloppe de hauteur	T 1		T 2		T 3		T 4	
	L 1		L 2		L 3		L 4	
TVF								
Typ					Env			
Cut					Vel			
Res					V-Tm			
Mode								
Enveloppe de filtre (TVF)	T 1		T 2		T 3		T 4	
	L 1		L 2		L 3		L 4	
TVA								
Level					V-Time			
Velo					Pan			
Enveloppe de TVA	T 1		T 2		T 3		T 4	
	L 1		L 2		L 3			

[PATCH]

Numéro du Patch		Nom du Patch	

PARAMETRES COMMUNS (COMMON)

Level		Pan		Velo- Sw	

Velocity Range lim. basse/lim. haute	Tone 1	Tone 2	Tone 3	Tone 4
	–	–	–	–

EFFETS

	Tone 1	Tone 2	Tone 3	Tone 4
Dry				
Chorus				
Reverb				

Chorus	Type		Delay	Type	
	Lev			Level	
	Rat			Time	
	Dep			F-back	
	Fbk		Analog Feel Depth		
	Out				

COMMANDES

Assign		Portamento (Switch)	
Legato		Portamento (Mode)	
Bender-Range (bas)		Portamento (Type)	
Bender-Range (haut)		Portamento (Time)	

		Tone 1	Tone 2	Tone 3	Tone 4
Volume (pédale)					
Hold – 1 (pédale)					
Modulation	Dest				
	Depth				
Aftertouch	Dest				
	Depth				
Expression	Dest				
	Depth				

ONDE/LFO

		Tone 1	Tone 2	Tone 3	Tone 4
Wave (Switch)					
Wave (Group)					
Wave No (nom)					
FXM (Switch)					
FXM (Depth)					
LFO 1	Form				
	Synchro				
	Rate				
	Offset				
	Delay				
	Fade				
	Time				
LFO 2	Form				
	Synchro				
	Rate				
	Offset				
	Delay				
	Fade				
	Time				
LFO Depth		P1 P2	P1 P2	P1 P2	P1 P2
		F1 F2	F1 F2	F1 F2	F1 F2
		A1 A2	A1 A2	A1 A2	A1 A2

HAUTEUR (PITCH)

	Tone 1	Tone 2	Tone 3	Tone 4
Crs				
Fin				
Rnd				
PKF				
ENV				
Vel				
Velo T 1				
Velo T 4				
Time-KF				
Enveloppe de hauteur (pitch)	T1 L1 T2 L2 T3 L3 T4 L4	T1 L1 T2 L2 T3 L3 T4 L4	T1 L1 T2 L2 T3 L3 T4 L4	T1 L1 T2 L2 T3 L3 T4 L4

FILTRE (TVF)

	Tone 1	Tone 2	Tone 3	Tone 4
Typ				
Cut				
Res				
Mode				
F-KF				
Env				
Crv				
Vel				
V-T1				
V-T4				
T-KF				
Envelope de filtre (TVF)	T1 L1 T2 L2 T3 L3 T4 L4	T1 L1 T2 L2 T3 L3 T4 L4	T1 L1 T2 L2 T3 L3 T4 L4	T1 L1 T2 L2 T3 L3 T4 L4

TVA

	Tone 1	Tone 2	Tone 3	Tone 4
Lev				
L-KF				
Crv				
Vel				
Pan				
P-KF				
Delay (Mode)				
Delay (Time)				
Velo-T1				
Velo-T4				
Time-KF				
Enveloppe de TVA	T1 L1 T2 L2 T3 L3 T4	T1 L1 T2 L2 T3 L3 T4	T1 L1 T2 L2 T3 L3 T4	T1 L1 T2 L2 T3 L3 T4

[PARAMETRES COMMUNS DE SYSTEME]

ACCORD/FONCTION (TUNE/FUNCTION)					
Tune		Trans		LCD	

ASSIGNATION DE COMMANDE (CONTROL ASSIGN)			
	Mode	Assign	Polarity
Pedal 1			
Pedal 2			
C1 Silder			
Hold			
Aftertouch Thresh			

MIDI						
	Local	Ctrl Ch	Tx Ch		Transmit	Receive
Patch				P.C		
Performance				Bnk		
	Receive	Unit-No		C.C		
Système exclusif				Vol		
				Ben		
				Mod		
				Aft		

7. EXEMPLES D'EMPLOI DU JV-80

Cette section vous donne des exemples d'emploi spécifiques qui vous mènent pas à pas dans l'utilisation de certaines fonctions du JV-80

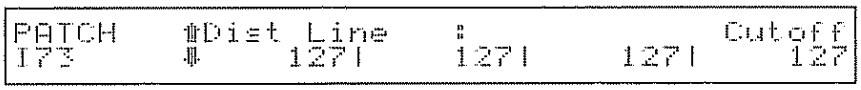
■ Emploi du JV-80 en direct

Pour l'interprétation en temps réel, le JV-80 a de nombreuses fonctions vous autorisant à changer le son pendant que vous jouez, ce qui vous permet de répondre instantanément et efficacement à toutes les situations pouvant se produire sur scène.

[1] *Quand vous êtes en mode de jeu de Patch (P. 30), les Patches, qui sont eux-mêmes des programmes de son, peuvent être précisément réglés. Les paramètres qui acceptent d'être ainsi changés sont le niveau, la fréquence de coupure, la résonance et la durée d'attaque de l'enveloppe*

Patch de référence → I73 Dist Line

[1] Pressez [CUTOFF] en mode de jeu de Patch et sélectionnez la page servant à changer la fréquence de coupure du Tone.



La valeur des fréquences de coupure du TVF pour les Tones 1 – 4 est donnée de gauche à droite dans l'afficheur.

[2] La brillance du son de chaque Tone peut être réglée. Vérifiez que la fréquence de coupure des Tones correspondant change quand vous déplacez les curseurs de paramètres 1 – 4 et que le timbre du son change en conséquence

Même sans changement, ce Patch a une sonorité particulièrement brillante. Les Tones 2 et 3 sont primordiaux dans la composition de ce programme de son. Utilisez les curseurs de paramètre appropriés pour régler leur fréquence de coupure et constatez comme la brillance du son change progressivement

❖ Nous vous suggérons de couper le son des Tones 1 et 4 avec leurs commutateurs respectifs pour mieux apprécier le changement de sonorité.

Même si la brillance (les harmoniques) du son reste la même, le caractère du son peut être modifié en déterminant la façon dont le son débute.

[3] Pressez [ATTACK] et sélectionnez la page servant à changer la durée d'attaque (T1) de l'enveloppe de TVA.

Réglez la durée d'attaque de chaque Tone pendant que vous jouez, à l'aide du curseur de paramètre 1 et notez comment change l'attaque du son.

[4] Essayez ces techniques sur d'autres paramètres et explorez la grande variété de réglages possibles en temps réel.

❖ Pressez [BANK]/[NUMBER] à nouveau pour sélectionner le même numéro de programme et retrouver le Patch tel qu'il est toujours en mémoire. Ecrivez les données en mémoire depuis le mode d'écriture (Write, P.154) si vous désirez conserver le Patch que vous venez de créer.

[2] Le mode de jeu de Performance vous permet d'employer le JV–80 comme un clavier maître MIDI sophistiqué vous apportant de nombreuses fonctions de commandes et d'expressivité par le MIDI

Performance de référence → I16 TUTORIAL

Jouez des accords en main gauche avec le programme de son de cordes pendant que votre main droite joue la mélodie avec le son de piano. Les Parties 1 et 2 sont utilisées dans cet exemple pour les explications

❖ Le commutateur Local (P. 66) des Parties 3 – 8 de cette Performance doit être réglé sur OFF pour que ces Parties ne produisent aucun son.

Le son de cordes est assigné à la Partie 1 de cette Performance et le son de piano est assigné à la Partie 2.

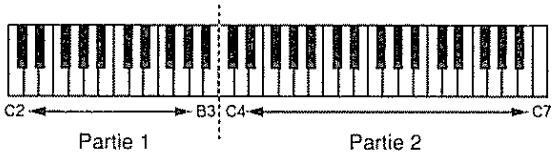
La tessiture de jeu de chaque son peut être limitée par le réglage des paramètres Key Range (P. 67) pour chaque Partie

[1] Pressez [INT TRANS] et sélectionnez les pages Int. Range Lower et Int. Range Upper avec [▼].

```
PERFORM ⇑TUTORIAL      :    Int.Range Lower
I16     ⇓C2 |C2 |C2 |C2 ‖C2 |C2 |C2 |C2
```

```
PERFORM ⇑TUTORIAL      :    Int.Range Upper
I16     ‖C7 |C7 |C7 |C7 ‖C7 |C7 |C7 |C7
```

[2] Réglez la tessiture avec les curseurs de paramètres 1 et 2. Par exemple, si vous fixez la tessiture de la Partie 1 à C2 – B3 (do2 – si3), et celle de la Partie 2 à C4 – C7 (do4 – do7), les Parties auront chacune une zone de clavier avec la touche C4 comme point de split. En réglant la tessiture des deux Parties sur C2 – C7, les deux sont peuvent se superposer.



Vous pouvez régler la balance de volume relatif des Parties 1 et 2 en pressant d'abord le bouton [LEVEL] puis en fixant le niveau de chaque Partie avec les curseurs de paramètres 1 et 2.

```
PERFORM ⇑TUTORIAL      :          Part Level
I16     ⇓127|127|127|127‖127|127|127|127
```

Vous pouvez également faire jouer des notes situées au delà de la tessiture du clavier grâce à un réglage judicieux de la transposition pour chaque Partie (P. 66)

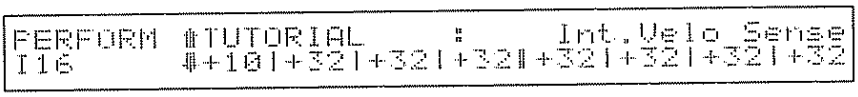
[3] Sélectionnez la page Int. Transpose en pressant [INT TRANS]

[4] Réglez la valeur de transposition interne avec les curseurs de paramètres 1 et 2. Un réglage de 12 transpose à l'octave supérieure et un réglage de –12 à l'octave inférieure.

```
PERFORM ⇑TUTORIAL      :      Int.Transpose
I16     ⇓  0|  0|  0|  0‖  0|  0|  0|  0
```

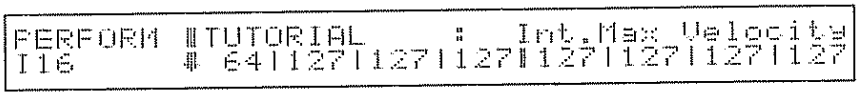
Vous pouvez changer la réponse de chaque Partie à votre force de jeu en fixant les paramètres relatifs à la dynamique (P 66). Dans cet exemple, en gardant le niveau des cordes assez bas, la plage dynamique du piano peut être mieux appréciée.

[5] Pressez [INT TRANS] et sélectionnez la page Int. Velo Sense avec [▲].
Réglez la valeur de la Partie 1 sur 10 et celle de la Partie 2 sur 32.

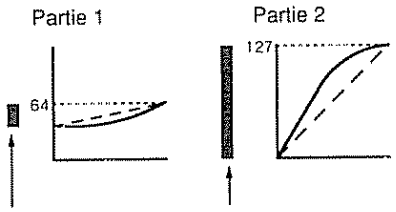


Sélectionnez la page Int. V-Crv et donnez la courbe 2 à la Partie 1 et la courbe 4 à la Partie 2.

Sélectionnez la page Int. Max Velocity et réglez la Partie 1 sur 64 et la Partie 2 sur 127.



La plage de volume relatif des deux Parties et la façon dont ces dernières répondent à la dynamique suite aux réglages de ces paramètres sont représentées ci-dessous. La plage de variation est étroite pour la Partie 1 et large pour la 2.



La plage de variation de la Partie

En utilisant les procédures ci-dessus pour les huit Parties, et en réglant chacune d'entre elles pour qu'elle ait une réponse différente en fonction de la façon dont vous jouez, vous pouvez obtenir une grande variété de changements de texture et de dynamique pendant votre interprétation.

Source sonore multi-timbrale

Performance de référence → I16 TUTORIAL

[1] *Dans cette section, nous utiliserons le JV–80 pour faire jouer différents canaux de données musicales enregistrées sur séquenceur.*

❖ Seules les Parties 1 et 2 de cette Performance sont programmées pour recevoir des données de jeu du clavier. Suivez les étapes ci-dessous pour que les autres Parties puissent être jouées.

① Pressez [INT TRANS].

② Pressez le bouton [PART SWITCH] de la Partie que vous désirez faire jouer, de façon à faire s'allumer son indicateur.

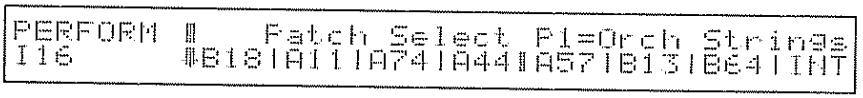
Réglez le canal MIDI de réception de chaque Partie. Les Parties 1 – 8 de cette Performance sont programmées pour recevoir les données respectivement sur les canaux 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 et 10 (voir P. 60 pour en savoir plus sur les canaux de réception MIDI).

[1] Pressez [LEVEL] et sélectionnez la page Receive Channel avec [▼].

[2] Sélectionnez le canal de réception de la Partie que vous désirez changer à l'aide du curseur de paramètre approprié.

Sélectionnez le Patch devant être assigné à la Partie.

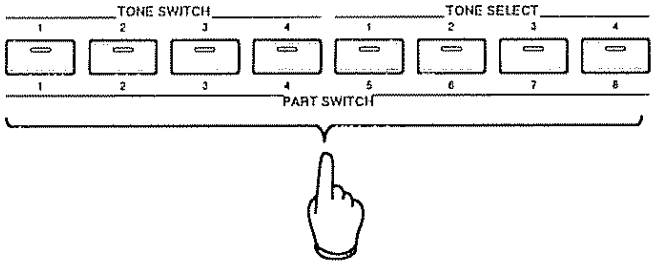
[3] Sélectionnez la page Patch Select avec [▲].



[4] Changez les numéros de Patches avec les curseurs de paramètres. Vous pouvez également déplacer le curseur de l'écran avec les boutons [◀]/[▶] jusqu'au Patch que vous désirez changer, puis programmer directement le numéro du Patch voulu en déterminant dans l'ordre: [USER/PRESET] /[INT/CAR A/B] /[BANK] / [NUMBER].

Réglez les commutateur de réception sur ON pour les Partie qui, seules, doivent recevoir des données MIDI.

[5] Pressez les boutons [PART SWITCH] appropriés pour sélectionner les Parties qui doivent recevoir les données MIDI. Les indicateurs des commutateurs correspondant aux Parties sélectionnées seront allumés.



Réglez le niveau et la position stéréo (P. 59) comme vous le feriez avec une table de mixage conventionnelle tout en écoutant la reproduction de toutes les Parties. Toutes les Parties de cette Performance ont été programmées avec un niveau de 100 et un panoramique de 0 (le son est au centre) en usine.

[6] Sélectionnez la page Part Level avec les boutons [▲]/[▼].

```
PERFORM #TUTORIAL      :          Part Level
I16     #100|100|100|100|100|100|100|100
```

[7] Réglez le niveau des Parties avec les curseurs de paramètres.

[8] Pressez [PAN] pour sélectionner la page Part Pan.

```
PERFORM #TUTORIAL      :          Part Pan
I16     # 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0
```

[9] Réglez le panoramique des Parties avec les curseurs de paramètres.

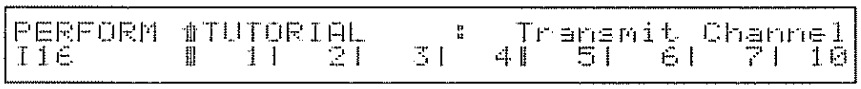
[2] *Ensuite, nous enregistrerons des données de jeu, y compris des données de volume et de panoramique, dans un séquenceur MIDI.*

Enregistrons les données de jeu sur plusieurs canaux MIDI.

❖ Considérant que vous commencerez à enregistrer après les procédures que vous venez d'accomplir dans le [1] ci-dessus (réglage du niveau et du panoramique de chaque Partie), re-sélectionnez cette Performance avec [BANK]/[NUMBER] pour revenir aux conditions antérieures de la Partie

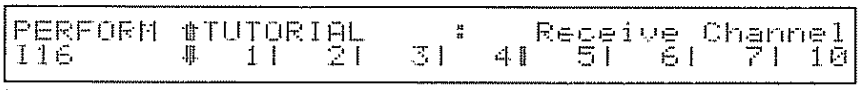
Pour cette Performance, les canaux MIDI d'émission et de réception (P. 60, 63) correspondent pour que les données enregistrées soient reproduites par la même Partie que celle ayant servi à les enregistrer. Suivez les étapes ci-dessous pour régler les canaux MIDI de transmission et réception

[1] Pressez [TX VOLUME] et sélectionnez la page Transmit Channel avec [▼].



[2] Réglez le canal de transmission de chaque Partie à l'aide du curseur de paramètre correspondant.

[3] Pressez [LEVEL] et sélectionnez la page Receive Channel avec [▼].



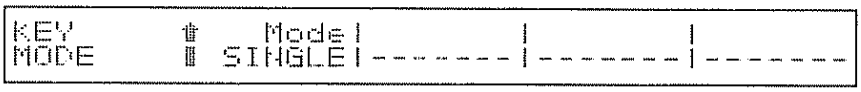
[4] Réglez le canal de réception de chaque Partie à l'aide du curseur de paramètre correspondant.

Vous pouvez aussi faire automatiquement coïncider canal de transmission et canal de réception à l'aide des réglages suivants.

[1] Passez en mode d'édition de Performance en pressant [EDIT] PERFORMANCE.

[2] Pressez [COMMON] et sélectionnez la page KEY MODE avec [▼].

[3] Réglez le mode sur SINGLE avec le curseur de paramètre 1.

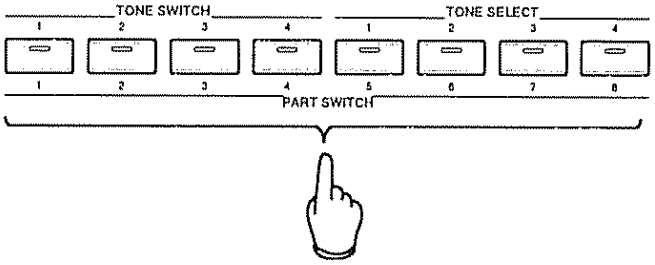


[4] Passez en mode de jeu de Performance en pressant [PLAY] PERFORMANCE.

❖ Avec ce réglage, transmission et réception MIDI ne sont possibles que pour la Partie sur laquelle est le curseur. C'est utile pour programmer tour à tour les données de chaque Partie.

Réglons le JV-80 pour que seule la Partie devant être enregistrée émette par le MIDI.

[Procédure] Pressez [TX VOLUME]. Pressez le bouton [PART SWITCH] correspondant au canal de transmission de la Partie et assurez-vous que son indicateur est allumé.



Réglez les paramètres relatifs à la dynamique (P. 63, 64) dans la zone de transmission selon la façon dont vous désirez voir la Partie répondre à la dynamique.

[1] Pressez [INT TRANS].

[2] Sélectionnez la page concernant la dynamique avec [▲].

[3] Réglez les paramètres avec les curseurs de paramètres.

Enregistrez dans le séquenceur

- "Soft thru" est une procédure MIDI spéciale employée quand le JV-80 et le séquenceur sont reliés dans les deux sens par leurs prises MIDI IN et MIDI OUT, procédure qui permet au séquenceur de re-transmettre par sa MIDI OUT les données de jeu qu'il reçoit en MIDI IN. Pour éviter qu'une Partie ne reçoive à la fois des données venant du clavier et les mêmes données venant du MIDI, réglez le commutateur Local de la Partie sur OFF à l'aide de la procédure suivante.

[1] Pressez [INT TRANS].

[2] Eteignez l'indicateur du bouton [PART SWITCH] approprié, ce qui équivaut à régler le commutateur Local sur OFF pour cette Partie.

Faites fusionner les données de volume et celles de panoramique avec les données de jeu déjà enregistrées. Vous pouvez utiliser les curseurs de paramètres pour facilement programmer de telles données aussi bien pour créer des fondus (fade) en début ou fin de morceau que pour déplacer les sons dans l'espace stéréo.

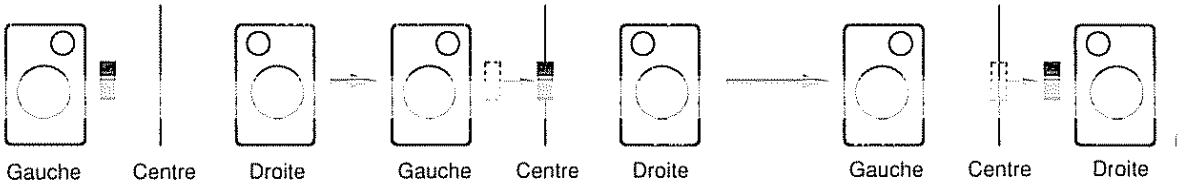
[1] Pressez [TX VOLUME] pour programmer des données de volume et [TX PAN] pour programmer des données de panoramique.

[2] Réglez sur ON le commutateur de transmission/réception MIDI pour le canal contenant les données à faire fusionner et faites reproduire les données à nouveau.

[3] Enregistrez les données de volume et de panoramique sur une autre piste du séquenceur en utilisant le curseur de paramètre correspondant à la zone de transmission voulue. Les données peuvent être programmées tout en écoutant l'effet obtenu si le séquenceur peut être employé en mode "Soft thru".

[4] Faites reproduire simultanément les pistes sur lesquelles les données de jeu, de volume et de panoramique ont été enregistrées. Après écoute, si vous êtes satisfait du résultat, regroupez toutes les données sur une seule piste à l'aide de la fonction de fusion (Merge) du séquenceur.

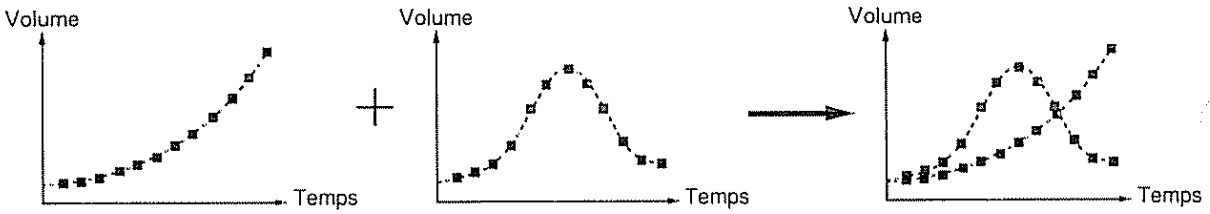
❖ Quand vous réglez volume et panoramique tout en écoutant la reproduction des données de jeu, nous vous conseillons de laisser le volume de la Partie à sa valeur et le panoramique au centre car toute modification du niveau ou du panoramique de la Partie sera enregistrée.



Créez des données de morceau dans lesquelles des messages MIDI ramènent au centre la position stéréo de la Partie.

La position stéréo se déplace en fait sur un côté si les données de morceau sont adressées à une Partie dont la position stéréo est déjà centrale.

❖ Gardez à l'esprit que quand des données de volume et de panoramique ont déjà été ajoutées aux données de jeu d'origine, les nouvelles données transmises par le JV–80 s'ajouteront aux premières. Cela signifie que lorsque vous ferez reproduire les données, toutes, les nouvelles comme les anciennes, seront transmises au JV–80. Cela augmente grandement la quantité de données. Nous vous conseillons de n'ajouter des données de volume et panoramique qu'à des données de jeu n'en contenant pas déjà.



Les données de volume transmises par le JV–80 s'ajoutent à celles déjà enregistrées.

Le résultat est un trop plein de données et des conflits de volume

En plus des exemples ci-dessus, les applications potentielles sont accrues par l'utilisation d'une pédale, du curseur C1 (P. 73) et du commutateur de transmission/réception (P. 76).

Messages exclusifs Roland

1 Format des données de message exclusif

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

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

Statut MIDI: F0H, F7H

Un message exclusif doit être encadré par une paire d'octets de statut, l'octet F0H étant immédiatement suivi du numéro du fabricant (MIDI version 1 0)

Numéro de fabricant: 41H

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

Numéro d'unité: UNT

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

Numéro de modèle: MDL

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

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

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

Numéro de commande: CMD

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

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

Données: corps du message

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

2 Transfert de données par carte d'adressage

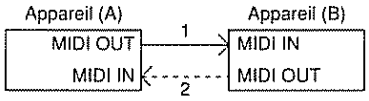
La carte d'adressage est une technique de transfert se conformant au format de données décrit en section 1 Elle assigne les paramètres, commutateurs, données de tone et formes d'onde internes (par exemple) de la mémoire à des emplacements spécifiques caractérisés par une adresse dépendant de l'appareil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

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

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

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

Schéma de connexion

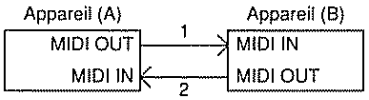


La connexion 2 est nécessaire pour les procédures de demande de données ("Request Data", voir section 3)

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

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

Schéma de connexion



Les connexions 1 et 2 sont indispensables

Remarque sur les deux procédures ci-dessus

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

3 Procédure de transfert uni-directionnel

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

Types de messages

Message	Numéro de commande
Demande de données 1 "Request Data 1"	RQ1 (11H)
Envoi de données 1 "Data Set 1"	DT1 (12H)

Request data 1 : RQ1 (11H)

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

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

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

* La taille de données demandée ne correspond pas au nombre d'octets qui composeront le message DT1 mais à la zone mémoire dans laquelle résident les données voulues
* Certains modèles ont des limitations de format de données utilisable dans un transfert simple. Les données demandées, par exemple, 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 : DT1 (12H)

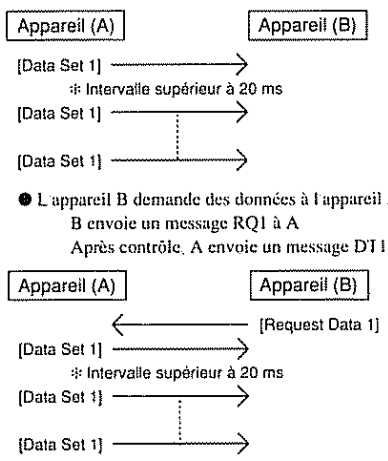
Ce message correspond au réel procédé de transfert. Chaque octet de données n'étant assigné qu'à une adresse, un message DT1 porte l'adresse de départ d'une donnée comme d'une série de données classées selon l'ordre de leurs adresses. Le standard MIDI interdit aux messages autres que ceux en temps réel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

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

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

Exemples d'échanges de messages

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



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

Equipement MIDI

1. DONNEES REÇUES ET RECONNUES

■ Messages de voix par canal

● Note Off (relâchement de la touche)

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

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

* En mode de jeu ou d'édition de Performance, ignoré quand le commutateur de réception de la Partie est sur OFF
* En Partie rythmique (Partie 8), ignoré quand le mode d'enveloppe du Tone rythmique concerné est "NO-SUS"

● Note On (enfoncement de la touche)

Statut	Deuxième	Troisième
9nH	kkH	vvH

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

* En mode de jeu ou d'édition de Performance, ignoré quand le commutateur de réception de la Partie est sur OFF

● Changement de commande

○ Sélection de banque (Bank select)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	00H	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
vv = N° de banque : 50H, 51H (80, 81)

* Toute nouvelle sélection de banque est suspendue jusqu'à réception d'un message de changement de programme.
* Le numéro de banque de la mémoire utilisateur est le 80. Le numéro de banque de la mémoire preset est le 81.
* Reconnu quand RECEIVE MIDI/Bnk = ON
* En mode de jeu ou d'édition de Performance, ignoré quand le commutateur de réception de la Partie est sur OFF
* En cas de réception de ce message sur le canal de réception d'une Partie, c'est le Patch de cette Partie qui change.
* En cas de réception de ce message sur le canal de commande (control channel), c'est la Performance qui change.

○ Modulation

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	01H	vvH

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

* Reconnu quand RECEIVE MIDI/Mod = ON
* En mode de jeu ou d'édition de Performance, ignoré quand le commutateur de réception de la Partie est sur OFF

○ Durée de Portamento (Portamento time)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	05H	vvH

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

* Reconnu quand RECEIVE MIDI/C C = ON
* En mode de jeu ou d'édition de Performance, ignoré quand le commutateur de réception de la Partie est sur OFF

○ 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

* Vous pouvez régler le volume du canal spécifié (Partie)
* Reconnu quand RECEIVE MIDI/C C = ON
* En mode de jeu ou d'édition de Performance, ignoré quand le commutateur de réception de la Partie est sur OFF

○ Volume

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	07H	vvH

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

* Vous pouvez régler le volume du canal spécifié (Partie)
* Reconnu quand RECEIVE MIDI/Vol = ON
* Ignoré par les Tones dont PEDALS VOLUME = OFF
* En mode de jeu ou d'édition de Performance, ignoré quand le commutateur de réception de la Partie est sur OFF

○ Panoramique

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	0AH	vvH

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

* Reconnu quand RECEIVE MIDI/C C = ON
* En mode de jeu ou d'édition de Performance, ignoré quand le commutateur de réception de la Partie est sur OFF

○ Hold 1 (sustain)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	40H	vvH

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

* Reconnu quand RECEIVE MIDI/C C = ON
* Ignoré par les Tones dont PEDALS HOLD-1 = OFF
* En mode de jeu ou d'édition de Performance, ignoré quand le commutateur de réception de la Partie est sur OFF
* En Partie rythmique (Partie 8), ignoré quand le mode d'enveloppe du Tone rythmique concerné est "NO-SUS"

○ Portamento

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	41H	vvH

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

* Reconnu quand RECEIVE MIDI/C C = ON
* En mode de jeu ou d'édition de Performance, ignoré quand le commutateur de réception de la Partie est sur OFF

○ Reverb

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	5BH	vvH

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

* Reconnu quand RECEIVE MIDI/C C = ON
* En mode de jeu ou d'édition de Performance, ignoré quand le commutateur de réception de la Partie est sur OFF

○ 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) 0 – 63 = Off/64 – 127 = On

※ Reconnu quand RECEIVE MIDI/C C = ON
※ En mode de jeu ou d'édition de Performance, ignoré quand le commutateur de réception de la Partie est sur OFF

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

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	65H	mmH
BnH	64H	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 RPN
ll = LSB (octet de poids faible) du paramètre fixé par RPN

※ En mode de jeu ou d'édition de Performance, ignoré quand le commutateur de réception de la Partie est sur OFF

※※※ Explication des RPN ※※※

Les messages RPN (Registered Parameter Number ou "numéro de paramètre référencé") représentent une possibilité d'extension pour les messages de changement de commande. Chaque fonction de RPN est fixée par le MIDI.
Vous pouvez changer la valeur des paramètres RPN. Fixez d'abord les valeurs MSB/LSB déterminant le numéro de paramètre (RPN) avant d'envoyer la valeur que vous désirez pour ce paramètre, à l'aide d'un message d'entrée de donnée.

Le JV-80 peut recevoir des valeurs de sensibilité au Pitch Bend (RPN n°0), d'accord général fin (RPN n°1), d'accord général grossier (RPN n°2) et de réinitialisation de RPN (RPN n°16383).

RPN MSB	RPN LSB	Entrée de donnée MSB	Entrée de donnée LSB	Description
00H	00H	mmH	---	Sensibilité au Pitch Bend mm : 00H – 0CH (0 – 12 demi-tons) ll : ignoré (jusqu'à 1 octave) ※ Le changement est le même pour la variation vers le bas (BENDER-RANGE LOWER) et vers le haut (BENDER-RANGE UPPER) ※ Ignoré par la Partie rythmique
00H	01H	mmH	llH	Accord général fin mm, ll : 20H, 00H – 40H, 00H – 60H, 00H (-8192※50/8192 – 0 – +8191※50/8192 cent) ※ En mode de jeu ou d'édition de Patch, c'est le paramètre Tune qui est changé ※ En mode de jeu ou d'édition de Performance, c'est le paramètre Fine Tune de la Partie qui est changé ※ S'il est reçu sur le canal de commande, ce message change l'accord général (Master Tune)
00H	02H	mmH	---	Accord général grossier mm : 10H–40H–70H (-48 – 0 – +48 demi-tons) ll : ignoré ※ Ignoré en mode de jeu ou d'édition de Patch ※ En mode de jeu ou d'édition de Performance, c'est le paramètre Coarse Tune de la Partie qui est changé
7FH	7FH	mmH	---	Initialisation de RPN Retour à l'absence de choix de RPN La valeur de réglage actuelle n'est pas changée 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 : 0H – 7FH (0 – 127)

※ Reconnu quand RECEIVE MIDI/P C = ON
※ En mode de jeu ou d'édition de Performance, ignoré quand le commutateur de réception de la Partie est sur OFF
※ En cas de réception sur le canal d'une Partie, ce message change le Patch de la Partie
※ En cas de réception sur le canal de commande, ce message change la Performance

● Aftertouch par canal

Statut	Deuxième
DnH	vvH

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

※ Reconnu quand RECEIVE MIDI/Aft = ON
※ En mode de jeu ou d'édition de Performance, ignoré quand le commutateur de réception de la Partie est sur OFF

● Pitch bend

Statut	Deuxième	Troisième
EnH	llH	mmH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
mm, ll = Valeur : 0H 00H – 40H 00H – 7FH, 7FH (-8192 – 0 – +8191)

※ Reconnu quand RECEIVE MIDI/Bend = ON
※ En mode de jeu ou d'édition de Performance, ignoré quand le commutateur de réception de la Partie est sur OFF

■ Messages de mode par canal

● Initialisation de toutes les commandes

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	79H	00H

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

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

Commande	Valeur prédéterminée
Modulation	0 (Off)
Volume	127 (maximum)
Panoramique	64 (centre)
Expression	0 (Off)
Hold 1	0 (Off)
Aftertouch par canal	0 (Off)
Pitch Bend	0 (centre)
RPN	Pas de paramètre spécifié, valeur sans changement

● Local

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7AH	vvH

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

● All notes off (toutes les notes relâchées)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7BH	00H

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

※ Quand ce message est reçu, toutes les notes en cours jouées par MIDI sont "relâchées"

● OMNI OFF

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7CH	00H

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

✻ OMNI OFF n'est reconnu que comme "All notes off" 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)

✻ Reconnu comme "All notes off" Et le canal spécifié passe en mode 3 (m=1)

● POLY

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7FH	00H

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

✻ POLY est reconnu comme "All notes off" Et le canal spécifié passe en mode 4

■ Messages de système en temps réel

● Active sensing (test de liaison)

Statut
FEH

✻ Si leJV–80 reçoit de l'Active Sensing. il mesure le temps entre les messages MIDI reçus Si un message reste sans suivant durant plus de 400 ms. le JV–80 agit comme s'il avait reçu les messages "All notes off" et "initialisation de toutes les commandes". puis retourne à son fonctionnement normal (sans mesurer le temps entre messages)

■ Messages de système exclusif

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

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

✻ Pour des détails. référez-vous aux sections 3 et 4

2. DONNEES TRANSMISES

■ Messages de voix par canal

● 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 : 00H – 7FH (0 – 127)

✻ En mode de jeu ou d'édition de Performance. n'est pas transmis quand le commutateur de transmission de la Partie est sur OFF

● Note On (enfoncement de la touche)

Statut	Deuxième	Troisième
9nH	kkH	vvH

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

✻ En mode de jeu ou d'édition de Performance. n'est pas transmis quand le commutateur de transmission de la Partie est sur OFF

● Changement de commande

✻ La fonction du levier de modulation est associée au numéro de commande 1 (modulation)
✻ La fonction de la pédale de sustain (Hold-1) est associée au numéro de commande 64 (Hold-1)
✻ Les commandes 0 – 95 peuvent être assignées à la pédale 1. à la pédale 2 ou au curseur C1

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 : 0H – 3FH. 46H – 5FH (0 – 63. 70 – 95)
vv = Valeur de commande: 00H – 7FH (0 – 127)

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 : 40H – 45FH (64 – 69)
vv = Valeur de commande: 00H. 7FH (0. 127)

✻ Des messages de changement de commande seront transmis lors du réglage des paramètres suivants:

Numéro de commande	TRANSMIT MIDI
0. 32 (sélection de banque)	Bnk = ON
1. 33 (modulation)	Mod = ON
7. 39 (volume)	Vol = ON
2–6. 8–31. 34–38. 40–95	C C = ON

✻ En mode de jeu ou d'édition de Performance. n'est pas transmis quand le commutateur de transmission de la Partie est sur OFF

● Changement de programme

Statut	Deuxième
CnH	ppH

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

✻ Transmis quand TRANSMIT MIDI/P C = ON
✻ En mode de jeu ou d'édition de Performance. n'est pas transmis quand le commutateur de transmission de la Partie est sur 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 : 0H – 7FH (0 – 127)

✻ Transmis quand TRANSMIT MIDI/Aft = ON
✻ En mode de jeu ou d'édition de Performance. n'est pas transmis quand le commutateur de transmission de la Partie est sur OFF

● Pitch bend

Statut	Deuxième	Troisième
EnH	llH	mmH

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

* Transmis quand TRANSMIT MIDI/Bend = ON
* En mode de jeu ou d'édition de Performance, n'est pas transmis quand le commutateur de transmission de la Partie est sur OFF

■ Messages de système en temps réel

● Active sensing (test de liaison)

Statut
FEH

* Ce message est transmis à intervalles de 300 ms

■ 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

3. COMMUNICATIONS EXCLUSIVES

Le JV-80 peut transmettre et recevoir des paramètres de Patch, etc par le biais de messages exclusifs.
Le numéro de modèle du JV-80 est 46H
Le numéro d'unité est à déterminer (00H–1FH) dans les fonctions MIDI

■ Communication uni-directionnelle (One-Way)

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

Octet	Commentaire	
F0H	Octet de statut de message exclusif	
41H	N° du fabricant	(Roland)
UNT	Numéro d'unité (en fait, n° d'unité –1)	
46H	N° du modèle	(JV-80)
11H	N° de commande	(RQ1)
aaH	Adresse (octet de poids fort)	
bbH	:	
ccH	:	
ddH	Adresse (octet de poids faible)	
ssH	Taille (octet de poids fort)	
ttH	:	
uuH	:	
vvH	Taille (octet de poids faible)	
VRF	Octet de vérification (checksum)	
F7H	Octet de fin de message exclusif	

● 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 (en fait, n° d'unité –1)	
mdl	N° du modèle	(JV-80)
12H	N° de commande (DT1)	
aaH	Adresse (octet de poids fort)	
bbH	Adresse	
ccH	Adresse	
ddH	Adresse (octet de poids faible)	
eeH	Données	
:	:	
eeH	Données	
VRF	Octet de vérification (Checksum)	
F7H	Octet de fin de message exclusif	

4. TABLEAU D'ADRESSES DES PARAMETRES (ID = 46H)

Adresse et taille sont exprimées en 7 bits et exprimées en hexadécimal

Adresse	MSB		LSB	
Binaire	0aaa aaaa	0bbb bbbb	0ccc cccc	0ddd dddd
Hexa 7 bits	AA	BB	CC	DD

Taille	MSB		LSB	
Binaire	0sss ssss	0ttt tttt	0uuu uuuu	0vvv vvvv
Hexa 7 bits	SS	TT	UU	VV

■ Adresse de base des paramètres

Les adresses portant le symbole # sont transmises après que les données aient été divisées en deux (4 bits supérieurs et 4 bits inférieurs, avec en premier les supérieurs)
Par exemple, 0ABh sera divisé en 0Ah et 0Bh

Adresse de base	Description	
00 00 00 00	Paramètres communs de système	*1-1
00 00 10 00	Performance temporaire	*1-2
00 00 20 00	Patch temporaire en mode Performance (Partie 1)	*1-3
00 01 20 00	Patch temporaire en mode Performance (Partie 2)	
:	:	
00 0F 20 00	Patch temporaire en mode Performance (Partie 16)	
00 07 40 00	Ensemble rythmique temporaire	*1-4
00 08 20 00	Patch temporaire en mode de Patch	*1-3
01 00 10 00	Performance interne I01	*1-2
01 01 10 00	Performance interne I02	
:	:	
01 0F 10 00	Performance interne I16	
01 40 20 00	Patch interne I11	*1-3
01 41 20 00	Patch interne I12	
:	:	
01 7F 20 00	Patch interne I88	
01 7F 40 00	Ensemble rythmique interne	*1-4
02 00 10 00	Performance sur carte C01	*1-2
02 01 10 00	Performance sur carte C02	
:	:	
02 0F 10 00	Performance sur carte C16	
02 40 20 00	Patch sur carte C11	*1-3
02 41 20 00	Patch sur carte C12	
:	:	
02 7F 20 00	Patch sur carte C88	
02 7F 40 00	Ensemble rythmique sur carte	*1-4

*1 - 1 Paramètres communs de système

Adresse offset	Description		
00	0000 000a	Mode de façade	0-1 (Performance, Patch)
01	0aaa aaaa	Accord général	1-127 (427,4 – 452,6)
02	0aaa aaaa	Transposition	28-100 (-36 – +36)
03	0000 000a	Com de transpos	0-1 (OFF, ON)
04	0000 000a	Com de reverb	0-1 (OFF, ON)
05	0000 000a	Com de reverb	0-1 (OFF, ON)
06	0000 000a	Polarité de Hold-1	0-1 (Standard, Reverse)
07	0000 000a	Polarité de pédale 1	0-1 (Standard, Reverse)
08	0000 00aa	Mode de pédale 1	0-3 (OFF, INT, MIDI, 1+M)
09	0aaa aaaa	Assign de pédale 1	0-100 (CC0 – CC95, Aftertouch, Bend-Up, Bend-Down, Prog-Up, Prog-Down)
0A	0000 000a	Polarité de pédale 2	0-1 (Standard, Reverse)
0B	0000 00aa	Mode de pédale 2	0-3 (OFF, INT, MIDI, 1+M)

0C	0aaa aaaa	Assign de pédale 2 0-100 (CC0 – CC95, Aftertouch. Bend-Up. Bend-Down. Prog-Up. Prog-Down)
0D	0000 00aa	Mode de C1 0-3 (OFF. INT. MIDI. I+M)
0E	0aaa aaaa	Assignation de C1 0-100 (CC0 – CC95. Aftertouch. Bend-Up. Bend-Down. Prog-Up. Prog-Down)
0F	0aaa aaaa	Seuil d'aftertouch 0-127
10	0000 000a	Récept de volume 0-1 (OFF. ON)
11	0000 000a	Récept de chgt de commande 0-1 (OFF. ON)
12	0000 000a	Récept d'aftertouch 0-1 (OFF. ON)
13	0000 000a	Récept de modul 0-1 (OFF. ON)
14	0000 000a	Récept de bender 0-1 (OFF. ON)
15	0000 000a	Récept de chgt de progr 0-1 (OFF. ON)
16	0000 000a	Récept de chgt de banque 0-1 (OFF. ON)
17	0000 000a	Transm de volume 0-1 (OFF. ON)
18	0000 000a	Transm de chgt de commande 0-1 (OFF, ON)
19	0000 000a	Transm d'aftertouch 0-1 (OFF. ON)
1A	0000 000a	Transm de modul 0-1 (OFF. ON)
1B	0000 000a	Transm de bender 0-1 (OFF. ON)
1C	0000 000a	Transm de chgt de progr 0-1 (OFF. ON)
1D	0000 000a	Transm de chgt de banque 0-1 (OFF. ON)
1E	0000 aaaa	Canal de réception du Patch 0-15 (1– 16)
1F	000a aaaa	Canal de transm du Patch 0-17 (1 – 16. Rx-Ch. OFF)
20	000a aaaa	Canal de commande 0-16 (1 – 16. OFF)
Taille totale	00 00 00 21	

*1 – 2 Performance

Adresse offset	Description
00 00	Performance (param communs) *1-2-1
08 00	Performance (Partie 1) *1-2-2
09 00	Performance (Partie 2)
:	:
0F 00	Performance (Partie 8)

*1 – 2 – 1 Performance (paramètres communs)

Adresse offset		
00	0aaa aaaa	Nom de la Perf (lettre 1) 32-127
01	0aaa aaaa	Nom de la Perf (lettre 2) 32-127
:	:	:
0B	0aaa aaaa	Nom de la Perf (lettre 12) 32-127
OC	0000 00aa	Mode de clavier 0-2 (Layer. Zone. Single)
0D	0000 0aaa	Type de reverb 0-7 (Room1, Room2, Stage1, Stage2, Hall1, Hall2, Delay. Pan-Dly)
0E	0aaa aaaa	Niveau de reverb 0-127
0F	0aaa aaaa	Durée de reverb 0-127
10	0aaa aaaa	Réinjection de delay 0-127
11	0000 00aa	Type de chorus 0-2 (CHO1. CHO2. CHO3)
12	0aaa aaaa	Niveau de chorus 0-127
13	0aaa aaaa	Intensité de chorus 0-127
14	0aaa aaaa	Vitesse du chorus 0-127
15	0aaa aaaa	Réinj du chorus 0-127
16	0000 000a	Sortie du chorus 0-1 (MIX. REV)
17	000a aaaa	Partie 1 : Réserve de voix 0-28
18	000a aaaa	Partie 2 : Réserve de voix 0-28
:	:	:
1E	000a aaaa	Partie 8 : Réserve de voix 0-28
Taille totale	00 00 00 1F	

* La somme des réserves de voix doit être inférieure ou égale à 28

* 1-2-2 Performance (Partie)

Adresse offset		
00	0000 000a	Comm de transm 0-1 (OFF. ON)
01	0000 aaaa	Canal de transm 0-15 (1 – 16)
# 02	0000 aaaa 0000 bbbb	Chgt de programme transmis 0-128 (All-B88. OFF)
# 04	0000 aaaa 0000 bbbb	Volume transmis 0-128 (0-127. OFF)
# 06	0000 aaaa 0000 bbbb	Panoram transmis 0-128 (0-127. 0FF)
08	0aaa aaaa	Limite inf de tessiture de transmission 0-127 (C-1–G9)
09	0aaa aaaa	Limite sup de tessiture de transmission 0-127 (C-1–G9)
0A	0aaa aaaa	Transpo de transm 28-100 (-36–+36)
0B	0aaa aaaa	Sens de la transm à la dynamique 1-127 (-63–+63)
0C	0aaa aaaa	Dynam max de transmission 0-127
0D	0000 0aaa	Courbe de dynam de transm 0-6 (1-7)
0E	0000 000a	Commutat interne 0-1 (OFF. ON)
0F	0aaa aaaa	Limite inf de tessiture interne 0-127 (C-1–G9)
10	0aaa aaaa	Limite sup de tessiture interne 0-127 (C-1–G9)
11	0aaa aaaa	Transposition interne 28-100 (-36–+36)
12	0aaa aaaa	Sens de la transm à la dynamique 1-127 (-63–+63)
13	0aaa aaaa	Dynamique max interne 0-127
14	0000 0aaa	Courbe de dynam interne 0-6 (1-7)
15	0000 000a	Comm de réception 0-1 (OFF, ON)
16	0000 aaaa	Canal de réception 0-15 (1–16)
# 17	0000 aaaa 0000 bbbb	Numéro de Patch 0-255 (I11 – I88. C11 – C88, A11 – A88. B11 – B88)
19	0aaa aaaa	Niveau de Partie 0-127
1A	0aaa aaaa	Pan de Partie 0-127 (<64–63>)
1B	0aaa aaaa	Accord grossier de Partie 16-112 (-48–+48)
1C	0aaa aaaa	Accord fin de Partie 14-114 (-50 –+50)
1D	0000 000a	Comm de reverb 0-1 (OFF, ON)
1E	0000 000a	Comm de chorus 0-1 (OFF. ON)
1F	0000 000a	Récept de chgt de progr 0-1 (OFF. ON)
20	0000 000a	Récept de volume 0-1 (OFF. ON)
21	0000 000a	Récept de hold-1 0-1 (OFF. ON)
Taille totale	00 00 00 22	

Si la valeur de la limite inférieure de la tessiture de transmission est supérieure à celle de la limite supérieure, ce message sera ignoré
Si la valeur de la limite inférieure de la tessiture interne est supérieure à celle de la limite supérieure. ce message sera ignoré

* 1 – 3 Patch

Adresse offset	Description	
00 00	Patch (paramètres communs)	*1-3-1
08 00	Patch (Tone 1)	*1-3-2
09 00	Patch (Tone 2)	
0A 00	Patch (Tone 3)	
0B 00	Patch (Tone 4)	

* 1 – 3 – 1 Patch (paramètres communs)

Adresse offset		Description	
00	0aaa aaaa	Nom du Patch (lettre 1)	32-127
01	0aaa aaaa	Nom du Patch (lettre 2)	32-127
:	:	:	
0B	0aaa aaaa	Nom du Patch (lettre 12)	32-127
0C	0000 000a	Comm de dynamique	0-1 (OFF, ON)
0D	0aaa aaaa	Reverb Type (Room1, Room2, Stage1, Stage2, Hall1, Hall2, Delay, Pan Delay)	0-7
0E	0aaa aaaa	Niveau de reverb	0-127
0F	0aaa aaaa	Durée de reverb	0-127
10	0aaa aaaa	Réinjection de delay	0-127
11	0000 00aa	Type de chorus	0-2 (CHO1, CHO2, CHO3)
12	0aaa aaaa	Niveau de chorus	0-127
13	0aaa aaaa	Intensité de chorus	0-127
14	0aaa aaaa	Vitesse de chorus	0-127
15	0aaa aaaa	Réinj de chorus	0-127
16	0000 000a	Sortie de chorus	0-1 (MIX, REV)
17	0aaa aaaa	Analog Feel	0-127
18	0aaa aaaa	Niveau du Patch	0-127
19	0aaa aaaa	Panor. du Patch	0-127
1A	0aaa aaaa	Action du bender (vers le bas)	16-64 (-48–0)
1B	0000 aaaa	Action du bender (vers le haut)	0-12
1C	0000 000a	Assignation	0-1 (POLY, SOLO)
1D	0000 000a	Solo Legato	0-1
1E	0000 000a	Comm de portamento	0-1 (OFF, ON)
1F	0000 000a	Mode de portamento	0-1 (LEGATO, NORMAL)
20	0000 000a	Type de portamento	0-1 (TIME, RATE)
21	0aaa aaaa	Durée de portamento	0-127
Taille totale	00 00 00 22		

* 1 – 3 – 2 Patch (Tone)

	Adresse offset		Description	
	00	0000 00aa	Groupe d'ondes	0-2 (INT, EXP, CARD)
#	01	0000 aaaa 0000 bbbb	Numéro d'onde	0-254 (1–255)
	03	0000 000a	Comm d'onde	0-1 (OFF, ON)
	04	0000 000a	Comm FXM	0-1 (OFF, ON)
	05	0000 aaaa	Intensité FXM	0-15 (1–16)
	06	0aaa aaaa	Limite inf de dynamique	0-127
	07	0aaa aaaa	Limite sup de dynamique	0-127
	08	0000 000a	Comm de volume	0-1 (OFF, ON)
	09	0000 000a	Comm Hold-1	0-1 (OFF, ON)
	0A	0000 aaaa	Dest 1 de modulation	0-12 (OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, L1R, L2R)
	0B	0aaa aaaa	Sens 1 de modulation	1-127 (-63–+63)
	0C	0000 aaaa	Dest 2 de modulation	0-12 (OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, L1R, L2R)
	0D	0aaa aaaa	Sens 2 de modulation	1-127 (-63–+63)
	0E	0000 aaaa	Dest 3 de modulation	0-12 (OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, L1R, L2R)
	0F	0aaa aaaa	Sens 3 de modulation	1-127 (-63–+63)
	10	0000 aaaa	Dest 4 de modulation	0-12 (OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, L1R, L2R)
	11	0aaa aaaa	Sens 4 de modulation	1-127 (-63–+63)
	12	0000 aaaa	Dest. 1 de l'aftertouch	0-12 (OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, L1R, L2R)
	13	0aaa aaaa	Sens 1 de l'aftertouch	1–127 (-63–+63)
	14	0000 aaaa	Dest 2 de l'aftertouch	0-12 (OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, L1R, L2R)
	15	0aaa aaaa	Sens 2 de l'aftertouch	1-127 (-63–+63)
	16	0000 aaaa	Dest. 3 de l'aftertouch	0-12 (OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, L1R, L2R)
	17	0aaa aaaa	Sens 3 de l'aftertouch	1–127 (-63–+63)
	18	0000 aaaa	Dest. 4 de l'aftertouch	0-12 (OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, L1R, L2R)
	19	0aaa aaaa	Sens 4 de l'aftertouch	1–127 (-63–+63)
	1A	0000 aaaa	Dest. 1 de l'expression	0-12 (OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, L1R, L2R)
	1B	0aaaa aaaa	Sens 1 de l'expression	1-127 (-63–+63)
	1C	0000 aaaa	Dest. 2 de l'expression	0-12 (OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, L1R, L2R)
	1D	0aaa aaaa	Sens 2 de l'expression	1-127 (-63–+63)
	1E	0000 aaaa	Dest. 3 de l'expression	0-12 (OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, L1R, L2R)
	1F	0aaa aaaa	Sens 3 de l'expression	1-127 (-63–+63)
	20	0000 aaaa	Dest. 4 de l'expression	0-12 (OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PL1, PL2, FL1, FL2, AL1, AL2, L1R, L2R)
	21	0aaa aaaa	Sens 4 de l'expression	1-127 (-63–+63)
	22	0000 0aaa	LFO-1 (forme d'onde)	0-5 (TRI, SIN, SAW, SQR, RND1, RND2)
	23	0000 0aaa	LFO-1 (offset)	0-4 (-100, -50, 0, +50, +100)
	24	0000 000a	LFO-1 (synchro)	0-1 (OFF, ON)
	25	0aaa aaaa	LFO-1 (vitesse)	0-127
#	26	0000 aaaa 0000 bbbb	LFO-1 (retard)	0-128 (0-127, KEY-OFF)
	28	0000 000a	LFO-1 (sens de "fade")	0-1 (IN, OUT)
	29	0aaa aaaa	LFO-1 (durée de "fade")	0-127
	2A	0aaa aaaa	LFO-1 (action sur la hauteur)	4-124 (-600–+600)
	2B	0aaa aaaa	LFO-1 (action sur le TVF)	1-127 (-63–+63)
	2C	0aaa aaaa	LFO-1 (action sur le TVA)	1-127 (-63–+63)
	2D	0000 0aaa	LFO-2 (forme d'onde)	0-5 (TRI, SIN, SAW, SQR, RND1, RND2)
	2E	0000 0aaa	LFO-2 (offset)	0-4 (-100, -50, 0, +50, +100)
	2F	0000 000a	LFO-2 (synchro)	0-1 (OFF, ON)
	30	0aaa aaaa	LFO-2 (vitesse)	0-127
#	31	0000 aaaa 0000 bbbb	LFO-2 (retard)	0-128 (0–127, KEY-OFF)

	33	0000 000a	LFO-2 (sens de "fade")	0-1 (IN, OUT)
	34	0aaa aaaa	LFO-2 (durée de "fade")	0-127
	35	0aaa aaaa	LFO-2 (action sur la hauteur)	4-124 (-600–+600)
	36	0aaa aaaa	LFO-2 (action sur le TVF)	1-127 (-63–+63)
	37	0aaa aaaa	LFO-2 (action sur le TVA)	1-127 (-63–+63)
	38	0aaa aaaa	Accord grossier	16-112 (-48–+48)
	39	0aaa aaaa	Accord fin	14-114 (-50–+50)
	3A	0000 aaaa	Plage de variat aléat de haut	0-15 (0, 5, 10, 20, 30, 40, 50, 70, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 800, 1200)
	3B	0000 aaaa	Asserv de la haut au clavier	0-15 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	3C	0aaa aaaa	Sens à la dyn du niveau d'env de hauteur	1-127 (-63–+63)
	3D	0000 aaaa	Sens à la dyn de la durée d'env de hauteur	0-14 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	3E	0000 aaaa	Sens de l'env de haut à la dyn de relâch	0-14 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	3F	0000 aaaa	Asserv de la durée d'env de haut au clavier	0-14 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	40	0aaaa aaaa	Intensité de l'env de haut	52-76 (-12–+12)
	41	0aaa aaaa	P-Env (T 1)	0-127
	42	0aaa aaaa	P-Env (L 1)	1–127 (-63–+63)
	43	0aaa aaaa	P-Env (T 2)	0-127
	44	0aaa aaaa	P-Env (L 2)	1-127 (-63–+63)
	45	0aaaa aaaa	P-Env (T 3)	0-127
	46	0aaa aaaa	P-Env (L 3)	1-127 (-63–+63)
	47	0aaa aaaa	P-Env (T 4)	0-127
	48	0aaa aaaa	P-Env (L 4)	1-127 (-63–+63)
	49	0000 00aa	Mode de filtrage	0-2 (OFF, LPF, HPF)
	4A	0aaa aaaa	Fréq de coupure	0-127
	4B	0aaa aaaa	Résonance	0-127
	4C	0000 000a	Mode de résonance	0-1 (Soft, Hard)
	4D	0000 aaaa	Asserv de la fréq de coup au clav	0-15 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10 +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	4E	0000 0aaa	TVF-Courbe de dyn de l'env	0-6 (1–7)
	4F	0aaa aaaa	TVF-Sens du niveau d'env à la dyn	1-127 (-63–+63)
	50	0000 aaaa	TVF-Sens à la dyn de la durée d'env	0-14 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	51	0000 aaaa	TVF-Sens de la durée d'env à la dyn de rel	0-14 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	52	0000 aaaa	TVF-Asserv de la durée d'env au clav	0-14 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	53	0aaa aaaa	TVF-Intensité de l'enveloppe	1-127 (-63–+63)
	54	0aaa aaaa	TVF-T 1	0-127
	55	0aaa aaaa	TVF-L 1	0-127
	56	0aaa aaaa	TVF-T 2	0-127
	57	0aaa aaaa	TVF-L 2	0-127
	58	0aaa aaaa	TVF-T 3	0–127
	59	0aaa aaaa	TVF-L 3	0-127
	5A	0aaa aaaa	TVF-T 4	0-127
	5B	0aaa aaaa	TVF-L 4	0-127
	5C	0aaa aaaa	Niveau	0-127
	5D	0000 aaaa	Asserv du niveau au clavier	0-14 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
#	5E	0000 aaaa 0000 bbbb	Panoramique	0-128 (-64–+63, RND)
	60	0000 aaaa	Asserv du pan au clavier	0-14 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	61	0000 00aa	Mode de retard de Tone	0-2 (NORMAL, HOLD, PLAY-MATE)
#	62	0000 aaaa 0000 bbbb	Retard du Tone	0-128 (0–127, KEY-OFF)
	64	0000 0aaa	TVA-Courbe de dyn de l'env	0-6 (1–7)
	65	0aaa aaaa	TVA-Sens à la dyn du niveau d'env	1-127 (-63–+63)
	66	0000 aaaa	TVA-Sens à la dyn de la durée d'env	0-14 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	67	0000 aaaa	TVA-Sens de la durée d'env à la dyn de rel	0-14 (-100, -70, -50, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	68	0000 aaaa	TVA-Asserv de la durée d'env au clavier	0-14 (-100, -70, -50, -30, -20 -10, 0, +10, +20, +30, +40 +50 +70, +100)
	69	0aaa aaaa	TVA-T 1	0-127
	6A	0aaa aaaa	TVA-L 1	0-127
	6B	0aaa aaaa	TVA-T 2	0-127
	6C	0aaa aaaa	TVA-L 2	0-127
	6D	0aaa aaaa	TVA-T 3	0-127
	6E	0aaa aaaa	TVA-L 3	0-127
	6F	0aaa aaaa	TVA-T 4	0-127
	70	0aaa aaaa	Niveau direct	0-127
	71	0aaa aaaa	Niveau d'envoi à la reverb	0-127
	72	0aaa aaaa	Niveau d'envoi au chorus	0-127
Taille totale		00 00 00 73		

Si la valeur du numéro d'onde est plus grande que le nombre d'ondes contenues dans le groupe d'ondes choisi, ce message est ignoré
Si la valeur minimale de la plage de dynamique est supérieure à la valeur maximale, ce message sera ignoré

*1 – 4 Ensemble rythmique

Adresse offset	Description	
00 00 01 00 : 3C 00	Tone rythmique de la touche 36 Tone rythmique de la touche 37 : Tone rythmique de la touche 96	*1-4-1

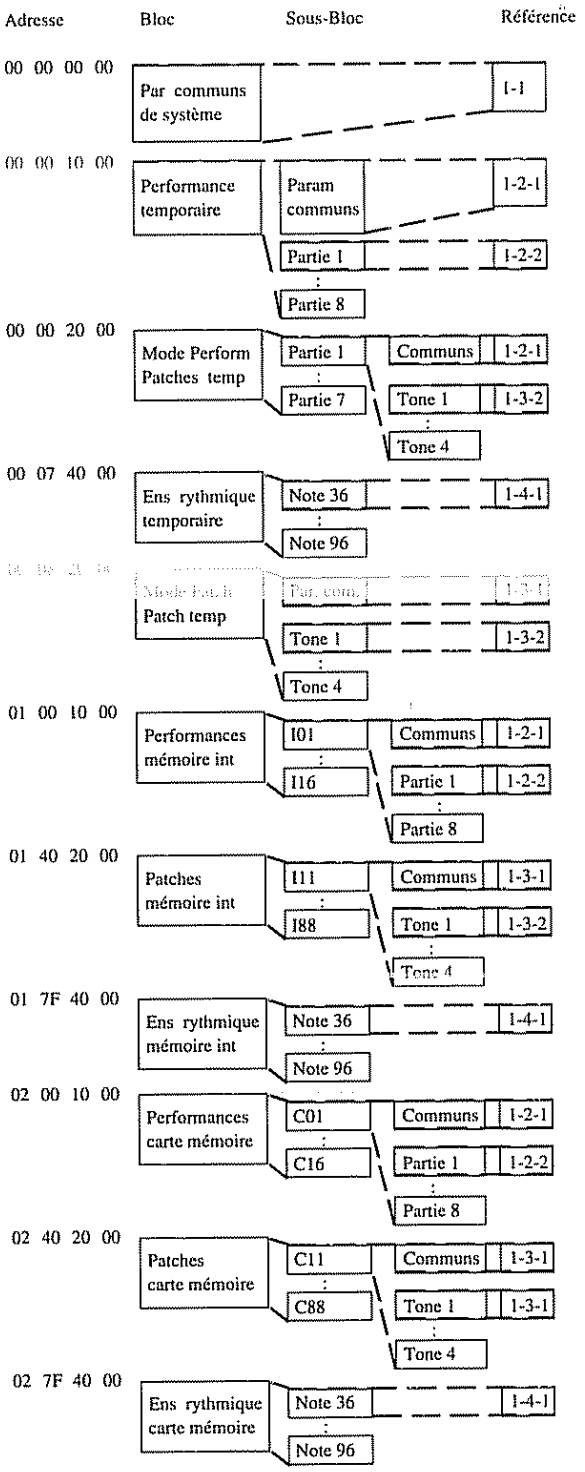
*1 – 4 – 1 Tone rythmique

Adresse offset		Description	
	00	0000 00aa	Groupe d'ondes 0-2 (INT, EXP, CARD)
#	01	0000 aaaa 0000 bbbb	Numéro d'onde 0-254 (1–255)
	03	0000 000a	Commut d'onde 0-1 (ON, OFF)
	04	0aaa aaaa	Accord grossier 0-127 (C-1–G9)
	05	000a aaaa	Groupe d'exclusion 0-31 (OFF, 1–31)
	06	0000 000a	Mode d'enveloppe 0-1 (NO-SUS, SUS)
	07	0aaa aaaa	Accord fin 14-114 (-50–+50)
	08	0000 aaaa	Variation de hauteur aléatoire 0-15 (0, 5, 10, 20, 30, 40, 50, 70, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 800, 1200)
	09	0000 aaaa	Action du pitch bend 0-12
	0A	0aaa aaaa	Sens du niveau d'env de haut à la dyn 1-127 (-63–+63)
	0B	0000 aaaa	Sens de la durée d'env de haut à la dyn 0-14 (-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	0C	0aaa aaaa	Intensité de l'env de hauteur 52-76 (-12–+12)
	0D	0aaa aaaa	(Env de haut) T 1 0-127
	0E	0aaa aaaa	(Env de haut) L 1 1–127 (-63–+63)
	0F	0aaa aaaa	(Env de haut) T 2 0-127

	10	0aaa aaaa	(Env de haut) L 2	1-127 (-63–+63)
	11	0aaa aaaa	(Env de haut) T 3	0-127
	12	0aaa aaaa	(Env de haut) L 3	1-127 (-63–+63)
	13	0aaa aaaa	(Env de haut) T 4	0-127
	14	0aaa aaaa	(Env de haut) L 4	1-127 (-63–+63)
	15	0000 00aa	Mode de filtrage	0-2 (OFF, LPF, HPF)
	16	0aaa aaaa	Fréq de coupure	0-127
	17	0aaa aaaa	Résonance	0-127
	18	0000 000a	Mode de résonance	0-1 (SOFT, HARD)
	19	0aaa aaaa	TVF-Sens à la dyn	du niveau d'env 1-127 (-63–+63)
	1A	0000 aaaa	TVF-Sens à la dyn	de la durée d'env 0-14 (-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	1B	0aaa aaaa	TVF-Intensité d'env	1-127 (-63–+63)
	1C	0aaa aaaa	TVF-T 1	0-127
	1D	0aaa aaaa	TVF-L 1	0-127
	1E	0aaa aaaa	TVF-T 2	0-127
	1F	0aaa aaaa	TVF-L 2	0-127
	20	0aaa aaaa	TVF-T 3	0-127
	21	0aaa aaaa	TVF-L 3	0-127
	22	0aaa aaaa	TVF-T 4	0-127
	23	0aaa aaaa	TVF-L 4	0-127
	24	0aaa aaaa	Niveau	0-127
#	25	0000 aaaa 0000 bbbb	Panoramique	0-128 (-64–+64, RND)
	27	0aaa aaaa	TVA-Sens à la dyn	du niveau d'env 1-127 (-63–+63)
	28	0000 aaaa	TVA-Sens à la dyn	de la durée d'env 0-14 (-100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100)
	29	0aaa aaaa	TVA-T 1	0-127
	2A	0aaa aaaa	TVA-L 1	0-127
	2B	0aaa aaaa	TVA-T 2	0-127
	2C	0aaa aaaa	TVA-L 2	0-127
	2D	0aaa aaaa	TVA-T 3	0-127
	2E	0aaa aaaa	TVA-L 3	0-127
	2F	0aaa aaaa	TVA-T 4	0-127
	30	0aaa aaaa	Niveau direct	0-127
	31	0aaa aaaa	Niveau d'envoi à la reverb	0-127
	32	0aaa aaaa	Niveau d'envoi au chorus	0-127
Taille totale		00 00 00 33		

Si la valeur du numéro d'onde demandé dépasse le nombre d'ondes contenues dans le groupe d'ondes choisi, le message est ignoré

Tableau des adresses



SYNTHETISEUR MULTI-TIMBRAL — Date : 1er septembre 1991

Modèle JV–80

Tableau d'équipement MIDI

Version : 1.00

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	1 – 16	1 – 16	
	Modifié	1 – 16 pour chaque Partie	1 – 16 pour chaque Partie	Mémorisé
Mode	Par défaut	Mode 3	Mode 3	
	Modifié	×	Mode 3, 4 (m = 1)	
	Altéré	✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻		
N° de note		0 – 127	0 – 127	
	Vraiment jouées	✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻	0 – 127	
Dynamique	Enfoncement	○	○	
	Relâchement	○	○	
Aftertouch (pression)	Polyphonique	×	×	
	Par canal	○	○	
Pitch bend		○	○	Résolution : 9 bits
Changement de commande	0 – 95	✻ 1		
	0		✻ 1	Sélection de banque
	1		✻ 1	Modulation
	5		✻ 1	Durée de portamento
	6, 38		✻ 1	Entrée de donnée
	7		✻ 1	Volume
	10		✻ 1	Panoramique
	11		✻ 1	Expression
	64		✻ 1	Hold-1 (sustain)
	65		✻ 1	Portamento
	91		✻ 1	Reverb
	93		✻ 1	Chorus
	100, 101	×	○	RPN octet faible/fort
	121	×	○	Initialisation des commandes
Changement de programme		✻ 1	✻ 1	
	N° réels	✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻ ✻	0 – 127	
Système exclusif		○	○	
Système commun	Position ds le morceau	×	×	
	Sélection du morceau	×	×	
	Accord	×	×	
Système en temps réel	Horloge	×	×	
	Commandes	×	×	
Messages auxiliaires	Local ON / OFF	×	○	
	All Notes OFF	×	○ (123 – 127)	
	Active sensing	○	○	
	Ré-initialisation	×	×	

Notes

✻ 1 Sélectionnable ○ ou ×.

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 3 : OMNI OFF, POLY
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

○ : OUI
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 ni reçues.

● Canal de base
Le canal MIDI servant à la transmission (ou à la réception) de données MIDI peut être choisi dans cette plage. Le réglage de canal MIDI est conservé même après extinction de l'appareil.

● Mode
Les claviers les plus récents utilisent le mode 3 (omni off, poly).
Réception : Les données MIDI ne sont reçues que sur les canaux spécifiés, et jouées polyphoniquement.
Transmission : Toutes les données MIDI sont transmises sur le canal MIDI spécifié.

❖ "Mode" se réfère aux messages de mode MIDI.

● N° de note
C'est la tessiture (la plage de notes) qui peut être transmise (ou reçue) par le biais de messages Note On et Note Off.
La note numéro 60 est le do median (C4 do4).

● Dynamique
C'est la plage de dynamique qui peut être transmise (ou reçue) par le biais de messages Note On et Note Off.

● Aftertouch (pression)
Polyphonique : chaque touche pressée a sa propre valeur d'aftertouch
Par canal : toutes les notes d'un même canal ont la même valeur d'aftertouch

● Pitch Bend
La plage d'action du pitch bend pour chaque Tone détermine la variation de hauteur maximale pouvant être causée par des messages de pitch bend. Avec un réglage de 0, les messages de pitch bend sont ignorés.

● Changement de commande
Cela vous donne les numéros de commandes qui peuvent être transmis (ou reçus) et ce qu'ils commandent. Pour des détails, référez-vous à l'équipement MIDI.

● Changement de programme
Les numéros de programme du tableau indiquent les données réelles (c'est-à-dire inférieures d'une unité aux numéros de Patch et de Tone).

● Système exclusif
La réception de messages exclusifs peut être mise en/hors service.

● Système commun, système en temps réel
Ces messages MIDI servent à synchroniser séquenceurs et boîtes à rythmes. Le JV–80 ne les utilise pas.

● Messages auxiliaires
Ces messages servent principalement à faire fonctionner normalement un système MIDI. La transmission d'active sensing (test de liaison) peut être mise en/hors service.

Caractéristiques principales

JV–80 : Synthétiseur multi-timbral

Touches

61 (avec dynamique et aftertouch)

Polyphonie maximale

28 voix

Mémoire

Interne :	Patches	64
	Performances	16
	Ensemble rythmique	1
Preset A :	Patches	64
	Performances	16
	Ensemble rythmique	1
Preset B :	Patches	64
	Performances	16
	Ensemble rythmique	1
Carte DATA :	Patches	64
	Performances	16
	Ensemble rythmique	1

Effets

Chorus : 3 types
Reverb : 8 types

Afficheur

2 lignes x 40 caractères (rétro-éclairé)

Prises de connexion

Prises jack de sortie (L(MONO)/R)
Prise jack pour écouteurs
Prise jack pour pédale de sustain (Hold)
Prises jack pour pédale (1/2)
Prises MIDI (IN/OUT/THRU)
Fentes pour carte (PCM/DATA)

Dimensions

990 (L) x 305 (P) x 85 (H) mm

Poids

9 kg

Consommation électrique

15 W

Accessoires fournis

Mode d'emploi
Cordon d'alimentation

Equipement optionnel

Carte mémoire (DATA) : M–256E
Ecouteurs stéréo : RH–20/80/120
Pédale-commutateur : DP–2/6
Pédale d'expression : EV–5
Câble de connexion : PJ–1M/2/3
Câble MIDI/SYNC : MSC–07/15/25/50/100
Carte d'extension
Carte PCM

❖ Les caractéristiques sont sujettes à modification sans préavis

Index des fonctions et procédures

Les différentes procédures du JV-80 et les pages auxquelles vous devez vous référer pour plus d'information sur celles-ci vous sont données dans cette section.

❖ Lorsque le nom d'un mode est indiqué entre parenthèses comme (Mode de Jeu de Patch), les explications qui suivent concernent les fonctions et procédures de ce mode.

Jeu (Play)

Dans cette section, les références de page vous sont données pour les changements des paramètres en mode de jeu de Patch et de Performance et les changements de paramètre communs de système.

SON

1. Changer le niveau du son

Changer le volume

Baisser le volume général en façade 9
Assigner une commande de volume aux pédales 1 ou 2 ou au curseur C1 et faire le réglage 73

(Mode de Jeu de Performance) Maintenir une balance appropriée entre les Parties

Pour régler le niveau d'une Partie →
Sélectionner la page de niveau de Partie en pressant [LEVEL] puis régler la valeur avec le curseur de paramètre 59

(Mode de Jeu de Patch) Maintenir une balance appropriée entre les Tones

Pour régler le niveau d'un Tone →
Sélectionner la page de niveau de TVA en pressant [LEVEL], puis régler la valeur avec le curseur de paramètre 36

2. Changer la hauteur du son

Régler l'accord global du JV-80

Pour régler l'accord global parmi les paramètres communs de système →
Presser [TUNE] et sélectionner la page TUNE & FONCTION 73

(Mode de Jeu de Performance) Régler la hauteur pour chaque partie

Pour régler l'accord grossier et l'accord fin →
Presser [COARSE TUNE] et sélectionner la page Part Coarse Tune 59
Presser [FINE TUNE] et sélectionner la page Part Fine Tune 59

(Mode de Jeu de Patch) Régler la hauteur pour chaque Tone et créer des effets de chorus et de désaccord

Pour régler l'accord grossier et l'accord fin →
Presser [COARSE TUNE] et sélectionner la page Coarse Tune 41
Presser [FINE TUNE] et sélectionner la page Fine Tune 43

Changer les hauteurs en temps réel pour plus d'expression durant l'interprétation en direct

Déplacer le levier bender 18
Assigner une commande de pitch bend aux pédales 1 ou 2 ou au curseur C1 et les déplacer 73

3. Changer la position stéréo de l'image sonore

(Mode de Jeu de Performance) Régler la position stéréo de chaque Partie pour produire une sensation de plus grand mouvement et d'espace plus important dans le son

Pour régler le réglage de panoramique d'une Partie →
Presser [PAN] et sélectionner la page Part Pan, puis faire le réglage avec le curseur de paramètre 59

(Mode de Jeu de Patch) Régler le panoramique pour chaque Tone afin de donner une sensation d'amplitude du son constituant le Patch, ou accomplissez un déplacement sur le côté de la position stéréo

Pour régler le réglage de panoramique → Presser [PAN] et sélectionner la page Pan 59

4. Changer les programmes de son

● (Mode de Jeu de Patch) Changer la brillance ou les caractéristiques tonales du programme de son

Pour régler la fréquence de coupure ou la résonance →

Presser [CUTOFF] et sélectionner la page Cutoff puis régler la valeur avec le curseur de paramètre 44

Presser [RESONANCE] et sélectionner la page Resonance puis régler la valeur avec le curseur de paramètre 46

● (Mode de Jeu de Patch) Changer les portions d'attaque et de chute du son

Pour régler les paramètres relatifs à l'enveloppe →

Presser [ATTACK] ou [RELEASE] et sélectionner les pages relatives à l'enveloppe de TVF et à l'enveloppe de TVA 47

● Changer le programme de son à l'aide d'une commande

Assigner modulation. aftertouch ou expression aux pédales 1 ou 2 ou au curseur C1 puis faites les réglages 73

❖ La façon dont les messages de modulation, aftertouch et expression sont utilisés peut être programmée pour chaque Tone (page 93)

5. Changer de Performance ou de Patch

● Changer entre Performance ou Patch

Pressez [USER/PRESET], [INT/CAR A/B], [BANK], [NUMBER] 33, 56

Assignez PROG-UP, PROG-DOWN aux pédales 1 ou 2 ou au curseur C1 puis faites les réglages 73

● (Mode de Jeu de Performance) Changer le patch assigné à une Partie

Presser un des boutons [LEVEL], [PAN], [COARSE TUNE] ou [FINE TUNE] et

sélectionner la page Patch Number (numéro de patch) à l'aide de [▲] puis sélectionner le Patch 59

6. Utilisation des effets (chorus/reverb)

● Créer une dynamique du son en réglant l'effet on/off

Presser [CHORUS] et régler le chorus on/off 19

Presser [REVERB] et régler la reverb on/off 19

● Changer la façon dont chorus et reverb s'appliquent

Pour régler le niveau de chorus/reverb →

(Mode de Jeu de Patch) Presser [EFFECT] et sélectionner la page PATCH EFFECTS 69

(Mode de Jeu de Performance) Presser [EFFECT] et sélectionner la page PERFORM EFFECTS 69

● (Mode de Jeu de Patch) Régler l'intensité de chorus/reverb pour chaque Tone

Pour régler le niveau d'envoi aux effets chorus/reverb →

Presser [PAN] et sélectionner la page Chorus Send ou Reverb Send à l'aide de [▲] 39

● (Mode de Jeu de Patch) Retarder la production de chaque Tone et obtenir différents effets de retard

Pour régler le retard et le mode de ce dernier pour le Tone →

Presser [LEVEL] et sélectionner la page Tone Delay Time. Tone Delay Mode en utilisant [▼] 37, 38

CLAVIER

1. Mettre en/hors service la source sonore interne

● Lorsque vous connectez le JV-80 à un séquenceur ou à un autre appareil, essayez d'éviter les boucles MIDI (la situation dans laquelle les signaux MIDI transmis par un appareil sont reçus à nouveau en retour des autres appareils par l'appareil émetteur, ce qui fait jouer le son deux fois)

● Faire transmettre les données du clavier par le MIDI sans que cela ne fasse jouer la source sonore interne

Pour régler sur off le commutateur local → Presser [MIDI] PERF MIDI (Mode de Jeu de Performance).

et sélectionner la page PATCH MIDI (Mode de Jeu de Patch) 75

(Mode de Jeu de Performance) Pour régler on/off le commutateur local d'une Partie →

Presser [INT TRANS] et presser [PART SWITCH] 66

❽ Faire jouer différentes Parties en fonction de la tessiture de clavier employée

(Mode de Jeu de Performance) Pour changer la tessiture →

Presser [INT TRANS], et sélectionner les pages Int Range Lower et Int Range Upper en utilisant [▼] 67

❾ (Mode de Jeu de Patch) Mettre en/hors service le son de chaque Tone

Régler [TONE SWITCH] on/off 35

2. Transposer

❽ Cette fonction rend possible la reproduction de morceau dans différentes tonalités sans avoir à changer votre doigté

❾ Elle rend également possible l'accès à des tessitures dépassant l'étendue du clavier

❿ Changer l'accord de chaque Partie d'une Performance

Pour changer le réglage de transposition dans les paramètres communs de système →

Presser [TUNE] et sélectionner la page TUNE & FONCTION 73

Régler on/off le réglage de transposition dans les paramètres communs de système à l'aide de [TRANSPOSE] 19

(Mode de Jeu de Performance) Pour régler le réglage de transposition interne

Presser [INT TRANS] et sélectionner la page Int Transpose 66

3. Régler la façon dont le son répond aux changements de dynamique

(Mode de Jeu de Performance)

❽ Faire jouer différentes parties en fonction de la dynamique

❾ Régler la façon dont le son de chaque partie change par rapport à la dynamique

Pour régler les paramètres de zone interne concernant la dynamique →

Presser [INT TRANS], et sélectionner la page à éditer à l'aide de [▲].

Pour régler le degré d'application de la force à la dynamique → page Int Velo Sens 66

Pour changer la courbe de réponse gérant la correspondance force/dynamique → page Int V-Crv 66

Pour régler la valeur maximum de dynamique après traitement → page Int Max Velocity 67

(Mode de Jeu de Patch)

❾ Régler l'influence de la dynamique sur les changements de son au cours du temps

Pour régler les paramètres du Tone relatifs à la dynamique →

Presser [LEVEL] et sélectionner la page relative à la dynamique à l'aide de [▲]

Pour régler la force et la faiblesse relatives du niveau appliqué → page TVA velo Sens 36

Pour changer la courbe de réponse de la dynamique → Page TVA V-Crv 36

❿ Faire changer brillance et caractéristique tonale du son en fonction de la dynamique

Pour régler la sensibilité à la dynamique de niveau de l'enveloppe de TVF →

Presser [CUTOFF] et sélectionner la page TVF-Env Velo-Sense avec [▲] 44

4. Changer la réponse du son en fonction de la tessiture

(Mode de Jeu de Patch)

❽ Faire les changements de volume de son

Pour régler la valeur d'asservissement au clavier du TVA →

Presser [LEVEL] et sélectionner la page TVA Key Follow à l'aide de [▼] 37

Pour régler la valeur d'asservissement au clavier de l'enveloppe de TVA →

Presser soit [ATTACK] soit [RELEASE] et sélectionner la page TVA-Env Key Follow à l'aide de [▼] 50

❾ Faire les changements de position stéréo

Pour régler l'asservissement au clavier du panoramique →

Presser [PAN] et sélectionner la page Pan Key Follow avec [▼] 40

❿ Faire les changements de hauteur

Pour régler l'asservissement au clavier de la hauteur →

Presser [COARSE TUNE] et sélectionner la page Pitch Key Follow avec [▼] 42

● Faire les changements de fréquence de coupure

Pour régler l'asservissement au clavier du TVF →
Presser [CUTOFF] et sélectionner la page Cutoff Key Follow avec [▲] 45
Pour régler l'asservissement au clavier de l'enveloppe de TVF →
Presser soit [ATTACK] soit [RELEASE] et sélectionner la page TVF-Env Key Follow avec [▲] 48

MIDI

1. Changer les canaux MIDI de réception et transmission

● Changer le canal de transmission

(Mode de Jeu de Performance) Presser soit [TX VOLUME] soit [TX PAN].
et sélectionner la page Transmit Channel à l'aide de [▼] 63
(Mode de Jeu de Patch) Presser [MIDI] et sélectionner la page PATCH MIDI 75

● Réglage du canal de commande (Control Channel)

(Mode de Jeu de Performance) Presser [MIDI] et sélectionner la page PERFORM MIDI 75

● Changer le canal de réception

(Mode de Jeu de Performance) Presser un des boutons [LEVEL], [PAN], [COARSE TUNE] ou [FINE TUNE] et
sélectionner la page Receive Channel avec [▼] 60
(Mode de Jeu de Patch) Presser [MIDI] et sélectionner la page PATCH MIDI 75

2. Réglage on/off de la transmission et de la réception MIDI

● Régler on/off de la transmission MIDI

(Mode de Jeu de Performance) Pour régler on/off la transmission MIDI d'une Partie →
Presser un des boutons [TX VOLUME], [TX PAN] ou [TX TRANS] et presser [PART SWITCH] 62, 63
(Mode de Jeu de Patch) Presser [MIDI] et sélectionner la page PATCH MIDI avec [▼] et
régler la valeur du canal de transmission (TX-Ch) 75

● (Mode de Jeu de Performance) Régler on/off à réception MIDI

Presser un des boutons [LEVEL], [PAN], [COARSE TUNE] ou [FINE TUNE] et presser [PART SWITCH] 59

● Régler on/off la transmission/réception de chaque type de données MIDI

Presser [MIDI] et sélectionner les pages TRANSMIT MIDI et RECEIVE MIDI avec [▼] 76

3. Régler une plage spécifique pour la transmission des données de note

● (Mode de Jeu de Performance) Régler la tessiture

Presser [TX TRANS] et sélectionner les pages TX Range Lower et TX Range Upper avec [▼] 65

4. Transmettre d'autres types de données MIDI

(Mode de Jeu de Performance)

● Changer le programme de son d'un instrument MIDI externe

Pour transmettre des messages de changement de programme →
Presser soit [TX VOLUME] soit [TX PAN] et sélectionner la page Transmit Program Change avec [▲] 62
Presser PROGRAM CHANGE et sélectionner la page Transmit Program Change 70

● Régler le volume ou la position stéréo des sons d'un instrument MIDI externe

Pour transmettre des données de volume ou de panoramique à partir de la zone de transmission →
Presser [TX VOLUME] et sélectionner la page Transmit Volume 62
Presser [TX PAN] et sélectionner la page Transmit Pan 62

● Changer la réponse à la dynamique d'un instrument MIDI externe

Pour régler les paramètres de transmission de dynamique dans la zone de transmission →
Presser [TX TRANS] et sélectionner la page avec [▲]
Pour régler le degré d'application de la force de jeu → page TX Velo Sense 63
Pour régler la courbe de réponse de la dynamique à la force de jeu → TX V-Crv 64
Pour régler la dynamique maximale transmise → TX Max Velocity 64

● **Faire sonner le JV-80 et différents instruments MIDI externes à différentes hauteurs**
Pour régler la transposition du numéro de note transmis par la zone de transmission →
Presser [TX TRANS] et sélectionner la page TX Transpose 63

5. Transmettre et recevoir des données de programme sonore

● **Echanger des données de programme sonore, telles que des données de Patch, de Performance et d'ensemble rythmique avec un appareil externe**
Pour exécuter la fonction bulk dump →
Presser [WRITE] et sélectionner Bulk 164

■ Edition

Dans cette section, les pages de référence données correspondent aux méthodes de changement des paramètres dans les modes de jeu de Patch et de Performance ainsi qu'aux changements des paramètres communs de système.

SON

1. Régler la hauteur du son

(Mode d'édition de Performance)

● **Changer la hauteur de chaque Partie**

● **Régler la hauteur relative de chaque Partie**
Pour régler l'accord grossier et l'accord fin de la Partie →
Presser [PART] et sélectionner les pages Coarse Tune et Fine Tune 137

(Mode d'édition de Patch)

● **Changer la hauteur de chaque Tone**
Pour régler l'accord grossier et l'accord fin →
Presser [PITCH] et sélectionner la page PITCH 102

2. Régler la modulation (mode d'édition de Patch)

(Mode d'édition de Patch)

● **Ajouter de la modulation et une vibration au son**
Pour régler les LFO 1 et 2 → Presser [WAVE/LFO] et sélectionner les pages LFO1 et LFO2 98

● **Ajouter une modulation 1/f au son**
Pour régler la fonction analog feel → Presser [EFFECT] et sélectionner la page ANALOG FEEL 89

● **Changer la hauteur pour chaque touche jouée**
Pour régler la variation aléatoire de hauteur → Presser [PITCH] et sélectionner la page PITCH 102

3. Régler la position stéréo du son

● **(Mode d'édition de Performance) Changer la position stéréo pour chaque Partie**
Pour régler le panoramique de la Partie → Presser [PART] et sélectionner la page Pan 136

(Mode d'édition de Patch)

● **Changer la position stéréo pour chaque Tone**
Pour régler la valeur offset de panoramique du TVA → Presser [TVA] et sélectionner la page TVA 111

● **Changer la position stéréo de la totalité du Patch sans changer la position stéréo relative des Tones qui le composent**
Pour régler le panoramique du Patch → Presser [COMMON] et sélectionner la page PATCH COMMON 84

4. Régler le changement du son dans le temps ... enveloppe

● Changer le début, la chute et le relâchement du son en changeant la hauteur, le timbre et le niveau au cours du temps

Pour régler l'enveloppe de hauteur, de TVF et de TVA →
Pressez [PITCH] et sélectionner la page P-ENV ... 103
Régler la plage de changement des paramètres d'enveloppe de la page PITCH ... 102
Presser [TVF] et sélectionner la page TVF-ENV ... 108
Régler la plage de changement des paramètres d'enveloppe de TVF de la page TVF ... 107
Presser [TVA] et sélectionner la page TVA-ENV ... 113

CLAVIER

1. Régler la façon dont le son change en fonction de la force de jeu ... dynamique

(Mode d'édition de Performance)

● Régler la façon dont le son de chaque partie change en fonction de la dynamique de jeu

Pour régler les paramètres de zone interne → Presser [INT ZONE] et sélectionner la page appropriée
Pour régler la valeur maximale après traitement de la dynamique → page Max Velocity ... 132
Pour régler le degré d'application de la force à la dynamique → page Velocity Sense ... 132
Pour change la courbe de réponse de la dynamique à la force → page Velocity Curve ... 132

(Mode d'édition de Patch)

● Faire sonner différentes parties en fonction de la force de jeu

Pour régler la plage de dynamique › Presser ❑ et sélectionner la page Velocity Range ... 84

● Régler comment hauteur, timbre et niveau du son changent en fonction de la force de jeu

Pour régler le degré de changement →
Changer la sensibilité du niveau d'enveloppe à la dynamique ou la sensibilité du niveau
Hauteur = Presser [PITCH] et sélectionner la page PITCH ... 103
Timbre = Presser [TVF] et sélectionner la page TVF-ENV ... 108
Niveau = Presser [TVA] et sélectionner la page TVA ... 111

Pour régler la courbe de réponse au changement → Changer le type de courbe de dynamique
Timbre = Presser [TVF] et sélectionner la page TVF-ENV ... 108
Niveau = Presser [TVA] et sélectionner la page TVA ... 111

Pour régler le début de l'enveloppe et la durée du relâchement →
Changer la sensibilité de la durée d'attaque/relâchement à la dynamique
Hauteur = Presser [PITCH] et sélectionner la page P-ENV ... 103
Timbre = Presser [TVF] et sélectionner la page TVF-ENV ... 108
Niveau = Pressez [TVA] et sélectionner la page TVA-ENV ... 113

2. Régler comment les changements du son dépendent de la hauteur de la note jouée ... asservissement au clavier (key follow)

(Mode d'édition de Patch)

● Régler comment hauteur, timbre et niveau changent

→ Changer la valeur d'asservissement au clavier (key follow)
Hauteur = Presser [PITCH] et sélectionner la page PITCH ... 102
Timbre = Presser [TVF] et sélectionner la page TVF ... 107
Niveau = Presser [TVA] et sélectionner la page TVA ... 111

● Régler comment les portions d'attaque et de relâchement du son changent

→ Changer la valeur d'asservissement au clavier de la durée d'enveloppe
Hauteur = Presser [PITCH] et sélectionner la page P-ENV ... 104
Timbre = programme de pon = Presser [TVF] et sélectionner la page TVF-ENV ... 109
Niveau = Presser [TVA] et sélectionner la page TVA-ENV ... 113

3. Régler les modes sonores de base

● (Mode d'édition de Performance) Régler la tessiture dans laquelle le Patch peut être joué

Pour régler la tessiture de la zone interne →
Presser [ZONE] et sélectionner les pages Key Range Lower (limite inf.) et Key Range Upper (limite sup.) 131

(Mode d'édition de Patch)

● Régler l'instrument pour un jeu monophonique (pour que le nombre de notes d'un Patch pouvant être jouées soit égal à 1)

Pour régler l'assignation sur le mode solo →
Presser [CONTROL] et sélectionner la page KEY ASGN & BEND RANGE 91

● Régler l'instrument pour une technique de jeu legato (pour que seule la hauteur change entre une note et la suivante; l'enveloppe et la phase du LFO resteront inchangées)

Pour permettre la fonction legato → Presser [CONTROL] et sélectionner la page KEY ASGN & BEND RANGE 91

● Appliquer du portamento à la sonorité du Patch

Régler le paramètre portamento →
Presser [EFFECT] et sélectionner la page PORTAMENTO 92

EFFET

1. Mise en/hors service des effets

(Mode d'édition de Performance)

● Mettre en/hors service le chorus pour chaque partie

Presser [PART] et sélectionner la page Chorus Switch 137
Presser [EFFECT] et sélectionner la page PERFORM CHORUS puis presser [PART SWITCH] 122

● Mettre en/hors service la reverb pour chaque partie

Presser [PART] et sélectionner la page Reverb Switch 138
Presser [EFFECT] et sélectionner la page PERFORM REVERB puis presser [PART SWITCH] 123

2. Régler comment l'effet s'applique

● Régler la vitesse et l'intensité du son avec chorus

Pour régler la vitesse et l'intensité du chorus →
(Mode d'édition de Performance) Presser [EFFECT] et sélectionner la page PERFORM CHORUS 122
(Mode d'édition de Patch) Presser [EFFECT] et sélectionner la page PATCH CHORUS 87

● Régler le niveau et la durée du son réverbéré

Pour régler le niveau et la durée de la reverb →
(Mode d'édition de Performance) Presser [EFFECT] et sélectionner la page PERFORM REVERB 123
(Mode d'édition de Patch) Presser [EFFECT] et sélectionner la page PATCH REVERB 88

(Mode d'édition de Patch)

● Programmer un retard (delay) entre l'instant où la touche est pressée et l'instant où le Tone commence réellement sa reproduction

● Créer un effet dans lequel une sonorité retardée est entendue mais avec une autre hauteur ou un autre son

● Régler un effet de retard pour le Patch lui-même indépendant du retard de la reverb

Pour régler ce retard de Tone → Presser [TVA] et sélectionner la page DELAY 112

● Changer l'intensité de l'effet pour chaque Tone

Pour régler le niveau d'envoi à chaque effet →
Presser [EFFECT] et sélectionner la page FX SEND 87

● Ajouter une modulation 1/f au niveau et à la hauteur

Pour régler la fonction analog feel →
Presser [EFFECT] et sélectionner la page ANALOG FEEL 89

COMMANDE

1. Réglage des commandes internes

● (Mode d'édition de Patch) Commande par levier bender/modulation

Pour régler la plage d'action du bender →
Presser [CONTROL] et sélectionner la page KEY ASGN & BEND RANGE 91
Pour régler la destination (le paramètre qui sera affecté) et l'intensité d'action (la variation obtenue par la commande) de la modulation →
Presser [CONTROL] et sélectionner la page Modulation 93

● (Mode d'édition de Patch)

Commander un paramètre de patch par l'aftertouch.
Pour régler la destination (le paramètre devant être affecté) et l'intensité d'action de l'aftertouch →
Presser [CONTROL] et sélectionner la page Aftertouch 93

● Commande par le curseur C1

Pour régler la source sonore qui doit être pilotée (source sonore externe/appareil MIDI externe) et le paramètre qui doit être commandé →
Presser [CONTROL] et sélectionner la page C1 ASSIGN 73

2. Régler la pédale (optionnelle)

● Commander à l'aide d'une pédale commutateur ou d'une pédale d'expression

Pour fixer la source sonore devant être commandée (source sonore interne/appareil MIDI externe) et le paramètre devant être contrôlé →
Presser [CONTROL] et sélectionner les page PEDAL1 ASSIGN ou PEDAL2 ASSIGN 73

MIDI

1. Régler le canal de transmission et la transmission des données MIDI

● Régler le canal de transmission depuis le mode de jeu de Patch

Presser [MIDI] et sélectionner la page PATCH MIDI 75

(Mode d'édition de Performance)

● Régler le canal de transmission pour chaque Partie

Pour régler le canal de transmission de la zone de transmission →
Presser [TX ZONE] et sélectionner la page Transmit Channel 128

● Limiter la transmission des données MIDI à une tessiture particulière

Pour régler la tessiture de la zone de transmission →
Presser [TX ZONE] et sélectionner les pages Key Range Lower (limite inf.) et Key Range Upper (limite sup.) 126

● Faire les réglages pour que les données MIDI transmises changent quand la Performance change

Pour régler les paramètre de changement de programme, de volume et de panoramique transmis →
Changement de Programme = Presser [TX ZONE] et sélectionner la page Transmit Program Change 128
Volume = Presser [TX ZONE] et sélectionner la page Transmit Volume 128
Pan = Presser [TX ZONE] et sélectionner la page Transmit Pan 129

2. Régler le canal de réception et la réception des données MIDI

● Régler le canal de réception depuis le mode de jeu de Patch

Presser [MIDI] et sélectionner la page PATCH MIDI 75

● Régler le canal de réception de chaque partie en mode de jeu de Performance

Pour régler le canal de réception de la partie →
Presser [PART] et sélectionner la page Received Channel 137

3. Editer un Tone rythmique

Presser [RHYTHM] et sélectionner le mode d'édition rythmique 139

■ Autres réglages

Dans cette section, les références de page sont données pour le changement des paramètres dans les modes correspondants.

● Changer le contraste de l'afficheur LCD

Pour changer le contraste de l'afficheur →

Presser [TUNE] en mode de jeu de Patch/Performance et sélectionner la page TUNE & FUNCTION 14

● Régler l'accord général du JV-80

Pour changer le réglage d'accord général →

Presser [TUNE] en mode de jeu de Patch/Performance et sélectionner la page TUNE & FUNCTION 73

● Faire émettre des données MIDI quand on joue sur le clavier sans faire jouer le JV-80

Pour régler on/off le commutateur local →

Presser [MIDI] en mode de jeu de Patch/Performance et sélectionner la page PERFORM MIDI ou PATCH MIDI 75

● Mettre en/hors service chorus ou reverb

Presser [CHORUS] ou [REVERB] 19

● Sortir de conditions anormales (comme lorsque l'instrument MIDI connecté semble coincé et ne cesse de produire une note ou lorsque le bender s'applique de façon constante)

Pour exécuter la fonction panique →

Presser simultanément les boutons [CUTOFF] et [RELEASE] 71

■ Organisation des données

Dans cette section, les références de page sont données pour obtenir des explications sur les fonctions concernant l'organisation des données, telles que le stockage de données d'un programme de son en mémoire ou la copie de données.

● Ecrire les données de programme de son en mémoire

Presser [WRITE] et sélectionner le paramètre Write 155

● Copier les données

Presser [WRITE] et sélectionner le paramètre Copy 157

● Initialiser les données

Presser [WRITE] et sélectionner le paramètre Initialize 160

● Transférer les données entre carte DATA et carte PCM optionnelles

Presser [WRITE] et sélectionner le paramètre Card 161

● Transmettre et recevoir des données par le MIDI

Presser [WRITE] et sélectionner le paramètre Bulk 164

● Régler on/off la fonction de protection de la mémoire

Presser [WRITE] et sélectionner le paramètre Protect 166

Changer de position de commutateur de protection de la carte DATA 155

Index

[A]

Accord 73
Accord fin 102, 145
Accord général 73
Accord grossier 102, 145
Aft 76
Aftertouch 18, 74, 90
Aftertouch (commande) 93
Aftertouch (seuil) 75
Aire temporaire 28, 30, 51
Analog feel 86, 89
Analog feel (intensité) 89
Asservissement au clavier 37, 40, 42, 45
Asservissement de la durée au clavier 48, 50, 104, 113
Assign 91
Assignation 73
\ssignation (mode d') 91
Auto-démonstration 15

[B]

Banque (sélection de) 76
Bender (plage d'action du) 91
Bender/modulation (levier) 9, 18, 25
Bnk 76
Bouton dédié 9, 34, 57
Bulk dump 164

[C]

C.C (CC) 73, 76
Canal de commande 75
Canal de réception 60, 137
Canal de transmission 63, 75, 128
Caps 83, 120
Carte d'extension 8, 97, 144
Carte DATA 27, 33, 56, 155
Carte PCM 97, 144
Changement de commande 73, 76, 199, 207
Changement de commande (numéro de) 73
Changement de programme 62, 70, 76, 128
Changement de programme
(commutateur de réception) 61, 138
Chorus 19, 85, 87, 122, 137, 141
Chorus (bouton) 19
Chorus (commutateur) 60, 137
Chorus (intensité) 69, 87, 122, 142
Chorus (niveau) 87, 122, 141
Chorus (niveau d'envoi) 39, 85, 87
Chorus (réinjection) 85, 87, 122, 142
Chorus (type) 87, 122, 141
Chorus (vitesse) 69, 87, 122, 142
Coarse tune 31, 41, 59, 101, 104
Commandes 153
Common 83, 120
Comparaison 156
Contraste 14, 73
Copie (procédure) 157
Crs 102, 145
Ctrl-Ch 76
Curseur 35, 58, 81, 118, 120, 140
Curseur de paramètre 9, 25, 34, 57, 80, 140
Cut 106, 147
Cutoff key follow 45, 105, 106

[D]

DEC 35, 58, 81, 116, 140
Delay 37, 85, 88, 112, 123, 142
Delay (réinjection) 88, 142, 123
Delay (temps) 88, 113
Destination 93
Dynamique 18
Dynamique (commutateur de la plage de) 84
Dynamique (courbe interne de) 66, 132
Dynamique (limite inférieure de la plage de) 84
Dynamique (limite supérieure de la plage de) 84
Dynamique (sensibilité à la) 36, 108, 111, 113
Dynamique (sensibilité de la durée à la) 148, 150
Dynamique
(sensibilité de la durée d'attaque à la) 103, 108, 113
Dynamique
(sensibilité de la durée de relâchement à la) 103, 108, 113
Dynamique (sensibilité interne à la) 66, 132

[E]

Ecriture (mode d') 154
Edition (mode d') 78, 117, 139
Edit 80, 117
Effect 85, 122, 141
Effets 69, 85, 141
Ensemble rythmique 24, 139, 183
Ensemble rythmique (mode d'édition) 139
Env 102, 107, 146, 148
Enveloppe (asservissement de la durée au clavier) 104
Enveloppe (générateur d') 23, 79
Enveloppe (intensité) 41, 44, 102, 107, 145, 148
Enveloppe (mode d') 143
Enveloppe de hauteur 101, 103, 146
Enveloppe de hauteur (intensité d') 41, 102, 145
Exit 15, 154
Expression (commande d') 93
Expression (pédale d') 12, 73, 74

[F]

F-Back 89, 123, 142
F-KF 107
Fade (durée) 96, 99
Fade (mode) 96, 99
Fbk 87, 122, 142
Filtre (type de) 45, 105, 106
Filtre passe-bas 45, 105, 106, 147
Filtre passe-haut 45, 105, 106, 147
Fin 102, 145
Fine tune 43, 59
Formater 162
Fréquence de coupure 31, 44, 105, 106, 147
FXM 95, 97

[G]

Groupe d'exclusion 144

[H]

Hauteur (variation aléatoire de) 43, 102
Hold 12, 61, 74, 93
Hold1 (commutateur de commande) 93
Hold1 (commutateur de réception) 61, 138
HPF 45, 106, 147

[I]

Initialisation de données 160, 175
Initialize 160, 175
Int. Max Velocity 67, 132
Int/card 33, 56
Int Range Lower 67, 131
Int. Range Upper 67, 131

[L]

L-KF 111
LCD contrast 14, 73
Legato 90, 91
Level 36, 59, 84, 110, 111, 136
Lev 111
LFO 23, 37, 41, 45, 95, 98, 144
LFO (durée de progression) 99
LFO (forme d'onde) 98
LFO (intensité) 37, 41, 45, 100
LFO (offset) 99
LFO (retard du) 99
LFO (synchro) 98
LFO (vitesse) 98
Local (commutateur) 66, 75, 131, 133
LPF 45, 106, 147

[M]

Mémoire 28, 33, 56
Mémoire interne 27, 33, 56
Mémoire utilisateur 28, 33, 56
Messages exclusifs 197
Messages exclusifs (commutateur de réception de) 76
MIDI 26, 75, 76, 126, 128, 137, 164
MIDI (canal) 60, 63, 75, 128, 137
MIDI (changement de commande) 73, 76, 199, 207
MIDI (commutateur de réception) 59, 138
MIDI (commutateur de transmission) 62, 63, 126, 129
MIDI (tableau d'équipement) 207
MIDI (volume) 55, 62, 76
Mode de clavier 121
Mode de jeu 30, 51
Mode polyphonique 91
Modulation 97
Modulation de fréquence en croix 95, 97

[N]

Niveau (asservissement au clavier du) 37, 111
Niveau d'envoi 39, 86, 87
Niveau direct 39, 86, 87
Note coincée 71
Numéro d'unité 76, 159

[O]

Onde (forme d') 97, 144
Onde (générateur d') 23, 79
Onde (groupe d') 97, 144
Onde (numéro d') 97, 144

[P]

P-KF 102, 112
P.C 76
Pan 39, 59, 84, 110, 112, 136, 150
Panique 71
Panoramique (asservissement au clavier du) 40, 110, 111
Pan (décalage) 110, 111
Paramètres communs de système 72
Partie 24, 51, 52, 116, 134
Partie (accord) 59, 137
Partie (niveau) 59, 136
Patch 23, 30, 78
Patch (canal de réception) 75
Patch (canal de transmission) 75
Patch (édition) 80
Patch (mode d'édition) 78
Patch (mode de jeu de) 30
Patch (niveau) 84

Patch (nom) ... 35, 83
Patch (numéro) ... 35
Patch (panoramique) ... 84
Patch (paramètre) ... 23, 30, 78
Patch (sélection de) ... 60, 136
Pédale (prise pour) ... 12
Pédale1/2 ... 12, 25, 73, 74, 93
Pédale ... 12, 26, 73, 74, 93
Performance ... 24, 51, 115
Performance (édition) ... 115
Performance (mode d'édition) ... 115
Performance (mode de jeu) ... 51
Performance (nom) ... 57, 120
Performance (numéro) ... 57
Performance (paramètre de) ... 24, 51, 115
Pitch bend ... 18, 76, 90, 91
Pitch key follow ... 42, 102
Poly ... 91
Portamento ... 90, 92
Portamento (commutateur) ... 92
Portamento (durée de) ... 92
Portamento (mode) ... 92
Portamento (vitesse de) ... 92
Power up ... 73
Protection ... 155, 166

[R]

Réception (commutateur de) ... 61, 138
Réception MIDI ... 76
Réglages d'usine ... 27, 33, 56, 175
Réinjection ... 85, 87, 89, 122, 123, 142
Répétition automatique ... 35, 58, 68, 81, 118, 140
Res ... 106, 147
Réserve de voix ... 60, 134, 137
Résonance ... 46, 106, 147
Résonance (mode de) ... 46, 107, 147
Reverb ... 39, 88, 123, 142
Reverb (bouton) ... 19
Reverb (commutateur) ... 61, 138
Reverb (durée) ... 69, 88, 123, 142
Reverb (niveau) ... 69, 88, 123, 142
Reverb (niveau d'envoi) ... 39, 85, 87, 141
Reverb (type) ... 88, 123
Rnd ... 102, 145
Rx ... 59, 60, 75

[S]

Séquenceur ... 53, 55, 194
Solo ... 91
Sortie (commutateur de) ... 88, 122, 142
Sortie (mode de) ... 74
Sortie (prise de) ... 9, 12

[T]

T-KF ... 107
Tessiture ... 65, 67, 126, 131
Tessiture (limite inf.) ... 65, 67, 126, 131
Tessiture (limite sup.) ... 65, 67, 126, 131
Tessiture transmise (limite inf.) ... 65, 126
Tessiture transmise (limite sup.) ... 65, 126
Time-KF ... 104
Tone ... 23, 30, 78
Tone (bouton de sélection) ... 81, 110
Tone (durée du retard) ... 37, 113
Tone (mode de retard) ... 38, 112
Tone (niveau du) ... 36, 110, 111
Tone (retard de) ... 37, 112
Tone rythmique ... 139
Tone switch ... 35, 97, 144
Touche (numéro de) ... 139
Transmission (courbe de dynamique) ... 64, 127
Transmission (sensibilité à la dynamique) ... 63, 127
Transmission MIDI ... 76
Transmit channel ... 63, 75, 128
Transmit pan ... 62, 129
Transmit program change ... 62, 63, 123, 128
Transmit volume ... 62, 128
Transpose ... 63, 126
Transpose (bouton) ... 19
Transposition ... 63, 66, 73, 126, 131
Transposition interne ... 65, 131
Tresh ... 75
Tune ... 41, 43, 59, 73, 137
TVA (asservissement du niveau au clavier) ... 37, 110, 111
TVA (enveloppe) ... 49
TVA ... 23, 36, 79, 110, 150
TVA (enveloppe – asservissement de la durée au clavier) ... 50, 113
TVA (niveau) ... 36
TVA (sensibilité de la durée d'attaque à la dynamique) ... 113
TVA (sensibilité de la durée de relâchement à la dynamique) ... 113
TVA (sensibilité du niveau à la dynamique) ... 44, 111
TVA (type de courbe de dynamique) ... 36, 111
TVF ... 23, 32, 44, 79, 105, 147
TVF (asservissement au clavier de la fréquence de coupure) ... 45, 105, 106
TVF (enveloppe) ... 47, 48
TVF (enveloppe – asservissement de la durée au clavier) ... 48, 109
TVF (fréquence de coupure) ... 44, 105, 106
TVF (intensité d'enveloppe) ... 44, 107
TVF (résonance) ... 46

TVF (sensibilité de la durée d'attaque à la dynamique) 105, 108
TVF (sensibilité de la durée
de relâchement à la dynamique) 105, 108
TVF (sensibilité du niveau d'enveloppe
à la dynamique) 44, 108, 148
TVF (type de courbe de dynamique) 108
Tx 62, 126
Tx Max Velocity 64, 127

[V]

V-Crv 36, 64
V-T1 108
V-T4 108
V-Time 150
V-Tm 145, 148
Vel 103, 108, 111, 145, 148
Velo-Sw 84
Velo-T1 ..... 103, 113
Volume 9, 13, 62, 128
Volume (commutateur de commande) 93
Volume (commutateur de réception) 61, 138

[Z]

Zone de transmission 24, 51, 62, 116, 125
Zone interne 24, 54, 67, 130, 131