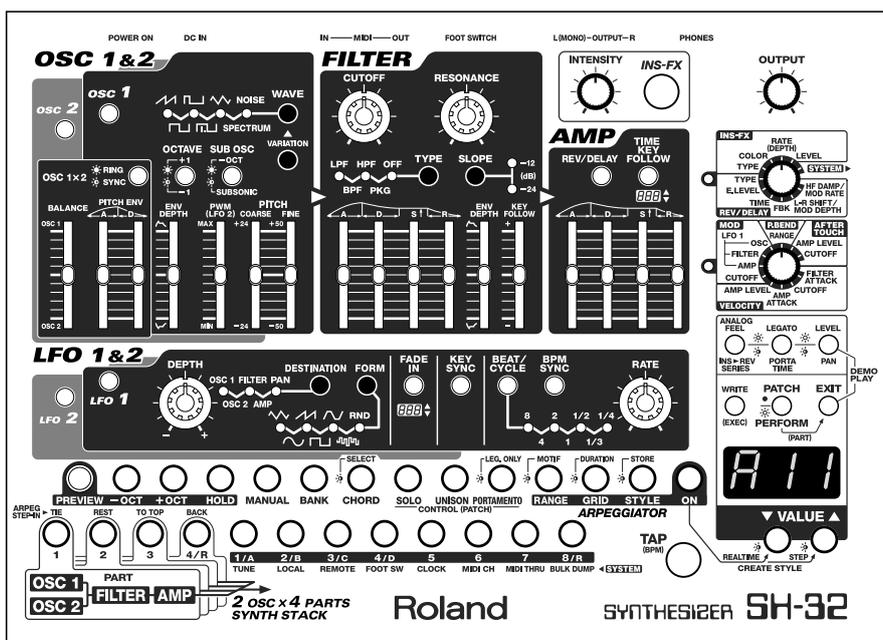


SYNTHESIZER SH-32

MODE D'EMPLOI

Nous vous remercions de la confiance que vous nous témoignez en choisissant le pupitre de synthèse Roland SH-32.

Avant d'utiliser l'appareil, veuillez lire attentivement les sections intitulées "CONSIGNES DE SÉCURITÉ" et "PRÉCAUTIONS D'UTILISATION" (p. 2-4). Ces sections indiquent les consignes à respecter pour utiliser l'appareil en toute sécurité. Veuillez par ailleurs lire ce mode d'emploi dans son intégralité afin de connaître les moindres possibilités de l'appareil et, ainsi, d'en tirer le meilleur parti. Conservez ce document pour pouvoir vous y reporter ultérieurement.



En sortie d'usine, la **fonction d'amplification des graves** du SH-32 est activée (ON). Elle permet de renforcer les basses fréquences sur les petites enceintes et autres systèmes d'écoute présentant des graves trop faibles. Si vous utilisez le SH-32 avec des grandes enceintes ou un système de sonorisation, il est recommandé de désactiver cette fonction. Suivez la procédure ci-dessous :

1. Tout en maintenant le bouton [2/B] enfoncé, placez le SH-32 sous tension.
2. Appuyez sur [VALUE ▼] pour sélectionner la valeur " OFF " (Off).
3. Placez l'appareil hors tension, puis de nouveau sous tension.

Copyright © 2001 ROLAND CORPORATION

Tous droits réservés. Cette publication ne peut être reproduite sous aucune forme que ce soit sans l'autorisation écrite de ROLAND CORPORATION.

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

BLUE: NEUTRAL
BROWN: LIVE

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

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

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

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

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

Messages d'avertissement ⚠

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

Précisions sur les symboles

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

RESPECTEZ LES CONSIGNES SUIVANTES

ATTENTION

- Veuillez lire les consignes ci-dessous ainsi que le Mode d'emploi avant d'utiliser l'appareil. 
- N'ouvrez pas l'appareil ni l'adaptateur secteur et ne les modifiez d'aucune manière. 
- Confiez toutes les opérations de réparation et de remplacement de pièces (sauf celles expressément indiquées dans le mode d'emploi) à votre revendeur, à votre centre de service Roland ou à un distributeur Roland agréé (voir page "Information"). 
- N'utilisez et n'entreposez jamais l'appareil dans les conditions suivantes :
 - Températures extrêmes (exposition à la lumière directe du soleil dans un véhicule clos, à côté d'un conduit de chaleur ou sur une source de chaleur) ; ou 
 - Humidité (salle de bains, piscine, sol mouillé) ; ou 
 - Exposition à la pluie ; ou
 - Exposition à la poussière ; ou
 - Exposition à de fortes vibrations.
- Placez l'appareil sur une surface plane et stable. Veillez à ce qu'il ne se trouve pas sur une surface inclinée et qu'il ne puisse pas se renverser. 

ATTENTION

- Veuillez à utiliser uniquement l'adaptateur secteur fourni avec l'appareil. Assurez-vous également que la tension secteur locale correspond à la tension d'entrée spécifiée sur le corps de l'adaptateur secteur. Le fait d'utiliser un adaptateur secteur d'un autre type peut entraîner des risques d'électrocution ou d'autres dommages. En effet, les autres adaptateurs peuvent être conçus différemment ou pour des tensions différentes. 

- Ne pliez pas le cordon d'alimentation et veillez à ne pas l'écraser par des objets lourds, sous peine de l'endommager. Un cordon d'alimentation endommagé peut provoquer des court-circuits et un risque d'incendie et d'électrocution ! 
- Cet appareil, utilisé seul ou avec un amplificateur ou un casque, peut délivrer des volumes sonores susceptibles de provoquer des pertes d'audition permanentes. Ne l'utilisez donc pas à volume élevé pendant une période prolongée. En cas de perte d'audition ou de bourdonnements d'oreilles, cessez immédiatement d'utiliser l'appareil et consultez un spécialiste. 
- Veillez à ce qu'aucun objet (matériau inflammable, épingles, pièces de monnaies) ou liquide (eau, soda, etc.) ne pénètre dans l'appareil. 


PRÉCAUTIONS D'UTILISATION

⚠ ATTENTION

- Dans les situations suivantes, placez immédiatement l'appareil hors tension, débranchez l'adaptateur de la prise secteur, puis adressez-vous à votre revendeur, au centre Roland le plus proche ou à un distributeur Roland agréé (voir liste "Information") pour réparation :



- L'adaptateur secteur ou le cordon d'alimentation est endommagé ; ou
- Des objets sont tombés dans l'appareil ou du liquide a été versé sur l'appareil ; ou
- L'appareil a été exposé à la pluie (ou a été mouillé d'une quelconque autre manière) ; ou
- L'appareil ne semble pas fonctionner normalement ou ses performances semblent nettement modifiées.

- Dans les foyers avec enfants en bas âge, ces derniers doivent être surveillés par un adulte jusqu'à ce que les enfants soient capables d'observer les précautions d'utilisation de cet appareil.



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



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



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



⚠ ATTENTION

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



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



- Lorsque vous n'utilisez pas l'appareil pendant de longues périodes, débranchez l'adaptateur secteur.



- Évitez que les câbles et cordons d'alimentation ne s'emmêlent. Placez tous les câbles et les cordons d'alimentation hors de portée des enfants.



- Ne marchez jamais sur l'appareil et ne placez pas d'objets lourds dessus.



- Ne jamais manipuler le corps de l'adaptateur secteur et ne jamais brancher/débrancher les prises et connecteurs avec les mains mouillées.



- Avant de déplacer l'appareil, déconnectez l'adaptateur secteur et tous les cordons provenant d'appareils externes.



- Avant de nettoyer l'appareil, placez-le hors tension et déconnectez l'adaptateur de la prise secteur (p. 17).



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



NOTES IMPORTANTES

Cette section vous indique diverses consignes et précautions d'utilisation à respecter en plus de celles mentionnées dans la section "PRÉCAUTIONS D'UTILISATION" en page 2 :

Alimentation

- Ne placez pas l'appareil sur une ligne électrique sur laquelle est déjà branché un appareil générant du bruit de ligne (moteur électrique ou variateur d'éclairage).
- L'adaptateur secteur commence à générer de la chaleur après de longues heures d'utilisation consécutive. Cela est tout à fait normal.
- Afin d'éviter d'endommager vos enceintes et d'autres composants de votre système, veuillez mettre tous vos appareils hors tension avant de procéder aux interconnexions.

Emplacement

- Cet appareil peut perturber les réceptions radio ou TV. Ne l'utilisez donc pas à proximité de récepteurs de ce type.
- L'utilisation d'appareils de communication sans fil à proximité de cet appareil peut générer du bruit. Ce type de bruit peut se produire lorsque vous recevez ou passez un coup de téléphone, ou au cours de la conversation. Si vous rencontrez ce type de problème, éloignez les appareils sans fil ou placez-les hors tension.
- Pour éviter tout problème grave, n'utilisez pas l'appareil dans un endroit exposé à la pluie et à l'humidité.

Entretien

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

Réparation et données

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

Sauvegarde de la mémoire

- Cet appareil contient une pile qui alimente les circuits de la mémoire lorsque l'appareil est hors tension. Lorsque la pile s'affaiblit, le message illustré ci-dessous apparaît à l'écran. Lorsque ce message s'affiche, remplacez la pile par une pile neuve dès que possible pour éviter de perdre toutes les données en mémoire. Pour remplacer la pile, consultez votre revendeur, le centre Roland le plus proche ou un distributeur Roland agréé (voir page "Information").

" bL o " (Pile faible)

Précautions supplémentaires

- Une mauvaise manipulation peut provoquer la perte irrémédiable des données en mémoire. Pour éviter ce risque, nous vous conseillons de sauvegarder régulièrement vos données sur un autre appareil MIDI (séquenceur, par exemple).
- Il est parfois, malheureusement, impossible de récupérer des données perdues (données enregistrées en mémoire interne, sur une carte mémoire ou provenant d'un séquenceur MIDI). Roland Corporation décline toute responsabilité quant à la perte de données.
- Manipulez les commandes (boutons, curseurs, etc.) et les connecteurs avec soin sous peine de les endommager.
- Connectez/déconnectez toujours les câbles par leur fiche (ne tirez jamais sur le câble) afin d'éviter de court-circuiter ou d'endommager les éléments internes des câbles.
- Pour éviter tout problème de voisinage, ne montez pas le volume de manière excessive. La nuit, préférez l'écoute au casque.
- Transportez toujours l'appareil dans son emballage d'origine (ou dans un emballage similaire) avec ses matériaux de protection.
- Pour offrir une capacité expressive hors du commun, le SH-32 permet de régler un nombre de paramètres supérieur à celui généralement proposé par les modules de sons ordinaires. Lorsque vous affectez des niveaux extrêmes à la résonance de filtre, à la réinjection d'effets ou à d'autres paramètres, réduisez le volume afin de ne pas saturer le système d'écoute.
- Certains Patches Preset ont été conçus de manière spécifique, ils offrent donc un meilleur son lorsque vous les utilisez dans un registre approprié ou avec des phrases adaptées. **Certains sons peuvent saturer lorsque vous jouez hors du registre approprié.** Lorsque vous changez de registre ou de phrase, reconfigurez les paramètres de votre son afin d'éviter toute distorsion.
- Précisions sur la réception des messages MIDI lorsque l'Arpeggiateur est utilisé :
 - En interne, le SH-32 donne la priorité au traitement du son avec mode Wave Acceleration. En raison des limites du système, **il se peut que le SH-32 ne puisse gérer correctement le traitement de grandes quantités de données par des fonctions qui ne sont pas directement liées à la section de génération sonore (comme l'Arpeggiateur ou certains types de messages MIDI).**
 - Si un grand nombre de messages de Control Change ou d'Aftertouch sont transmis alors que l'Arpeggiateur est en cours d'utilisation ou que vous utilisez un grand nombre de voix de polyphonie, c'est le traitement du générateur de sons qui est prioritaire. Par conséquent, il se peut que l'Arpeggiateur ne fonctionne plus correctement ou que le tempo ne soit pas maintenu. Soyez particulièrement vigilant lorsque certains appareils transmettent des flux importants de messages MIDI.

Comment utiliser ce mode d'emploi ?

Ce mode d'emploi est organisé comme indiqué ci-dessous :

Prise en main

Pour ceux qui utilisent le SH-32 pour la première fois, cette section propose une explication simple des modes d'utilisation et des différentes fonctions de l'appareil. Veuillez lire la "Prise en main" avant d'utiliser le SH-32 afin de bien comprendre les principes de base d'utilisation de cet appareil. Pour une utilisation plus avancée et pour obtenir des détails sur les fonctions du SH-32, consultez la section suivante, "Utilisation avancée".

Utilisation avancée

La section "Utilisation avancée" se divise en 9 chapitres. Avant de lire cette partie du mode d'emploi, veuillez lire la "Prise en main" afin de vous familiariser avec les principes de base d'utilisation de l'appareil.

Chapitre 1. Présentation du SH-32

Ce chapitre donne des explications sur l'organisation du SH-32, les emplacements mémoire disponibles et les différents réglages en fonction du mode. La lecture de cette section est essentielle à la compréhension du fonctionnement du SH-32.

Chapitre 2. Créer vos propres sons

Ce chapitre détaille le processus de création des sons sur le SH-32, ainsi que l'organisation des paramètres. Il est important de comprendre les informations de ce chapitre pour pouvoir créer vos propres sons.

Chapitre 3. Appliquer des effets aux sons (INS-FX, REV/DELAY)

Ce chapitre explique comment régler les effets intégrés du SH-32. Veuillez à lire cette section pour appliquer des effets aux Patches et aux Performances.

Chapitre 4. Jeu des Kits rythmiques

Ce chapitre explique comment jouer et créer des Kits rythmiques. Lisez ce chapitre pour utiliser les Kits rythmiques.

Chapitre 5. Mode Performance

Ce chapitre explique comment jouer et créer des Performances. Lisez ce chapitre pour utiliser les Performances.

Chapitre 6. Utiliser l'Arpeggiateur (ARPEGGIATOR)

Ce chapitre explique comment utiliser et configurer l'Arpeggiateur. Lisez ce chapitre pour utiliser l'Arpeggiateur.

Chapitre 7. Fonction de mémoire d'accords (CHORD)

Ce chapitre explique comment utiliser et régler la fonction de mémoire d'accords. Lisez ce chapitre lorsque vous souhaitez utiliser cette fonction.

Chapitre 8. Utilisation du SH-32 avec des périphériques MIDI

Ce chapitre propose une description de la norme MIDI et explique comment utiliser un périphérique MIDI pour sélectionner les sons, réaliser des sauvegardes sur des appareils externes, etc. Lisez cette section si nécessaire.

Chapitre 9. Autres réglages

Ce chapitre explique comment régler les paramètres système (qui déterminent l'environnement d'utilisation du SH-32) et les fonctions des paramètres, comment restaurer les réglages par défaut, etc. Lisez cette section si nécessaire.

Annexes

Ce chapitre contient une section d'assistance technique destinée à vous aider lorsque le SH-32 semble fonctionner de manière anormale. Vous y trouverez également une liste des messages d'erreur à laquelle vous pouvez vous référer lorsqu'un message d'erreur apparaît à l'écran. Ce chapitre contient aussi des informations telles que les listes de Patches/Kits rythmiques/Performances, les listes de paramètres et le tableau d'implémentation MIDI.

Notation utilisée dans ce mode d'emploi

Pour faciliter la compréhension des procédures, nous avons adopté le système de notation suivant :

Les caractères et chiffres entre crochets [] signalent les potentiomètres et boutons de façade. Par exemple, [CUTOFF] fait référence au potentiomètre CUTOFF et [PREVIEW] correspond au bouton PREVIEW.

La mention (p. **) renvoie aux pages du mode d'emploi.

Vous trouverez ci-dessous la signification des symboles précédant certains passages du texte.



Il s'agit des notes. Il est important de lire ces notes.



Il s'agit des mémos de référence. Lisez-les si nécessaire.



Il s'agit d'astuces concernant l'utilisation du SH-32. Lisez-les si nécessaire.



Ce symbole signale une référence à certaines pages. Lisez ces pages pour obtenir de plus amples informations.

Table des matières

NOTES IMPORTANTES	4
Comment utiliser ce mode d'emploi ?	5
Notation utilisée dans ce mode d'emploi	5
Caractéristiques	11
Description de l'appareil	12
Face avant	12
Face arrière	15
Mise en oeuvre	16
Connexion des appareils externes.....	16
Mise sous tension	17
Mise hors tension	17
Initialisation aux réglages d'usine (Factory Reset).....	17
Écoute de la Démo.....	18

Prise en main 19

Écoute des sons	20
Présentation.....	20
Précisions sur les modes de jeu du SH-32 (PATCH/PERFORMANCE).....	20
Sélection du mode de jeu	20
Pré-écoute des sons (PREVIEW)	21
Jouer les sons avec un clavier MIDI.....	22
Écoute des sons préprogrammés (Presets)	23
Utilisation des effets.....	24
Jouer un Kit rythmique.....	25
Modifier les sons.....	26
Création de sons	26
Édition facile des sons.....	27
1. Sélection d'une forme d'onde (Oscillateur).....	27
2. Édition des formes d'ondes des oscillateurs (FILTER).....	29
3. Réglage du volume (AMP)	31
4. Ajout de modulation au son (LFO).....	32
5. Appliquer un effet au son	34
Sauvegarder un son.....	35
Utiliser l'Arpégiateur (Arpeggiator).....	36
Activer/désactiver l'Arpégiateur	36
Modifier le tempo de l'Arpégiateur.....	38
Jouer un arpège en même temps qu'un Pattern rythmique.....	39
Jouer un accord avec un seul doigt (Mémoire d'accords)	41
Utilisation de la fonction de mémoire d'accords	41
Sélection des Formes d'accords	42

Utilisation avancée 43

Chapitre 1. Présentation du SH-32 44

Structure interne du SH-32	44
Connecteurs MIDI.....	44
Générateur de sons	44
Arpégiateur	44
Contrôleur	44
Patches, Kits rythmiques et Performances.....	45
Patches (A11–D88)	45
Kits rythmiques (r1U, r2U, r3P, r4P)	45
Performances (1-1–8-8).....	46
Affichage des caractères et des chiffres.....	46
Mémoire.....	47
Mémoire temporaire	47
Mémoire réinscriptible	47
Mémoire non réinscriptible	47
Destinations des principaux réglages	48
Objets de réglages qui varient selon le mode du SH-32	50

Chapitre 2. Créer vos propres sons 52

Créer des sons reflétant la position des curseurs/réglages (MANUAL).....	52
Utiliser la fonction Hold pour que le son continue de jouer.....	52
Indiquer une forme d'onde et une hauteur de base (OSC 1 & 2).....	52
Oscillateur ON/OFF et Mix Balance (OSC 1, OSC 2, BALANCE)	52
Sélection de la forme d'onde fondamentale (WAVE, VARIATION)	53
Indiquer la hauteur (OCTAVE, PITCH)	54
Créer un son plus puissant en ajoutant une octave inférieure au son (SUB OSC)	54
Modification de la hauteur dans le temps (PITCH ENV, ENV DEPTH).....	54
Modification périodique de la largeur de l'onde carrée (PWM).....	55
Créer un son métallique (OSC 1X2 RING) — Modulateur en anneau.....	55
Créer un son solo très caractéristique (OSC 1X2 SYNC) — Oscillator Sync	55
Changer les caractéristiques des sons (FILTER)	56
Types et fonctions des filtres internes (TYPE, SLOPE).....	56
Fréquence de coupure (CUTOFF).....	57
Utiliser la résonance pour jouer un son plus riche (RESONANCE).....	57
Enveloppe du filtre (A D S R, ENV DEPTH)	57
Modifier le filtre en fonction de la note jouée (KEY FOLLOW)	58
Régler le volume (AMP)	58
Enveloppe de volume (A D S R, ENV DEPTH).....	58
Augmenter/réduire la vitesse de modulation du volume en fonction de la note jouée (TIME KEY FOLLOW).....	59
Régler le volume de chaque Patch, Kit rythmique ou Performance.....	59
Modulation du son (LFO 1 & 2)	59
Arrangement et fonctions des LFO	59
Activation/désactivation du LFO et sélection des formes d'ondes (LFO 1, LFO 2, FORM).....	59
Réglage de la fréquence de modulation (RATE)	60
Réglage de la profondeur de modulation (DESTINATION, DEPTH).....	60
Synchronisation de la modulation au tempo du morceau (BPM SYNC, BEAT/CYCLE)	61
Autres réglages du LFO (FADE IN, KEY SYNC)	61

Autres réglages (sauvegarde possible sur des Patches).....	61
Jeu monophonique (SOLO, LEGATO).....	61
Épaississement du son (UNISON).....	62
Appliquer un Portamento (PORTAMENTO, PORTA TIME)	62
Modulation de type analogique de la hauteur (ANALOG FEEL).....	62
Réglage du panoramique sur une sortie stéréo (PAN).....	63
Réglages des effets	63
Sauvegarde des sons créés (WRITE).....	63
Écoute du Patch de la destination de sauvegarde.....	63
Chapitre 3. Appliquer des effets au son (INS-FX, REV/DELAY)	64
Effets internes.....	64
Modes de configuration des effets (INS > REV SERIES).....	64
Utilisation des effets d'insertion (INS-FX).....	64
Activation/désactivation des effets d'insertion	64
Sélection du type d'effet d'insertion (TYPE).....	64
Réglage des effets d'insertion.....	65
Utilisation des effets de réverbération/délai (REV/DELAY).....	65
Activation/désactivation des effets de réverbération/délai	65
Sélection du type d'effet de réverbération/délai (TYPE).....	65
Réglage des effets de réverbération/délai.....	66
Appliquer des effets en mode Performance	66
Sélection des réglages d'effets utilisés dans une Performance (Source d'effet).....	66
Précisions sur les réglages d'effets en mode Performance.....	67
Chapitre 4. Jeu des Kits rythmiques.....	68
Sélection de Kits rythmiques et utilisation des instruments de percussion	68
Édition d'un Kit rythmique.....	68
Réglages globaux du Kit rythmique.....	68
Réglages de chaque Tone rythmique (Instrument de percussion)	69
Sauvegarde des réglages modifiés (WRITE)	70
Chapitre 5. Mode Performance	71
Sélection d'une Performance et écoute du Patch de chaque Partie.....	71
Affectation d'un Patch à chaque Partie (Mode d'affectation des Parties)	71
Jouer le son de plusieurs Parties (Multitimbralité).....	71
Superposer les Patches pour produire un son plus épais (fonction de superposition des Parties).....	72
Édition d'une Performance	72
Réglages affectant l'ensemble d'une Performance.....	72
Éditer les réglages du Patch ou Kit rythmique affecté à chaque Partie	73
Mise à disposition d'un nombre minimum d'oscillateurs pour chaque Partie (Réservation d'oscillateurs)	73
Sauvegarde des réglages édités (WRITE)	73
Chapitre 6. Utiliser l'Arpégiateur (ARPEGGIATOR).....	74
Précisions sur l'Arpégiateur	74
Jouer des arpèges.....	74
Activer/désactiver l'Arpégiateur	74
Déterminer le tempo de jeu des arpèges	74
Sélection de Styles d'arpèges (STYLE).....	74
Relation entre Styles d'arpèges et Styles rythmiques	75
Modifier la signature et le Shuffle (GRID).....	75
Modes Staccato et Tenuto (DURATION)	76
Modifier l'étendue de l'arpège (RANGE).....	76
Sélection de motif de jeu de sons (ascendant/descendant) (MOTIF)	76

Créer vos propres Styles	77
Créer des Styles en jouant les notes en temps réel (REALTIME).....	77
Création des Styles en pas à pas (STEP)	78
Créer des Styles avec un séquenceur externe	79
Sauvegarde des Styles créés (STORE).....	79
Utilisation de l'Arpégiateur en mode Performance	80
Sélectionner le Style	80
Spécifier la Partie utilisée pour jouer l'arpège	80
Réglages des paramètres de l'Arpégiateur.....	80
Création de Styles.....	80
Chapitre 7. Fonction de mémoire d'accords (CHORD)	81
Précisions sur la fonction de mémoire d'accords	81
Jouer avec la fonction de mémoire d'accords.....	81
Activer/désactiver la fonction de mémoire d'accords	81
Sélection des Formes d'accords.....	81
Créer vos propres Formes d'accords.....	82
Utilisation de la fonction de mémoire d'accords en mode Performance	82
Sélection d'une Forme d'accord.....	82
Spécifier la Partie à utiliser avec la fonction de mémoire d'accords	82
Réglages des paramètres de la fonction de mémoire d'accords.....	83
Création de Formes d'accords.....	83
Chapitre 8. Utilisation du SH-32 avec des périphériques MIDI.....	84
À propos du MIDI.....	84
Connecteurs MIDI.....	84
Canaux MIDI	84
Réglage des canaux MIDI (MIDI CH)	84
Réglage du canal de réception en mode Patch	84
Réglage du canal de réception de chaque Partie	84
Jouer les sons du SH-32 à l'aide d'un clavier MIDI externe.....	85
Modifier le son par modulation (MOD)	85
Déterminer le niveau de variation de la hauteur par le levier de Pitch Bend (P. BEND) ..	86
Modifier le son par messages d'Aftertouch (AFTERTOUCH).....	86
Modifier le son selon la force de frappe exercée sur les touches (VELOCITY).....	87
Sélection des sons du SH-32 depuis un appareil MIDI externe.....	87
Synchroniser l'Arpégiateur et le LFO sur un appareil MIDI externe	88
Sauvegarder les réglages du SH-32 sur un séquenceur externe (BULK DUMP).....	88
Restaurer les données sauvegardées sur le SH-32	89
Chapitre 9. Autres réglages	90
Réglages globaux du SH-32 (Réglages système).....	90
Procédure de réglage des paramètres système.....	90
Fonction des réglages système	90
Activation/désactivation de la fonction d'amplification des graves	92
Sélection du statut à utiliser à la mise sous tension	93
Sélection des messages MIDI utilisés pour transmettre les informations du panneau de configuration.....	93
Modifier le numéro d'identification d'appareil du SH-32	93
Restauration des réglages d'usine (Factory Reset)	94

Annexes..... 95

Assistance technique	96
Liste des messages d'erreur	98
Liste des Patches.....	99
Liste des Kits rythmiques	100
Liste des Performances	101
Liste des Styles d'Arpégiateur	102
Liste des Styles rythmiques	103
Liste des Formes d'accords	104
Liste des paramètres	105
Paramètres des Patches.....	105
Paramètres des Kits rythmiques.....	106
Paramètres des Performances.....	106
Paramètres système.....	106
Liste des effets	107
Effets d'insertion	107
Réverbération/Délai	113
Réglages de transmission/réception MIDI.....	115
Tableau d'implémentation MIDI	116
Caractéristiques techniques.....	117
Index.....	118
Vos réglages de Tones.....	121

Caractéristiques

● Son riche avec une présence digne des meilleurs synthétiseurs

Le développement du SH-32 procède de la combinaison de diverses approches qui ont permis une analyse minutieuse des sons de synthétiseur et la restitution d'un "son épais, mordant et clair", caractéristique des synthétiseurs analogiques.

La quantification des caractéristiques sonores a nécessité des mesures et des tests d'écoute de synthétiseurs Vintage et de modélisation analogique de renom et d'autres types d'appareils. Les résultats de ces recherches ont servi de base à la conception de notre nouvelle technologie Wave Acceleration Sound Generator(*), capable de restituer toutes les qualités et les variations sonores d'un synthétiseur. Vous êtes ainsi en mesure de produire des sons Vintage et un large éventail d'autres formes d'ondes, avec ce seul appareil.

Le synthétiseur SH-32 place ainsi entre vos mains les sons incontournables de la scène musicale d'aujourd'hui, tout en vous faisant bénéficier des avantages réservés aux équipements numériques.

* Nouvelle approche de la synthèse sonore permettant de créer une grande variété de formes d'ondes de haute qualité, tout en bénéficiant de nombreux oscillateurs, ce qui n'était pas possible avec les synthétiseurs conventionnels.

● Liberté absolue de création sonore

L'architecture du générateur de sons du SH-32 vous permet d'appliquer deux oscillateurs, un filtre, un amplificateur et deux LFO sur chaque son et de contrôler l'ensemble depuis une interface de type synthétiseur analogique. L'immense liberté de création sonore autorisée par ce synthétiseur signifie évidemment pour vous un plus grand plaisir à travailler sur vos réalisations musicales.

Chacun des sept groupes de formes d'ondes, SAW, SQUARE, PULSE, PWM, TRIANGLE/SINE, SPECTRUM et NOISE, comprenant les éléments de base permettant de créer les sons, offre également plusieurs types de variations spécifiques. Grâce à ses 67 formes d'ondes pour oscillateur, toutes à portée de main, le SH-32 vous permet de créer des sons absolument originaux.

Le SH-32 intègre 4 Kits rythmiques (2 Presets et 2 utilisateur) reproduisant les sons des TR-909/808. Avec 32 oscillateurs, surclassant de loin les synthés analogiques antérieurs et 4 parties multitimbres, vous êtes libre de créer et de combiner des parties de synthétiseur et des parties rythmiques sur une même machine.

Et ce n'est pas tout... Le SH-32 est également équipé d'une vaste panoplie d'outils et de fonctions dédiés à la création sonore : fonction Sub-oscillateur avec mode subsonique (permettant de renforcer le registre grave), fonction Oscillator Sync, modulateur en anneau, synchronisation du LFO au tempo par bouton TAP et bien plus encore. Des sons des synthétiseurs les plus renommés aux sons particulièrement difficiles à créer avec les synthés analogiques et à DSP conventionnels, vous les contrôlez tous grâce à l'énorme potentiel de création sonore à présent entre vos mains.

● Un son plus poli grâce aux processeurs d'effets internes

Le SH-32 intègre des processeurs d'effets internes faisant de

l'appareil un pupitre de synthèse parfaitement complet. Ces effets peuvent être produits par les 35 effets d'insertion individuels (dont la distorsion, le Phaser, le Flanger, etc.), ou par les 10 types différents de réverbérations et de délais (boucle d'effets), vous permettant de produire une variété de sons encore plus importante.

● Des Performances plus puissantes grâce à l'Arpeggiateur programmable

Le SH-32 intègre une fonction d'Arpeggiateur permettant à l'utilisateur de programmer des Styles. Ces Styles peuvent être définis suivant des procédures pas à pas ou en temps réel. En mode Performance, vous pouvez faire utiliser les arpèges sur les sons du synthétiseur simultanément avec les Patterns rythmiques des sons de percussion des TR-909/808 ou autres.

De plus, vous pouvez très facilement jouer d'une multitude d'accords complexes, du type de ceux utilisés dans la Trance ou la Techno et utiliser en parallèle la fonction de mémoire d'accords qui permet de jouer des accords pré-enregistrés par pression sur un simple bouton.

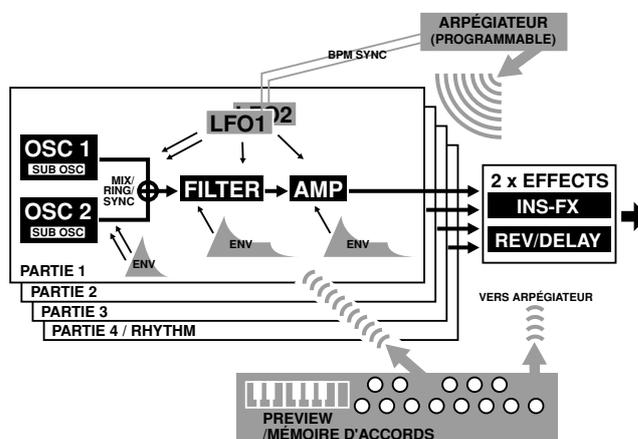
● Pupitre configuré pour une utilisation intuitive

Le SH-32 présente un pupitre d'utilisation intuitive vous permettant de vous concentrer sur la création des sons. Exemple : Les potentiomètres permettent le contrôle des filtres, et les curseurs le contrôle de l'enveloppe. Dans tous les cas, le mode de réglage le plus approprié a été choisi.

De plus, cette façade comprend 13 boutons de notes pouvant être utilisés pour le jeu, comme sur un clavier. La fonction Preview vous permet dans cette même optique d'écouter vos sons sur différentes notes, sans avoir à connecter de clavier MIDI.

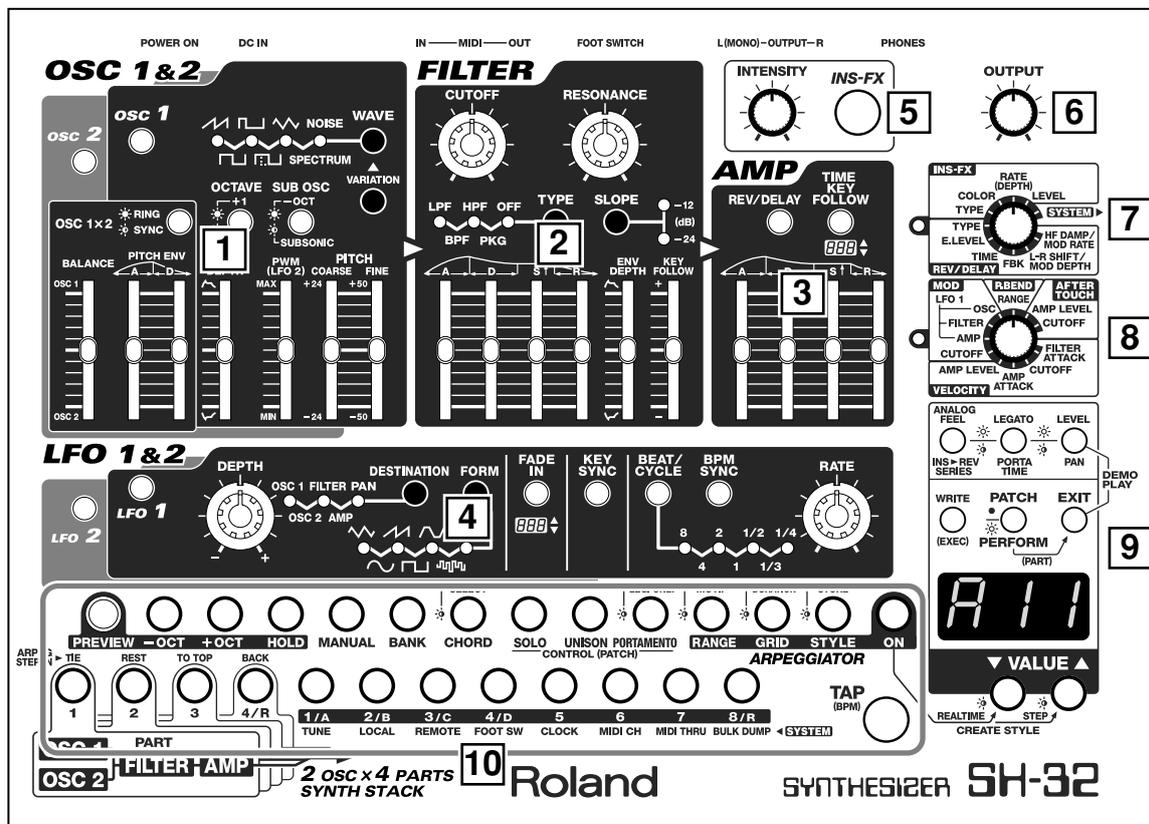
Sachez enfin que le SH-32 vous suivra où que vous alliez, toujours prêt à l'emploi, grâce à son format compact. Associez ce synthétiseur à un PC, une station de travail, une Groove Box ou autre pour une utilisation optimale, quelle que soit l'application envisagée.

Synoptique du SH-32



Description de l'appareil

Face avant



1 Section OSC 1 et 2 (oscillateur 1 et 2)

Sélection des formes d'ondes servant de base à la création des sons ; réglage de la hauteur et d'autres éléments permettant de définir le son. Vous pouvez également combiner OSC 1 et OSC 2 pour créer une gamme de sons plus étendue. → (p. 52)

2 Section FILTER

Sélection du type de filtre utilisé et modification des caractéristiques du son en appliquant diverses variations aux formes d'ondes de sortie. → (p. 56)

3 Section AMP (Amplificateur)

Modification du son par réglage du volume, de la sortie et du Mute. → (p. 58)

4 Section LFO 1 & 2 (Oscillateurs basse fréquence 1 et 2)

Utilisez les formes d'ondes LFO 1 et 2 pour appliquer des variations cycliques sur la hauteur, la brillance, le volume et d'autres caractéristiques du son contrôlées par les formes d'ondes des oscillateurs OSC 1 et OSC 2. → (p. 59)

5

[INTENSITY]

Réglage des paramètres des effets d'insertion. Les paramètres proposés au réglage dépendent des effets d'insertion sélectionnés. → (p. 65)

[INS-FX]

Activation/désactivation des effets d'insertion. → (p. 64)

6

[OUTPUT]

Réglage du niveau général des signaux transmis par les connecteurs de sortie OUTPUT en face arrière et par la prise casque PHONES. → (p. 17)

7 Sélecteur FX/SYSTEM

Sélection des paramètres "INS-FX" (effets d'insertion) ou "REV/DELAY" (réverbération/délai) à régler. → (p. 65, p. 66)

En sélectionnant "SYSTEM", vous pouvez accéder aux réglages déterminant le comportement général du SH-32 (paramètres système). → (p. 90)

MEMO

Lorsque vous sélectionnez un paramètre pour l'édition, le témoin situé à gauche se met à clignoter afin d'indiquer que le SH-32 est prêt à modifier les réglages.

8 Sélecteur pour réglages MIDI

Sélection du paramètre à régler à réception des messages (Modulation, Pitch Bend, Aftertouch, Vitesse) transmis par des appareils MIDI externes. → (p. 85)

MEMO

Lorsque vous sélectionnez un paramètre pour l'édition, le témoin situé à gauche se met à clignoter afin d'indiquer que le SH-32 est prêt à modifier les réglages.

9

[ANALOG FEEL]/[INS > REV SERIES]

ANALOG FEEL : Appuyez sur ce bouton de sorte que le témoin s'allume pour pouvoir régler l'intensité de l'effet de style analogique appliqué à la hauteur. → (p. 62)

INS > REV SERIES : Appuyez sur ce bouton de sorte que le témoin se mette à clignoter pour sélectionner le mode de connexion des effets d'insertion et de réverbération/délai. → (p. 64)

[LEGATO]/[PORTA TIME]

LEGATO : Appuyez sur ce bouton de sorte que le témoin s'allume pour activer/désactiver la fonction Legato. → (p. 61)

PORTA TIME : Appuyez sur ce bouton de sorte que le témoin se mette à clignoter pour régler le temps pendant lequel les variations de hauteur sont appliquées sur le Portamento. → (p. 62)

[LEVEL]/[PAN]

LEVEL : Appuyez sur ce bouton de sorte que le témoin s'allume afin de pouvoir régler le volume du Patch ou de la Performance. → (p. 59)

PAN : Appuyez sur ce bouton de sorte que le témoin clignote afin de pouvoir régler le panoramique. → (p. 63)

Par ailleurs, lorsque vous l'utilisez avec le bouton [EXIT], il permet l'écoute des morceaux de démonstration. → (p. 18)

[WRITE (EXEC)]

Vous appuyez sur ce bouton pour sauvegarder (WRITE) les réglages Tone, Arpeggiator et autres ou pour exécuter (EXEC) diverses fonctions.

[PATCH]/[PERFORM]

PATCH : Appuyez sur ce bouton de sorte que le témoin s'éteigne pour passer en mode Patch. → (p. 20)

PERFORM : Appuyez sur ce bouton de sorte que le témoin s'allume pour passer en mode Performance. En mode Performance, maintenez le bouton [PERFORM] enfoncé et appuyez sur [EXIT] pour passer en mode d'affectation des Parties. → (p. 20, p. 71)

[EXIT]

Ce bouton permet d'annuler des réglages et d'exécuter d'autres types d'opérations.

Par ailleurs, lorsque vous l'utilisez avec le bouton [LEVEL/PAN], il permet d'écouter les morceaux de démonstration. → (p. 18)

Écran

Cet écran affiche diverses informations parmi lesquelles le numéro du son sélectionné et les réglages en vigueur.

[VALUE ▼/▲]

Ces boutons vous permettent de modifier la valeur des réglages.

Pour augmenter les valeurs rapidement, maintenez le bouton [▲] enfoncé et appuyez sur [▼].

Pour réduire les valeurs rapidement, maintenez le bouton [▼] enfoncé et appuyez sur [▲].

10

[PREVIEW]

Ce bouton permet d'activer/désactiver la fonction Preview. → (p. 21)

[-OCT], [+OCT]

Ces boutons permettent de modifier le registre de jeu de la fonction Preview par pas de une octave. → (p. 21)

[HOLD]

Permet de faire passer la fonction Preview en mode Hold On et Hold Off. → (p. 21)

[MANUAL]

Permet d'activer/désactiver la fonction Manual. → (p. 52)

[BANK]

Changement des numéros et des banques de Tone. → (p. 23)

[CHORD]

Activation/désactivation de la fonction de mémoire d'accords. → (p. 81)

[SOLO]

Activation/désactivation de la fonction Solo. → (p. 61)

[UNISON]

Activation/désactivation de la fonction Unison. → (p. 62)

[PORTAMENTO]/[LEG. ONLY]

PORTAMENTO : Appuyez sur ce bouton de sorte que le témoin s'allume, pour activer le Portamento. → (p. 62)

LEG. ONLY : Appuyez sur ce bouton de sorte que le témoin clignote pour n'utiliser le Portamento que pendant le jeu Legato. → (p. 62)

Description de l'appareil

[RANGE]/[MOTIF]

RANGE : Appuyez sur ce bouton de sorte que le témoin s'allume pour régler la plage de jeu des arpèges (par octaves). → (p. 76)

MOTIF : Appuyez sur ce bouton de sorte que le témoin clignote pour faire varier le motif de jeu des sons. → (p. 76)

[GRID]/[DURATION]

GRID : Appuyez sur ce bouton de sorte que le témoin s'allume pour sélectionner le tempo utilisé pour le jeu des arpèges. → (p. 75)

DURATION : Appuyez sur ce bouton de sorte que le témoin clignote pour sélectionner la longueur des notes utilisées pour le jeu des arpèges. → (p. 76)

[STYLE]/[STORE]

STYLE : Appuyez sur ce bouton de sorte que le témoin s'allume pour sélectionner le Style utilisé pour jouer les arpèges. → (p. 74)

STORE : Appuyez sur ce bouton de sorte que le témoin clignote pour sauvegarder les Styles d'arpèges créés. → (p. 79)

[ON]

Activation/désactivation de l'Arpégiateur. → (p. 74)

Maintenez le bouton [ON] enfoncé et appuyez sur [▼ (REALTIME)] pour définir le Style de l'arpège en temps réel. → (p. 77)

Maintenez le bouton [ON] enfoncé et appuyez sur [▲ (STEP)] pour définir le Style de l'arpège pas à pas. → (p. 78)

[1]-[4/R]/[TIE], [REST], [TO TOP], [BACK]

1-4/R : Permet de sélectionner les Parties à jouer simultanément en mode Performance, ou les Parties dont vous souhaitez éditer les réglages. → (p. 72, p. 73)

Ces boutons vous permettent de définir des Styles d'arpèges ; leurs fonctions respectives sont les suivantes : → (p. 78)

TIE : Permet de définir une liaison.

REST : Permet de définir un silence.

TO TOP : Retour à la ligne de début de la grille.

BACK : Supprime la dernière note ou silence défini.

[1/A]-[8/R]

Ces boutons permettent de sélectionner les banques et les numéros de Tones. → (p. 23)

Lorsque le codeur rotatif FX/SYSTEM est réglé sur "SYSTEM", ces boutons permettent de sélectionner des paramètres avec des réglages affectant le SH-32 dans son ensemble (paramètres système). → (p. 90)

[TAP (BPM)]

Réglage du tempo (BPM) des arpèges. Vous pouvez également régler le tempo en appuyant sur ce bouton au rythme souhaité. → (p. 74)

Précision sur les symboles en façade

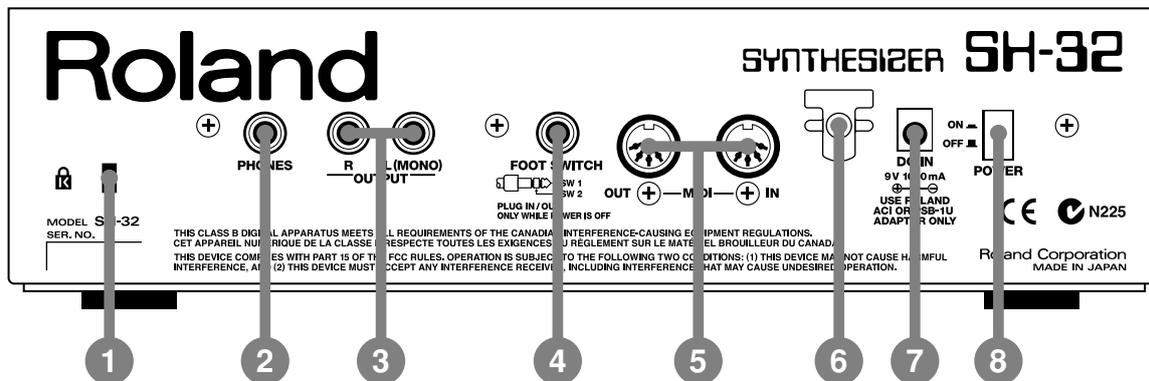
Les symboles suivants sérigraphiés sur le pupitre du SH-32, désignent l'état des témoins.

 : Allumé

 : Clignotant

 : Éteint

Face arrière

**1. Emplacement pour dispositif anti-ivol ()**

<http://www.kensington.com/>

2. Prise casque (PHONES)

Branchez votre casque (vendu séparément) à ce connecteur. → (p. 16)

3. Connecteurs de sortie (L (MONO), R)

Ces connecteurs Jack assurent la transmission du signal audio en stéréo vers un système de mixage/amplification. Pour la transmission d'un signal mono, utilisez le connecteur L (gauche). → (p. 16)

4. Connecteur pour commutateur au pied (FOOT SWITCH)

Reliez à ce connecteur votre commutateur au pied (BOSS FS-5U) ou votre pédale (DP-2) en option ; utilisez ce connecteur pour sélectionner ou modifier le son ou exercer d'autres types de contrôles sur l'appareil. → (p. 16, p. 91)

5. Connecteurs MIDI (IN, OUT)

Reliez ces connecteurs à d'autres appareils MIDI pour recevoir et transmettre les messages MIDI. → (p. 16, p. 84, p. 92)

6. Passe câble

Bloquez le cordon secteur à l'aide de ce passe câble. → (p. 16)

7. Entrée courant continu (DC IN)

Reliez l'adaptateur secteur à cette entrée. → (p. 16)

8. Interrupteur POWER

Utilisez cet interrupteur pour placer l'appareil sous/hors tension. → (p. 17)

Mise en œuvre

Connexion des appareils externes

Le SH-32 n'intègre pas d'amplificateur ni de haut-parleur. Pour la restitution des sons, vous devez relier l'appareil à un système d'écoute (enceintes amplifiées, chaîne stéréo, casque).

NOTE

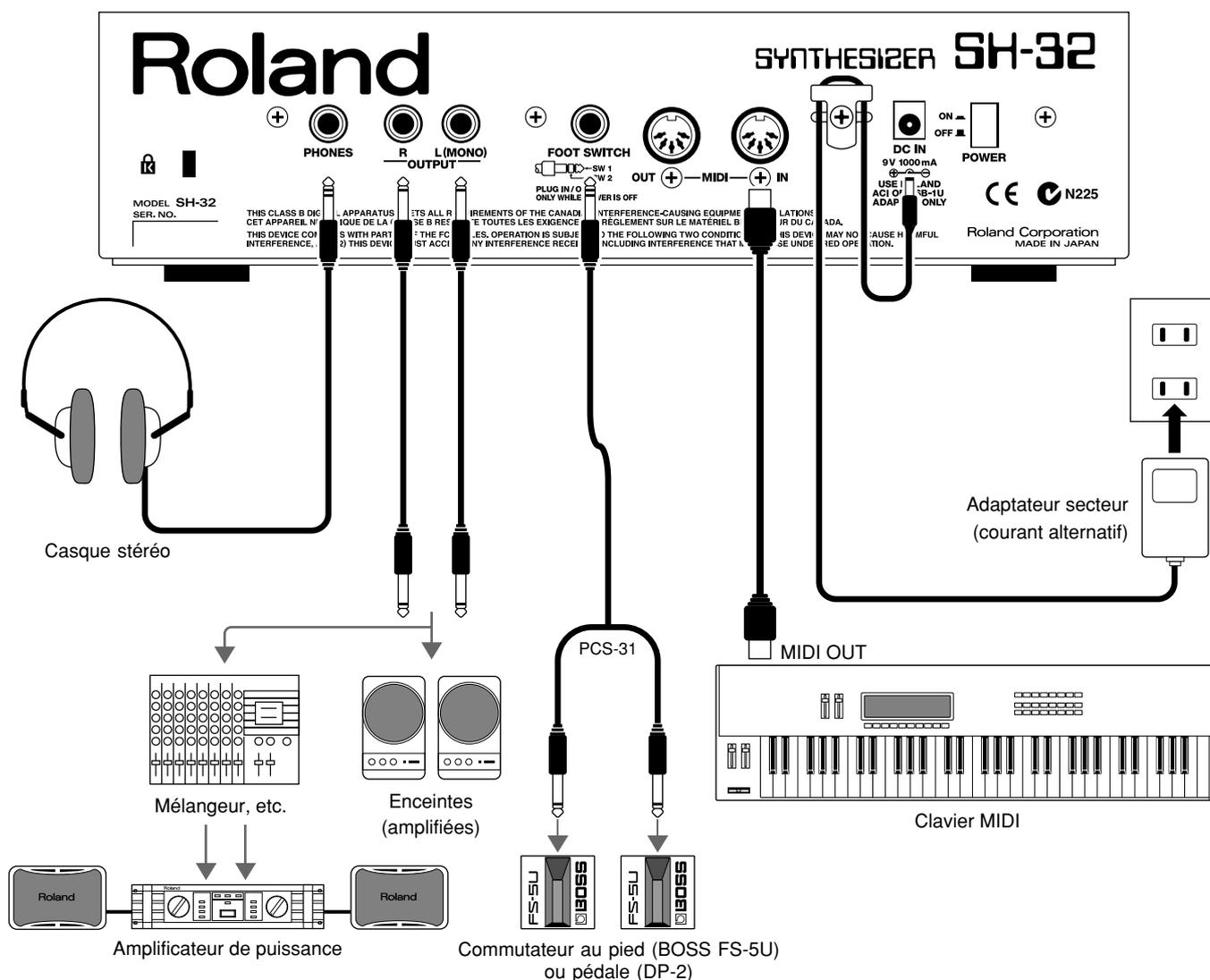
Afin d'éviter tout dysfonctionnement et/ou d'endommager les enceintes ou tout autre appareil, réglez toujours le volume au minimum et placez tous les appareils hors tension avant de les connecter.

1. Avant toute connexion, assurez-vous que tous les appareils sont effectivement hors tension.
2. Reliez l'adaptateur secteur au connecteur DC IN et à une prise de secteur (courant alternatif).

NOTE

Afin d'éviter toute coupure inopinée de l'alimentation (débranchement accidentel de l'adaptateur secteur), ou d'endommager l'entrée en courant continu, bloquez le cordon de l'adaptateur à l'aide du passe câble, tel que représenté dans l'illustration ci-dessous.

3. Connectez le SH-32 aux appareils externes tels que représenté ci-dessous :



Utilisez des câbles audio pour connecter les appareils audio (de type amplificateur ou enceintes). Utilisez des câbles MIDI pour la connexion du clavier MIDI. Si vous utilisez un casque, connectez-le à la prise casque (PHONES). Connectez les commutateurs au pied ou des pédales selon vos besoins (p. 91).



Afin de profiter pleinement des possibilités du SH-32, nous vous conseillons d'utiliser un système d'écoute stéréo (amplificateur/enceintes). Si vous utilisez un système d'écoute mono, connectez-le à la sortie gauche "L" (MONO).

NOTE

Les câbles audio, les câbles MIDI, le casque, les commutateurs au pied et les pédales ne sont pas fournis avec l'appareil. Achetez ces éléments séparément.

Mise sous tension

NOTE

Une fois les connexions effectuées (p. 16), placez les différents appareils sous tension dans l'ordre indiqué. La mise sous tension des appareils dans le mauvais ordre peut entraîner des dysfonctionnements et/ou endommager les enceintes ou d'autres appareils de votre installation.

1. Avant la mise sous tension, assurez-vous que :

- Tous les périphériques sont correctement connectés.
- Le volume du SH-32 et de tous les appareils audio connectés est réglé au minimum.

2. Placez l'interrupteur secteur POWER situé en face arrière du SH-32 en position ON.



NOTE

Cet appareil est équipé d'un circuit de protection temporisé. Un court intervalle de temps (quelques secondes) est nécessaire après la mise sous tension avant que l'appareil ne soit parfaitement opérationnel.

3. Placez les appareils audio connectés sous tension.

4. Jouez des sons sur le SH-32 et augmentez progressivement les réglages de volume sur le SH-32 et sur les appareils audio connectés.



NOTE

Veillez à ne pas augmenter le volume de manière excessive. Des niveaux trop élevés peuvent endommager votre système d'écoute (amplificateur/enceintes) et entraîner des troubles de l'audition.

Mise hors tension

1. Respectez les points suivants avant la mise hors tension.

- Réglez le volume du SH-32 et de tous les appareils audio connectés au minimum.
- Sauvegardez les sons et les données de jeu créées.

2. Placez les appareils audio connectés hors tension.

3. Placez l'interrupteur POWER du SH-32 en position OFF.

Initialisation aux réglages d'usine (Factory Reset)

Lorsque vous utilisez le SH-32 pour la première fois, commencez par charger les réglages préprogrammés d'usine afin de vous assurer que le SH-32 fonctionne exactement tel qu'indiqué dans les procédures du présent mode d'emploi.

NOTE

Toutes les données en mémoire de l'appareil sont perdues lorsque vous procédez à l'**initialisation aux réglages d'usine**. Si vous avez déjà sauvegardé des données importantes dans la mémoire de l'appareil, transférez-les sur un séquenceur MIDI externe ou autre appareil du même type (p. 88).

1. Commencez par placer l'appareil hors tension en appuyant sur l'interrupteur POWER en face arrière.

2. Maintenez le bouton [1/A] enfoncé et placez à nouveau l'appareil sous tension.



[1/A] clignote ; le message " r 5t " (Reset) s'affiche à l'écran tant que le bouton [1/A] reste enfoncé.

3. Sélectionnez " ALL " (toutes les données) avec les boutons [VALUE ▼/▲].

4. Appuyez sur le bouton [WRITE (EXEC)].

Le bouton [WRITE (EXEC)] se met à clignoter, le message " 5ur " (êtes-vous sûr ?) clignote à l'écran pour vous demander de confirmer l'initialisation aux réglages d'usine.

5. Appuyez une nouvelle fois sur [WRITE (EXEC)] pour que l'initialisation aux réglages d'usine soit exécutée. Pour annuler la procédure d'initialisation, appuyez sur [EXIT].

Tous les Patches, Kits rythmiques, Performances, Styles d'arpèges, Styles rythmiques, accords et réglages système sont initialisés aux réglages originaux préprogrammés d'usine.

6. Une fois l'initialisation terminée, placez l'appareil hors tension puis à nouveau sous tension.

MEMO

Vous pouvez également sélectionner le type de données à initialiser par l'opération Factory Reset sur le SH-32 (p. 94).

Écoute de la Démo

Le SH-32 vous est fourni avec trois morceaux de démonstration pré-enregistrés. La fonction **Demo Play** permet précisément d'écouter ces morceaux de démonstration. Commencez par écouter ces morceaux de démonstration et appréciez la qualité des sons et des effets du SH-32.

N°	Nom du morceau	Compositeur	Copyright
1	Traveler	WALL5	2001 © Roland Corporation
2	Spank	SHIBUICHI ABE (PCM)	2001 © Roland Corporation
3	Compfusion	Ken Suzuki	2001 © Roland Corporation

NOTE

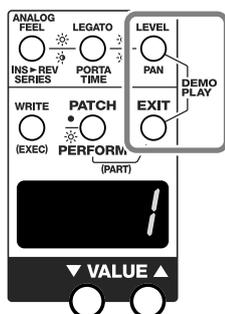
Tous droits réservés. Toute utilisation de ces morceaux en dehors du cadre privé et personnel est strictement interdite et constitue une infraction aux lois en vigueur.

NOTE

Les réglages non sauvegardés peuvent être perdus lorsque vous lancez le morceau de démonstration. Sauvegardez ces données avant la lecture des morceaux de démonstrations (p. 63, p. 70, p. 73).

1. Appuyez simultanément sur [LEVEL/PAN] et [EXIT].

Cette opération lance l'écoute des morceaux de démonstration.



2. Appuyez sur [VALUE ▼/▲] pour changer de morceau en lecture.

3. Appuyez sur le bouton [EXIT] pour arrêter la lecture des morceaux de démonstration et retrouver le mode normal.

MEMO

- Aucune données sur les morceaux en lecture n'est transmise par la sortie MIDI OUT.
- Le deuxième morceau de démonstration (Spank) est conçu pour vous faire découvrir l'étendue des possibilités offertes par le SH-32. Cette démo utilise des sons extrêmes, radicalement différents de ceux utilisés généralement dans les morceaux de démonstration.

SYNTHESIZER SH-32

Prise en main

Écoute des sons

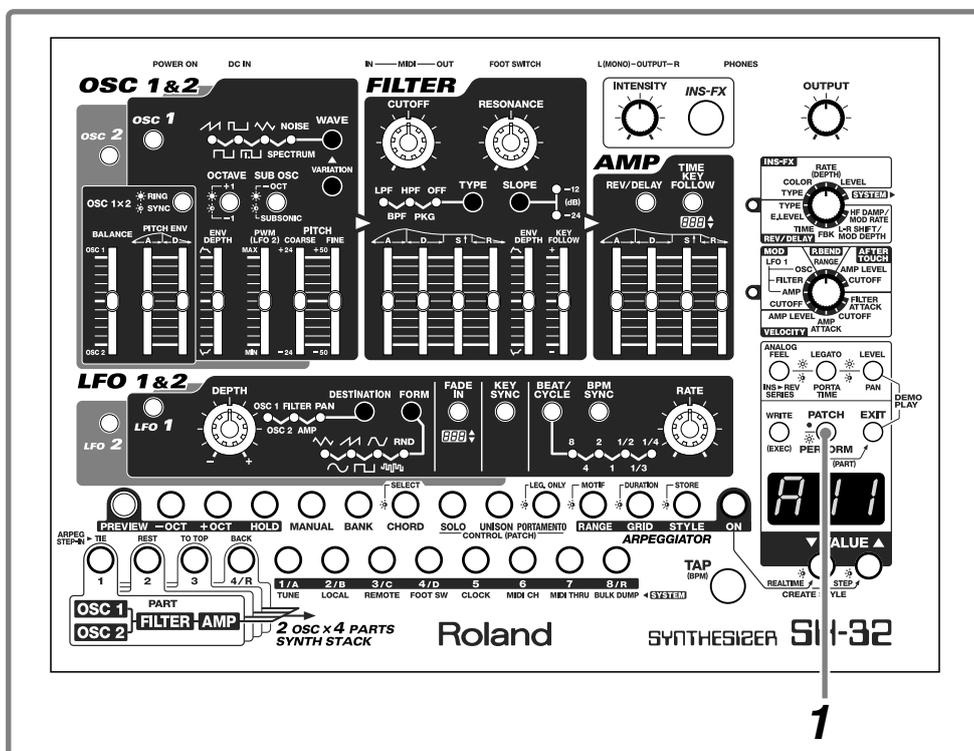
Présentation

Précisions sur les modes de jeu du SH-32 (PATCH/PERFORMANCE)

Le SH-32 propose deux modes de jeu. Vous pouvez ainsi choisir celui qui est le mieux adapté à votre application. Vous pouvez travailler avec des "Patches" uniques (**mode Patch**) ou avec des combinaisons de quatre Patches (dont un Kit rythmique) (**mode Performance**).

Toutes les procédures décrites dans la Prise en main impliquent que l'appareil est en mode Patch, à moins qu'un autre mode soit expressément indiqué. Avant d'utiliser le SH-32, veuillez à sélectionner le mode Patch.

Sélection du mode de jeu



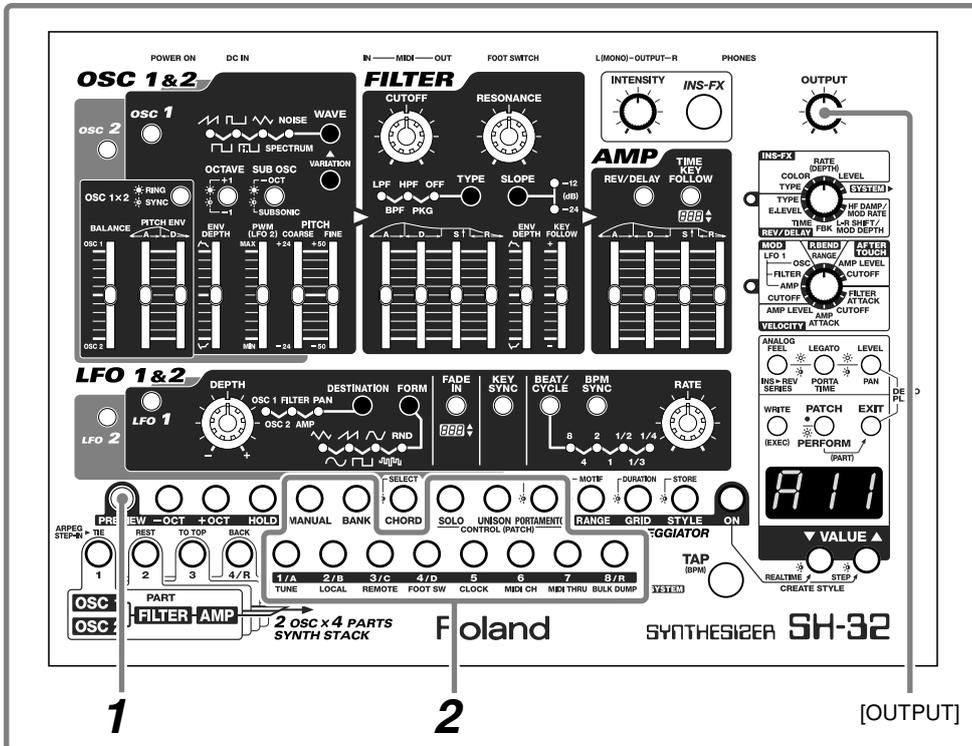
1 Appuyez sur le bouton [PATCH/PERFORM].

Lorsque le bouton [PATCH/PERFORM] est éteint, vous êtes en mode Patch. S'il est allumé, vous êtes en mode Performance.

Appuyez sur ce bouton pour alterner entre mode Patch et mode Performance.

Pré-écoute des sons (PREVIEW)

Vous pouvez utiliser les boutons de notes pour jouer des notes (fonction Preview).

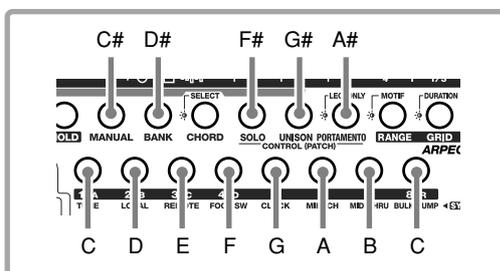


1 Appuyez sur le bouton [PREVIEW].

Le bouton [PREVIEW] s'allume en rouge, et les boutons que vous pouvez utiliser en mode Preview (boutons de notes) s'allument en orange.

2 Appuyez sur un bouton de note pour jouer une note.

Vous entendez la note affectée au bouton enfoncé.



Pour désactiver la fonction de pré-écoute, appuyez de nouveau sur le bouton [PREVIEW] de sorte qu'il s'éteigne.

Réglage du volume

Tournez le potentiomètre [OUTPUT] pour régler le volume.



Vous pouvez monter ou baisser l'octave (transposition) en appuyant sur le bouton [-OCT] ou [+OCT] à droite du bouton [PREVIEW]. À chaque pression sur [-OCT], vous descendez d'une octave. À chaque pression sur [+OCT], vous montez d'une octave. Vous pouvez transposer d'un maximum de quatre octaves dans les deux sens. Lorsque le bouton clignote, cela signifie que vous êtes sur le réglage en cours. Pour restaurer le réglage initial, appuyez simultanément sur [-OCT] et [+OCT].



En appuyant sur le bouton [HOLD] (qui s'allume en rouge), la note continue à jouer lorsque vous avez relâché la touche correspondante (fonction de maintien, Hold). Lorsque vous jouez une note avec la fonction Hold, le bouton de note clignote en couleur ambre. Pour arrêter la note maintenue, appuyez de nouveau sur le bouton de note. Pour désactiver la fonction Hold, appuyez de nouveau sur [HOLD] (le bouton s'éteint).



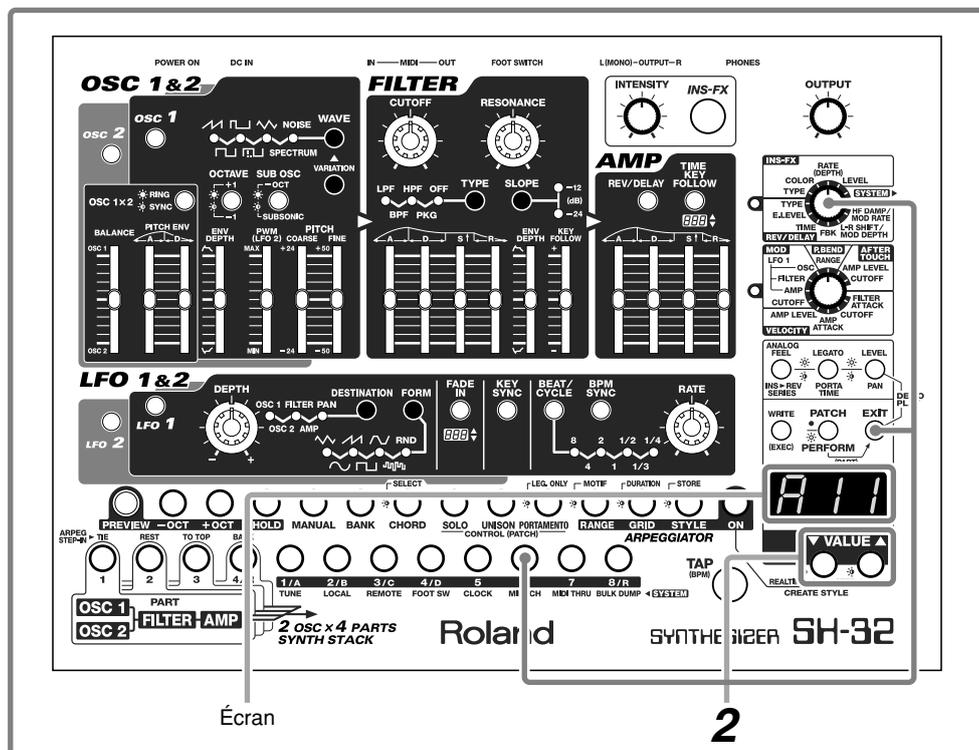
Maintenez [PREVIEW] et appuyez sur [VALUE ▼/▲] pour pouvoir régler la vitesse (000-127) des notes jouées avec les boutons de note. Cependant, ce réglage n'est pas sauvegardé.

Jouer les sons avec un clavier MIDI

Vous pouvez jouer les sons du SH-32 à l'aide d'un clavier MIDI. Pour cela, reliez le port MIDI OUT du clavier au port MIDI IN du SH-32 (p. 16).



Voilà “Chapitre 8. Utilisation du SH-32 avec des périphériques MIDI” (p. 84) pour plus de détails sur les réglages MIDI.



1 Réglez le canal de transmission du clavier MIDI.

Réglez le canal de transmission MIDI du clavier sur le numéro 1 (consultez le mode d'emploi fourni avec votre clavier MIDI).

2 Réglez le canal MIDI du SH-32.

Réglez le canal de réception MIDI du SH-32 sur le canal numéro 1.

1. Réglez le sélecteur FX/SYSTEM sur “SYSTEM”.

2. Appuyez sur le bouton [6 (MIDI CH)].

Le bouton [6 (MIDI CH)] clignote et le numéro de canal MIDI s'affiche à l'écran.

3. Utilisez les boutons [VALUE ▼/▲] pour sélectionner le canal “1”.

Le canal de réception MIDI du SH-32 est réglé sur le numéro 1.

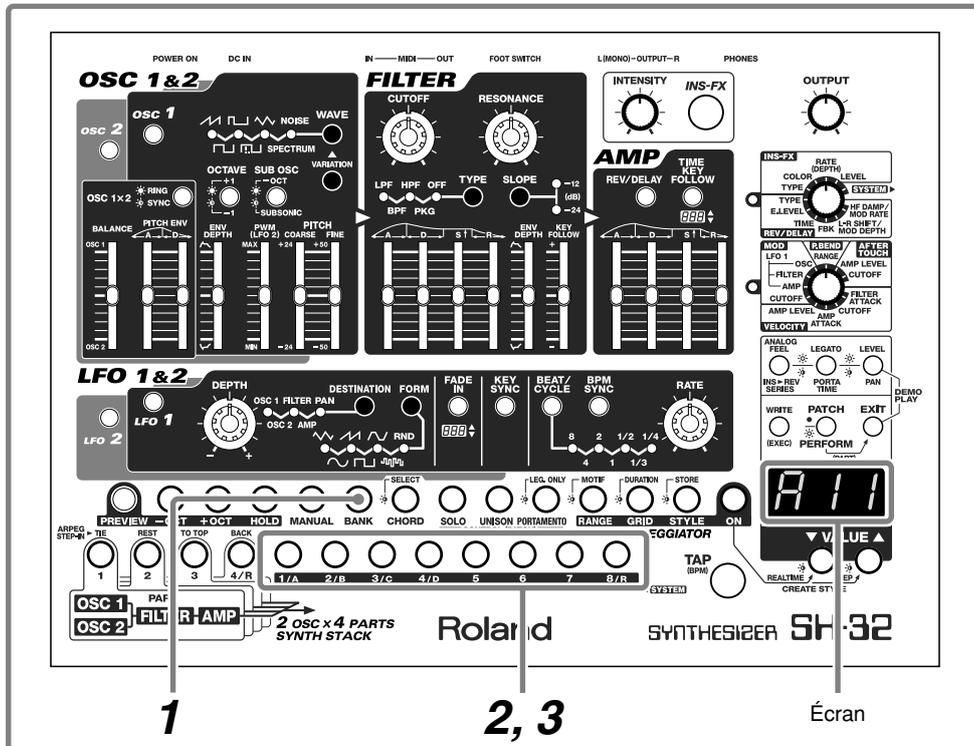
4. Appuyez sur le bouton [EXIT].

5 Jouez des notes sur le clavier MIDI.

Le SH-32 produit les notes jouées sur le clavier MIDI.

Écoute des sons préprogrammés (Presets)

Le SH-32 est fourni avec 128 Patches préprogrammés (Presets) afin que vous puissiez immédiatement disposer d'une immense gamme de sons à portée de main.



1 Appuyez sur le bouton [BANK].

Le bouton [BANK] s'allume et les boutons [1/A]-[4/D] et [8/R] clignotent.

2 Sélectionnez une banque.

Appuyez sur l'un des boutons [1/A]-[4/D] pour sélectionner une banque ("A" à "D"). La banque sélectionnée s'affiche à l'écran.



3 Sélectionnez un numéro de Patch.

Appuyez deux fois sur les boutons [1/A]-[8/R] pour sélectionner un numéro de Patch ("11" à "88"). Appuyez sur un bouton pour saisir le second chiffre du numéro de Patch. Ensuite, appuyez sur un autre bouton pour saisir le premier chiffre. Le numéro de Patch sélectionné s'affiche à l'écran.

4 Utilisez la fonction Preview (p. 21) ou un clavier MIDI pour jouer les sons.

Le son sélectionné est joué.



Voir la section "Patches (A11-D88)" (p. 45) pour obtenir de plus amples informations sur les Patches.

MEMO

Les Patches de "A11" à "B88" sont des Patches utilisateur, les Patches de "C11" à "D88" sont des Patches préprogrammés. En sortie d'usine, les Patches utilisateur (User) sont identiques aux Patches préprogrammés (Preset).

NOTE

À l'étape 1, si tous les boutons de [1/A] à [8/R] se mettent à clignoter lorsque vous appuyez sur [BANK], vous devez appuyer sur [PATCH/PERFORM] pour les désactiver. Ensuite, appuyez de nouveau sur le bouton [BANK] (Mode Patch, p. 20).

MEMO

À l'étape 2, vous pouvez sélectionner un Kit rythmique en appuyant sur [8/R] (p. 25).



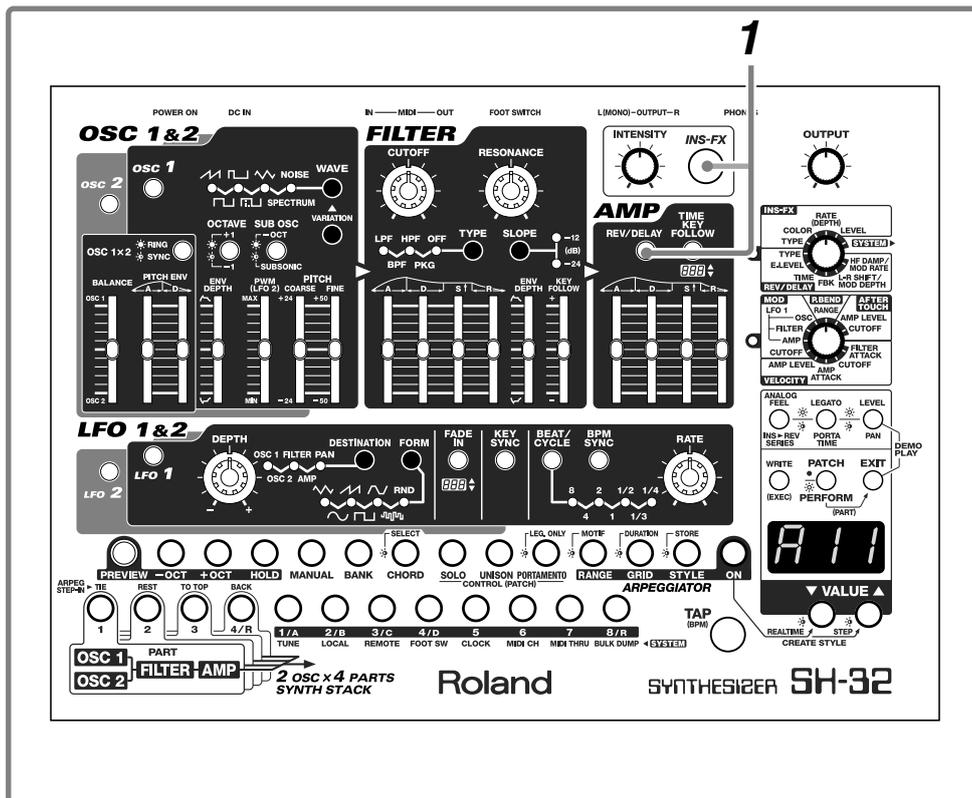
Lorsqu'un numéro de Patch est affiché à l'écran, vous pouvez également appuyer sur les boutons [VALUE ▼/▲] pour sélectionner un son préprogrammé.

Utilisation des effets

Le SH-32 est équipé de deux processeurs d'effets indépendants ; l'un propose des effets de spatialisation comme les réverbérations et les délais (REV/DELAY), tandis que l'autre permet d'ajouter de la distorsion, du Phasing, du trémolo et d'autres effets d'insertion (INS FX). Vous pouvez activer/désactiver les effets à l'aide d'un seul bouton.



Voir "Chapitre 3. Appliquer des effets au son (INS-FX, REV/DELAY)" (p. 64) pour plus de détails sur les effets.



1

Appuyez sur le bouton [INS-FX] ou [REV/DELAY].

Si vous appuyez sur [INS-FX], le bouton s'allume et la section des effets d'insertion est activée.

Si vous appuyez sur [REV/DELAY], le bouton s'allume et la section de réverbération/délai est activée.

Les effets d'insertion et de réverbération/délai peuvent être utilisés simultanément.

Comment désactiver les effets

Appuyez sur le bouton [INS-FX] ou [REV/DELAY] pour désactiver les effets.



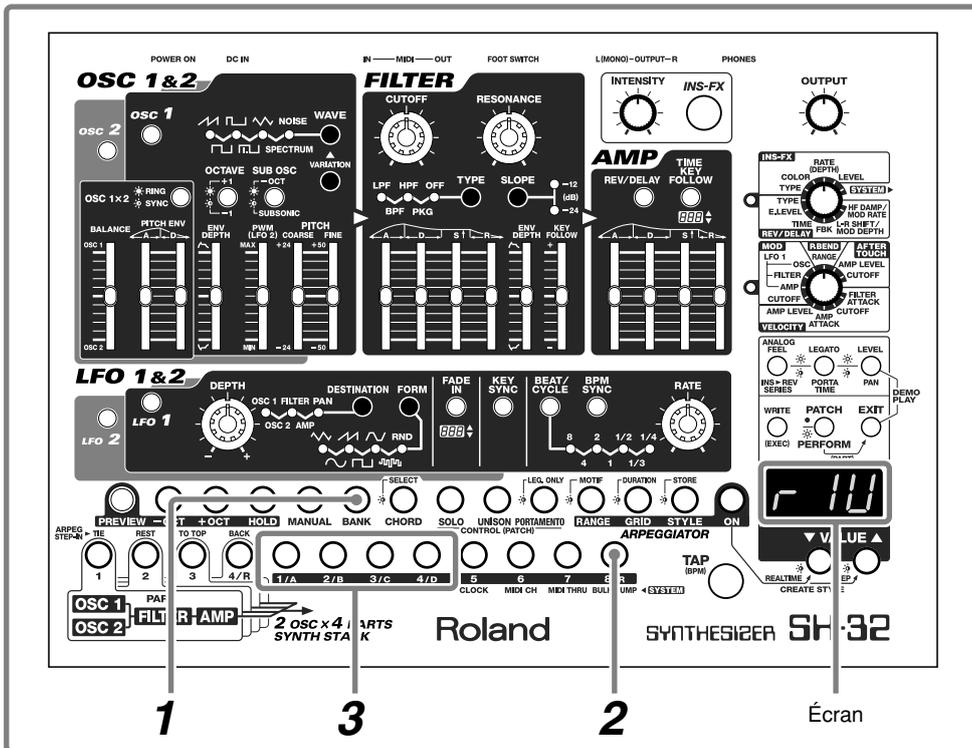
Vous pouvez régler le type, l'intensité, etc., des effets (p. 34).

Jouer un Kit rythmique

En plus des sons généraux de synthétiseur, le SH-32 dispose également de quatre Kits rythmiques. Grâce à l'Arpégiateur intégré (p. 36, p. 74), vous pouvez mettre en boucle des Patterns rythmiques simples.



Voir "Kits rythmiques (r1U, r2U, r3P, r4P)" (p. 45) pour plus de détails sur les Kits rythmiques.



- 1 Appuyez sur le bouton [BANK].**
Le bouton [BANK] s'allume et les boutons [1/A]–[4/D], [8/R] clignotent.
- 2 Appuyez sur le bouton [8/R].**
Vous pouvez sélectionner un Kit rythmique.
- 3 Appuyez sur le bouton [1/A]–[4/D] pour sélectionner un numéro de Kit rythmique.**
Le numéro de Kit rythmique sélectionné s'affiche à l'écran.
r1U, r2U : Kits rythmiques utilisateur (éditables)
r3P, r4P : Kits rythmiques préprogrammés (non éditables)
- 4 Jouez les sons à l'aide de la fonction Preview (p. 21) ou d'un clavier MIDI.**
Vous entendez le Kit rythmique sélectionné.

NOTE

À l'étape 1, si tous les boutons de [1/A] à [8/R] se mettent à clignoter lorsque vous appuyez sur [BANK], vous devez appuyer sur [PATCH/PERFORM] pour les désactiver. Ensuite, appuyez de nouveau sur le bouton [BANK] (Mode Patch, p. 20).

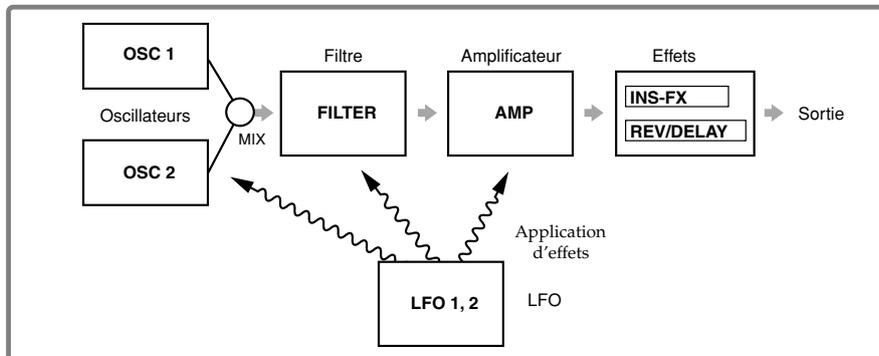


Lorsqu'un numéro de Kit rythmique s'affiche à l'écran, vous pouvez aussi appuyer sur les boutons [VALUE ▼/▲] pour sélectionner un Kit rythmique.

Modifier les sons

Création de sons

Le SH-32 crée des sons pratiquement de la même manière que d'autres synthétiseurs analogiques, comme illustré ci-dessous.



OSC (Oscillateurs)

Génèrent les formes d'ondes basiques utilisées comme source par le synthétiseur (p. 27).

FILTER (Filtre)

Modifie la couleur du son en atténuant ou en accentuant les harmoniques des formes d'ondes créées par les oscillateurs (p. 29).

AMP (Amplificateur)

Permet de modifier l'amplitude du son et de créer les portions d'attaque ou de déclin d'un son (p. 31).

LFO (Oscillateur basse fréquence)

Oscillateur basse fréquence supplémentaire contrôlant les oscillateurs, le filtre et l'ampli et permettant de créer des effets comme le vibrato (p. 32).

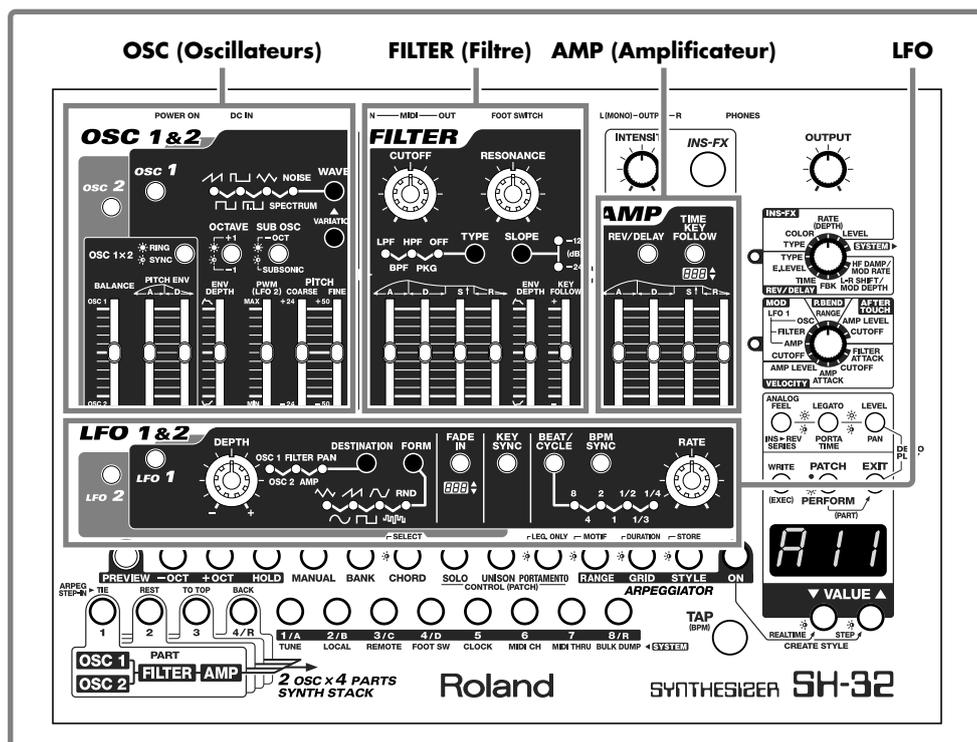
Effets

Permettent d'insérer ou de créer différents effets comme la réverbération, le délai, le Flanger, etc. (p. 34).



Voir "Chapitre 1.

Présentation du SH-32" (p. 44) pour plus de détails sur la structure du SH-32.



Édition facile des sons

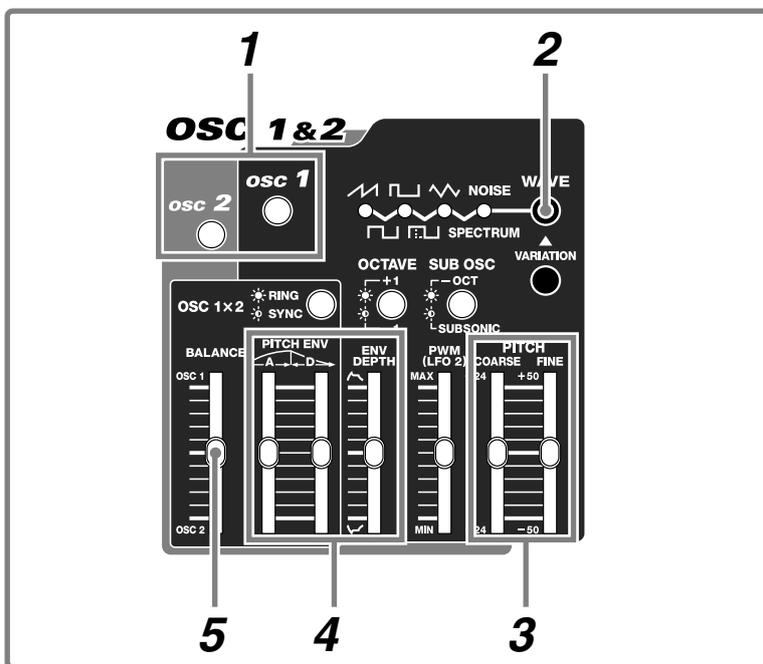
Dans cette section, vous allez apprendre à créer des sons grâce aux fonctions de base du SH-32.

Pour créer un son, jouez les sons à l'aide de la fonction Preview (p. 21) ou d'un clavier MIDI.

Pour vous présenter les éléments nécessaires à l'édition des sons, la Prise en main utilise le Patch préprogrammé "D88". Ainsi, avant de commencer la procédure, veuillez à sélectionner le Patch préprogrammé "D88" (p. 23). Tout d'abord, vous devez sélectionner une forme d'onde à utiliser comme source sonore.

1. Sélection d'une forme d'onde (Oscillateur)

Vous créez ici les formes d'ondes qui serviront de source sonore au synthétiseur. Le SH-32 dispose de 2 oscillateurs, à utiliser indépendamment ou mélangés.



Lorsque vous sélectionnez un son préprogrammé (p. 23), il se peut que la position des curseurs et potentiomètres ne corresponde pas toujours aux valeurs des paramètres. Cependant, si vous appuyez sur le bouton [MANUAL] (de sorte qu'il s'allume), le paramètre actuellement sélectionné se règle sur les valeurs des curseurs et potentiomètres. Pour plus de détails, voir "Créer des sons reflétant la position des curseurs/réglages (MANUAL)" (p. 52).



Voir "Indiquer une forme d'onde et une hauteur de base (OSC 1 et 2)" (p. 52) pour plus de détails sur l'oscillateur.

1

Appuyez sur le bouton [OSC 1] ou [OSC 2] pour sélectionner l'oscillateur avec lequel vous souhaitez travailler.

Le bouton sur lequel vous appuyez clignote, indiquant qu'il peut être réglé.

Lorsque le bouton est allumé, cela indique que l'oscillateur est activé (lorsque le bouton est éteint, l'oscillateur est désactivé).

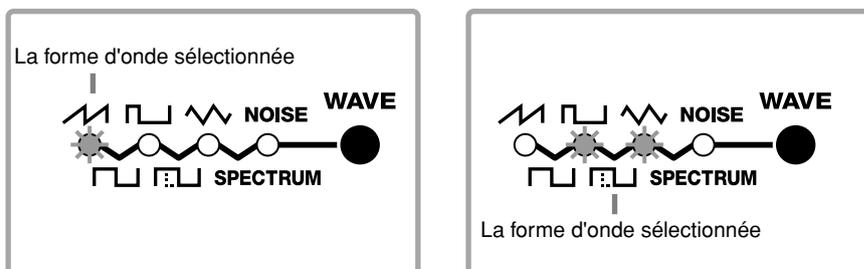
Cilnotant	Cilnotant	Allumé	Cilnotant
OSC 2 désactivé/OSC 1 activé Vous pouvez régler les paramètres de l'OSC 1.	OSC 2 activé/OSC 1 désactivé Vous pouvez régler les paramètres de l'OSC 2.	OSC 2 activé/OSC 1 activé Vous pouvez régler les paramètres de l'OSC dont le bouton clignote.	

NOTE

La section des oscillateurs contrôle à la fois l'OSC 1 et l'OSC 2. Lorsque vous sélectionnez l'OSC 2 après avoir réglé l'OSC 1, il se peut que les valeurs des paramètres ne correspondent pas à celles des réglages de façade. En effet, lorsque vous sélectionnez l'autre oscillateur, les réglages de façade ne changent pas de position. Soyez vigilant sur la position des réglages lorsque vous utilisez les deux oscillateurs avec des réglages différents.

2 Appuyez sur [WAVE] pour sélectionner un groupe de formes d'ondes.

L'indicateur de la forme d'onde actuellement sélectionnée s'allume. Pour sélectionner l'une des formes d'ondes de la rangée inférieure, faites en sorte que les deux indicateurs situés au-dessus de la forme d'onde s'allument.



Voici quelques exemples de groupes de formes d'ondes :

Groupe de formes d'ondes en dents de scie

Ce groupe de formes d'ondes contient une onde sinusoïdale fondamentale et toutes ses harmoniques, à un taux fixe. Cela produit un son précis et brillant.

Groupe de formes d'ondes carrées

Ce groupe de formes d'ondes contient une onde sinusoïdale fondamentale et ses harmoniques impaires à un taux fixe.

Groupe de formes d'ondes triangulaires

Ce groupe de formes d'ondes contient deux types d'ondes sinusoïdales et ne dispose pas d'harmoniques spécifiques.

Choisissez le groupe de formes d'ondes souhaité tout en écoutant le son.

3 Réglez la hauteur du son à l'aide des curseurs [PITCH COARSE] et [PITCH FINE].

Le curseur [PITCH COARSE] permet un réglage grossier de la hauteur. Le curseur [PITCH FINE] permet un réglage fin de la hauteur.

4 Modifiez la hauteur dans le temps à l'aide des curseurs [ENV DEPTH] et [PITCH ENV].

Réglez la profondeur de l'enveloppe de hauteur à l'aide du curseur [ENV DEPTH]. Réglez le temps de variation de la hauteur jusqu'à son maximum à l'aide du curseur [PITCH ENV/A]. À l'aide du curseur [PITCH ENV/D], réglez le temps nécessaire à la hauteur pour revenir de la valeur maximum au statut initial. Les réglages [PITCH ENV A/D] sont communs aux deux oscillateurs.

5 À l'aide du curseur [BALANCE], réglez le niveau relatif de chacun des oscillateurs 1 et 2.

Lorsque le bouton [OSC 1] ou [OSC 2] est allumé et que l'autre clignote (aucun n'est éteint), réglez le niveau relatif des oscillateurs.

À présent, la forme d'onde basique du son est configurée. Nous allons ensuite affiner le son en appliquant un filtre à la forme d'onde.

MEMO

Chaque groupe de formes d'ondes dispose de différentes structures de formes d'ondes que vous pouvez sélectionner en appuyant sur [VARIATION] (p. 53).



Voir "Indiquer une forme d'onde et une hauteur de base (OSC 1 et 2)" (p. 52) pour plus de détails sur les formes d'ondes.



Vous pouvez aisément transposer le son à l'aide du bouton [OCTAVE] (pour monter ou baisser d'une octave).



Le bouton [SUB OSC] (p. 54), permet d'ajouter des parties plus basses d'une octave afin de créer un son grave profond.



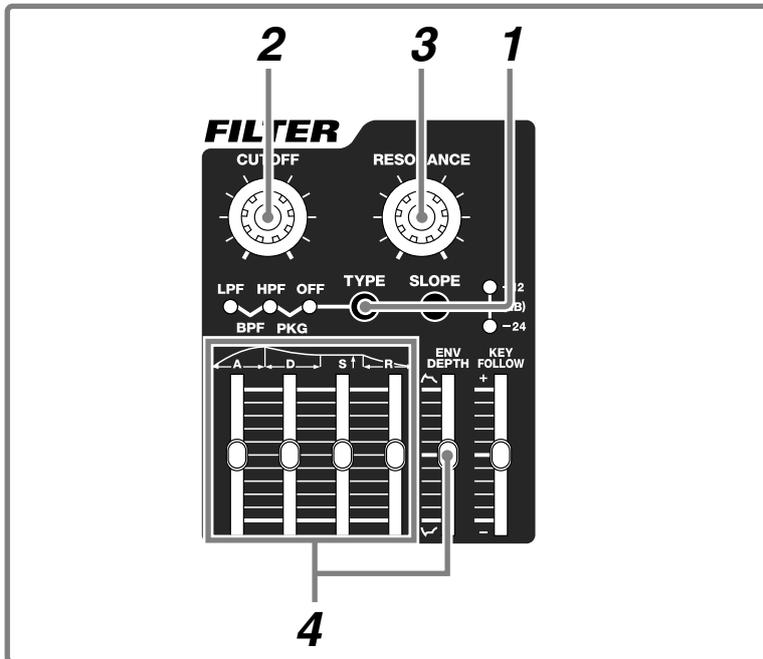
Vous pouvez aussi synchroniser la forme d'onde de l'oscillateur 1 sur la hauteur de l'oscillateur 2 (p. 55).

2. Édition des formes d'ondes des oscillateurs (FILTER)

Le filtre modifie la couleur du son en atténuant ou en accentuant les harmoniques des formes d'ondes créées par l'oscillateur.



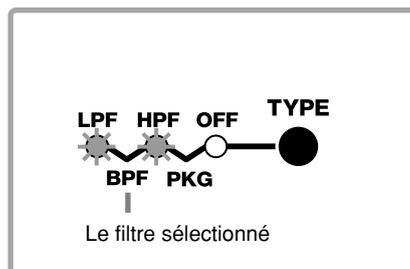
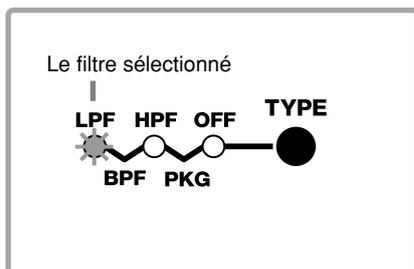
Voir “Changer les caractéristiques des sons (FILTER)” (p. 56) pour plus de détails sur le filtre.



1

Appuyez sur le bouton [TYPE] pour sélectionner un type de filtre.

L'indicateur du type de filtre sélectionné s'allume. Pour sélectionner un type de filtre de la rangée inférieure, faites en sorte que les deux indicateurs du dessus s'allument.



LPF (Filtre passe-bas)

Ce filtre laisse passer les graves et atténue les aigus. Il permet d'adoucir les sons tranchants.

BPF (Filtre passe-bande)

Ce filtre laisse passer une bande de fréquences spécifiques, et atténue les graves et les aigus qui l'entourent. Il permet d'améliorer le rendu dans les médiums.

HPF (Filtre passe-haut)

Ce filtre laisse passer les aigus et atténue les graves. Il permet d'accentuer les aigus, tout en atténuant les graves.

PKG (Filtre en cloche)

Ce filtre accentue les fréquences entourant la fréquence de coupure. Grâce à ce filtre, vous pouvez créer un effet Wah en appliquant une modulation constante aux fréquences de coupure à l'aide du LFO (p. 32).



Voir “Types et fonctions des filtres internes (TYPE, SLOPE)” (p. 56) pour plus de détails sur les types de filtres.

2 Tournez le potentiomètre [CUTOFF] pour régler la fréquence de coupure.

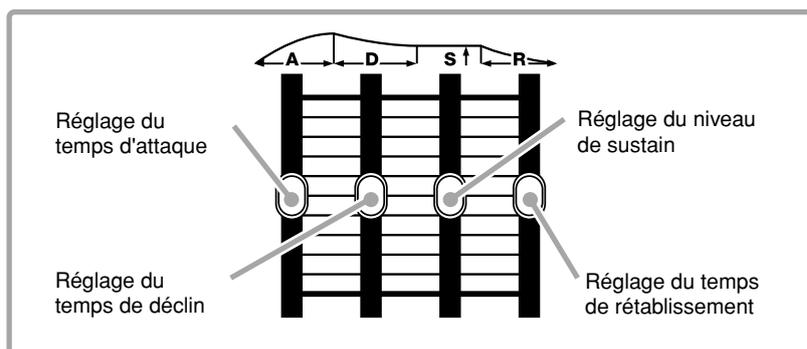
Ici, vous pouvez spécifier la fréquence de coupure du filtre sélectionné à l'étape 1. Tournez le potentiomètre vers la droite pour augmenter la valeur de la fréquence de coupure, et tournez le potentiomètre vers la gauche pour la diminuer.

3 Tournez le potentiomètre [RESONANCE] pour accentuer les fréquences autour de la fréquence de coupure (spécifiée à l'étape 2).

Plus vous tournez le potentiomètre vers la droite, plus le caractère du son devient marqué.

4 Vous pouvez régler l'action du filtre dans le temps à l'aide des curseurs d'enveloppe (ADSR) et du curseur [ENV DEPTH].

Réglez la profondeur d'action du filtre à l'aide du curseur [ENV DEPTH] (vers + ou -) et réglez les caractéristiques temporelles à l'aide des curseurs ADSR.



[A] : Temps d'attaque

Détermine le temps nécessaire à l'action du filtre pour atteindre son maximum. Le temps d'attaque augmente à mesure que vous montez le curseur.

[D] : Temps de déclin

Détermine le temps nécessaire à la transition du niveau de crête au niveau de sustain. Si le niveau de sustain est réglé au maximum, ce paramètre est sans effet.

[S] : Niveau de sustain

Détermine le niveau à maintenir après que le maximum ait été atteint. Tant que vous appuyez sur un bouton de note (ou sur une touche de clavier MIDI), ce niveau est maintenu.

[R] : Temps de rétablissement

Détermine le temps de rétablissement avant le retour à la valeur d'origine de la fréquence de coupure une fois que vous avez relâché le bouton de note (ou la touche du clavier MIDI).

Ensuite, effectuons les réglages de volume.



Si vous réglez trop radicalement le potentiomètre [CUTOFF], toutes les fréquences audibles risquent d'être éliminées et vous n'entendrez aucun son.



Vous pouvez créer un effet spécial en utilisant les potentiomètres [CUTOFF] et [RESONANCE] (réglés aux étapes 2 et 3) tandis que vous jouez.



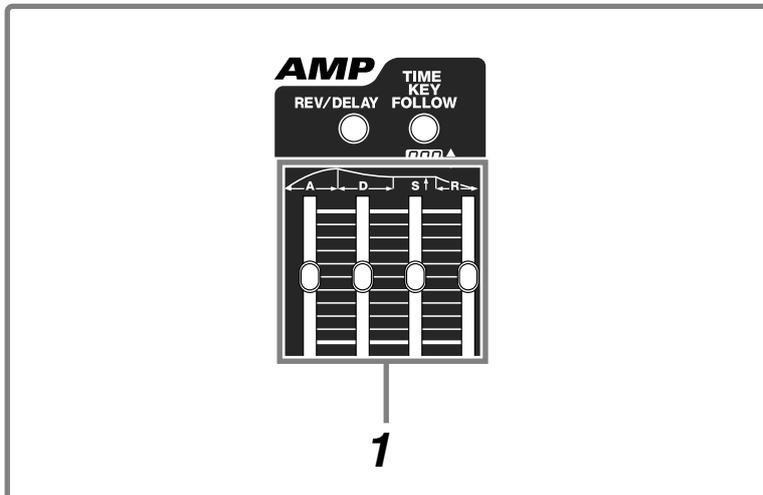
Vous pouvez aussi modifier la fréquence de coupure du filtre en fonction de la plage de notes des boutons de notes ou du clavier MIDI (KEY FOLLOW) (p. 58).

3. Réglage du volume (AMP)

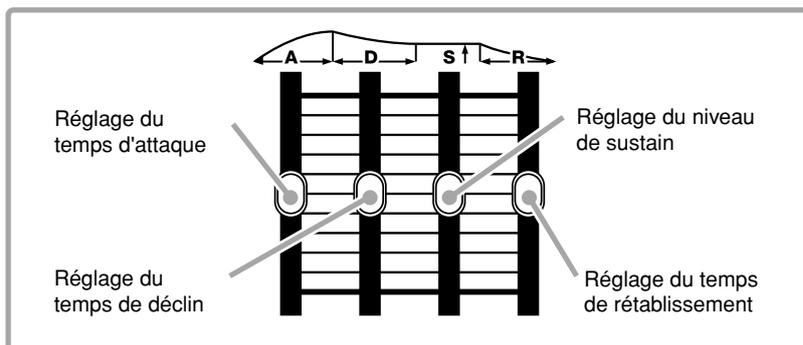
Lorsque vous avez créé un son à l'aide des oscillateurs et du filtre, vous pouvez régler le volume du son et contrôler son attaque ou son déclin.



Voir "Régler le volume (AMP)" (p. 58) pour plus de détails sur l'amplificateur.



Utilisez les curseurs d'enveloppe ADSR pour régler le volume.



[A] : Temps d'attaque

Détermine le temps nécessaire au volume pour atteindre son maximum. Plus vous montez le curseur, plus le temps d'attaque est long.

[D] : Temps de déclin

Détermine le temps nécessaire à la transition du niveau de crête au niveau de sustain. Si le niveau de sustain est réglé au maximum, ce paramètre est sans effet.

[S] : Niveau de sustain

Détermine le volume à maintenir après que le maximum ait été atteint. Tant que vous appuyez sur un bouton de note (ou une touche de clavier MIDI), ce niveau est maintenu.

[R] : Temps de rétablissement

Détermine le temps que met le volume à atteindre le niveau zéro une fois que vous avez relâché le bouton de note (ou la touche du clavier MIDI).

Par exemple, si vous raccourcissez le temps d'attaque et que vous allongez le temps de rétablissement, vous pouvez obtenir un son de type piano. Si le niveau de sustain est réglé au maximum, vous pouvez obtenir un son de type orgue. Enfin, si vous sélectionnez un long temps d'attaque, vous obtenez le son d'une section de cordes.

À présent, tentez de modifier le son à l'aide du LFO.

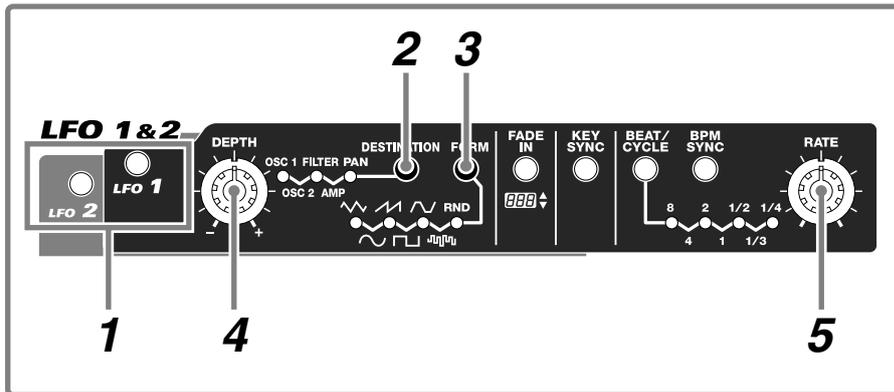


Vous pouvez aussi faire varier le volume dans le temps en fonction de la plage de notes des boutons de notes ou des touches de clavier MIDI que vous avez jouées (TIME KEY FOLLOW) (p. 59).

4. Ajout de modulation au son (LFO)

Le LFO crée des formes d'ondes capables de contrôler l'oscillateur, le filtre et l'amplificateur, et d'apporter des modifications supplémentaires au son.

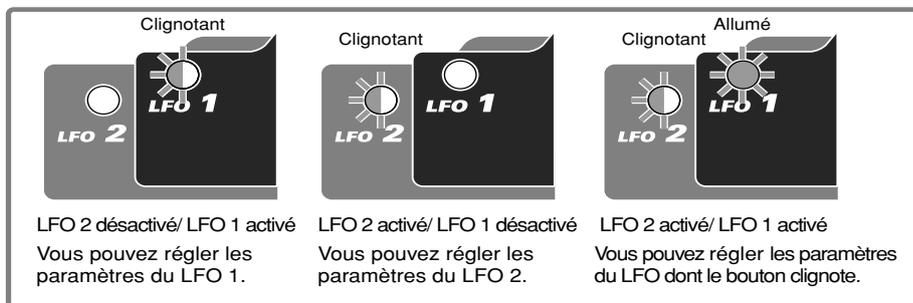
Le SH-32 dispose de deux LFO. Chaque LFO peut être utilisé indépendamment pour affecter une profondeur de modulation différente à l'oscillateur, au filtre, à l'amplificateur et au panoramique.



1

Appuyez sur [LFO 1] ou [LFO 2] pour sélectionner le LFO à régler.

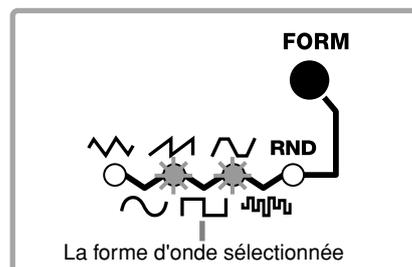
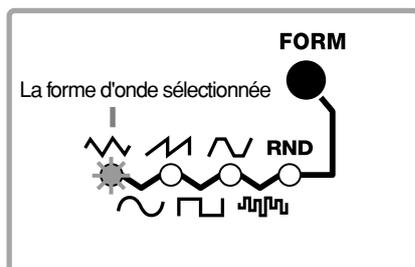
Le bouton sur lequel vous avez appuyé clignote, indiquant que le LFO correspondant peut être paramétré. Lorsque le bouton est allumé, cela signifie que le LFO est activé (lorsque le bouton est éteint, le LFO est désactivé).



2

Appuyez sur le bouton [FORM] pour sélectionner une forme d'onde.

L'indicateur de la forme d'onde sélectionnée s'allume. Pour sélectionner une forme d'onde de la rangée inférieure, faites en sorte que les deux indicateurs du dessus s'allument.



Le mode de modulation du son dépend de la forme d'onde.



Voir **“Modulation du son (LFO 1 et 2)”** (p. 59) pour plus de détails sur les LFO.



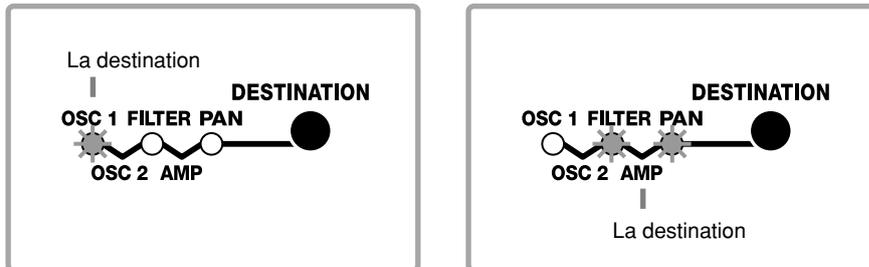
NOTE
Le panneau de contrôle LFO contrôle à la fois le LFO 1 et le LFO 2. Lorsque vous sélectionnez le LFO 2 après avoir réglé le LFO 1, il se peut que les valeurs des paramètres ne correspondent pas à celles des réglages de façade. En effet, lorsque vous sélectionnez l'autre LFO, les réglages de façade ne changent pas de position. Soyez vigilant sur la position des réglages lorsque vous utilisez les deux LFO avec des réglages différents.



Voir **“Activation/désactivation du LFO et sélection des formes d'ondes (LFO 1, LFO 2, FORM)”** (p. 59) pour plus de détails sur les formes d'ondes.

3 Appuyez sur le bouton [DESTINATION] pour spécifier la destination du réglage de profondeur de la modulation (à déterminer par le potentiomètre [DEPTH]).

L'indicateur de la destination sélectionnée s'allume. Pour sélectionner une destination dans la rangée inférieure, il faut que les deux indicateurs situés au dessus du nom soient allumés.



L'effet de modulation du son varie en fonction de la destination choisie.

OSC 1,2

Ajoute un effet à la hauteur de la forme d'onde, créant un effet de vibrato.

FILTER

Ajoute un effet à la fréquence de coupure du filtre, créant ainsi un effet de Wah.

AMP

Ajoute un effet à l'amplificateur, créant un effet de trémolo.

PAN

Applique un effet au positionnement stéréo du son, créant un effet de panoramique automatique.

4 Tournez le potentiomètre [DEPTH] pour régler la profondeur de l'effet de LFO.

L'action de l'effet s'intensifie à mesure que vous tournez le potentiomètre vers la droite.

5 Tournez le potentiomètre [RATE] pour régler la fréquence (vitesse) du LFO.

Plus vous tournez le potentiomètre vers la droite, plus la vitesse du LFO est rapide, et inversement, plus vous tournez le potentiomètre vers la gauche, plus la vitesse du LFO est lente.



Voir "Régler la profondeur de modulation de modulation (DESTINATION, DEPTH)" (p. 60) pour plus de détails sur les effets obtenus.



Vous pouvez appliquer la modulation d'un LFO à plusieurs destinations.



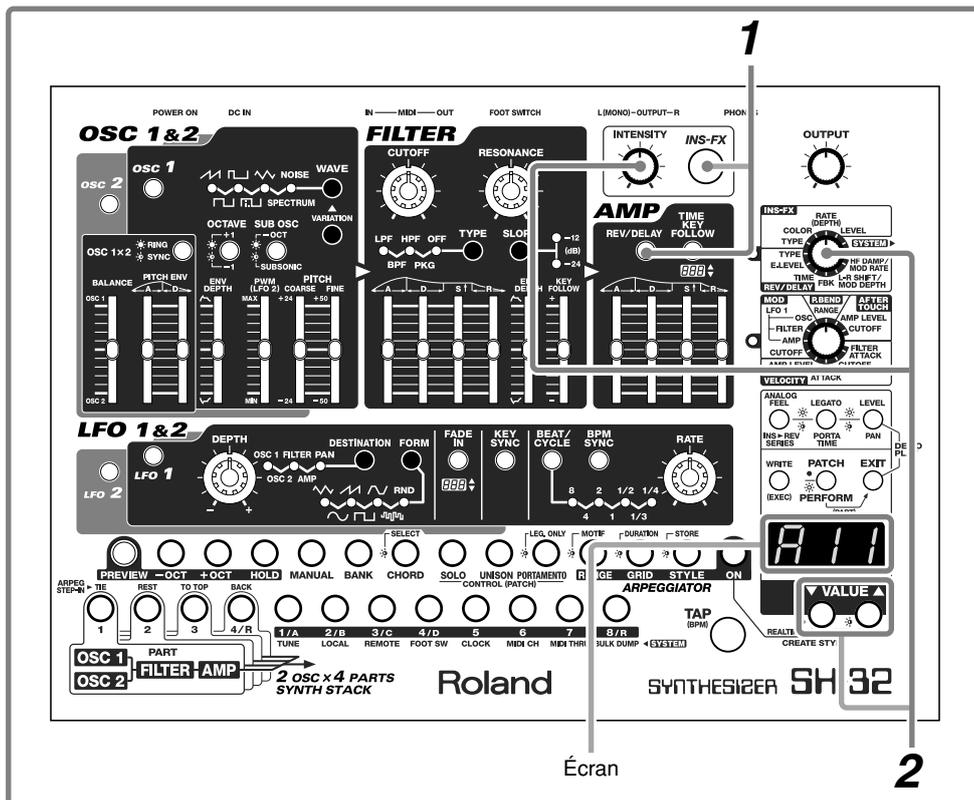
Vous pouvez également synchroniser le LFO sur le tempo (BPM) (p. 61).

5. Appliquer un effet au son

Vous pouvez appliquer des effets au son que vous venez de créer. Le SH-32 dispose de deux processeurs d'effets indépendants. L'un propose des effets de spatialisation comme les réverbérations et les délais (REV/DELAY), tandis que l'autre permet d'appliquer de la distorsion, du Phasing, du trémolo et différents effets d'insertion (INS FX).



Voir “**Chapitre 3. Appliquer des effets au son (INS-FX, REV/DELAY)**” (p. 64) pour plus d'informations sur les effets.



1 Appuyez sur le bouton [INS-FX] ou [REV/DELAY].

Lorsque vous appuyez sur [INS-FX], le bouton s'allume et le processeur d'effets d'insertion est activé.

Lorsque vous appuyez sur [REV/DELAY], le bouton s'allume et le processeur de réverbération/délai est activé.

2 Sélectionnez un type d'effet et réglez son intensité.

Pour configurer la section des effets d'insertion, réglez l'intensité à l'aide du potentiomètre [INTENSITY] et spécifiez le type d'effet et autres paramètres à l'aide du sélecteur FX/SYSTEM et des boutons [VALUE ▼/▲].

Pour configurer la section de réverbération/délai, utilisez le sélecteur FX/SYSTEM et les boutons [VALUE ▼/▲].

Les valeurs et les types d'effets sont affichés à l'écran. Voir “**Chapitre 3. Appliquer des effets au son (INS-FX, REV/DELAY)**” (p. 64) pour plus de détails.

Le son que vous avez créé vous convient-il ?

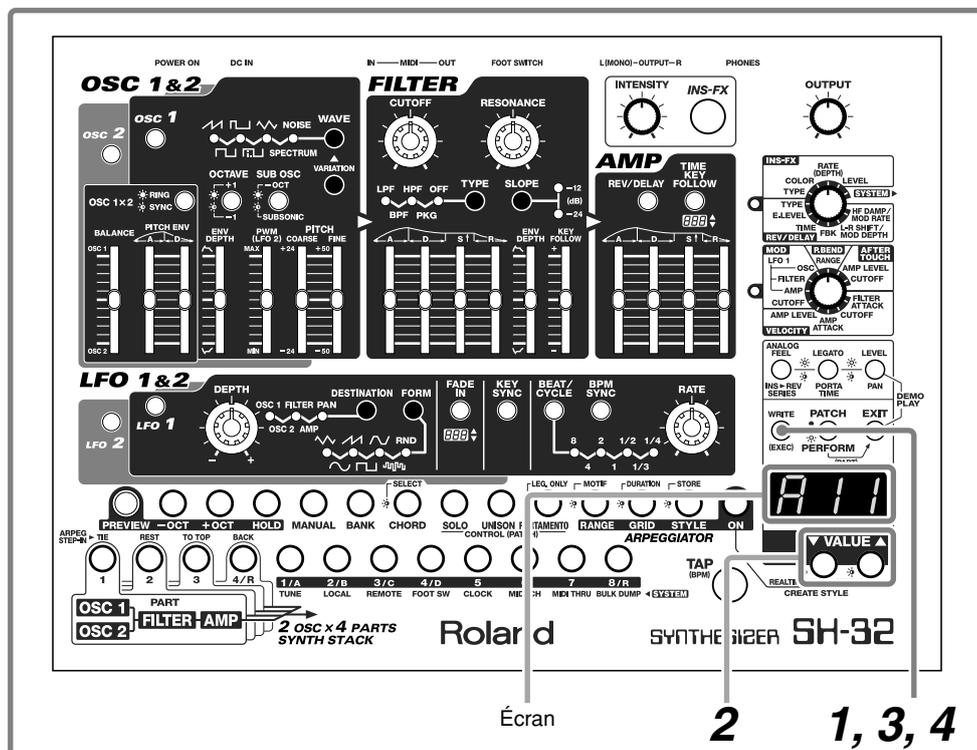
Les réglages du son créé jusqu'à présent seront perdus si vous placez le SH-32 hors tension. Pour conserver ce son, sauvegardez-le dans la mémoire interne.



Vous pouvez simultanément utiliser les effets d'insertion et les effets de réverbération/délai. Vous pouvez également les configurer en série ou en parallèle (p. 64).

Sauvegarder un son

Le son que vous avez créé sur le SH-32 constitue une combinaison unique de différents paramètres. Il est préférable de le sauvegarder si vous souhaitez le réutiliser ultérieurement. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 128 configurations de sons différents sur le SH-32.



- 1 Lorsque vous souhaitez sauvegarder un son, appuyez sur [WRITE].
Le bouton [WRITE] s'allume et un numéro de Patch clignote à l'écran.
- 2 Utilisez les boutons [VALUE ▼/▲] pour sélectionner la destination de sauvegarde de votre Patch ([A11]–[B88]).
- 3 Appuyez sur le bouton [WRITE].
Le message de confirmation "Sur" (Sûr ?) s'affiche à l'écran. Pour annuler la sauvegarde à ce stade, appuyez sur le bouton [EXIT].
- 4 Appuyez de nouveau sur le bouton [WRITE] pour confirmer.
Tout d'abord, le message "OK" clignote à l'écran, puis l'écran revient à son statut d'origine. Le son est à présent sauvegardé sur le numéro de Patch sélectionné.



Vous pouvez aussi sélectionner un numéro de Patch en appuyant sur [BANK], en sélectionnant une banque à l'aide des boutons [1/A] ou [2/B], puis en sélectionnant la destination de sauvegarde à l'aide des boutons [1/A]–[8/R].

Utiliser l'Arpégiateur (Arpeggiator)

Le SH-32 propose une fonction d'Arpégiateur automatique. Grâce à cette fonction, vous pouvez jouer un accord en arpège. De plus, lorsque vous avez sélectionné un Kit rythmique, vous pouvez jouer un Pattern rythmique.

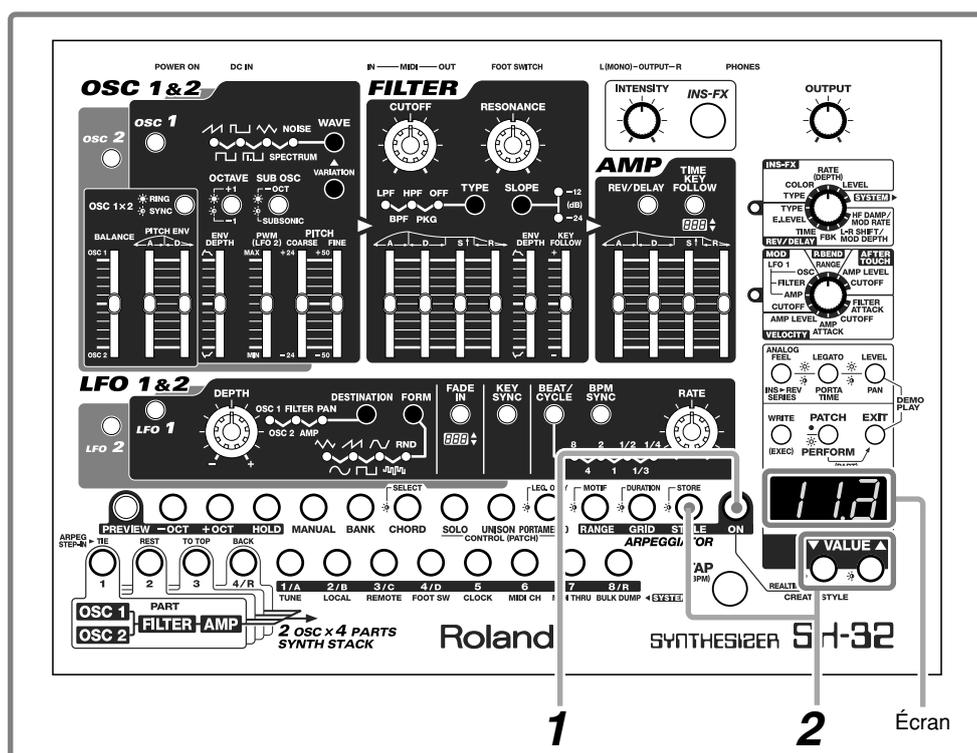
Un arpège est un accord exécuté en jouant séparément toutes les notes. Vous pouvez choisir parmi différents Styles d'arpèges préprogrammés.



Voir "Chapitre 6. Utiliser l'Arpégiateur (ARPEGGIATOR)" (p. 74) pour obtenir de plus amples informations sur l'Arpégiateur.

Activer/désactiver l'Arpégiateur

Jouez à présent en utilisant l'Arpégiateur.



1

Appuyez sur le bouton [ON].

Le bouton s'allume et l'Arpégiateur est activé.

2

Appuyez sur le bouton [STYLE] de sorte qu'il s'allume, puis sélectionnez un Style d'arpège à l'aide des boutons [VALUE ▼/▲].

Le numéro du Style d'arpège apparaît à l'écran ("11.a" à "88.a").

Lorsqu'un Kit rythmique est sélectionné, vous pouvez sélectionner un Style rythmique ("11.r" à "88.r").

NOTE

Si vous appuyez de nouveau sur le bouton [STYLE] alors qu'il est allumé, il se met à clignoter, indiquant qu'il est à présent en mode style-esclave (p. 79). Lorsque vous réappuyez dessus, il repasse en mode de sélection de style.



Voir "Précisions sur les Styles d'arpèges" (p. 75) pour plus de détails sur les Styles d'arpèges.

3

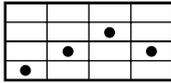
Pour commencer à jouer en arpège, jouez un accord à l'aide de la fonction Preview (p. 21) ou d'un clavier MIDI.

Le SH-32 commence à jouer un arpège en fonction du Style d'arpège sélectionné et de la position de la note jouée.



Vous pouvez également créer un nouveau Style d'arpège (p. 77).

Exemple



Lorsque vous sélectionnez ce style,



et que vous jouez cet accord,



vous entendez ceci.

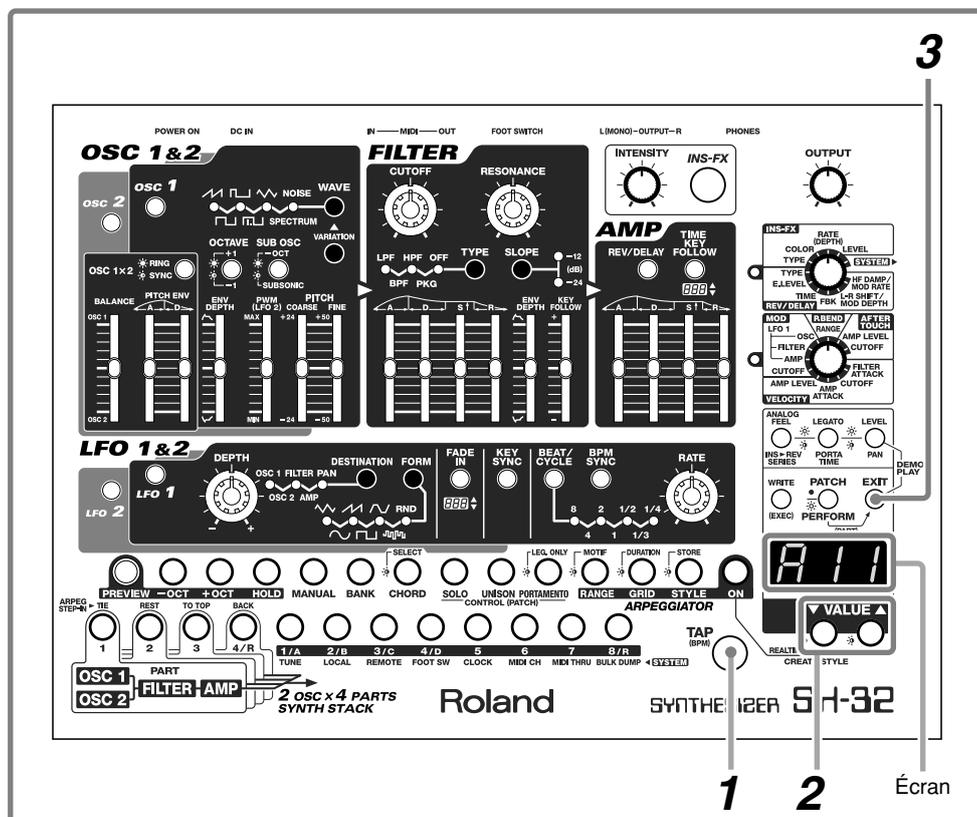
Lorsque vous sélectionnez un Kit rythmique en mode Patch (p. 25), le Style rythmique est joué quelle que soit la position de la note jouée.

Comment désactiver l'Arpégiateur ?

Appuyez sur le bouton [ON] de sorte qu'il s'éteigne.

Modifier le tempo de l'Arpégiateur

Vous pouvez modifier le tempo de jeu des arpèges.



- 1 Appuyez sur le bouton [TAP (BPM)].

Le bouton [TAP (BPM)] s'allume.

- 2 Sélectionnez le tempo souhaité à l'aide des boutons [VALUE ▼/▲].

Le tempo s'affiche à l'écran.

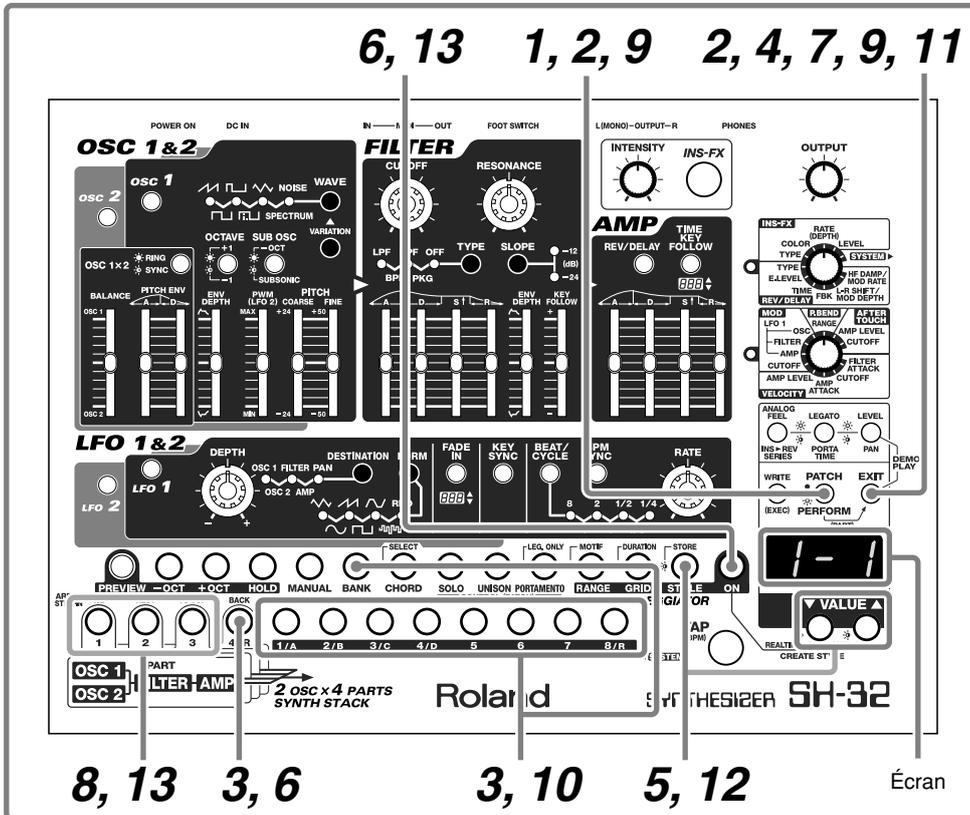
- 3 Appuyez sur le bouton [EXIT] pour quitter le mode de réglage du tempo.



Vous pouvez également régler le tempo sur le tempo de pression sur les boutons (Fonction Tap Tempo) (p. 74).

Jouer un arpège en même temps qu'un Pattern rythmique

En mode Performance, vous pouvez jouer un arpège tout en jouant un Pattern rythmique.



- 1 Appuyez sur le bouton [PATCH/PERFORM] de sorte qu'il s'allume, afin d'activer le mode Performance.

En mode Performance, vous pouvez jouer quatre Parties en même temps (un Patch étant affecté à chaque Partie).

- 2 Appuyez sur le bouton [EXIT] tout en appuyant sur [PATCH/PERFORM], de sorte que les deux boutons s'allument.

L'appareil passe en mode d'affectation des Parties (Part Assign).

- 3 Affectez le Kit rythmique à la Partie 4.

1. Appuyez sur le bouton [4/R].

Le bouton [4/R] clignote.

2. Appuyez sur le bouton [BANK], puis appuyez sur [8/R].

3. Utilisez les boutons [1/A]–[4/D] pour sélectionner un numéro de Kit rythmique.

Le numéro de Kit rythmique s'affiche à l'écran.

Le Kit rythmique peut uniquement être affecté à la Partie 4.



Voir "Chapitre 5. Mode Performance" (p. 71) pour plus de détails sur le mode Performance.



Voir "Affectation d'un Patch à chaque Partie (Mode d'affectation des Parties)" (p. 71) pour plus de détails sur le mode d'affectation des Parties.

Utiliser l'Arpégiateur (Arpeggiator)

- 4** Appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir en mode Performance.
- 5** Appuyez sur le bouton [STYLE] de sorte qu'il s'allume, puis sélectionnez un Style rythmique à l'aide des boutons [VALUE ▼/▲].
Le numéro du Style rythmique s'affiche à l'écran.
- 6** Appuyez sur le bouton [4/R] tout en appuyant sur [ON] de sorte que le bouton [4/R] s'allume.
La Partie 4 est configurée pour le jeu en arpèges.
- 7** Appuyez sur le bouton [EXIT].
- 8** Appuyez sur l'un des boutons [1]–[3] pour choisir la Partie à jouer en arpège.
Le bouton de la Partie sélectionnée se met à clignoter.
- 9** Appuyez sur le bouton [EXIT] tout en appuyant sur [PATCH/PERFORM] de sorte que les deux boutons clignotent.
L'appareil passe en mode d'affectation des Parties.
- 10** Sélectionnez le Patch à affecter à la Partie sélectionnée à l'étape 8.
 - 1.** Appuyez sur le bouton [BANK], puis appuyez sur [1/A]–[4/D].
 - 2.** Appuyez sur l'un des boutons [1/A]–[8/R] pour sélectionner un numéro de Patch.
Le numéro de Patch s'affiche à l'écran.
- 11** Appuyez sur le bouton [STYLE] de sorte qu'il s'allume, puis appuyez sur les boutons [VALUE ▼/▲] pour sélectionner un Style d'arpège.
Le numéro du Style d'arpège s'affiche à l'écran.
- 12** Appuyez sur le bouton de la Partie sélectionnée à l'étape 8 tout en appuyant sur [ON] de sorte que ce bouton s'allume.
La Partie sélectionnée sera jouée en arpège.
- 13** Utilisez la fonction Preview (p. 21) ou un clavier MIDI pour jouer des sons.
Le jeu du Pattern rythmique et de l'arpège commence.



Voir "Précisions sur les Styles rythmiques" (p. 75) pour plus de détails sur les Styles rythmiques.



Voir "Affectation d'un Patch à chaque Partie (Mode d'affectation des Parties)" (p. 71) pour plus de détails sur le mode d'affectation des Parties.



Voir "Précisions sur les Styles d'arpèges" (p. 75) pour plus de détails sur les Styles d'arpèges.

Jouer un accord avec un seul doigt (Mémoire d'accords)

Vous pouvez aisément jouer un accord en appuyant simplement sur une note sur laquelle une "Forme d'accord" a été enregistrée (fonction de mémoire d'accords). Le SH-32 peut mémoriser 64 Formes d'accords différentes (11.c-88.c)



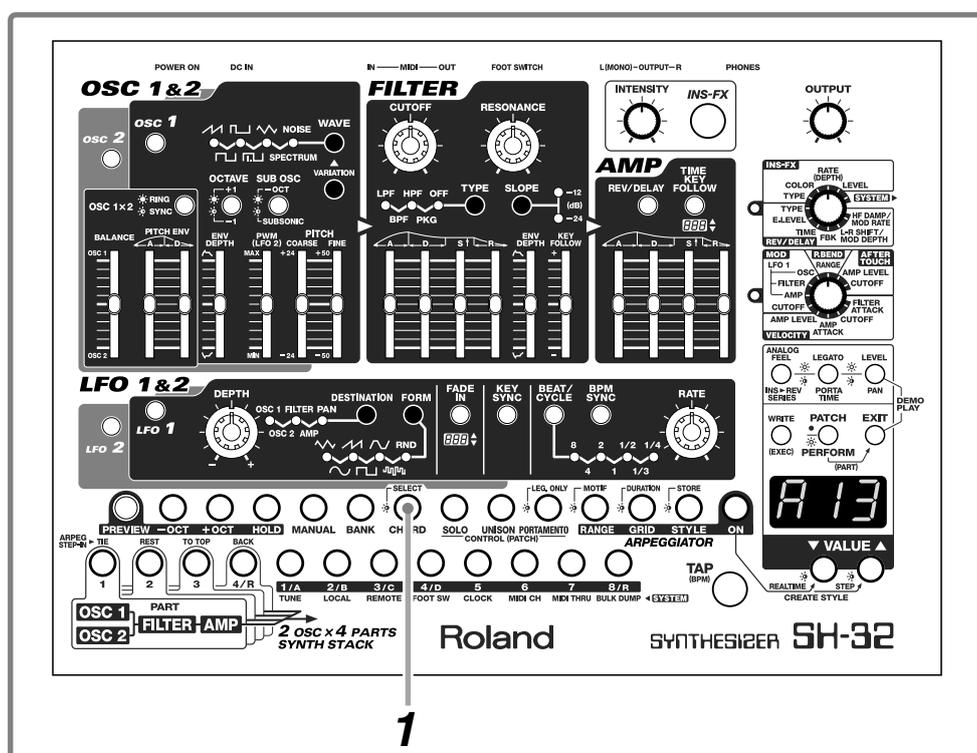
Voir "Chapitre 7. Fonction de mémoire d'accords (CHORD)" (p. 81) pour plus de détails sur la fonction de mémoire d'accords.



La fonction de mémoire d'accords ne peut pas être utilisée avec les Kits rythmiques.

Utilisation de la fonction de mémoire d'accords

Voici comment jouer un accord en utilisant la fonction de mémoire d'accords.



- 1 Appuyez sur le bouton [CHORD] de sorte qu'il s'allume.

Cela active la fonction de mémoire d'accords.

- 2 Utilisez la fonction de pré-écoute Preview (p. 21) ou un clavier MIDI pour jouer une note seule.

Vous entendez un accord correspondant à la Forme d'accord sélectionnée (p. 42). Lorsque vous appuyez sur la note C4, vous entendez le véritable accord qui est sauvegardé sur la Forme d'accord. Les autres notes produisent des accords relatifs à l'accord sauvegardé sur le Do4.

Comment désactiver la fonction de mémoire d'accords

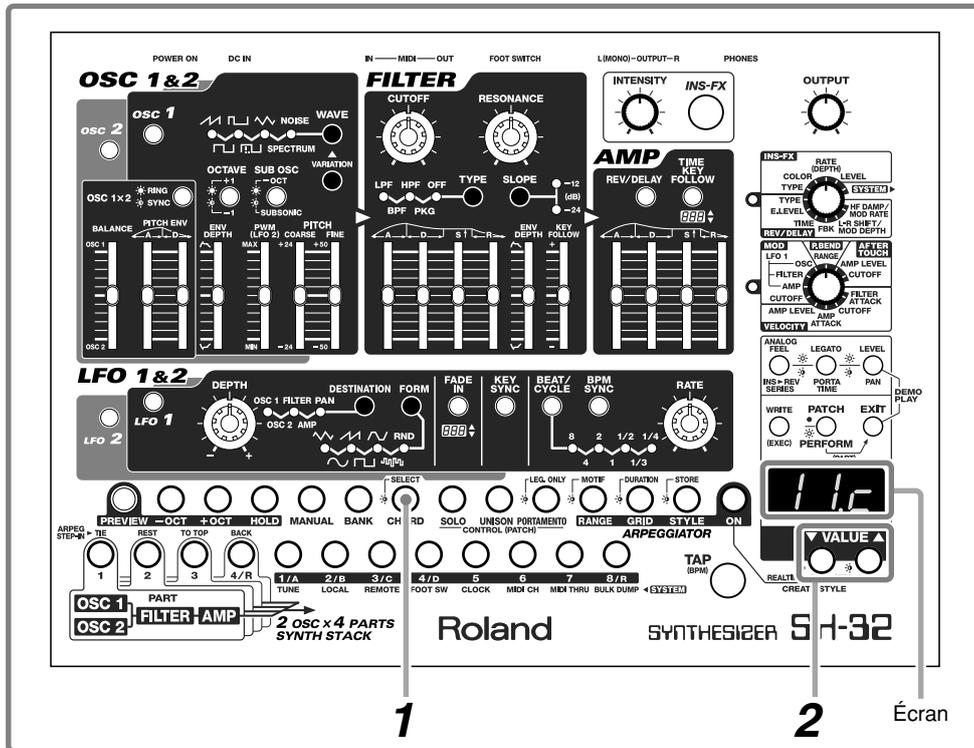
Appuyez deux fois sur le bouton [CHORD] de sorte qu'il s'éteigne. La fonction de mémoire d'accords est ainsi désactivée.



Vous pouvez également utiliser un commutateur au pied pour activer/désactiver la fonction de mémoire d'accords (p. 91).

Sélection des Formes d'accords

Parmi les Formes d'accords préprogrammées, vous pouvez sélectionner la Forme d'accord comportant l'accord que vous souhaitez jouer.



- 1 Appuyez sur le bouton [CHORD] de sorte qu'il clignote.
- 2 Utilisez les boutons [VALUE ▼/▲] pour sélectionner le numéro d'une Forme d'accord (11.c–88.c).
Le numéro de la Forme d'accord sélectionnée apparaît à l'écran.
- 3 Jouez les sons à l'aide de la fonction Preview (p. 21) ou d'un clavier MIDI.



Voir “Sélection des Formes d'accords” (p. 81) pour de plus amples informations sur les Formes d'accords.



Vous pouvez aussi changer de Forme d'accord en appuyant sur [BANK] et sur [1/A]–[8/R]. Dans ce cas, vous entendrez le son du C4 comme confirmation.



Vous pouvez aussi changer de Forme d'accord à l'aide d'une pédale (p. 91).



Vous pouvez utiliser les Formes d'accords préprogrammées fournies en sortie d'usine, mais vous pouvez aussi librement créer et enregistrer vos propres Formes d'accords. Pour plus de détails sur la création de Formes d'accords, consultez la section “Créer vos propres Formes d'accords” (p. 82).

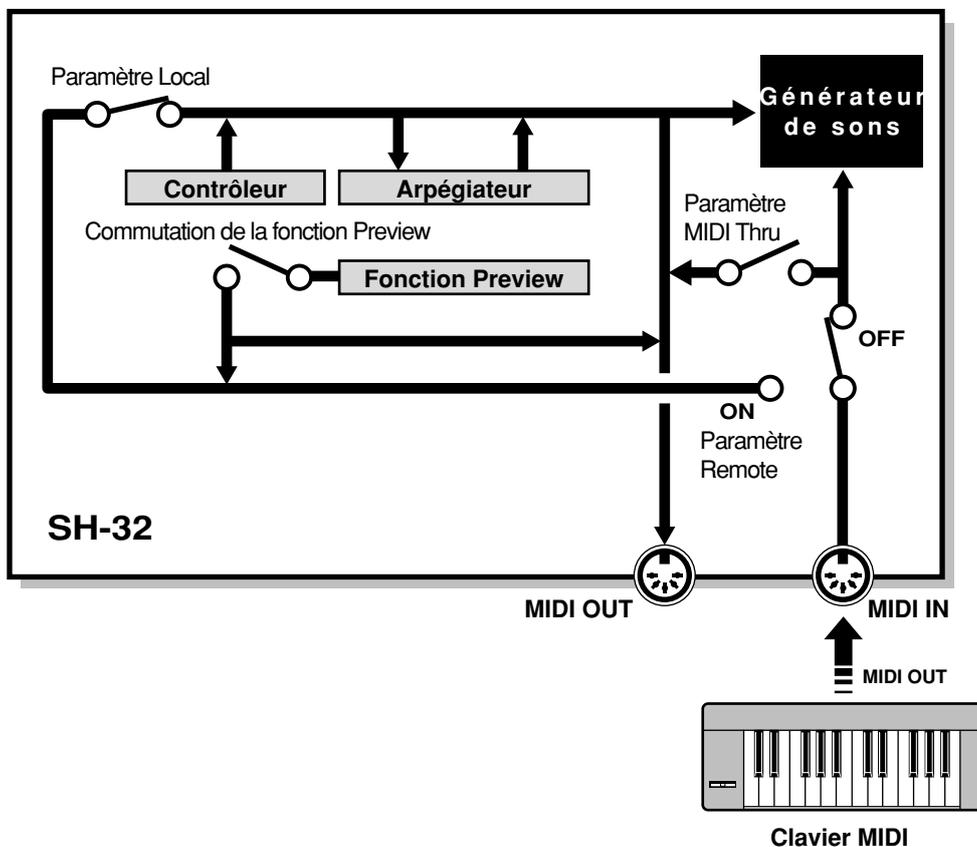
SYNTHESIZER SH-32

Utilisation avancée

Chapitre 1. Présentation du SH-32

Structure interne du SH-32

Le schéma ci-dessous représente la structure générale du SH-32.



Connecteurs MIDI

Le SH-32 est équipé de deux embases MIDI (IN, OUT).

Lorsque le paramètre REMOTE (p. 90) est réglé sur ON, les interventions effectuées sur tout clavier MIDI externe relié au connecteur MIDI IN agissent sur le SH-32 comme si vous manipuliez la fonction Preview du SH-32 (p. 21) pour écouter les sons. Vous pouvez également configurer le connecteur OUT en mode de fonctionnement THRU (p. 92).

Générateur de sons

Le générateur de sons est la section du SH-32 dans laquelle le son est produit. Il reçoit les messages de notes transmis par un appareil MIDI externe et produit les sons correspondants. En outre, lorsque la fonction Preview est activée, vous pouvez écouter les sons en appuyant sur les boutons de notes correspondants du SH-32 (p. 21).

À propos de la polyphonie maximale

Le SH-32 est capable d'utiliser 32 oscillateurs simultanément. Si vous jouez plus de 32 notes, certaines sont coupées. Lorsque les 32 oscillateurs sont tous utilisés, toute nouvelle note reçue est considérée comme prioritaire, entraînant la coupure des notes en vigueur l'une après l'autre, en commençant par la plus ancienne, et ainsi de suite au fur et à mesure de la production de nouvelles notes. N'oubliez pas ce point, particulièrement pour les sons à déclin lent, ou lorsque vous utilisez la fonction de mémoire d'accords.

(Sachez toutefois que l'activation de la fonction Sub-oscillateur n'affecte pas le nombre total d'oscillateurs disponibles).

Arpégiateur

L'Arpégiateur joue des arpèges en réponse aux messages de notes transmis par un appareil MIDI externe.

Lorsque la fonction Preview est activée, vous avez en outre la possibilité de piloter l'Arpégiateur en appuyant sur les boutons de note correspondants (p. 21).

Contrôleur

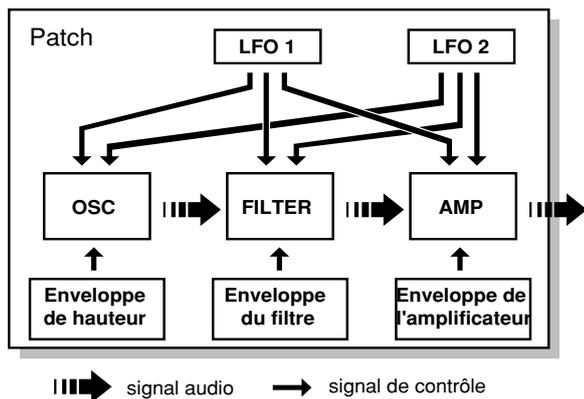
Les contrôleurs désignent les curseurs, potentiomètres et boutons disposés sur la face avant de l'appareil. Le réglage de ces différents contrôleurs vous permet de modifier les sons.

Évidemment, vous pouvez également modifier le son par le biais d'un contrôleur MIDI externe (clavier, levier de Pitch Bend ou levier de modulation, par exemple).

Patches, Kits rythmiques et Performances

Patches (A11-D88)

Les sons instrumentaux individuels que vous pouvez jouer sont appelés **Patches**. Le SH-32 contient au total 256 Patches, répartis en 128 "Patches utilisateur" et 128 "Patches préprogrammés".



Les Patches se composent des cinq éléments suivants :

Section OSC (Oscillateur)

Permet la sélection des formes d'ondes servant de base à la production des sons, et définit la hauteur. Vous disposez de deux oscillateurs (OSC 1 et OSC 2), que vous pouvez combiner de manière à créer une vaste palette de sons différents.

NOTE

Vous pouvez uniquement effectuer les réglages de hauteur des Tones rythmiques (instruments de percussion) dans la section OSC.

Section FILTER

Détermine la brillance et autres propriétés du son en définissant les caractéristiques des fréquences composant le son.

Section AMP (Amplificateur)

Définit les variations de volume.

Enveloppe

Les enveloppes permettent d'appliquer des modifications à un son donné dans le temps. Il existe des enveloppes séparées pour la hauteur, le filtre (section FILTER) et le volume (section AMP). Exemple : si vous souhaitez modifier l'évolution de l'attaque ou du déclin d'un son dans le temps, il suffit de configurer l'enveloppe de l'amplificateur (section AMP).

LFO (Oscillateur basse fréquence)

Un LFO sert à appliquer des variations cycliques (modulation) à un son. Vous disposez de deux LFO (LFO 1 et LFO 2), les effets de chacun d'entre eux étant appliqués aux sections OSC (hauteur), FILTER (filtre) et AMP (volume ou panoramique). L'application de l'effet d'un LFO à la hauteur de la forme d'onde (section OSC) produit un effet de vibrato. L'application de l'effet d'un LFO à la fréquence de coupure du filtre (section FILTER) crée un effet de Wah. L'application de l'effet d'un LFO au volume de l'amplificateur (section AMP) produit un effet de trémolo.

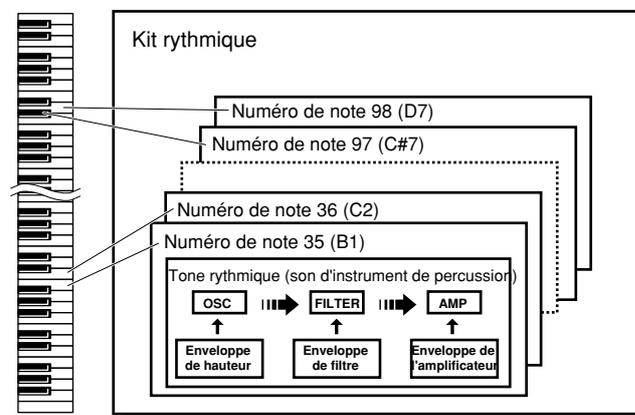
NOTE

Il est impossible d'affecter les effets des LFO aux Tones rythmiques (instruments de percussion).

Kits rythmiques (r1U, r2U, r3P, r4P)

Un groupe de multiples sons d'instruments de percussion est appelé **Kit rythmique**. Le SH-32 contient quatre Kits rythmiques, eux-mêmes répartis en deux "Kits rythmiques utilisateur" et deux "Kits rythmiques préprogrammés".

Dans la mesure où les instruments de percussion ne jouent pas, en général, de mélodies, il n'est pas nécessaire qu'un son d'instrument de percussion soit capable de jouer des mélodies. En revanche, il importe davantage que vous puissiez utiliser autant d'instruments de percussion que possible en même temps. C'est pourquoi chaque note (numéro de note) d'un Kit rythmique produit le son d'un instrument de percussion différent.



Chaque instrument de percussion se compose des quatre éléments suivants (pour obtenir de plus amples détails, reportez-vous aux explications concernant les "Patches").

Section OSC (Oscillateur)

Section FILTER

Section AMP (Amplificateur)

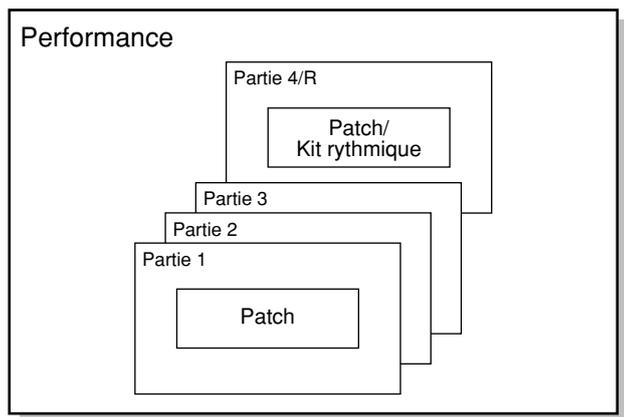
Enveloppe

Chapitre 1. Présentation du SH-32

Performances (1-1-8-8)

Une combinaison de quatre Patches, ou de trois Patches et d'un Kit rythmique, constitue une **Performance**. Le SH-32 contient 64 Performances ; toutes sont exclusivement des Performances utilisateur qui peuvent être éditées comme vous le souhaitez.

Avec les Performances, quatre Tones séparés sont gérés simultanément, vous permettant de jouer des ensembles musicaux ou des Performances utilisant des Tones luxuriants.



Partie

Une Partie est l'emplacement auquel est affecté un Patch ou un Kit rythmique lorsque le SH-32 est utilisé en mode Performance. Une même Performance comprend quatre Parties, un Patch étant affecté à chaque Partie. Vous pouvez également affecter un Kit rythmique uniquement à la Partie 4.

MEMO

- Dans la mesure où les Performances sauvegardent uniquement des informations telles que les numéros de Patches utilisés par les Parties individuelles, elles ne contiennent aucun véritable réglage de paramètres de configuration du son. Par conséquent, toute modification apportée à des données sauvegardées dans un Patch affecte le son de chaque Performance utilisant ce Patch.
- À part les réglages d'activation/désactivation et les réglages de niveau, aucun réglage relatif aux deux processeurs d'effets (INS-FX, REV/DELAY) n'est effectué dans la Performance même. Les réglages des processeurs d'effets INS-FX (effets d'insertion) et REV/DELAY (réverbération/délai) sont tous deux spécifiés dans les Parties (p. 66), et les réglages d'effets des Patches affectés à ces Parties sont appliqués à l'ensemble de la Performance.

Différentes données sauvegardées séparément dans les Patches et les Performances

● Styles d'arpèges/Styles rythmiques

Ces données contiennent les Styles d'arpèges élémentaires ; elles sont utilisées par l'Arpégiateur. 64 Styles de chaque type sont disponibles, tous pouvant être édités par l'utilisateur (p. 79).

● Formes d'accords

Ces données contiennent des combinaisons de numéros de notes, qui sont utilisées avec la fonction de mémoire d'accords. L'appareil propose 64 Formes d'accords, toutes pouvant être éditées par l'utilisateur (p. 83).

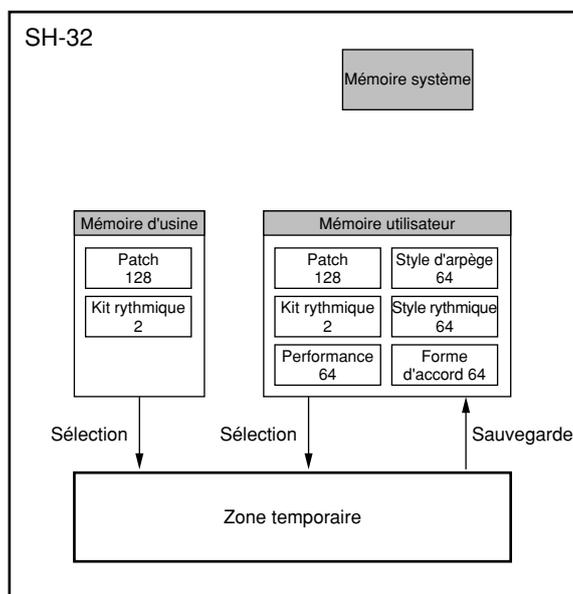
Affichage des caractères et des chiffres

L'écran du SH-32 affiche les caractères et les chiffres de la manière suivante :

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
Lettres majusc.	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
Lettres minusc.	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j				
	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z		
Lettres majusc.	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z		
Lettres minusc.	o				t	u		=						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0		b		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0		b		

Mémoire

Les réglages relatifs aux Patches et aux Performances sont sauvegardés dans la **mémoire** de l'appareil. La mémoire du SH-32 se divise en trois catégories : mémoire temporaire, mémoire réinscriptible et mémoire non réinscriptible.



Mémoire temporaire

Zone temporaire

Lorsque vous sélectionnez un Patch, un Kit rythmique ou une Performance à l'aide des boutons en façade, les réglages du Patch, du Kit rythmique ou de la Performance sont placés dans la zone temporaire.

Lorsque vous jouez sur le clavier ou lancez la lecture d'une séquence, le son est produit à partir des réglages se trouvant dans la zone temporaire. Lorsque vous éditez un Patch, un Kit rythmique ou une Performance, vous ne modifiez pas directement les données en mémoire, mais chargez les données dans la zone temporaire afin de les y éditer.

Les réglages de la mémoire temporaire sont provisoires et définitivement perdus à la mise hors tension ou lorsque vous sélectionnez un nouveau Patch/Kit rythmique/Performance. Pour conserver les réglages que vous avez modifiés, il vous faut les sauvegarder dans la mémoire réinscriptible.

MEMO

Des "zones de Patches temporaires" séparées sont conservées indépendamment pour les modes Patch et Performance. Si vous avez basculé d'un mode à l'autre lors de la procédure d'édition d'un seul et même Patch, puis sauvegardez vos modifications alors que vous vous trouvez dans l'un ou l'autre de ces modes, les données de la zone temporaire spécifique à l'autre mode ne sont pas modifiées.

Mémoire réinscriptible

Mémoire système

La mémoire système est l'emplacement où sont enregistrés les réglages des paramètres système qui déterminent le comportement global du SH-32.

Mémoire utilisateur

C'est dans la mémoire utilisateur que sont enregistrés normalement vos propres réglages. La mémoire utilisateur contient 128 Patches, 2 Kits rythmiques, 64 Performances, 64 Styles d'arpèges, 64 Styles rythmiques et 64 Formes d'accords.

MEMO

Les Styles d'arpèges, Styles rythmiques et Formes d'accords sont sauvegardés comme des réglages séparés, indépendants des Patches et des Performances. Le fait de les effacer ou de les éditer affecte les sons des Patches (y compris les Patches préprogrammés) et des Performances utilisant la fonction de mémoire d'accords et l'Arpégiateur.

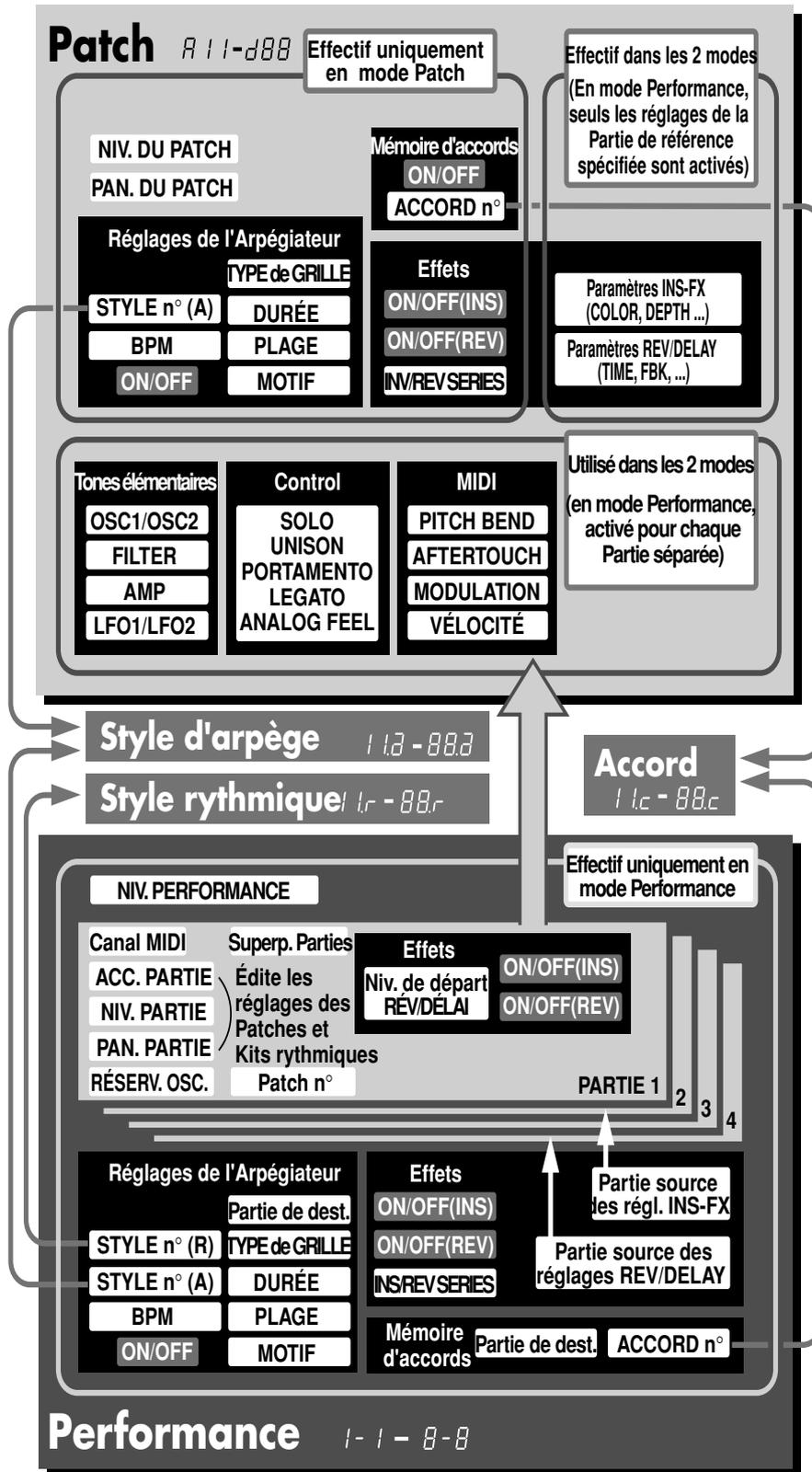
Mémoire non réinscriptible

Mémoire d'usine

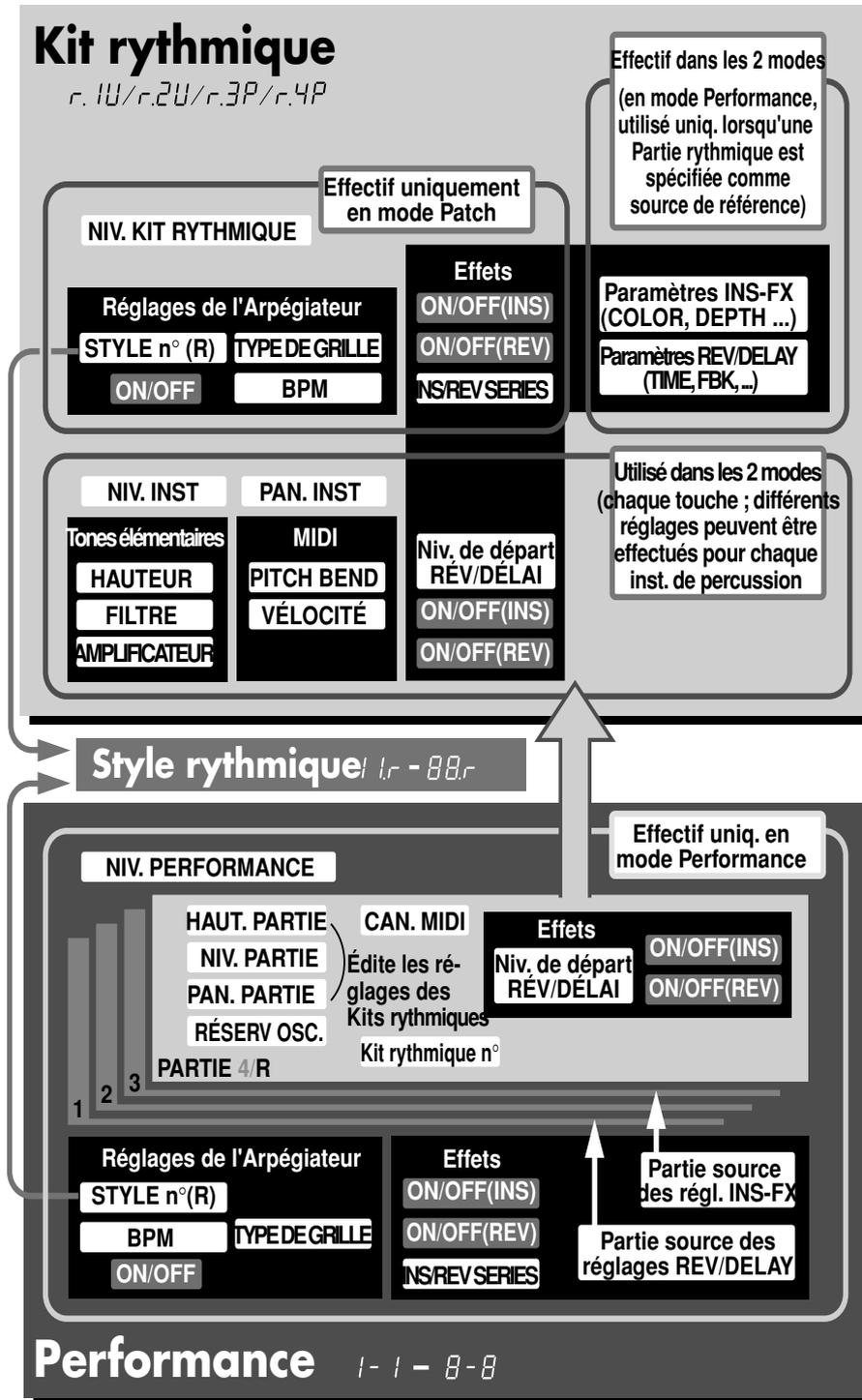
Les données de la mémoire d'usine ne peuvent pas être éditées. Cependant, vous pouvez charger les réglages de la mémoire d'usine dans la zone temporaire, les modifier, puis sauvegarder les données éditées dans la mémoire réinscriptible.

Destinations des principaux réglages

■ Patches et Performances

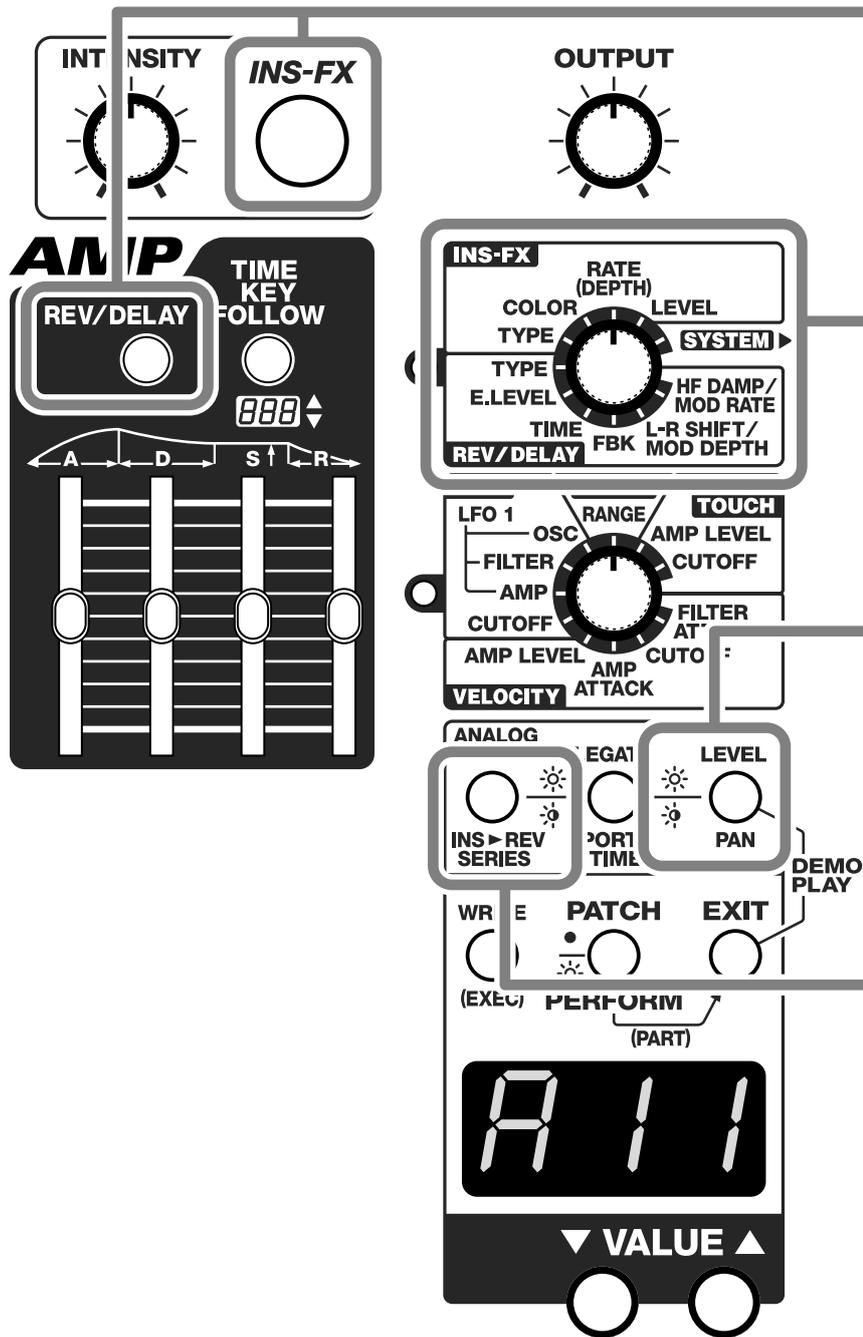


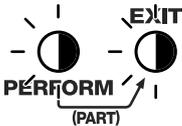
■ Kits rythmiques et Performances



Objets de réglages qui varient selon le mode du SH-32

Même si les mêmes potentiomètres et boutons sont utilisés, les paramètres édités à l'aide des différents réglages varient selon le mode en vigueur, comme indiqué sur le tableau de la page suivante.



Mode Patch	Mode Performance	Mode d'affectation des Parties	Édition des Tones rythmiques
			
<ul style="list-style-type: none"> • Vous pouvez activer (témoin allumé)/désactiver (témoin éteint) les effets d'insertion (INS-FX) ou de réverbération/délai (REV/DELAY) pour chaque Patch ou Kit rythmique individuel (p. 64, p. 65). • Vous pouvez sauvegarder les réglages dans chaque Patch ou Kit rythmique à l'aide de la procédure de sauvegarde (p. 63, p. 70). * Lors de l'affectation des Patches aux Parties en mode Performance, les réglages effectués ici sont désactivés, et les réglages de chaque Partie en mode d'affectation des Parties entrent en vigueur. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vous pouvez activer (témoin allumé)/désactiver (témoin éteint) les effets d'insertion (INS-FX) ou de réverbération/délai (REV/DELAY) pour chaque Performance individuelle (p. 64, p. 65). • Vous pouvez sauvegarder les réglages dans chaque Performance à l'aide de la procédure de sauvegarde (p. 73). 	<ul style="list-style-type: none"> • Vous pouvez activer (témoin allumé)/désactiver (témoin éteint) les effets d'insertion (INS-FX) ou de réverbération/délai (REV/DELAY) pour chaque Partie individuelle d'une Performance (p. 64, p. 65). • Appuyez sur [1]-[4/R] (boutons Part) pour spécifier la Partie à éditer. • Vous pouvez sauvegarder les réglages par groupes de quatre Parties dans les Performances à l'aide de la procédure de sauvegarde (p. 73). * Lors de l'affectation des Patches aux Parties en mode Performance, les réglages des Patches sont désactivés, et les réglages effectués ici entrent en vigueur. 	<p>Fonction Preview activée avec un Kit rythmique sélectionné dans chaque mode</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vous pouvez activer (témoin allumé)/désactiver (témoin éteint) les effets d'insertion (INS-FX) ou de réverbération/délai (REV/DELAY) pour chaque Tone rythmique individuel (inst. de percussion) (p. 64, p. 65). • Appuyez sur un bouton de note afin de spécifier le Tone rythmique à éditer. • Vous pouvez sauvegarder les réglages dans chaque Kit rythmique à l'aide de la procédure de sauvegarde (p. 70). * Lorsque vous activez et désactivez l'ensemble des Kits rythmiques, désactivez la fonction Preview.
<ul style="list-style-type: none"> • Effectue les réglages fins des effets d'insertion (INS-FX) ou de réverbération/délai (REV/DELAY) pour chaque Patch ou Kit rythmique (p. 65, p. 66). • Réglez le sélecteur sur le paramètre souhaité (autre que SYSTEM), puis appuyez sur [VALUE ▼/▲] pour procéder aux réglages. • Vous pouvez sauvegarder les réglages dans chaque Patch ou Kit rythmique à l'aide de la procédure de sauvegarde (p. 63, p. 70). 	<ul style="list-style-type: none"> • Règle les paramètres du Patch ou du Kit rythmique affecté à la Partie spécifiée comme source d'effet de la Performance (p. 65, p. 66). • Procédure de réglage identique à celle en mode Patch. • Vous pouvez sauvegarder les réglages dans chaque Patch ou Kit rythmique à l'aide de la procédure de sauvegarde (p. 73). * Les réglages des paramètres d'effets ne sont pas sauvegardés dans les Performances. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vous pouvez uniquement régler le paramètre REV/DELAY E.LEVEL de chaque Partie individuelle d'une Performance (p. 67). • Appuyez sur [1]-[4/R] (boutons Part) pour spécifier la Partie à éditer. • Procédure de réglage identique à celle en mode Patch. • Vous pouvez sauvegarder les réglages dans chaque Performance à l'aide de la procédure de sauvegarde (p. 73). 	<ul style="list-style-type: none"> • Vous pouvez uniquement régler le paramètre REV/DELAY E.LEVEL de chaque Tone rythmique individuel (instrument de percussion) (p. 66). • Appuyez sur un bouton de note pour spécifier le Tone rythmique à éditer. • Procédure de réglage identique à celle en mode Patch. • Vous pouvez sauvegarder les réglages dans chaque Kit rythmique à l'aide de la procédure de sauvegarde (p. 70).
<ul style="list-style-type: none"> • Règle le volume (LEVEL) ou le panoramique (PAN) de chaque Patch ou Kit rythmique individuel (p. 59, p. 63). • Appuyez sur le bouton : témoin allumé ; réglage du volume ; témoin clignotant : réglage du panoramique. Appuyez sur [VALUE ▼/▲] pour affecter les valeurs souhaitées. • Vous pouvez sauvegarder les réglages dans chaque Patch ou Kit rythmique à l'aide de la procédure de sauvegarde (p. 63, p. 70). * Lors de l'affectation des Patches aux Parties en mode Performance, les régl. effectués ici ainsi que les régl. de chaque Partie effectués en mode d'affectation des Parties sont activés. 	<ul style="list-style-type: none"> • Règle le volume (LEVEL) de chaque Performance individuelle (p. 59). Le panoramique (PAN) ne peut être réglé. • Procédure de réglage identique à celle en mode Patch. • Vous pouvez sauvegarder les réglages dans chaque Performance à l'aide de la procédure de sauvegarde (p. 73). * Les réglages de panoramique des Performances sont sauvegardés dans chaque Partie en mode d'affectation des Parties. 	<ul style="list-style-type: none"> • Règle le volume (LEVEL) ou le panoramique (PAN) de chaque Partie individuelle d'une Performance (p. 59, p. 63). • Appuyez sur [1]-[4/R] (boutons Part) pour spécifier la Partie à éditer. • Procédure de réglage identique à celle en mode Patch. • Vous pouvez sauvegarder les réglages dans chaque Performance à l'aide de la procédure de sauvegarde (p. 73). * Lors de l'affectation des Patches aux Parties en mode Performance, les réglages des Patches ainsi que les réglages effectués ici sont activés. 	<ul style="list-style-type: none"> • Règle le volume (LEVEL) ou le panoramique (PAN) de chaque Tone rythmique individuel (instrument de percussion) (p. 59, p. 63). • Appuyez sur un bouton de note pour spécifier le Tone rythmique à éditer. • Procédure de réglage identique à celle en mode Patch. • Vous pouvez sauvegarder les réglages dans chaque Kit rythmique à l'aide de la procédure de sauvegarde (p. 70).
<ul style="list-style-type: none"> • Détermine si les effets d'insertion (INS-FX) et de réverbération/délai (REV/DELAY) de chaque Patch ou Kit rythmique doivent être connectés en série (SEr) ou en parallèle (PAr) (p. 64). • Appuyez sur le bouton de sorte que le témoin clignote, puis appuyez sur [VALUE ▼/▲] pour affecter les valeurs souhaitées. • Vous pouvez sauvegarder les réglages dans chaque Patch ou Kit rythmique à l'aide de la procédure de sauvegarde (p. 63, p. 70). * Lors de l'affectation des Patches aux Parties en mode Performance, les réglages effectués ici sont désactivés, et les réglages de la Performance entrent en vigueur. 	<ul style="list-style-type: none"> • Détermine si les effets d'insertion (INS-FX) et de réverbération/délai (REV/DELAY) de chaque Performance doivent être connectés en série (SEr) ou en parallèle (PAr) (p. 64). • Procédure de réglage identique à celle en mode Patch. • Vous pouvez sauvegarder les réglages dans chaque Performance à l'aide de la procédure de sauvegarde (p. 73). * Lors de l'affectation des Patches aux Parties en mode Performance, les réglages des Patches sont désactivés, et les réglages effectués ici entrent en vigueur. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ne peut être réglé. * Reprend les réglages de la Performance. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reprend les réglages du Kit rythmique.
<ul style="list-style-type: none"> • Vous pouvez aussi éditer les réglages des Tones des Patches à l'aide de commandes autres que les curseurs et potentiomètres mentionnés ci-dessus. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vous pouvez utiliser des commandes autres que les curseurs et potentiomètres mentionnés ci-dessus pour éditer les réglages des Tones des Patches affectés à chaque Partie en mode Performance. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vous pouvez utiliser des commandes autres que les curseurs et potentiomètres mentionnés ci-dessus pour éditer les réglages. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vous pouvez utiliser des commandes autres que les curseurs et potentiomètres mentionnés ci-dessus pour éditer les réglages des Tones rythmiques (instruments de percussion).

Chapitre 2. Créer vos propres sons

Créer des sons reflétant la position des curseurs/réglages (MANUAL)

En mode Manual, la position courante des curseurs et des réglages modifie directement les réglages des paramètres.

Lorsque vous éditez un Patch pour changer le son, les valeurs des paramètres ne correspondent plus nécessairement aux positions des curseurs et des sélecteurs. À l'inverse, en mode Manual, le son dépend des positions des curseurs et des sélecteurs, ce qui vous permet de créer très facilement des sons sans base de départ.

Appuyez sur [MANUAL] de sorte que le témoin s'allume ; parmi tous les paramètres du Patch courant, tous ceux représentés en façade déterminent les réglages courants (positions des curseurs et des sélecteurs).

NOTE

- Cette opération supprime tous les réglages courants de la mémoire temporaire (p. 47). Si vous souhaitez conserver les réglages en mémoire, sauvegardez-les dans un Patch (p. 63).
- Les réglages des paramètres non représentés en façade ne changent pas lorsque vous appuyez sur [MANUAL]. Avec OSC 1 et OSC 2, par exemple, les réglages de l'oscillateur qui n'est pas édité (dont le témoin ne clignote pas) ne sont pas opérationnels en mode Manual. Dans ce cas, lorsque vous affichez les paramètres à l'écran, le témoin [MANUAL] s'éteint. Si nécessaire, revenez en mode Manual en appuyant une nouvelle fois sur [MANUAL].

Paramètres non affichés à l'écran

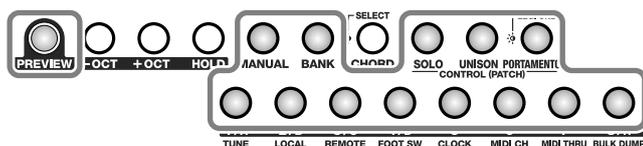
- Réglages de l'oscillateur (OSC 1 ou OSC 2) qui n'est pas en cours d'édition.
- Réglages du LFO (LFO 1 ou LFO 2) qui n'est pas en cours d'édition.
- Paramètres pour le réglage [DEPTH] sélectionné, autres que ceux sélectionnés avec [DESTINATION].

Utiliser la fonction Hold pour que le son continue de jouer

Grâce à la fonction Preview Hold, vous pouvez indiquer au SH-32 de continuer à jouer des sons sans avoir à maintenir enfoncés les boutons de notes. Cette fonction est très pratique puisqu'elle vous laisse les mains libres pour régler les curseurs et les sélecteurs et vous permet d'écouter l'influence de ces réglages sur le son.

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

Les témoins des boutons de notes s'allument.



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

3. Appuyez sur le bouton de note à jouer.

Le témoin du bouton en question se met à clignoter, vous pouvez relâcher le bouton, le son continue de jouer.

4. Appuyez une nouvelle fois sur ce bouton pour couper le son.

Indiquer une forme d'onde et une hauteur de base (OSC 1 et 2)



Dans la section OSC 1 et 2 (Oscillateur 1 et 2), sélectionnez la forme d'onde sur laquelle le son est basé puis réglez la hauteur et autres aspects du son. Vous pouvez également combiner les OSC 1 et OSC 2 afin de créer des sons plus variés.

Oscillateur ON/OFF et Mix Balance (OSC 1, OSC 2, BALANCE) [OSC 1]/[OSC 2]

Ces boutons activent/désactivent les oscillateurs. Appuyez sur l'un de ces boutons. L'oscillateur sélectionné est activé dès lors que son témoin est allumé ou clignotant ; l'oscillateur est désactivé dès lors que son témoin est éteint. Lorsque les OSC 1 et OSC 2 sont activés, l'oscillateur dont le témoin clignote est celui en cours d'édition. Pour désactiver l'oscillateur qui n'est pas en cours d'édition, appuyez sur le bouton clignotant.



En appuyant simultanément sur [OSC 1] et [OSC 2], les deux témoins se mettent à clignoter, OSC 1 et OSC 2 deviennent les objets à éditer ; ce mode vous permet d'appliquer des réglages identiques aux deux oscillateurs en même temps.

MEMO

L'utilisation de Patches sur lesquels deux oscillateurs sont appliqués réduit la polyphonie de moitié.

[BALANCE]

Réglage du niveau relatif de OSC 1 et OSC 2. Le volume de l'oscillateur OSC 1 augmente lorsque vous poussez le curseur vers le haut ; tirez le curseur vers le bas pour augmenter le volume de l'oscillateur OSC 2.

Sélection de la forme d'onde fondamentale (WAVE, VARIATION)

[WAVE]

Détermine le groupe de formes d'ondes sur lequel sont basés les sons du synthétiseur. Chaque pression sur le bouton [WAVE] sélectionne un nouveau groupe selon l'ordre représenté ci-contre (à droite).



Maintenez le bouton [WAVE] enfoncé et appuyez sur [VARIATION] pour sélectionner les formes d'ondes dans l'ordre inverse à celui indiqué à droite.

[VARIATION]

Chaque groupe sélectionné en appuyant sur le bouton [WAVE] propose à son tour différentes variations, ce qui vous offre au total une palette sonore très fournie. Appuyez sur [VARIATION] pour sélectionner les numéros de variations par ordre croissant. Une fois la variation sélectionnée, appuyez sur [EXIT].



Maintenez le bouton [VARIATION] enfoncé et appuyez sur [WAVE] pour sélectionner les variations dans l'ordre inverse à celui indiqué à droite. Vous pouvez également sélectionner les variations en appuyant sur [VARIATION] puis [VALUE ▼/▲].

MEMO

- Le nombre de variations varie selon le groupe de formes d'ondes.
- “ [PWM] ” (forme d'onde PWM) Ne propose aucune variation.

Groupe de formes d'ondes	Numéros des variations	Description
 (dents de scie)	12 (1–12)	Souvent utilisé pour créer des sons typiquement “synthétiques”. La variation n° 12 est construite à partir d'ondes en dents de scie, multiples (superposées) et désaccordées.
 (carrée)	10 (1–10)	Souvent utilisé pour créer des sons typiquement “synthétiques”. Les subtiles différences dans les formes d'ondes ajoutées par différents synthétiseurs classiques très réputés peuvent être émulées grâce aux différentes variations.
 (impulsion)	9 (1–9)	Le groupe Pulse offre un choix de 9 variations, avec des cycles réglables par pas de 5 % sur une plage comprise entre 5 % et 45 %.
 (PWM)	1 (N/A)	Cette forme d'onde vous permet de faire varier périodiquement la largeur de l'onde carrée. Utilisez ce groupe lorsque vous souhaitez appliquer des modulations subtiles sur le son.
 (Triangulaire/sinu-soidale)	5 (1–5)	Son doté de peu d'harmoniques sans caractéristique inhabituelle. Les subtiles différences dans les formes d'ondes apportées par différents synthétiseurs classiques très réputés peuvent être émulées grâce aux différentes variations.
SPECTRUM	20 (1–20)	Permet de sélectionner des formes d'ondes difficiles à obtenir avec des synthétiseurs analogiques standard. Ex. : formes d'ondes de type vocales avec structures harmoniques spéciales et ondes avec formants.
NOISE	10 (1–10)	Permet de sélectionner parmi différents types de bruits : bruit blanc, bruit rose et bruit dont la hauteur peut être modifiée au clavier.

Indiquer la hauteur (OCTAVE, PITCH)

[OCTAVE]

Permet de transposer le signal vers le haut ou vers le bas par pas de une octave (+/-1 octave). Appuyez sur ce bouton de sorte que le témoin s'allume pour transposer d'une octave vers le haut (+1) ; lorsque le témoin clignote, la hauteur est diminuée d'une octave (-1).

[PITCH COARSE]

Permet de transposer le signal vers le haut ou vers le bas par demi-tons (sur +/-2 octaves). Poussez le curseur vers le haut pour transposer vers le haut, tirez le curseur pour transposer vers le bas.

MEMO

Le mode d'affectation des Parties (p. 71) vous permet de régler la hauteur des Parties sélectionnées en mode Performance, puis de sauvegarder ces réglages dans chaque Performance de manière individuelle.

[PITCH FINE]

Permet de transposer le signal vers le haut ou vers le bas par pas de 1 centième (sur +/-50 centièmes). Poussez le curseur vers le haut pour transposer vers le haut, tirez le curseur pour transposer vers le bas.

MEMO

- Un centième correspond à $1/100^{\text{ème}}$ de demi-ton.
- Le mode d'affectation des Parties (p. 71) vous permet de régler la hauteur des Parties sélectionnées en mode Performance, puis de sauvegarder ces réglages dans chaque Performance de manière individuelle.

Créer un son plus épais

Si vous souhaitez produire un son plus épais et plus ample (effet de désaccordage), sélectionnez le même type de forme d'onde pour OSC 1 et OSC 2, réglez le curseur [PITCH COARSE] au centre et modifiez très légèrement la hauteur au moyen du curseur [PITCH FINE].

Créer un son plus puissant en ajoutant une octave inférieure au son (SUB OSC)

[SUB OSC]

Ce bouton vous permet d'activer/désactiver la fonction Sub-oscillateur. Appuyez sur ce bouton : la fonction est activée lorsque le témoin est allumé ou clignotant ; la fonction est désactivée lorsque le témoin est éteint.

MEMO

L'activation de la fonction Sub-oscillateur ne réduit pas le nombre total d'oscillateurs disponibles.

La fonction Sub-oscillateur peut fonctionner selon deux modes ; vous pouvez passer de l'un à l'autre en appuyant sur le bouton [SUB OSC] (le témoin s'allume ou clignote).

-OCT Mode

Appuyez sur le bouton [SUB OSC] de sorte que le témoin s'allume. Onde du sub-oscillateur une octave sous la hauteur courante et créant un son plus épais.

MEMO

L'onde ajoutée en mode -OCT émule des ondes de sub-oscillateur des synthétiseurs Vintage Roland de la série Juno. Vous pouvez à présent reproduire très simplement le son de ces synthétiseurs légendaires.

Mode SUBSONIC

Appuyez sur le bouton [SUB OSC] de sorte que le témoin se mette à clignoter. Ajoute des harmoniques transposées à l'octave inférieure avec des caractéristiques très spécifiques, renforçant très fortement le registre grave.

NOTE

Les fonctions Sub-oscillateur, PWM (p. 55), Ring Modulator (p. 55), et Oscillator Sync (p. 55) ne peuvent pas être utilisées simultanément.

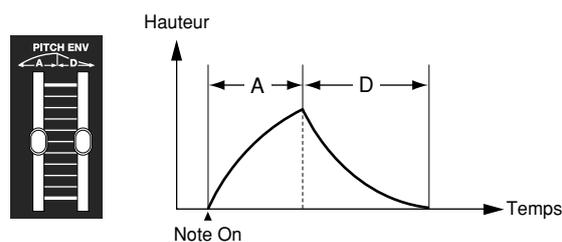
Modification de la hauteur dans le temps (PITCH ENV, ENV DEPTH)

[PITCH ENV A]

Réglage du temps d'attaque de l'enveloppe de hauteur. Poussez le curseur vers le haut pour augmenter la valeur.

[PITCH ENV D]

Réglage du temps de déclin de l'enveloppe de hauteur. Poussez le curseur vers le haut pour augmenter la valeur.



A : Durée que met la note à atteindre son niveau maximum après enfoncement de la touche.

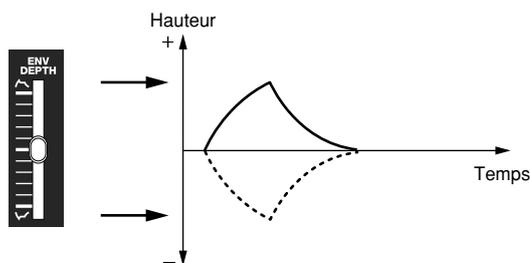
D : Durée que met le son pour passer du niveau maximum au niveau normal.

MEMO

Le réglage PITCH ENV A/D est appliqué à la fois sur les oscillateurs OSC 1 et 2.

[ENV DEPTH]

Ce paramètre vous permet de régler la profondeur de l'enveloppe. Plus vous poussez le curseur vers le haut, plus la variation de hauteur est importante. Le fait d'abaisser le curseur au-dessous de la position centrale inverse la forme de l'enveloppe et les variations de hauteur se font en sens inverse. Curseur en position centrale, la hauteur n'est pas modifiée.



Modification périodique de la largeur de l'onde carrée (PWM)

[PWM (LFO 2)]

L'application d'un LFO sur une onde d'impulsion carrée permet de modifier de manière cyclique la largeur de cette onde ; cette fonction porte le nom de **PWM (Pulse Width Modulation)**. Le réglage PWM s'effectue au moyen du paramètre [PWM (LFO 2)]. Plus le curseur est poussé vers le haut, plus la largeur d'impulsion est modulée et plus le son est ample et riche. La vitesse de modulation se règle quant à elle avec le potentiomètre "LFO 2" [RATE] (p. 60).

NOTE

- L'effet PWM est activé lorsque "  (PWM) est sélectionné avec le bouton [WAVE] et que le LFO 2 est activé.
- L'effet PWM n'est pas disponible avec les Patches utilisant la fonction Ring Modulator (p. 55) ou la fonction Oscillator Sync (p. 55).



Pour obtenir de plus amples informations sur le réglage du LFO 2, reportez-vous à la section "Modulation du son (LFO 1 et 2)" (p. 59).

Créer un son métallique (OSC 1X2 RING) — Modulateur en anneau

[OSC 1X2 RING]

Fonction de modulateur en anneau. Appuyez sur le bouton de sorte que le témoin s'allume afin d'activer le modulateur en anneau ; cette fonction modifie le son en produisant un son métallique.



- L'effet de modulateur en anneau n'est appliqué qu'à l'OSC 1 ; le son de l'OSC 2 n'est pas modifié. Si l'effet obtenu n'est pas suffisamment intense, poussez le curseur [BALANCE] (vers OSC 1). La commande [BALANCE] vous permet de régler l'intensité relative de l'OSC 1 (signal sur lequel la modulation en anneau est appliquée) et de l'OSC 2 (signal normal).
- L'utilisation conjointe des réglages [PITCH COARSE] et d'autres commandes vous permet de régler OSC 1 et OSC 2 sur des hauteurs différentes et de générer un effet de modulation en anneau encore plus facilement.

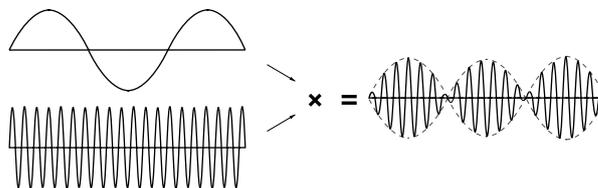
NOTE

Les fonctions PWM (p. 55) et Sub-oscillateur (p. 54) ne peuvent pas être utilisées lorsqu'un Patch utilisant la modulation en anneau est actif.

Qu'est-ce qu'un modulateur en anneau ?

Le modulateur en anneau combine la forme d'onde de l'OSC 1 et celle de l'OSC 2 (produisant une somme et une différence en sortie). Le son obtenu constitue un croisement des deux signaux avec de nombreux harmoniques (non mélodiques) non présents dans les formes d'ondes d'origine.

La différence de hauteur entre les deux formes d'ondes entraînant des changements dans la structure harmonique, le son prend alors une couleur dissonante et métallique. Cet effet permet de créer des sons de type cloche, par exemple.



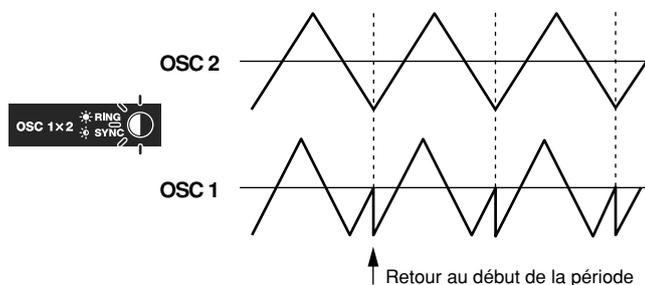
Créer un son solo très caractéristique (OSC 1X2 SYNC) — Oscillator Sync

[OSC 1X2 SYNC]

Appuyez sur ce bouton de sorte que le témoin se mette à clignoter pour activer la fonction de synchronisation des oscillateurs ; cet effet produit un son complexe très chargé en harmoniques. Cet effet est particulièrement efficace lorsque le cycle de l'OSC 1 est supérieur à celui de l'OSC 2.

Chapitre 2. Créer vos propres sons

La fonction Oscillator Sync synchronise l'onde de sortie de l'OSC 1 et celle de l'OSC 2. Lorsque la fonction est calée sur le cycle de l'OSC 2 (voir figure ci-dessous), la fonction Oscillator Sync force l'OSC 1 à revenir au début de sa période à chaque cycle de l'OSC 2 ; une forme d'onde complexe est ainsi produite (voir figure ci-dessous).



L'effet Oscillator Sync n'est appliqué qu'à l'OSC 1 ; le signal de l'OSC 2 n'est pas modifié. Si l'effet Oscillator Sync n'est pas suffisamment prononcé, poussez le curseur [BALANCE] (vers OSC 1). Le curseur [BALANCE] vous permet de régler le niveau relatif du signal de l'OSC 1 traité par l'effet Oscillator Sync et du signal normal de l'OSC 2.

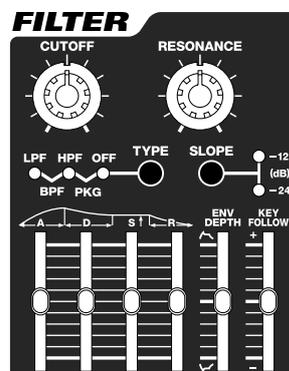


- Le SH-32 **ne permet pas d'utiliser la fonction Oscillator Sync en même temps que les filtres de la section du générateur de sons**. Si vous souhaitez appliquer un effet de filtre simple à un Patch utilisant la fonction Oscillator Sync, utilisez un effet de type INS-FX (p. 64).
- Les Patches utilisant la fonction Oscillator Sync ne sont joués qu'en mono. De plus, en mode Performance, ceux-ci ne peuvent être utilisés que sur la Partie 1. Lorsque ces Patches sont utilisés avec les Parties 2 ou 3, la fonction Oscillator Sync est automatiquement désactivée.
- Lorsque vous utilisez la fonction Oscillator Sync, vous ne pouvez pas sélectionner de variation sur la forme d'onde OSC 1. Lorsque vous appuyez sur [WAVE] pour sélectionner un groupe de formes d'ondes, une variation spécifique à la synchronisation est automatiquement sélectionnée.
- Les fonctions Sub-oscillateur (p. 54), PWM (p. 55) et Unison (p. 62) ne peuvent pas être utilisées lorsqu'un Patch utilisant la fonction Oscillator Sync est actif.
- Il peut arriver qu'un bruit cyclique récurrent se distingue parmi les graves avec les Patches utilisant la fonction Oscillator Sync. Ce phénomène est possible durant les opérations de synchronisation du SH-32 et ne constitue pas un dysfonctionnement.

Variation de tonalité par intermodulation

Activez la fonction [OSC 1X2 SYNC] et réglez les curseurs [PITCH COARSE] et [PITCH FINE] pour modifier la tonalité du son.

Changer les caractéristiques des sons (FILTER)



Cette section vous permet de créer des sons chargés en harmoniques divers à des fréquences différentes. Les filtres vous permettent par ailleurs de laisser passer certaines plages de fréquences (tout en arrêtant d'autres) afin de modifier les caractéristiques du son. En réglant les filtres depuis la section FILTER, il vous est possible de faire varier la forme d'onde de sortie afin de modifier le son.

Types et fonctions des filtres internes (TYPE, SLOPE)

[TYPE]

Ce bouton vous permet de sélectionner les filtres souhaités.

Type de filtre	Description
LPF (filtre passe-bas) 	Ce filtre laisse passer les harmoniques graves qui se trouvent en dessous de la fréquence de coupure. C'est le type de filtre le plus utilisé. Il permet d'adoucir et d'assombrir le son.
BPF (filtre passe-bande) 	Ce filtre laisse passer les harmoniques qui se trouvent dans la région de la fréquence de coupure. Ce filtre accentue les médiums et permet de créer des sons dotés de caractère.
HPF (filtre passe-haut) 	Ce filtre laisse passer les harmoniques aigus qui se trouvent au-dessus de la fréquence de coupure. Ce filtre permet de créer des sons brillants et mordants.
PKG (filtre en cloche) 	Ce filtre accentue les harmoniques qui se trouvent autour de la fréquence de coupure. Il permet de créer des effets de type Wah grâce à un LFO faisant varier la fréquence de coupure de manière cyclique.
OFF 	Aucun filtre n'est appliqué.

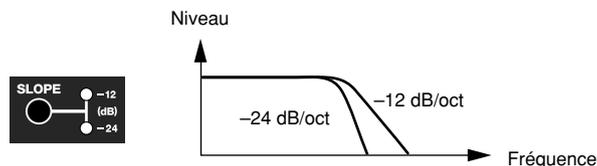


Lorsque la fonction Oscillator Sync (p. 55) est utilisée, ce paramètre est automatiquement réglé sur "OFF".

[SLOPE]

Ce paramètre détermine la pente du filtre.

Lorsque le témoin "-12" est allumé, la pente est progressive (-12 dB/octave). Lorsque le témoin "-24" est allumé, la pente du filtre est plus raide (-24 dB/octave) ; la distinction entre les harmoniques qui sont stoppés par le filtre et les autres est alors plus distincte.



Fréquence de coupure (CUTOFF)

[CUTOFF]

Ce potentiomètre permet de fixer la fréquence de coupure du filtre. La fréquence de coupure est la fréquence à partir de laquelle le filtre se déclenche et atténue (coupe) les harmoniques correspondants. Le réglage de la fréquence de coupure agit sur la brillance du son. Plus vous tournez ce potentiomètre vers la droite (sens des aiguilles d'une montre), plus la fréquence de coupure est élevée et plus le son est brillant.

Type de filtre et fréquence de coupure

Lorsque vous sélectionnez le filtre passe-bas "LPF", le fait de baisser la fréquence de coupure atténue les harmoniques aigus et le son est plus feutré. Le volume est dans le même temps réduit.

Lorsque vous sélectionnez le filtre passe-bande "BPF", seuls les harmoniques situés sur la plage indiquée ne sont pas atténués. Avec des réglages trop élevés, certaines formes d'ondes peuvent ne plus produire de son du tout.

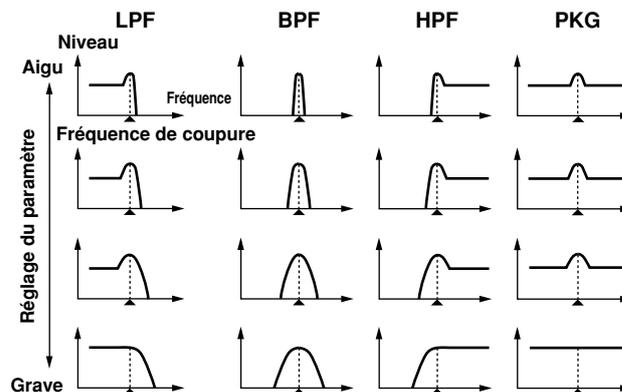
Lorsque vous sélectionnez le filtre passe-haut "HPF", le fait de relever la fréquence de coupure atténue les harmoniques graves et rend le son plus brillant. Le volume baisse simultanément. Si vous relevez beaucoup la fréquence de coupure, certaines formes d'ondes risquent de ne pas produire de son du tout.

Lorsque vous sélectionnez le filtre en cloche "PKG", les harmoniques accentués changent en fonction de la valeur de la fréquence de coupure.

Utiliser la résonance pour jouer un son plus riche (RESONANCE)

[RESONANCE]

Tournez ce potentiomètre vers la droite pour accentuer les harmoniques autour de la fréquence de coupure. Vous obtenez alors un son très distinct.



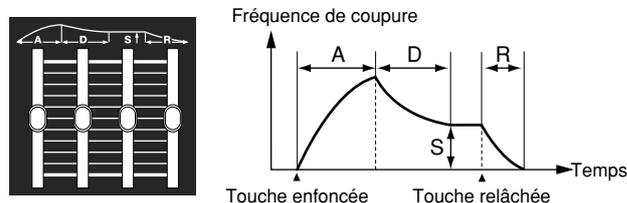
NOTE

En réponse aux demandes formulées par les musiciens professionnels réclamant une plus grande liberté de modulation du son, le SH-32 a été conçu afin d'offrir davantage de possibilités de réglage de la résonance. Ainsi, lorsque le niveau de la résonance est augmenté de manière trop importante, des niveaux de sortie très élevés peuvent être atteints sur certaines plages de fréquence. Surveillez le volume lorsque vous éditez les sons afin d'éviter que des signaux de niveaux trop élevés ne soient transmis à votre système d'écoute.

Enveloppe du filtre (A D S R, ENV DEPTH)

[A D S R]

Ces curseurs contrôlent le temps d'attaque, de déclin, de Sustain et de rétablissement de l'enveloppe du filtre. Relevez les curseurs pour augmenter les valeurs correspondantes.



A : Temps nécessaire au son pour arriver à la brillance maximum après déclenchement de la note (temps d'attaque).

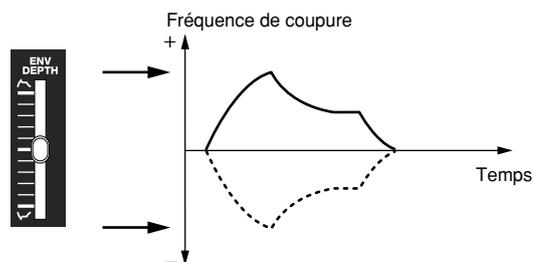
D : Temps nécessaire à la brillance pour arriver à un niveau stable (temps de déclin).

S : Niveau auquel la brillance reste stable (niveau de Sustain).

R : Temps que met le son à retrouver sa brillance initiale une fois la note relâchée (temps de rétablissement).

[ENV DEPTH]

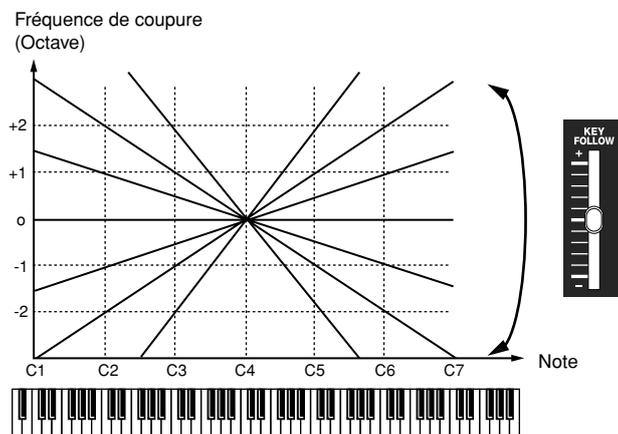
Ce curseur règle la profondeur de l'enveloppe. Plus vous relevez le curseur au-dessus de la position centrale, plus la variation de hauteur est importante. Le fait de baisser le curseur au-dessous de la position centrale inverse la forme de l'enveloppe et les variations se font en sens inverse. Lorsque le curseur se trouve en position centrale, la hauteur n'est pas modifiée et seul le réglage [CUTOFF] (p. 57) est actif.



Modifier le filtre en fonction de la note jouée (KEY FOLLOW)

[KEY FOLLOW]

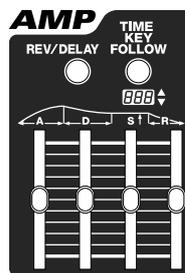
Utilisez ce paramètre si vous souhaitez faire varier la fréquence de coupure en fonction de la note jouée. La fréquence de coupure sur le Do 4 (central) étant prise comme référence, poussez le curseur si vous souhaitez que la fréquence de coupure augmente lorsque vous jouez des notes aiguës (au-dessus du Do 4). À l'inverse, baissez le curseur pour que la fréquence de coupure diminue. L'intensité de l'effet varie en fonction de la position du curseur.



Key Follow : Possibilités d'utilisation

Les utilisations possibles de la fonction Key Follow varient en fonction du son sur lequel elle est appliquée. Exemple : Si vous vous servez d'un son de cuivre pour un solo, tirez le curseur [KEY FOLLOW] en dessous de la position centrale pour que les notes aiguës s'adoucissent. À l'inverse, si vous jouez le son de cuivre en accompagnement, poussez le curseur [KEY FOLLOW].

Régler le volume (AMP)

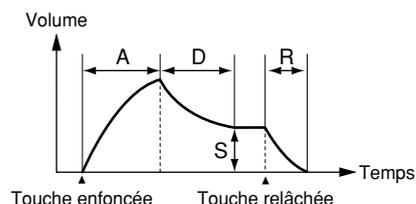
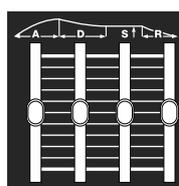


La section AMP (amplification) vous permet de modifier le son et plus précisément le volume, la transmission ou la coupure du signal.

Enveloppe de volume (A D S R, ENV DEPTH)

[A D S R]

Ces paramètres permettent de fixer les temps d'attaque, de déclin, de Sustain et de rétablissement de l'enveloppe de l'amplificateur. Relevez les curseurs pour augmenter la valeur des paramètres correspondants.



A : Temps nécessaire au son pour atteindre son volume maximum une fois la note enfoncée (temps d'attaque).

D : Temps que met le volume pour atteindre un niveau stable (temps de déclin).

S : Niveau auquel le volume reste stable (niveau de Sustain).

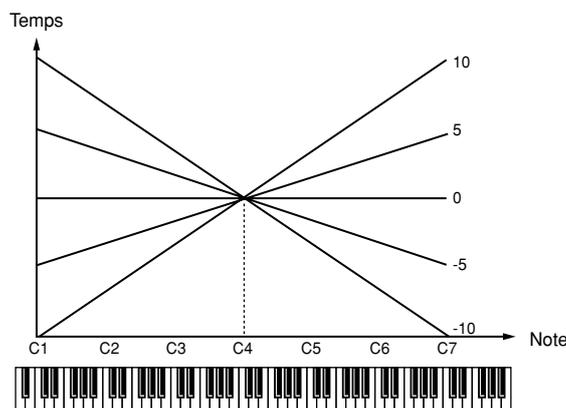
R : Temps que met le son à disparaître une fois la note relâchée (temps de rétablissement).

Augmenter/réduire la vitesse de modulation du volume en fonction de la note jouée (TIME KEY FOLLOW)

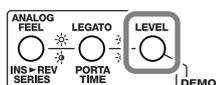
[TIME KEY FOLLOW]

Utilisez ce bouton si vous souhaitez que le temps suivant la phase de déclin de l'enveloppe de l'amplificateur varie en fonction de la note jouée. La fréquence de coupure sur le Do 4 (central) étant prise comme référence, lorsque les valeurs sont positives (+), plus la note jouée est aiguë (au-dessus du Do 4), plus ce temps est court. Lorsque les valeurs sont négatives (-), plus ce temps est long. L'intensité de l'effet varie en fonction de la position du curseur.

Appuyez sur le bouton [TIME KEY FOLLOW] de sorte que le témoin se mette à clignoter puis appuyez sur [VALUE ▼/▲] pour régler la valeur (entre -10 et 10). Une fois ces réglages effectués, appuyez soit sur [TIME KEY FOLLOW] une fois de plus, soit sur [EXIT] de sorte que le témoin [TIME KEY FOLLOW] s'éteigne.



Régler le volume de chaque Patch, Kit rythmique ou Performance



[LEVEL]

Contrôle du volume de chaque Patch, Kit rythmique ou Performance.

Appuyez sur le bouton [LEVEL], de sorte que le témoin s'allume, puis utilisez les boutons [VALUE ▼/▲] pour fixer une valeur (de 000 à 127). Une fois les réglages effectués, appuyez sur le bouton [EXIT] de sorte que le témoin [LEVEL] s'éteigne.

MEMO

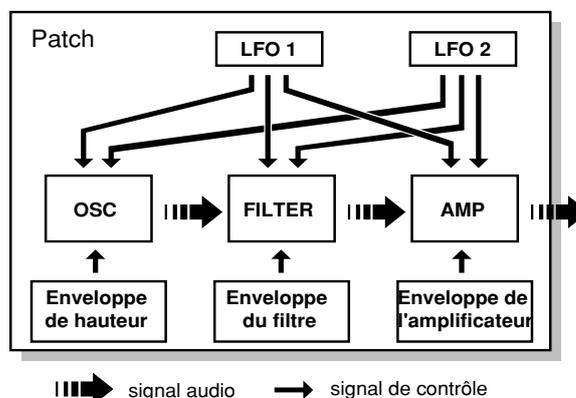
- En mode d'édition des Tones rythmiques (p. 69), cette procédure détermine le volume de chaque instrument de percussion du Kit rythmique.
- En mode d'affectation des Parties (p. 71), les réglages de volume sélectionnés du mode Performance sont activés et peuvent être sauvegardés dans des Performances individuelles.

Modulation du son (LFO 1 et 2)



La section LFO 1 & 2 (oscillateurs basse fréquence 1 et 2) permet de transmettre en sortie des formes d'ondes dont les fonctions sont différentes de celles de la section OSC 1 & 2. Les ondes du LFO 1 et du LFO 2 sont utilisées pour appliquer des changements cycliques et périodiques sur la hauteur, la brillance, le volume ainsi que d'autres effets non accessibles avec les formes d'ondes de OSC 1 et 2.

Arrangement et fonctions des LFO



Utilisez les LFO pour appliquer des changements cycliques (modulations) au son. Le système intègre 2 LFO (LFO 1/2) qui peuvent affecter les sections OSC 1/2 (Pitch), FILTER, AMP (Volume) et PAN. Lorsque le LFO est appliqué à la section OSC 1/2 Pitch, un effet de vibrato est produit. Lorsqu'un LFO est appliqué à la section FILTER Cutoff Frequency, un effet de Wah est produit. Lorsqu'un LFO est appliqué à la section AMP Volume, un effet de trémolo est produit.

Activation/désactivation du LFO et sélection des formes d'ondes (LFO 1, LFO 2, FORM)

[LFO 1]/[LFO 2]

Ces boutons activent ou désactivent les LFO 1/2. Le LFO sélectionné est activé lorsque le témoin est allumé ou clignotant ; le LFO est désactivé lorsque le témoin est éteint. Lorsque le LFO 1 et le LFO 2 sont activés, le LFO dont le témoin clignote est celui en cours d'édition. Pour désactiver le LFO qui n'est pas édité, appuyez sur le bouton clignotant.

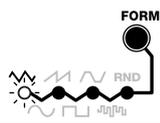
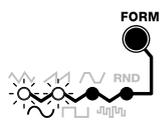
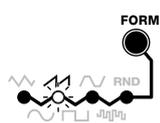
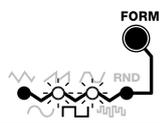
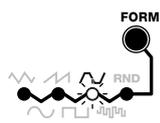
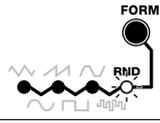


- Lorsque vous appuyez simultanément sur [LFO 1] et [LFO 2], les deux témoins se mettent à clignoter ; le LFO 1 et le LFO 2 peuvent alors être édités, ce qui vous permet d'appliquer simultanément des réglages identiques aux deux LFO.
- En maintenant le bouton [LFO 1] ou [LFO 2] enfoncé avec le bouton [EXIT], vous pouvez supprimer les réglages courants du LFO 1 ou du LFO 2. Vous pouvez ensuite redéfinir ces réglages depuis leurs formes par défaut.

Chapitre 2. Créer vos propres sons

[FORM]

Ce bouton permet de sélectionner la forme d'onde de sortie du LFO. Le son est alors modulé en fonction de la forme d'onde de LFO sélectionnée.

Forme d'onde	Description
 (onde triangle) 	Le son est modulé de manière continue. Cette forme d'onde permet entre autres d'obtenir des effets de vibrato.
 (onde sinusoïdale) 	Le son est modulé de manière continue. Cette forme d'onde permet entre autres de générer un son plus doux.
 (onde en dents de scie) 	Une fois que le son atteint son niveau minimum, il remonte à son niveau maximum, puis redescend et ainsi de suite. Si vous tournez le potentiomètre [DEPTH] vers la gauche, la direction des dents de scie est inversée (lorsque le son atteint son niveau maximum, il revient en position minimum, puis remonte et ainsi de suite).
 (onde carrée) 	Le son alterne entre deux réglages.
 (onde trapézoïdale) 	Le son est modulé comme s'il alternait entre deux positions. Le son produit est néanmoins plus doux que celui de l'onde carrée.
 (Sample and Hold) 	Le son passe par différents niveaux de manière aléatoire.
 (onde aléatoire) 	Le son est également modulé de manière aléatoire. Le son produit est néanmoins plus doux qu'avec la forme d'onde Sample and Hold.

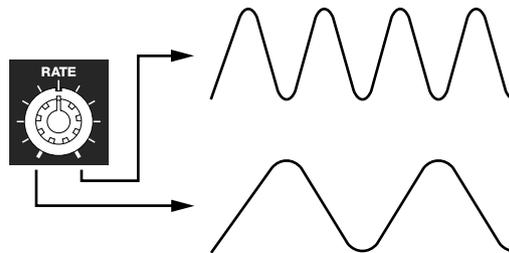
NOTE

Les formes d'ondes sérigraphiées sur la façade du SH-32 ne sont que des représentations données pour référence. Les formes d'ondes réelles qui sont transmises ressemblent à celles-ci mais ne sont pas identiques.

Réglage de la fréquence de modulation (RATE)

[RATE]

Ce potentiomètre fixe la fréquence de modulation du LFO. Plus vous tournez le potentiomètre vers la droite, plus la fréquence de modulation s'accélère.



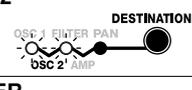
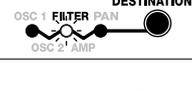
La vitesse du LFO peut être synchronisée sur l'Arpeggiateur ou sur les messages d'horloge MIDI envoyés par un appareil MIDI externe. Pour obtenir de plus amples informations, voir "Synchronisation de la modulation au tempo du morceau (BPM SYNC, BEAT/CYCLE)" (p. 61).

Régler la profondeur de modulation (DESTINATION, DEPTH)

[DESTINATION]

Sélection de la forme d'onde dont la modulation est déterminée par le paramètre [DEPTH].

Lorsque le LFO est appliqué à la section OSC 1/2 Pitch, un effet de vibrato est produit. Lorsqu'un LFO est appliqué à la section FILTER Cutoff Frequency, un effet Wah est produit. Lorsqu'un LFO est appliqué à la section AMP Volume, un effet de trémolo est produit.

Destination	Description
	La modulation du LFO est appliquée à la section OSC 1 Pitch et produit un effet de vibrato.
	La modulation du LFO est appliquée à la section OSC 2 Pitch et produit un effet de vibrato.
	La modulation du LFO est appliquée au filtre (brillance) et produit un effet Wah.
	La modulation du LFO est appliquée à l'amplificateur (volume) et produit un effet de trémolo.
	La modulation du LFO est appliquée au panoramique et produit un effet très spécial donnant l'impression que le son se déplace de manière cyclique dans le champ stéréo.

[DEPTH]

Détermine l'intensité avec laquelle le LFO est appliqué (profondeur de modulation). Plus vous tournez le potentiomètre vers la droite (au-delà de la position centrale), plus l'effet augmente. Tournez le potentiomètre vers la gauche (au-delà de la position centrale) pour inverser le sens de la forme d'onde. Avec le réglage au centre, le LFO n'a aucune influence sur le signal. Indiquez avec le bouton [DESTINATION] la forme d'onde sur laquelle le LFO est appliqué.

Synchronisation de la modulation au tempo du morceau (BPM SYNC, BEAT/CYCLE)

[BPM SYNC]

Vous pouvez synchroniser le cycle du LFO avec le tempo saisi au moyen du bouton [TAP (BPM)] (p. 74). Appuyez sur le bouton [BEAT SYNC] de sorte que le témoin s'allume pour configurer le SH-32 pour la synchronisation.



Lorsque CLOCK (fonction système) est réglé sur "MIDI", vous pouvez synchroniser le SH-32 sur le tempo d'un appareil MIDI externe (p. 92).

NOTE

La synchronisation du LFO avec le tempo ne gère que la fréquence de modulation. Cette fonction n'a aucun contrôle sur la phase (départ et point maximum). Par ailleurs, même lorsque le LFO est synchronisé avec le tempo, le tempo BPM et l'horloge MIDI internes continuent de fonctionner indépendamment. Il peut arriver qu'une synchronisation parfaite ne puisse pas être maintenue lorsqu'un traitement trop important est demandé à la section du générateur de sons ; il ne s'agit pas là d'un dysfonctionnement. Si nécessaire, appuyez sur le bouton [KEY SYNC] pour activer cette fonction puis retransmettez un message de Note On (touche enfoncée) au cycle approprié.

[BEAT/CYCLE]

Lorsque la fonction [BPM SYNC] est activée (témoin allumé), la synchronisation de la modulation est réglée selon la mesure. Le témoin s'allume ou s'éteint à chaque pression sur le bouton. Plage de réglage : 8, 4, 2, 1, 1/2, 1/3, 1/4. Exemple : Lorsque vous sélectionnez "4", la longueur d'un cycle de LFO correspond à 4 temps. De même, lorsque vous sélectionnez "1/4", chaque cycle du LFO dure un quart de temps.

MEMO

Le clignotement du témoin [BEAT/CYCLE] n'a rien à voir avec l'activation/désactivation de la synchronisation au tempo ; il indique la fréquence sélectionnée pour le cycle du LFO.

Autres réglages du LFO (FADE IN, KEY SYNC)

[FADE IN]

Cette fonction permet de déterminer le temps que met le LFO à atteindre son degré de modulation maximum.

Appuyez sur [FADE IN] de sorte que le témoin clignote puis utilisez les boutons [VALUE ▼/▲] pour régler la valeur (de 000 à 127). Une fois les réglages effectués, appuyez une nouvelle fois sur [FADE IN] ou appuyez sur [EXIT], de sorte que le témoin [FADE IN] s'éteigne.

[KEY SYNC]

Appuyez sur le bouton [KEY SYNC], de sorte que le témoin s'allume lorsque vous souhaitez synchroniser les pressions sur les touches et le début du cycle du LFO.



Si le témoin [KEY SYNC] est éteint lorsque vous utilisez la fonction PWM, la qualité du signal sur l'attaque n'est pas constante et rappelle le son des effets PMW des synthétiseurs analogiques.

Autres réglages (sauvegarde possible sur des Patches)

Jeu monophonique (SOLO, LEGATO)

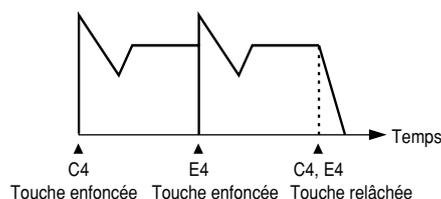
Cette section offre des possibilités de réglages très intéressantes avec les sons de saxophone, de flûte et autres instruments monophoniques ou pour jouer des solos.

[SOLO]



Le passage entre chaque note est très net et distinct.

Appuyez sur le bouton [SOLO] de sorte que le témoin s'allume pour activer la fonction Solo.

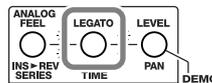


Chaque note garde sa propre attaque



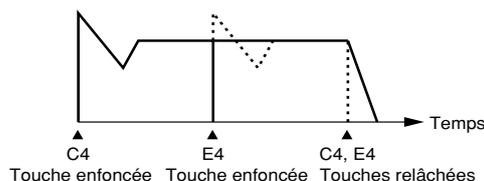
Combinez cette fonction au Portamento (p. 62) pour adoucir le son de votre jeu.

[LEGATO]



Les notes sonnent les unes après les autres et ne se joignent à la note suivante que si vous jouez Legato (lorsque vous appuyez sur une touche sans avoir relâché la précédente). Cette fonction permet d'adoucir le caractère de votre jeu.

Appuyez sur [LEGATO] pour que le témoin s'allume, puis appuyez sur [VALUE ▲] pour afficher "0n" et activer la fonction Legato.



L'attaque des notes disparaît et la transition entre les notes se fait en douceur

Si vous appuyez sur le bouton [VALUE ▲] tandis que la fonction Legato est activée, le message "LR" s'affiche à l'écran et le SH-32 active un type de Legato avec redéclenchement. En sélectionnant

“Legato On” (voir ci-dessus), il vous est possible d’obtenir un effet de Legato conférant au son un caractère plus doux. Cependant, étant données les limitations de traitement du générateur de sons interne, il peut arriver que le changement de hauteur ne s’effectue pas de manière parfaite si vous passez à une note très éloignée de la note courante. Dans ces situations, sélectionnez le mode “ $\text{L} \text{r} \text{G}$ ” (avec redéclenchement) ; la transition reste alors fluide même si la plage de notes est importante.

Une fois les réglages effectués, appuyez sur le bouton [EXIT] de sorte que le témoin [LEGATO] s’éteigne.

NOTE

Lorsque vous utilisez un Glissando (ou un autre effet permettant d’appliquer une modulation continue de la hauteur) tandis que le Legato est activé, l’appareil peut ne pas être en mesure d’augmenter la hauteur au-delà d’un seuil déterminé. D’autres formes de limitations peuvent également restreindre la plage de changement de la hauteur.

Épaissement du son (UNISON) [UNISON]



Lorsque la fonction Unison est activée, le son du Patch sélectionné est divisé en quatre sons différents (oscillateurs), qui sont ensuite superposés afin de générer un son plus épais et consistant.

Appuyez sur le bouton [UNISON] de sorte que le témoin s’allume pour activer l’effet.

NOTE

- Les Patches passent automatiquement sur une note simple dès que la fonction Unison est utilisée. Lorsque vous activez simultanément les fonctions Unison et Solo (p. 61), le témoin [SOLO] s’allume.
- La fonction Unison ne peut pas être utilisée sur des Patches utilisant la fonction Oscillator Sync (p. 55).

Appliquer un Portamento (PORTAMENTO, PORTA TIME) [PORTAMENTO]



Le Portamento est un effet permettant de faire varier progressivement la hauteur entre une note et la suivante.

Appuyez sur le bouton [PORTAMENTO] de sorte que le témoin s’allume ou se mette à clignoter pour activer le Portamento. Lorsque le témoin est allumé de manière fixe, le Portamento est appliqué en continu ; lorsque le témoin clignote, le Portamento n’est appliqué que si vous jouez avec une technique Legato (en appuyant sur une touche avant d’avoir relâché la précédente).

NOTE

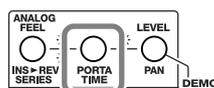
Lorsque vous utilisez un Glissando (ou un autre effet permettant d’appliquer une modulation continue de la hauteur) tandis que

le Legato est activé, l’appareil peut ne pas être en mesure d’augmenter la hauteur au-delà d’un seuil déterminé. D’autres formes de limitations peuvent également restreindre la plage de changement de la hauteur.



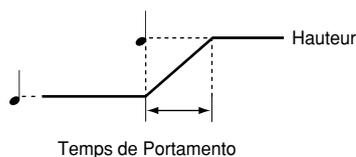
L’application de la fonction Portamento lorsque la fonction [SOLO] est activée applique un effet identique à celui d’un violon sur lequel on ferait glisser un doigt sur une corde sans la relâcher.

[PORTA TIME]



Lorsque la fonction Portamento est utilisée, ce paramètre détermine la vitesse de passage entre les notes. Plus la valeur est élevée, plus le temps de Portamento s’allonge et plus le passage entre les notes est lent.

Appuyez sur le bouton [PORTA TIME] de sorte que le témoin clignote puis utilisez les boutons [VALUE ▼/▲] pour régler la valeur (entre 000 et 127). Une fois les réglages effectués, appuyez sur [EXIT] de sorte que le témoin [PORTA TIME] s’éteigne.



Modulation de type analogique de la hauteur (ANALOG FEEL) [ANALOG FEEL]



Cet effet applique au son une certaine instabilité rappelant celle des synthétiseurs analogiques.

Appuyez sur le bouton [ANALOG FEEL] de sorte que le témoin s’allume puis utilisez les boutons [VALUE ▼/▲] pour sélectionner une valeur (entre 000 et 127). Une fois les réglages effectués, appuyez sur le bouton [EXIT] de sorte que le témoin [ANALOG FEEL] s’éteigne.

Réglage du panoramique sur une sortie stéréo (PAN)

[PAN]



Cette fonction vous permet de régler le panoramique d'un Patch ou d'un Tone rythmique. "L64" complètement à gauche, "cnt" au centre et "r63" complètement à droite.

Appuyez sur le bouton [PAN], de sorte que le témoin clignote puis utilisez les boutons [VALUE ▼/▲] pour définir une valeur (L64–cnt–R63). Une fois les réglages effectués, appuyez sur le bouton [EXIT] de sorte que le témoin [PAN] s'éteigne.

MEMO

En mode d'affectation des Parties (p. 71), l'appareil vous permet de définir le réglage du panoramique des Parties sélectionnées du mode Performance puis de sauvegarder ces réglages dans chaque Performance individuelle.

Réglages des effets

Le SH-32 est équipé de deux processeurs d'effets intégrés, soit respectivement les "Effets d'insertion" et les effets "Réverbération/délai". Le recours à ces effets vous permet de créer une grande variété de sons.

Appuyez sur [INS-FX] ou [REV/DELAY] pour activer les Effets d'insertion ou l'effet réverbération/délai (le témoin correspondant s'allume). Appuyez une nouvelle fois sur le bouton pour désactiver les effets (le témoin correspondant s'éteint).

Vous avez le choix entre 35 Effets d'insertion différents et dix types d'effets de réverbération/délai. Pour indiquer un type d'effet et procéder à des réglages avancés de cette sélection ; pointez le nom du paramètre souhaité à l'aide du sélecteur FX/SYSTEM puis utilisez les boutons [VALUE ▼/▲] pour régler (p. 65, p. 66).

Le système vous offre ensuite deux modes de connexion des processeurs d'effets : Parallèle ou série. Réglez ce paramètre en appuyant sur le bouton [INS > REV SERIES] puis avec les boutons [VALUE ▼/▲]. Sélectionnez le mode de connexion correspondant à l'effet souhaité.



Pour obtenir de plus amples informations sur l'utilisation des effets, voir "Chapitre 3. Appliquer des effets au son (INS-FX, REV/DELAY)" (p. 64).

NOTE

Vous pouvez créer et sauvegarder les réglages d'effets dans des Patches individuels depuis le mode Patch. En mode Performance et d'affectation des Parties, le type des paramètres éditables et les possibilités d'édition diffèrent de ceux du mode Patch. Pour obtenir de plus amples informations sur les réglages des modes Performance et d'affectation des Parties, voir "Appliquer des effets en mode Performance" (p. 66).

Sauvegarde des sons créés (WRITE)

Les réglages apportés aux sons sont temporaires ; ceux-ci sont

perdus si vous placez l'appareil hors tension ou sélectionnez un autre son. Si vous souhaitez conserver un son après en avoir édité les réglages, sauvegardez-le dans la mémoire utilisateur du SH-32.

MEMO

Un point apparaît à l'écran dès que les réglages d'un Patch sont édités. Ce point disparaît lorsque vous sauvegardez ces réglages dans la mémoire du SH-32.



NOTE

Lors de la sauvegarde, toutes les données existantes à l'emplacement où les nouvelles données sont enregistrées sont remplacées et par conséquent perdues. Sachez cependant que les données des réglages d'usine peuvent être restaurées par la procédure Factory Reset (p. 94).

1. Assurez-vous que le Patch que vous souhaitez sauvegarder est bien sélectionné.
2. Appuyez sur [WRITE] de sorte que le témoin s'allume. Le numéro du Patch clignote à l'écran.
3. Indiquez la destination de sauvegarde du Patch en suivant la même procédure que celle précédemment utilisée pour la sélection du Patch (p. 23). Sélectionnez un Patch des banques utilisateur (BANK A/B).
4. Appuyez une nouvelle fois sur [WRITE]. Les témoins clignotent et le message "5UR" (êtes-vous sûr ?) clignote à l'écran pour vous demander confirmation.
5. Appuyez une fois de plus sur le bouton [WRITE] pour exécuter la sauvegarde. Si vous ne souhaitez pas procéder à la sauvegarde, appuyez sur [EXIT].

Écoute du Patch de la destination de la sauvegarde

Avant de sauvegarder un Patch et si vous disposez d'un clavier MIDI externe relié au connecteur MIDI IN du SH-32, vous pouvez faire jouer le Patch déjà présent à l'emplacement de destination pour décider si celui-ci doit effectivement être remplacé. Vous évitez ainsi de remplacer accidentellement des Patches importants.

NOTE

Vous ne pouvez pas utiliser les boutons de note du SH-32 pour jouer des sons.

1. Suivez la procédure de l'étape 3 "Sauvegarde des sons créés (WRITE)" pour choisir une destination de sauvegarde.
2. Appuyez sur [PREVIEW] de sorte que le témoin clignote.
3. Jouer quelques notes sur votre clavier MIDI externe pour écouter le Patch de la destination de la sauvegarde et décider si vous souhaitez effectivement le remplacer.
4. Lorsque vous êtes sûr du Patch à remplacer, appuyez sur le bouton [PREVIEW] de sorte que le témoin s'éteigne.
5. Appuyez sur [WRITE] pour exécuter la sauvegarde.

Chapitre 3. Appliquer des effets au son (INS-FX, REV/DELAY)

Effets internes

Le SH-32 dispose de deux processeurs d'effets internes dont vous pouvez éditer séparément les réglages.

Effets d'insertion

Il s'agit d'effets insérés directement dans le trajet du signal : distorsion, égalisation, compression, Auto Wah, etc. Vous pouvez vous les représenter comme un module qui modifie le son.

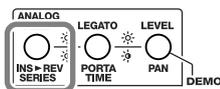
Effets de réverbération/délai (boucles d'effets)

Ce type d'effets dérive le signal de son trajet, puis réinjecte le signal traité par l'effet dans le trajet du signal, en le mélangeant au signal d'origine. Vous pouvez choisir des effets de réverbération, délai, chorus et autres effets qui ajoutent une réverbération ou une oscillation du son.

Modes de configuration des effets (INS > REV SERIES)

Vous pouvez déterminer si les effets d'insertion et les effets de réverbération/délai sont configurés en série ou en parallèle dans chaque Patch, Kit rythmique ou Performance.

1. Appuyez sur [INS > REV SERIES] de sorte que le témoin clignote.



2. Appuyez sur [VALUE ▼/▲] pour affecter le réglage souhaité.

Sélectionnez "SER" (Série) pour configurer les effets en série ou "PAR" (Parallèle) pour les configurer en parallèle.

SER



PAR



Lorsque vous optez pour une configuration en série, vous pouvez ajouter un effet de délai au son de distorsion. En outre, lorsque les effets sont configurés en parallèle, vous pouvez définir individuellement le niveau du signal affecté à la réverbération ou au délai pour chaque Performance ou Tone rythmique d'un Kit rythmique.

3. Une fois les réglages terminés, appuyez sur le bouton [EXIT] de sorte que le témoin [INS > REV SERIES] s'éteigne.
4. Pour sauvegarder les réglages, appuyez sur [WRITE] et effectuez la procédure de sauvegarde (p. 63, p. 70, p. 73).

NOTE

Si vous sélectionnez un effet d'insertion configuré en interne en mono lorsque ce paramètre est réglé sur "SER" (série), le réglage de panoramique de la section du générateur de sons et le panoramique du LFO n'ont aucun effet.

Utilisation des effets d'insertion (INS-FX)

Cette section explique les procédures utilisées lorsque vous travaillez avec les effets d'insertion.

Activation/désactivation des effets d'insertion

Vous pouvez choisir d'utiliser (activer) ou de ne pas utiliser (désactiver) les effets d'insertion dans chaque Patch, Kit rythmique ou Performance. Désactivez (OFF) ces effets si vous souhaitez écouter le signal non traité lorsque vous créez un son, ou lorsque vous souhaitez utiliser des processeurs d'effets externes au lieu des effets internes.

MEMO

En mode d'affectation des Parties (p. 71), la procédure suivante active/désactive chaque Partie, et les effets d'insertion des Parties sélectionnées sont activés ou désactivés. De plus, vous pouvez activer/désactiver individuellement les Tones rythmiques (instruments de percussion) lors de l'édition des Tones rythmiques (p. 69).

1. Appuyez sur [INS-FX] afin d'activer ou de désactiver les effets.

Le processeur d'effets INS-FX est activé lorsque le témoin est allumé et désactivé lorsque le témoin est éteint.

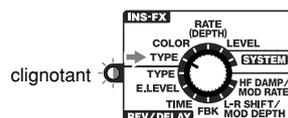


2. Pour sauvegarder les réglages, appuyez sur [WRITE] et effectuez la procédure de sauvegarde (p. 63, p. 70, p. 73).

Sélection du type d'effet d'insertion (TYPE)

Le SH-32 dispose de 35 types d'effets d'insertion internes différents ; vous pouvez sélectionner le type d'effet pour chaque Patch ou Kit rythmique individuel.

1. Assurez-vous que le SH-32 est en mode Patch.
2. Réglez le sélecteur FX/SYSTEM de la section "INS-FX" sur "TYPE".



3. Appuyez sur [VALUE ▼/▲] afin de sélectionner le type d'effet que vous souhaitez utiliser.



Pour obtenir de plus amples détails sur les effets d'insertion, reportez-vous à la section "Insertion Effects Parameters" (p. 107).

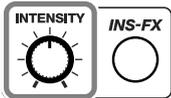
4. Une fois les réglages terminés, appuyez sur le bouton [EXIT].
5. Pour sauvegarder les réglages, appuyez sur [WRITE] et effectuez la procédure de sauvegarde (p. 63, p. 70).

Réglage des effets d'insertion

Dans chaque Patch ou Kit rythmique, vous pouvez configurer divers paramètres relatifs au type d'effet d'insertion sélectionné.

Utilisation du potentiomètre INTENSITY

Est affecté au potentiomètre INS-FX [INTENSITY] le paramètre spécifique le plus utile au réglage à l'aide du potentiomètre. Le paramètre affecté est prédéfini pour le type d'effet sélectionné.



Tournez le potentiomètre [INTENSITY] tandis que le témoin [INS-FX] est allumé afin de modifier le niveau de l'effet appliqué au son.

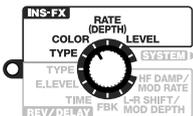


La fonction des paramètres pouvant être configurés diffère selon le type d'effet sélectionné. Pour obtenir de plus amples détails, reportez-vous à la section "Paramètres des effets d'insertion" (p. 108).

Une fois le réglage du potentiomètre [INTENSITY] terminé, les réglages du potentiomètre sont sauvegardés lorsque vous appuyez sur le bouton [WRITE] et effectuez le procédure de sauvegarde.

Utilisation du sélecteur FX/SYSTEM et des boutons [VALUE ▼/▲]

1. Assurez-vous que le SH-32 est en mode Patch.
2. Réglez le sélecteur FX/SYSTEM sur le paramètre à configurer ; sélectionnez "COLOR", "RATE (DEPTH)" ou "LEVEL".



La fonction des paramètres pouvant être configurés diffère selon le type d'effet sélectionné. Pour obtenir de plus amples détails, reportez-vous à la section "Paramètres des effets d'insertion" (p. 108).

3. Appuyez sur les boutons [VALUE ▼/▲] pour sélectionner la valeur souhaitée.

NOTE

Vous pouvez procéder au réglage du paramètre sélectionné uniquement lorsque le témoin situé à gauche du sélecteur FX/SYSTEM clignote.

4. Une fois les réglages terminés, appuyez sur le bouton [EXIT].
5. Pour sauvegarder les réglages, appuyez sur le bouton [WRITE] et effectuez la procédure de sauvegarde (p. 63, p. 70).

Utilisation des effets de réverbération/délai (REV/DELAY)

Cette section explique les procédures d'utilisation des effets de réverbération/délai du processeur d'effets REV/DELAY.

Activation/désactivation des effets de réverbération/délai

Vous pouvez choisir d'utiliser (activer) ou de ne pas utiliser (désactiver) les effets de réverbération/délai dans chaque Patch, Kit rythmique ou Performance. Désactivez ces effets (OFF) si vous souhaitez écouter le son non traité lorsque vous créez un son, ou lorsque vous souhaitez utiliser des processeurs d'effets externes au lieu des effets internes.

MEMO

En mode d'affectation des Parties (p. 71), la procédure suivante active/désactive chaque Partie, et les effets de réverbération/délai des Parties sélectionnées sont activés ou désactivés. De plus, vous pouvez activer/désactiver individuellement les Tones rythmiques (instruments de percussion) lors de l'édition des Tones rythmiques (p. 69).

1. Appuyez sur le bouton [REV/DELAY] pour activer/désactiver le processeur d'effets REV/DELAY.

Le processeur d'effets REV/DELAY est activé lorsque le témoin est allumé et désactivé lorsque le témoin est éteint.

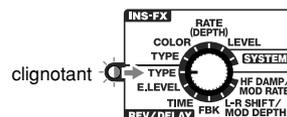


2. Pour sauvegarder les réglages, appuyez sur [WRITE] et effectuez la procédure de sauvegarde (p. 63, p. 70, p. 73).

Sélection du type d'effet de réverbération/délai (TYPE)

Le SH-32 dispose de 10 types d'effets de réverbération/délai différents ; vous pouvez sélectionner individuellement le type d'effet pour chaque Patch ou Kit rythmique.

1. Assurez-vous que le SH-32 est en mode Patch.
2. Réglez le sélecteur FX/SYSTEM de la section "REV/DELAY" sur "TYPE".



3. Appuyez sur les boutons [VALUE ▼/▲] pour sélectionner le type d'effet que vous souhaitez utiliser.



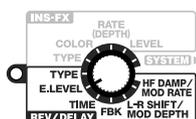
Pour obtenir de plus amples détails sur les effets de réverbération/délai, voir la section "Paramètres de Réverb/Délai" (p. 115).

4. Une fois les réglages terminés, appuyez sur [EXIT].
5. Pour sauvegarder les réglages, appuyez sur [WRITE] et effectuez la procédure de sauvegarde (p. 63, p. 70).

Réglage des effets de réverbération/délai

Pour chaque Patch ou Kit rythmique, vous pouvez configurer divers paramètres relatifs au type d'effet de réverbération/délai sélectionné.

1. Assurez-vous que le SH-32 est en mode Patch.
2. Tournez le sélecteur FX/SYSTEM afin de sélectionner le paramètre "REV/DELAY" à éditer.



Paramètres éditables

E.LEVEL (Niveau de départ effet)

Définit le niveau du signal affecté à l'effet de réverbération/délai.

MEMO

Lorsque vous utilisez la fonction Preview (p. 21) lors du réglage des effets des Kits rythmiques, vous pouvez définir individuellement le niveau de départ effet pour chaque Tone rythmique (instrument de percussion) sélectionné.

TIME (Temps de retard/réverbération)

Ce paramètre détermine la durée du son de réverbération lorsqu'un effet de réverbération est sélectionné par le biais du réglage du type d'effet.

Lorsqu'un effet de délai est sélectionné, ce paramètre définit le temps de retard séparant le moment où le son d'origine est joué et celui où le signal du délai est produit.

Lorsqu'un effet de chorus est sélectionné, ce paramètre détermine le temps de retard séparant le moment où le son d'origine est joué et celui où le signal du chorus est produit.

FBK (réinjection)

Lorsqu'un effet de délai est sélectionné, ce paramètre définit le volume auquel le signal du délai est réinjecté en entrée de l'effet (niveau de réinjection). Les valeurs élevées augmentent le nombre de répétitions.

L-R SHIFT/MOD DEPTH (Décalage G-D/ Profondeur de modulation)

Lorsqu'un effet de délai stéréo est sélectionné, ce paramètre détermine le temps de retard entre le moment où le son d'origine est joué et celui où le signal du délai est produit sur les canaux gauche et droit (Gauche : de -50 à 0 ms ; Droit : de 0 à 50 ms). Vous pouvez ainsi décaler les temps de retard gauche et droit l'un par rapport à l'autre. Avec un réglage de 0 ms, il n'y a aucun décalage entre les canaux gauche et droit.

Cela règle la profondeur de l'effet de modulation ou la modulation du signal du chorus lorsque les effets Délai à modulation ou Chorus stéréo sont sélectionnés.

HF DAMP/MOD RATE (Atténuation des aigus/ Vitesse de modulation)

Ce paramètre définit la fréquence de coupure du spectre aigu du signal du délai à réinjection lorsque l'effet Délai à modulation est sélectionné. Afin de ne pas atténuer les hautes fréquences, réglez-le

sur "byp" (bypass).

Ce réglage détermine le cycle de l'effet de modulation uniquement lorsque l'effet Délai à modulation ou Chorus stéréo est sélectionné (unités : Hz).

3. Appuyez sur les boutons [VALUE ▼/▲] pour sélectionner la valeur souhaitée.

NOTE

Vous pouvez procéder au réglage du paramètre sélectionné uniquement lorsque le témoin situé à gauche du sélecteur FX/SYSTEM clignote.

4. Une fois les réglages terminés, appuyez sur [EXIT].
5. Pour sauvegarder les réglages, appuyez sur [WRITE] et effectuez la procédure de sauvegarde (p. 63, p. 70).

Appliquer des effets en mode Performance

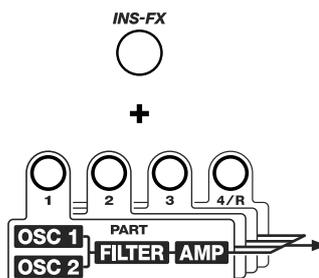
Contrairement au mode Patch, où chaque Patch ou Kit rythmique contient ses propres paramètres d'effets, le mode Performance utilise les réglages d'effets des Patches et Kits rythmiques affectés aux Parties spécifiées dans chaque Performance.

Sélection des réglages d'effets utilisés dans une Performance (Source d'effet)

Pour les réglages d'effets utilisés dans une Performance, vous pouvez sélectionner les réglages d'effets de l'un des Patches ou Kits rythmiques affectés à chaque Partie. Les réglages d'effets sélectionnés ici sont baptisés **source d'effet**.

Sélection des réglages des effets d'insertion

Tout en maintenant le bouton [INS-FX] enfoncé, appuyez sur le bouton correspondant à la Partie à laquelle est affecté le Patch ou le Kit rythmique dont vous souhaitez utiliser les réglages d'effets.

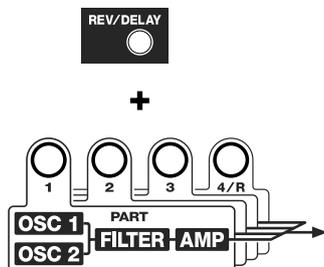


MEMO

Les Parties dont les réglages d'effets sont utilisés sont indiquées par les boutons Part qui s'allument lorsque vous appuyez sur le bouton [INS-FX].

Sélection des réglages des effets de réverbération/délai

Tout en maintenant le bouton [REV/DELAY] enfoncé, appuyez sur le bouton correspondant à la Partie à laquelle est affecté le Patch ou le Kit rythmique dont vous souhaitez utiliser les réglages d'effets.



MEMO

Les Parties dont les réglages d'effets sont utilisés sont indiquées par les boutons Part qui s'allument lorsque vous appuyez sur le bouton [REV/DELAY].

Précisions sur les réglages d'effets en mode Performance

En mode Performance normal

Le mode Performance normal désigne le mode dans lequel le SH-32 bascule lorsque vous appuyez sur le bouton [PATCH/PERFORM] de sorte qu'il s'allume.



Dans ce mode, vous pouvez procéder aux réglages d'effets, comme en mode Patch. Toute modification apportée aux différents paramètres d'effets entraîne la modification des réglages du Patch ou du Kit rythmique affecté à la Partie spécifiée comme source d'effet. Ainsi, les modifications apportées aux réglages ne sont pas sauvegardées dans les Performances mêmes, mais sous forme de réglages du Patch ou du Kit rythmique fonctionnant comme source d'effet.

Pour sauvegarder les réglages, appuyez sur le bouton [WRITE] et effectuez la procédure de sauvegarde (p. 73).



Pour obtenir de plus amples détails sur la configuration des effets et des paramètres, reportez-vous aux sections intitulées "Utilisation des effets d'insertion (INS-FX)" (p. 64) et "Utilisation des effets de réverbération/délai (REV/DELAY)" (p. 65).

En mode d'affectation des Parties

Le mode d'affectation des Parties désigne le mode dans lequel le SH-32 bascule lorsque vous appuyez sur le bouton [EXIT] tout en maintenant le bouton [PATCH/PERFORM] enfoncé, de sorte que le témoin des deux boutons se mette à clignoter.



À ce stade, vous pouvez régler le paramètre "REV/DELAY" "E.LEVEL" uniquement lorsque les processeurs d'effets INS-FX et REV/DELAY sont configurés en parallèle (p. 64). Vous ne pouvez pas configurer de paramètres autres que "E.LEVEL".

E.LEVEL (Niveau de départ effet)

Détermine le niveau du signal affecté à l'effet de réverbération/délai de la Partie sélectionnée en vigueur.

Réglez le sélecteur FX/SYSTEM de la section "REV/DELAY" sur "E.LEVEL", puis appuyez sur [VALUE ▼/▲] afin d'affecter la valeur souhaitée (de 000 à 127).

Pour sauvegarder les réglages après avoir édité le paramètre E.LEVEL, appuyez sur le bouton [WRITE] et effectuez la procédure de sauvegarde pour la Performance (p. 73).

Réglage du niveau de départ vers les effets de réverbération/délai en mode Performance

● Niveau de départ effet général pour toutes les Parties

1. En mode Performance normal, réglez le sélecteur FX/SYSTEM de la section "REV/DELAY" sur "E.LEVEL".
2. Appuyez sur [VALUE ▼/▲] afin d'affecter la valeur souhaitée (000–127), puis appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir au mode d'origine.
3. Sauvegardez le réglage à l'aide de la procédure de sauvegarde si besoin.

Le réglage est sauvegardé dans le Patch fonctionnant comme source d'effet.

● Niveau de départ effet pour chaque Partie

1. En mode d'affectation des Parties, réglez le sélecteur FX/SYSTEM de la section "REV/DELAY" sur "E.LEVEL".
2. Appuyez sur [VALUE ▼/▲] afin d'affecter la valeur souhaitée (000–127), puis appuyez sur le bouton [EXIT] pour revenir au mode d'origine.
3. Sauvegardez le réglage à l'aide de la procédure de sauvegarde si besoin.

Les quatre Parties sont sauvegardées ensemble dans la Performance.

Chapitre 4. Jeu des Kits rythmiques

Sélection de Kits rythmiques et utilisation des instruments de percussion

Le SH-32 dispose de quatre Kits rythmiques différents en mémoire. Ils sont divisés en deux groupes, les "Kits rythmiques utilisateur" et les "Kits rythmiques préprogrammés".

1. Appuyez sur le bouton [PATCH/PERFORM] de sorte que le témoin s'éteigne.

Le SH-32 passe en mode Patch.

2. Appuyez sur le bouton [BANK].

Les témoins des boutons [1/A]-[4/D] et [8/R] clignotent.

3. Appuyez sur le bouton [8/R].

La banque de Kits rythmiques est sélectionnée et les témoins des boutons [1/A]-[4/D] clignotent.

4. Appuyez sur l'un des boutons de [1/A] à [4/D] pour sélectionner un Kit rythmique.

[1/A] r1U (Kit rythmique utilisateur)

[2/B] r2U (Kit rythmique utilisateur)

[3/C] r3P (Kit rythmique préprogrammé)

[4/D] r4P (Kit rythmique préprogrammé)

MEMO

Les Kits rythmiques utilisateur programmés en usine (User) comprennent des données qui diffèrent des Kits rythmiques préprogrammés (Preset).

5. Jouez sur le clavier MIDI connecté à l'entrée MIDI IN ou utilisez la fonction Preview pour jouer des sons d'instruments de percussion.

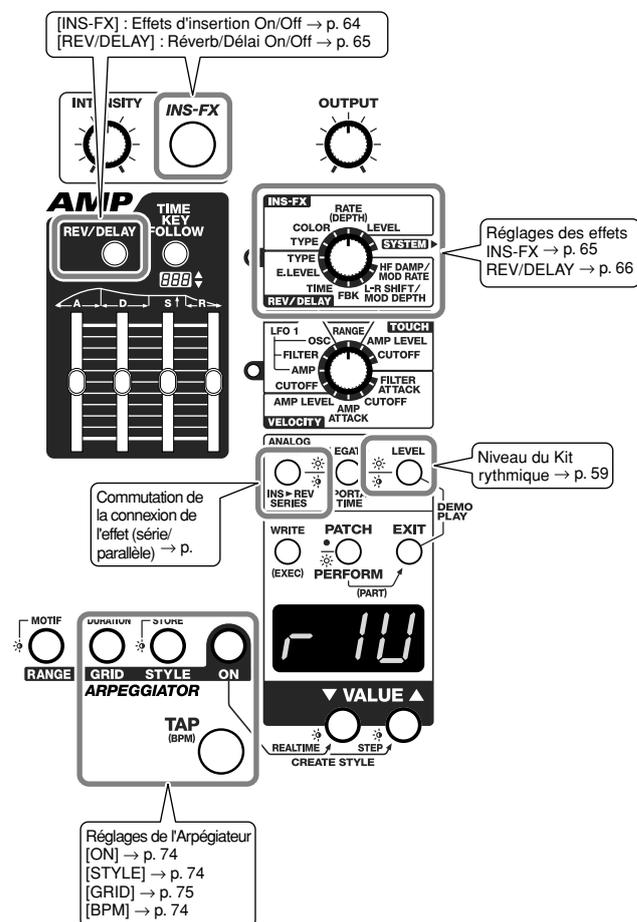
Si vous jouez des sons avec un clavier MIDI externe, veillez à ce que les canaux MIDI correspondent (p. 84).

Édition d'un Kit rythmique

Réglages globaux du Kit rythmique

Voici comment effectuer les réglages communs à tous les instruments de percussion du Kit rythmique.

1. Sélectionnez le Kit rythmique à éditer.
2. Vérifiez que la fonction Preview est désactivée (l'indicateur du bouton [PREVIEW] doit être éteint).
3. Vous pouvez régler les paramètres indiqués dans l'illustration ci-dessous. Réglez chaque paramètre à l'aide des potentiomètres ou boutons indiqués. Certains paramètres comprennent également des valeurs à régler à l'aide des boutons [VALUE ▼/▲].



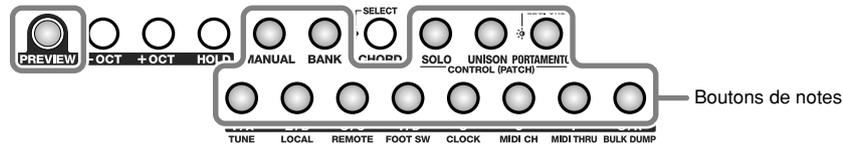
Pour plus de détails sur chacun des paramètres, consultez les explications fournies aux pages référencées.

4. Pour sauvegarder les réglages, appuyez sur le bouton [WRITE] et procédez à la sauvegarde (p. 70).

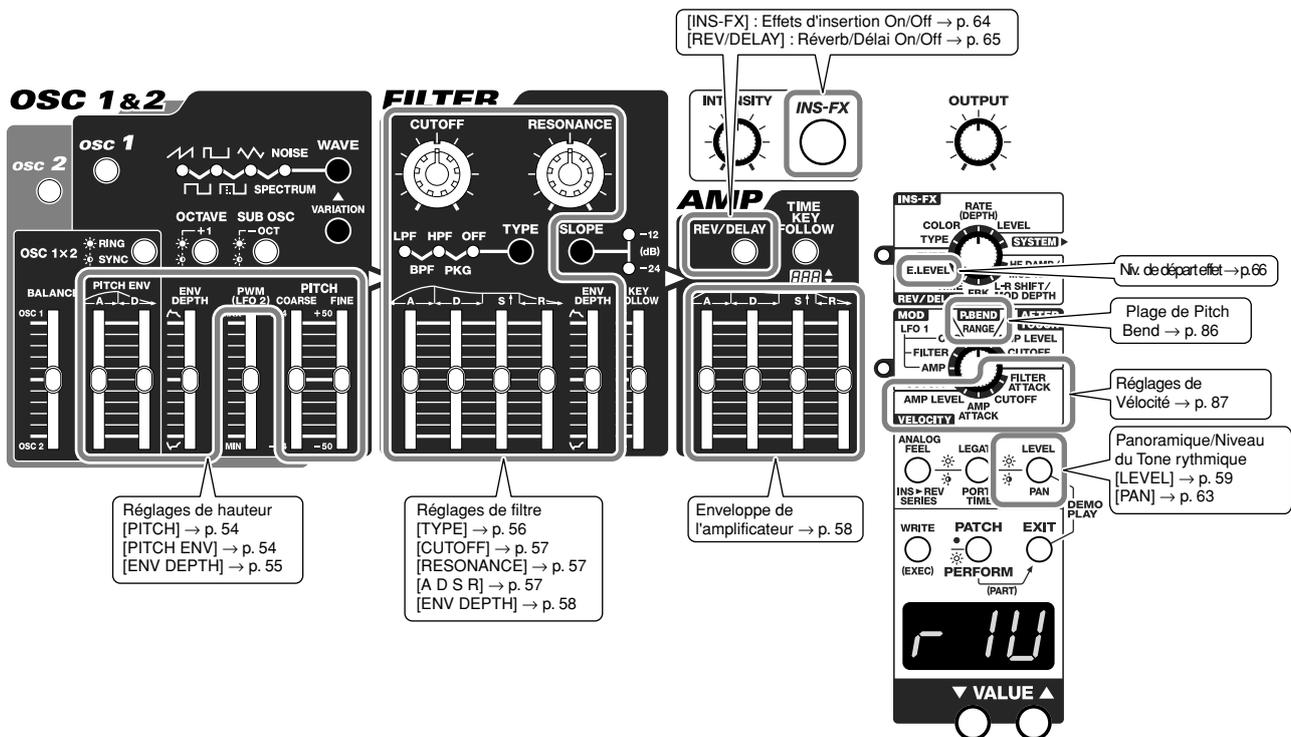
Réglages de chaque Tone rythmique (Instrument de percussion)

Voici comment effectuer les réglages des instruments de percussion individuels qui composent le Kit rythmique. Ces réglages peuvent être effectués en mode Patch, Performance ou Part Assign (Affectation des Parties).

1. Sélectionnez le Kit rythmique à éditer.
2. Appuyez sur le bouton [PREVIEW] pour activer la fonction Preview.



3. Appuyez sur les boutons de notes pour sélectionner l'instrument de percussion à éditer. Le bouton enfoncé clignote, signalant l'instrument de percussion sélectionné.
4. Vous pouvez régler les paramètres indiqués dans l'illustration suivante. Réglez chaque paramètre à l'aide des boutons et potentiomètres indiqués. Certains paramètres comprennent également des valeurs à régler à l'aide des boutons [VALUE ▼/▲].



Pour plus de détails sur chacun des paramètres, consultez les explications fournies aux pages référencées.

5. Pour sauvegarder les réglages, appuyez sur le bouton [WRITE] et réalisez la procédure de sauvegarde (p. 70).

NOTE

- Si vous souhaitez régler le niveau du signal transmis à la section Réverbération/Délai (REV/DELAY-E.LEVEL) différemment pour chaque Tone rythmique, veillez à régler le type de connexion (INS > REV SERIES) sur "PAR" (parallèle) (p. 64).
- Vous ne pouvez pas modifier les affectations de Tones rythmiques aux boutons depuis les commandes de façade.
- Vous pouvez aussi régler le filtre et l'enveloppe d'amplificateur (ADSR) des Tones rythmiques. Cependant, lorsque le niveau de sustain déterminé par le curseur [S] est atteint, l'enveloppe passe immédiatement au rétablissement, sans maintenir le niveau de sustain.

Sauvegarde des réglages modifiés (WRITE)

Les modifications apportées aux réglages sont temporaires tant qu'elles ne sont pas sauvegardées. Ainsi, elles sont perdues si l'appareil est placé hors tension ou si vous sélectionnez un autre Tone. Pour conserver les éditions réalisées, sauvegardez-les dans la mémoire utilisateur du SH-32.

MEMO

Un point apparaît à l'écran lorsque les réglages d'un Kit rythmique ont été modifiés. Le point disparaît lorsque les réglages sont sauvegardés sur le SH-32.



NOTE

Les données se trouvant sur l'emplacement de sauvegarde des nouvelles données sont remplacées. Elles sont donc perdues lorsque la sauvegarde est exécutée. Cependant, vous pouvez récupérer les réglages d'usine grâce à la procédure d'initialisation des réglages d'usine (p. 94).

- 1. Veillez à sélectionner le Kit rythmique que vous souhaitez sauvegarder.**
- 2. Appuyez sur le bouton [WRITE] de sorte que le témoin s'allume.**
Le numéro du Kit rythmique clignote à l'écran.
- 3. Spécifiez le Kit rythmique de destination de la sauvegarde selon la procédure de sélection d'un Kit rythmique (p. 68). Sélectionnez un Kit rythmique utilisateur (r1U, r2U).**
- 4. Appuyez de nouveau sur le bouton [WRITE].**
Le témoin clignote et le message " Sûr ? " (Sûr ?) clignote à l'écran, vous demandant de confirmer la sauvegarde.
- 5. Appuyez de nouveau sur le bouton [WRITE] pour exécuter la sauvegarde. Pour annuler la sauvegarde, appuyez sur le bouton [EXIT].**

Chapitre 5. Mode Performance

Sélection d'une Performance et écoute du Patch de chaque Partie

Le SH-32 dispose de 64 Performances différentes sauvegardées dans la mémoire interne ; il s'agit exclusivement de Performances utilisateur ; il n'y a aucune Performance préprogrammée.

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

Le SH-32 bascule en mode Performance.

2. Appuyez sur le bouton [BANK].

Les témoins [1/A]–[8/R] se mettent à clignoter.

3. Appuyez sur l'un des boutons [1/A] à [8/R] afin de sélectionner l'une des banques (1–8).

Les témoins [1/A]–[8/R] clignent.

4. Appuyez de nouveau sur l'un des boutons [1/A] à [8/R] afin de sélectionner un numéro de Performance.

1-1-8-8 (Performances utilisateur)

5. Jouez sur le clavier MIDI relié au port MIDI IN ou utilisez la fonction Preview (boutons de notes) pour jouer les sons.

Lorsque vous utilisez un clavier MIDI pour jouer les sons, configurez-le sur le canal MIDI de la Partie que vous souhaitez écouter (p. 84), ou bien activez le paramètre REMOTE (p. 90).

Lorsque vous utilisez la fonction Preview pour jouer les sons, les sons des Patches des Parties sélectionnées à l'aide des boutons Part sont mis en lecture.

Affectation d'un Patch à chaque Partie (Mode d'affectation des Parties)

Sélectionnez les Patches à affecter à chaque Partie d'une Performance. Le numéro de Patch affecté à chaque Partie peut être sauvegardé sous forme de paramètre de réglage de la Performance.

1. Assurez-vous que le SH-32 est en mode Performance.
2. Tout en maintenant le bouton [PATCH/PERFORM] enfoncé, appuyez sur le bouton [EXIT].
Les deux boutons se mettent à clignoter, et le SH-32 bascule en mode d'affectation des Parties.
3. Appuyez sur l'un des boutons [1]–[4/R] (boutons Part) afin de sélectionner la Partie à laquelle vous souhaitez affecter le Patch.
4. Sélectionnez le Patch en reprenant la procédure de sélection des Patches en mode Patch (p. 23).

MEMO

Vous pouvez également affecter un Kit rythmique à la Partie 4/R.

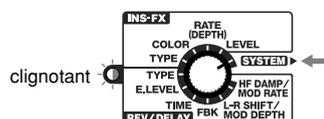
5. Appuyez sur [EXIT] afin de revenir en mode Performance.
6. Pour sauvegarder les réglages, appuyez sur [WRITE] et effectuez la procédure de sauvegarde (p. 73).

Jouer le son de plusieurs Parties (Multitimbralité)

Lors de la composition de morceaux ou de la lecture de données, le Patch utilisé dans chaque Partie peut être affecté aux Parties de la Performance, qui sont ensuite configurées sur des canaux MIDI distincts. Ce type de générateur de sons, où chaque Partie est jouée indépendamment des autres, est baptisé **générateur de sons mutitimbral**.

La section suivante explique l'utilisation du SH-32 en tant que générateur de sons mutitimbral.

1. Assurez-vous que le SH-32 est en mode Performance.
2. Affectez un Patch à chaque Partie (voir section précédente).
3. Ensuite, réglez le canal MIDI de chaque Partie. Réglez le sélecteur FX/SYSTEM sur "SYSTEM".



4. Appuyez sur le bouton [6 (MIDI CH)] de sorte que son témoin se mette à clignoter.
5. Appuyez sur l'un des boutons [1]–[4/R] (boutons Part) afin de sélectionner la Partie dont vous souhaitez définir le canal MIDI. Le bouton de la Partie sélectionnée s'allume.
6. Appuyez sur [VALUE ▼/▲] pour sélectionner le numéro de canal MIDI (1–16) souhaité. Affectez un canal MIDI différent à chaque Partie.
7. Une fois les réglages terminés, appuyez sur le bouton [EXIT].
8. Pour sauvegarder les réglages, appuyez sur le bouton [WRITE] et effectuez la procédure de sauvegarde (p. 73).
9. Vous pouvez à présent connecter un séquenceur externe ou autre appareil similaire au SH-32 et composer des morceaux et mettre en lecture des données de morceaux afin de réaliser des ensembles musicaux.

MEMO

À l'étape 5, si vous appuyez sur le bouton d'une Partie déjà allumé, les quatre boutons Part s'allument tous simultanément. À ce stade, vous pouvez appuyer sur [VALUE ▼/▲] afin de sélectionner le canal MIDI devant recevoir le message de Program Change commutant la Performance (canal de contrôle des Performances : 1–16, OFF). Une fois ce réglage effectué, il est automatiquement sauvegardé comme réglage unique appliqué à l'ensemble du système (p. 85).

NOTE

Lorsque le SH-32 est configuré comme générateur de sons mutitimbral, désactivez le paramètre REMOTE (p. 90).

Superposer les Patches pour produire un son plus épais (fonction de superposition des Parties)

Le fait d'appuyer simultanément sur plusieurs boutons Part en mode Performance de sorte qu'ils s'allument permet de jouer simultanément tous les Patches affectés à ces Parties. Cette fonction est baptisée **fonction de superposition des Parties**. Elle permet de produire des sons complexes en toute facilité.

MEMO

Grâce à la fonction de superposition des Parties du SH-32, vous pouvez simplement superposer plusieurs Parties (en appuyant simultanément sur les boutons des Parties concernées) afin que **toutes les Parties superposées se comportent comme si elles étaient toutes configurées sur le même canal MIDI**. Les messages sont reçus uniquement sur le **canal MIDI de la Partie portant le numéro le plus petit**, quels que soient les réglages de canaux individuels de chacune des Parties superposées.

1. Assurez-vous que le SH-32 est en mode Performance.
2. Affectez les Patches que vous souhaitez mettre en lecture à leur Partie respective (p. 71).
3. Appuyez simultanément sur les boutons ([1]–[4/R]) correspondant aux Parties que vous souhaitez écouter ensemble.
 - Vous pouvez superposer jusqu'à un maximum de quatre Parties.
 - Les Parties ne doivent pas nécessairement être adjacentes pour être superposées ; par exemple, vous pouvez superposer la Partie 1 et la Partie 3.
 - Il n'est pas possible de configurer simultanément deux groupes de Parties superposées.
 - Le statut de la fonction de superposition des Parties peut être sauvegardé avec les réglages des Performances à l'aide de la procédure de sauvegarde.
 - Pour quitter le mode de superposition des Parties, appuyez à deux reprises sur n'importe lequel des boutons Part correspondant à une Partie "superposée".

MEMO

- Les boutons des Parties superposées s'allument/clignotent en même temps. À ce stade, si seul un des boutons (une seule Partie) clignote, cela signifie que la Partie correspondante est en cours d'édition à l'aide des commandes en face avant. Lorsque vous appuyez sur le bouton d'une autre Partie superposée, celui-ci se met à clignoter, et la Partie correspondante devient la Partie éditée. Vous ne pouvez pas éditer plus d'une Partie simultanément.
- Si l'une des Parties superposées fait partie des Parties utilisées par l'Arpeggiateur (p. 80) ou par la fonction de mémoire d'accords (p. 82), la fonction en question agit sur toutes les Parties superposées les unes aux autres.

Édition d'une Performance

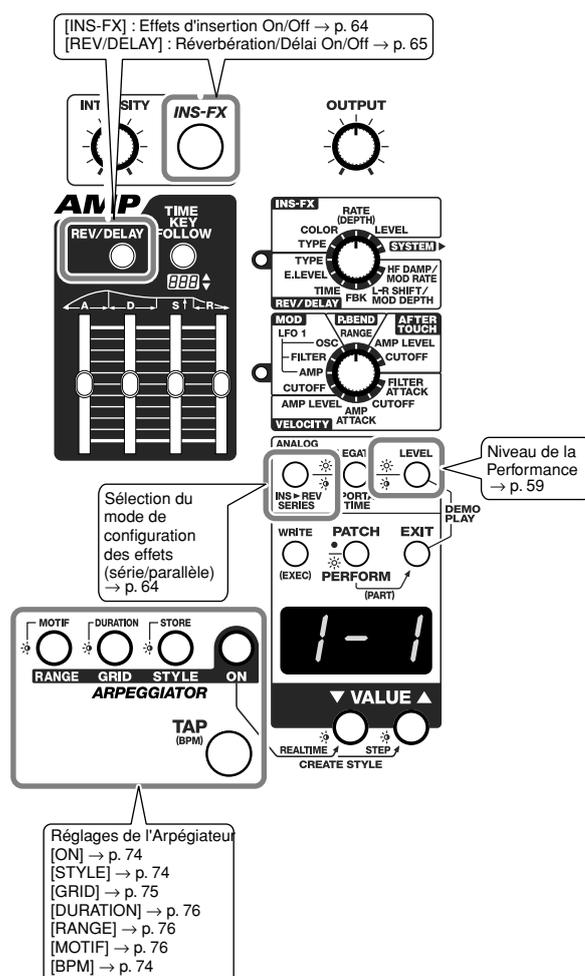
Vous pouvez éditer les réglages du Patch ou du Kit rythmique affecté à chaque Partie, y compris en mode Performance. Il est possible de sauvegarder les modifications apportées aux réglages dans chaque Patch ou Kit rythmique.

Cependant, les paramètres décrits dans la section suivante, "**Réglages affectant l'ensemble d'une Performance**", sont configurés pour la Performance elle-même et peuvent être sauvegardés dans chaque Performance.

Réglages affectant l'ensemble d'une Performance

La procédure de réalisation des réglages courants appliqués à toutes les Parties d'une Performance est la suivante.

1. Sélectionnez la Performance dont vous souhaitez éditer les réglages.
2. Vous pouvez configurer les paramètres indiqués sur l'illustration ci-dessous. Utilisez les boutons indiqués pour chaque paramètre afin de procéder aux réglages. De plus, les valeurs de certains paramètres doivent être définies à l'aide des boutons [VALUE ▼/▲].



Pour obtenir de plus amples détails sur chaque paramètre, consultez les explications données aux pages de référence de chaque paramètre.

3. Pour sauvegarder les réglages, appuyez sur [WRITE] et effectuez la procédure de sauvegarde (p. 73).

Éditer les réglages du Patch ou Kit rythmique affecté à chaque Partie

La procédure de réglage des Patches et Kits rythmiques individuels affectés aux Parties d'une Performance est la suivante.

1. Sélectionnez la Performance contenant les réglages à éditer.
2. Appuyez sur l'un des boutons [1]–[4/R] (boutons Part) afin de sélectionner la Partie à laquelle est affecté le Patch ou le Kit rythmique dont vous souhaitez éditer les réglages.
3. La procédure de réglage est identique à celle utilisée en mode Patch. Reportez-vous au "Chapitre 2. Créer vos propres sons" (p. 52) afin de procéder aux réglages.
4. Pour sauvegarder les réglages, appuyez sur le bouton [WRITE] et effectuez la procédure de sauvegarde (p. 73).

Autres réglages liés aux Performances

Pour obtenir de plus amples détails sur les procédures et réglages suivants en mode Performance, reportez-vous aux pages indiquées.

- Utilisation des effets → (p. 66)
- Utilisation de l'Arpeggiateur → (p. 80)
- Utilisation de la fonction de mémoire d'accords → (p. 82)

Mise à disposition d'un nombre minimum d'oscillateurs pour chaque Partie (Réservation d'oscillateurs)

Lorsque le nombre de sons produits dépasse les 32 oscillateurs disponibles du SH-32, les nouveaux sons produits sont prioritaires, entraînant la coupure l'un après l'autre des sons des oscillateurs les plus anciens, et ainsi de suite au fur et à mesure de la production de nouveaux sons. Pour empêcher les sons des Parties jouées en mode Performance d'être coupés par suite de la coupure des sons, vous pouvez définir un nombre minimum d'oscillateurs mis à disposition pour chaque Partie individuelle. Exemple : lorsque le nombre d'oscillateurs réservés pour la Partie 1 est réglé sur "10", dix oscillateurs restent à la disposition de la Partie 1 même si les 32 oscillateurs sont utilisés.

1. Assurez-vous que le SH-32 est en mode Performance.
2. Maintenez [PATCH/PERFORM] enfoncé et appuyez sur [EXIT].
Les deux boutons se mettent à clignoter, et le SH-32 bascule en mode d'affectation des Parties.
3. Appuyez sur l'un des boutons [1]–[4/R] (boutons Part) pour sélectionner la Partie pour laquelle vous souhaitez mettre des oscillateurs à disposition.
4. Appuyez sur le bouton [OSC 1] de sorte qu'il se mette à clignoter.
5. Appuyez sur [VALUE ▼/▲] pour définir le nombre d'oscillateurs (0–32) à réserver pour cette Partie.



Le nombre total d'oscillateurs réservés pour toutes les Parties ne

doit pas dépasser 32 oscillateurs.

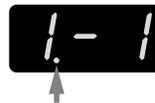
6. Appuyez sur [EXIT] pour revenir en mode Performance.
7. Pour sauvegarder les réglages, appuyez sur le bouton [WRITE] et effectuez la procédure de sauvegarde.

Sauvegarde des réglages édités (WRITE)

Les modifications apportées aux réglages sont temporaires et définitivement perdues à la mise hors tension ou lors de la sélection d'un autre Tone. Pour conserver les réglages édités, vous devez les sauvegarder dans la mémoire utilisateur du SH-32.

MEMO

Un point s'affiche à l'écran lorsque les réglages d'une Performance sont édités. Le point disparaît lorsque les réglages sont sauvegardés dans la mémoire du SH-32.



NOTE

Les données se trouvant sur l'emplacement de sauvegarde des nouvelles données sont effacées, et par là même perdues, lorsque la procédure de sauvegarde est exécutée. Toutefois, les réglages par défaut peuvent être restaurés par le biais de la procédure de restauration des réglages d'usine (p. 94).

1. Assurez-vous que la Performance à sauvegarder est sélectionnée.
2. Appuyez sur le bouton [WRITE] de sorte que son témoin s'allume. Le numéro de la Performance clignote à l'écran.
3. Indiquez la Performance de destination de la sauvegarde en appliquant la procédure utilisée précédemment pour la sélection des Performances (p. 71).
4. Appuyez de nouveau sur le bouton [WRITE].
Les témoins [WRITE] et [PATCH/PERFORM] se mettent à clignoter. Lorsque "Pt1" (Part ie1) s'affiche en clignotant à l'écran, si les réglages du Patch affecté à la Partie 1 sont édités, alors le numéro de ce Patch se met à clignoter à l'écran. Si les réglages du Patch de la Partie 1 ne sont pas édités, l'indication "--" se met à clignoter à l'écran.
5. Si les réglages du Patch sont édités, indiquez le Patch de destination de la sauvegarde. Si vous ne souhaitez pas sauvegarder les réglages du Patch, appuyez sur le bouton de la Partie à sauvegarder de sorte que le bouton s'allume.
6. Répétez les étapes 4 et 5 afin d'appliquer la même procédure pour les Parties 2 à 4.
7. Une fois cette procédure terminée pour les quatre Parties, le message "Sûr ?" (Sûr ?) clignote à l'écran, vous demandant de confirmer la sauvegarde.
8. Appuyez de nouveau sur [WRITE] pour effectuer la sauvegarde. Pour annuler la sauvegarde, appuyez sur [EXIT].

Chapitre 6. Utiliser l'Arpégiateur (ARPEGGIATOR)

Précisions sur l'Arpégiateur

La fonction Arpégiateur du SH-32 permet de jouer en arpèges des accords plaqués. Les accords sont alors exécutés en jouant séparément toutes les notes.

Vous pouvez non seulement utiliser les **Styles d'arpèges** d'usine, qui déterminent le mode de jeu des arpèges, mais aussi créer les vôtres.

Grâce à l'Arpégiateur, vous pouvez même utiliser des Patterns rythmiques lorsqu'un Kit rythmique est sélectionné. De plus, vous pouvez associer ces arpèges et Patterns rythmiques en mode Performance.

Jouer des arpèges

Activer/désactiver l'Arpégiateur

Vous pouvez sauvegarder les réglages d'activation/désactivation (On/Off) de l'Arpégiateur individuellement sur chaque Patch, Kit rythmique ou Performance.

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



Lorsque l'Arpégiateur est activé, vous pouvez jouer des arpèges en jouant sur un clavier MIDI relié au port MIDI IN ou en utilisant la fonction Preview.

NOTE

Si rien n'est enregistré sur le Style d'Arpégiateur sélectionné, aucun son n'est joué.

2. Pour désactiver l'Arpégiateur, appuyez de nouveau sur le bouton [ON] de sorte que le témoin s'éteigne.
3. Pour sauvegarder les réglages, appuyez sur le bouton [WRITE] et procédez à la sauvegarde (p. 63, p. 70, p. 73).
 - Lorsque la fonction système FOOT SW (Foot Switch) est réglée sur "ARP", vous pouvez utiliser le commutateur au pied relié au connecteur FOOT SWITCH pour activer/désactiver l'Arpégiateur (p. 91).
 - En maintenant la fonction Preview, les arpèges continuent de jouer même si vous ne tenez plus enfoncés les boutons de notes du SH-32 (p. 21).

Association avec la fonction de mémoire d'accords

Vous pouvez utiliser l'Arpégiateur en combinaison avec la fonction de mémoire d'accords (p. 81). Une fois que des Formes d'accords complexes ont été sauvegardées en mémoire, il suffit de les recharger lorsque l'Arpégiateur est activé pour déclencher simplement des arpèges par pression sur une seule touche (ou sur un seul bouton de note).

Déterminer le tempo de jeu des arpèges

Cette procédure règle le tempo de l'Arpégiateur. Vous pouvez sauvegarder le tempo de l'Arpégiateur individuellement avec chaque Patch, Kit rythmique ou Performance.

1. Appuyez sur [TAP (BPM)] de sorte que le témoin s'allume.



Le tempo en cours s'affiche à l'écran.

2. Appuyez sur les boutons [VALUE ▼/▲] pour régler le tempo (20–250) ou saisissez la valeur du tempo en appuyant plusieurs fois sur le bouton [TAP (BPM)] en cadence avec le rythme souhaité (fonction Tap Tempo).



En maintenant [EXIT] et en appuyant sur [VALUE ▼/▲], vous pouvez régler le tempo à la décimale près.

3. Une fois le réglage effectué, appuyez sur le bouton [EXIT] de sorte que le témoin [TAP (BPM)] s'éteigne.
4. Pour sauvegarder les réglages, appuyez sur le bouton [WRITE] et procédez à la sauvegarde (p. 63, p. 70, p. 73).

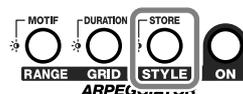


Vous pouvez synchroniser le tempo de jeu des arpèges sur le tempo d'un appareil MIDI externe. Pour plus de détails, consultez la section "Synchroniser l'Arpégiateur et le LFO sur un appareil MIDI externe" (p. 88).

Sélection de Styles d'arpèges (STYLE)

Voici la procédure de sélection des Styles d'arpèges simples. Vous pouvez sauvegarder un Style différent pour chaque Patch, Kit rythmique ou Performance.

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



Le numéro du Style d'arpège en vigueur s'affiche à l'écran.

2. Appuyez sur le bouton [VALUE ▼/▲] pour sélectionner un Style (11.a–88.a).

Vous pouvez aussi directement sélectionner le numéro d'un Style en appuyant sur [BANK] et en appuyant sur l'un des boutons [1/A]–[8/R], puis en appuyant de nouveau sur l'un des boutons [1/A]–[8/R].



Pour plus d'informations sur les Styles d'arpèges préprogrammés dans le SH-32, consultez la section "Liste des Styles d'arpèges" (p. 102).

3. Lorsque vous avez sélectionné un Style, appuyez sur le bouton [EXIT] de sorte que le témoin [STYLE] s'éteigne.
4. Pour sauvegarder les réglages, appuyez sur le bouton [WRITE] et procédez à la sauvegarde (p. 63, p. 70, p. 73).



Lorsque la fonction système FOOT SW (Foot Switch) est réglée sur " *2UP* ", vous pouvez également utiliser le commutateur au pied relié au connecteur FOOT SWITCH pour sélectionner les numéros de Styles d'arpèges (p. 91).

Précisions sur les Styles d'arpèges

Un Style d'arpège est un ensemble de réglages définissant le motif de base des arpèges et les Styles d'accords, enregistré sous la forme d'une grille composée d'un maximum de 32 pas x 16 hauteurs.



Chaque grille comprend l'un des types de données suivants :

- ON : Note (avec données de vélocité)
- TIE : Liaison (maintien de la note précédente)
- REST : Silence (aucun son n'est joué)

Les notes à reproduire et leur séquence de jeu dépend de la note la plus basse spécifiée/jouée lors de la création du Style.

Les Styles d'arpèges ne sont pas sauvegardés avec les Patches ou les Performances. Il s'agit de données indépendantes. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 64 Styles d'arpèges. Seul le numéro du Style d'arpège utilisé est pris en compte lors de la sauvegarde des Patches et Performances. Ainsi, vous pouvez utiliser un même Style d'arpège dans différents Patches et différentes Performances à la fois.

Relation entre Styles d'arpèges et Styles rythmiques

Lorsque vous sélectionnez un Kit rythmique en mode Patch, l'Arpeggiateur passe automatiquement en mode de création ou de reproduction de Styles rythmiques.

Lorsqu'un Kit rythmique est affecté à la Partie 4/R d'une Performance, le Pattern rythmique peut jouer en même temps que l'arpège. De plus, si un Style est créé tandis que la Partie 4/R est sélectionnée à l'aide des boutons PART, c'est un Style rythmique qui est automatiquement créé.

Précisions sur les Styles rythmiques

Un **Style rythmique** est le résultat de l'Arpeggiateur (qui crée le motif rythmique) appliqué à un Kit rythmique.

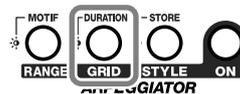
Bien que les données soient organisées de la même manière que dans les Styles d'arpèges, **elles diffèrent des arpèges normaux car ce sont toujours les notes spécifiées à la création du Style rythmique qui sont jouées**. Elles ne changent pas en fonction des notes jouées en temps réel. Elles sont toujours jouées sous la forme du même Pattern rythmique, quelles que soient les notes jouées.

Les Styles rythmiques ne sont pas sauvegardés avec les Kits rythmiques ou avec les Performances. Il s'agit de données indépendantes. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 64 Styles rythmiques. Seul le numéro du Style rythmique utilisé est pris en compte lors de la sauvegarde des Kits rythmiques et les Performances. Ainsi, vous pouvez utiliser un même Style rythmique dans différents Kits rythmiques et Performances à la fois.

Modifier la signature et le Shuffle (GRID)

Ce réglage permet de spécifier le type de grille (longueur des notes et résolution) sur laquelle le Style d'arpège devra être créé, ainsi que la valeur de "Shuffle" (degré de syncope : aucune/légère/forte) à appliquer au type de grille.

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



2. Appuyez sur le bouton [VALUE ▼/▲] pour sélectionner l'un des types de grille suivants.

- 04_ : Noire (une section de grille = un temps)
- 08_ : Croche (deux sections de grille = un temps)
- 08L : Croche avec Shuffle léger (deux sections de grille = un temps, avec Shuffle léger)
- 08H : Croche avec Shuffle fort (deux sections de grille = un temps, avec Shuffle fort)
- 08t : Triolet de croches (trois sections de grille = un temps)
- 16_ : Double croche (quatre sections de grille = un temps)
- 16L : Double croche avec Shuffle léger (quatre sections de grille = un temps, avec Shuffle léger)
- 16H : Double croche avec Shuffle fort (quatre sections de grille = un temps, avec Shuffle fort)
- 16t : Triolet de doubles croches (six sections de grille = un temps)

3. Lorsque les réglages sont terminés, appuyez sur le bouton [EXIT] de sorte que le témoin s'éteigne.

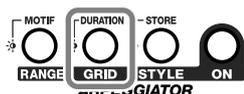
Modes Staccato et Tenuto (DURATION)

Ce réglage (Duration) détermine si les sons doivent être joués Staccato (courts et saccadés) ou Tenuto (tenus).

NOTE

Ce réglage est sans effet sur les Styles rythmiques.

1. Appuyez sur [GRID] de sorte que le témoin clignote.



2. Réglez la durée à l'aide des boutons [VALUE ▼/▲].

Valeurs : 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120, FUL, Ft1, Ft2

Par exemple, avec la valeur "30", la durée des notes de la grille (ou de la dernière grille lorsque plusieurs grilles sont couplées) correspond à 30 % de la durée spécifiée dans le type de grille.

FUL (Full) : Même si la grille couplée n'est pas liée à la première, la note dure jusqu'au point où le nouveau son suivant est spécifié.

Ft1 (Filtre 1) : Comme sur les arpèges normaux, les différentes combinaisons de notes sont jouées en fonction des touches enfoncées au cours du jeu. Elles sont ensuite remplacées par les réglages relatifs à la fréquence de coupure du filtre.

L'activation/désactivation du filtre change en fonction des notes jouées.

Ft2 (Filtre 2) : Avec ce réglage, ce sont les notes initialement spécifiées à la création du Style d'Arpeggiateur qui sont produites, quelles que soient les notes jouées. Ensuite, elles sont remplacées par les réglages relatifs à la fréquence de coupure du filtre. Vous obtenez un Pattern fixe dont les modifications se produisent par étapes (comme avec un Step Modulator). Avec "Ft1" (Filtre 1) et "Ft2" (Filtre 2), le numéro de note désignant le son que doit produire l'Arpeggiateur est remplacé par les réglages relatifs à la fréquence de coupure du filtre. Le son est alors modulé en rythme.

Modifier l'étendue de l'arpège (RANGE)

Ce réglage permet de transposer chaque cycle d'arpège par octave. Vous pouvez régler la transposition vers le haut ou vers le bas (jusqu'à + 3 octaves ou -3 octaves).

NOTE

Ce réglage est sans effet avec les Styles rythmiques.

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



2. Réglez la transposition à l'aide des boutons [VALUE ▼/▲].

Valeurs : -3-0-3

Sélection de motif de jeu de sons (ascendant/descendant) (MOTIF)

Vous pouvez ici sélectionner le motif de jeu des sons lorsqu'il y a plus de notes que le nombre programmé pour le Style d'arpège.

MEMO

Lorsque le nombre de notes jouées est inférieur à celui du Style, c'est la note la plus haute parmi les notes jouées qui est jouée par défaut.

NOTE

Ce réglage est sans effet sur les Styles rythmiques.

1. Appuyez sur [RANGE] de sorte que le témoin clignote.



2. Sélectionnez un motif au moyen du bouton [VALUE ▼/▲] :

UP.L : Seule la note la plus basse est reproduite à chaque cycle, et les notes sont jouées en commençant par la plus basse.

UP.H : La note la plus basse et la note la plus haute sont reproduites à chaque cycle, et les notes sont jouées en commençant par la plus basse.

UP._ : Les notes sont jouées en commençant par la plus basse des notes. Aucune note n'est reproduite à chaque cycle.

dn.L : Seule la plus basse des touches enfoncées est jouée à chaque cycle, et les notes sont jouées en commençant par la plus haute des touches enfoncées.

dn.H : La note la plus basse et la note la plus haute sont reproduites à chaque cycle, et les notes sont jouées dans l'ordre où les touches sont jouées.

dn._ : Les notes sont jouées dans l'ordre à partir de la note la plus haute. Aucune note n'est reproduite à chaque cycle.

Ud.L : Seule la note la plus basse est reproduite à chaque cycle. Les notes de l'arpège sont tout d'abord déclenchées dans leur ordre initial en partant de la plus grave, puis sont ensuite rejouées en sens inverse.

Ud.H : La note la plus basse et la note la plus haute sont reproduites à chaque cycle. Les notes sont jouées dans leur ordre initial en partant de la plus grave, puis sont ensuite rejouées en sens inverse.

Ud._ : Les notes sont jouées dans leur ordre initial en partant de la plus grave, puis sont ensuite rejouées en sens inverse. Aucune note n'est reproduite à chaque cycle.

rn.L : Les notes de l'arpège sont jouées de manière aléatoire et seule la touche la plus basse est jouée à chaque cycle.

<Exemple>

Action d'un Style commençant par la note la plus basse, "1-2-3-2" lorsque les boutons de notes "C-D-E-F-G" sont joués.

Lorsque le motif "UP.L" est sélectionné :

C-D-E-D → C-E-F-E → C-F-G-F (→ répétition)

Lorsque le motif "UP._" est sélectionné :

C-D-E-D → D-E-F-E → E-F-G-F (→ répétition)

Lorsque le motif "Ud.H" est sélectionné :

C-D-G-D → C-E-G-E → C-F-G-F → C-E-G-E (→ répétition)

Créez vos propres Styles

Pour déterminer le mode de jeu des arpèges, vous pouvez non seulement utiliser les **Styles d'arpèges** et **Styles rythmiques** préprogrammés, mais vous pouvez également en créer de nouveaux. Ainsi, vous aurez le bonheur de jouer des arpèges originaux.

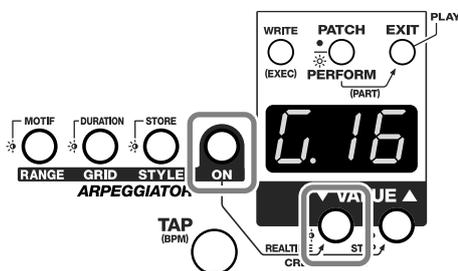
- En sortie d'usine, le SH-32 dispose de 64 Styles d'arpèges et de 64 Styles rythmiques préprogrammés. Vous pouvez librement les modifier. Cependant, notez que ces Styles sont également utilisés dans des Patches préprogrammés et dans des Performances utilisateur programmées en usine. Par conséquent, lorsque vous modifiez les Styles, cela modifie également les sons des Patches préprogrammés et des Performances utilisateur programmées en usine sur lesquels l'Arpégiateur est activé. En initialisant les réglages du SH-32 sur les valeurs d'usine (p. 94), vous pouvez récupérer les sons disponibles en sortie d'usine.
- Si vous **changez de sélection** ou **si vous procédez à une sauvegarde** avant de sauvegarder le Style d'Arpégiateur ou le Style rythmique que vous avez créé, le nouveau Style créé est perdu. Veillez à **sauvegarder le Style en premier lieu** si vous souhaitez le conserver.

Créer des Styles en jouant les notes en temps réel (REALTIME)

Vous pouvez ainsi créer des Styles selon une procédure similaire à l'enregistrement en temps réel sur un séquenceur. Enregistrez les notes comme elles doivent être jouées à l'aide des boutons de notes ou d'un clavier MIDI externe.

1. Choisissez le type de grille (GRID: p. 75), la durée (DURATION: p. 76) et le tempo (BPM: p. 74) du Style d'Arpégiateur à créer.
2. Maintenez le bouton ARPEGGIATOR [ON] enfoncé et appuyez sur le bouton [VALUE ▼ (REALTIME)].

Le bouton [ON] s'allume, tandis que les boutons [WRITE] et [VALUE ▼] clignotent, indiquant que le SH-32 est en attente d'enregistrement en temps réel. De plus, la fonction Preview est activée.



3. "G.***" s'affiche à l'écran (** indique le nombre de grilles). Appuyez sur le bouton [VALUE ▼/▲] pour spécifier la longueur du Style en nombre de grilles (1–32).

Les préparatifs pour l'enregistrement en temps réel sont ainsi achevés.

4. Appuyez sur le bouton [WRITE (EXEC)].

Le bouton [WRITE (EXEC)] cesse de clignoter pour rester allumé en continu, le clic du métronome est lancé et un décompte ("-3, -2, -1, 0") s'affiche. Lorsque le décompte est écoulé, le SH-32 est prêt pour l'enregistrement en temps réel. Jouez en appuyant sur les boutons de notes du SH-32 ou en jouant sur un clavier MIDI externe en suivant la progression "G.01, G.02, G.03, ..." qui s'affiche à l'écran.

- L'accent du métronome joue une fois à chaque temps et un son de clic différent joue sur l'intervalle le plus court susceptible d'être enregistré sur ce Style. Vous ne pouvez pas enregistrer à des intervalles inférieurs à ceux donnés par le clic.
 - Vous pouvez utiliser un maximum de seize notes (déterminant la hauteur du son) par Style. Les hauteurs cessent d'être enregistrées au bout de la 17ème note présentant une hauteur différente. Toutefois, dans ce cas, la grille continue mais les données sont vides.
 - Lors de l'enregistrement en temps réel, l'enregistrement s'effectue en boucle sur le nombre de temps de la grille (défini à l'étape 3 : si réglé sur "G.08", cela serait "G.01"–"G.08"). Vous pouvez saisir des notes à chaque nouvelle passe. Cependant, lorsque vous superposez des notes sur la même grille, les notes déjà saisies sur cette grille sont remplacées et effacées.
5. Lorsque l'enregistrement en temps réel est terminé, appuyez sur le bouton [EXIT].
Le clic du métronome s'arrête et le SH-32 revient au mode initial.
 6. Vérifiez que l'Arpégiateur est activé (bouton [ON] allumé), et appuyez sur les boutons de notes du SH-32 ou jouez sur un clavier MIDI externe pour vérifier les résultats de l'enregistrement en temps réel.

NOTE

Vous ne pouvez pas éditer les Styles de manière partielle. En cas d'erreur, vous devez les réenregistrer.

7. Modifiez le type de grille (GRID : p. 75), la durée (DURATION : p. 76), la transposition (RANGE : p. 76), le motif (MOTIF : p. 76) et le tempo (BPM : p. 74) si nécessaire.
8. Si le résultat obtenu vous convient, sauvegardez le Style créé (p. 79). De plus, si vous souhaitez également sauvegarder des paramètres édités précédemment, procédez à la sauvegarde du Patch ou de la Performance.

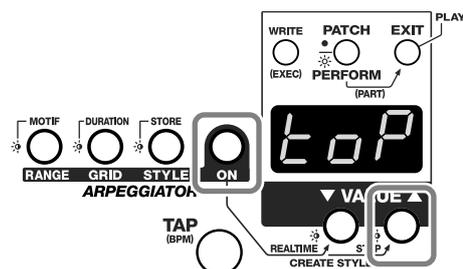
Vous pouvez créer des Styles rythmiques selon la procédure ci-dessus lorsque vous sélectionnez un Kit rythmique en mode Patch, ou lorsque vous sélectionnez une Partie (4/R) à laquelle un Kit rythmique est affecté en mode Performance.

Création des Styles en pas à pas (STEP)

Vous pouvez ainsi créer des Styles selon une procédure similaire à l'enregistrement en pas à pas sur un séquenceur. Les notes et les silences sont joués et enregistrés un à un.

1. Maintenez le bouton ARPEGGIATOR [ON] enfoncé et appuyez sur le bouton [VALUE ▲ (STEP)].

Le témoin [ON] s'allume, tandis que [VALUE ▲] clignote. Le message "toP" s'affiche à l'écran, signalant que le SH-32 est en attente d'enregistrement en pas à pas. De plus, la fonction Preview est automatiquement activée.



2. Appuyez sur les boutons de notes du SH-32 ou jouez sur un clavier MIDI externe pour inscrire les premières notes.

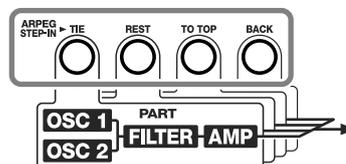
Le message "G.02" s'affiche à l'écran. La première note est insérée au début de la grille et l'enregistrement sur la grille suivante est activé.

- Vous pouvez utiliser un maximum de seize notes (déterminant la hauteur du son) par Style. Les hauteurs cessent d'être enregistrées au bout de la 17ème note présentant une hauteur différente. Toutefois, dans ce cas, la grille continue mais les données sont vides.
- Notez que si vous enregistrez une nouvelle note avant d'avoir relâché le bouton de note ou la touche de clavier de la précédente, les deux notes seront enregistrées en même temps sous forme d'un accord sur la même grille.

MEMO

Lorsque vous utilisez un clavier MIDI externe, la force d'enfoncement des touches (vélocité) est également enregistrée. Sur les arpèges, cela se traduit sur le niveau et la force relative des notes exprimées.

3. Lors de l'enregistrement en pas à pas, vous pouvez utiliser les boutons suivants pour insérer des liaisons et des silences, et pour effacer l'enregistrement précédent.



[TIE] (bouton Part 1) : Une liaison est ajoutée à la grille et la note enregistrée juste avant est liée à la suivante.

[REST] (bouton Part 2) : Un silence est enregistré sur la grille.

[TO TOP] (bouton Part 3) : Ce bouton détermine la longueur du Style lorsque vous effectuez plusieurs enregistrements successifs. Lorsque vous appuyez sur le bouton [TO TOP], la dernière grille sur laquelle vous avez enregistré des données est validée comme grille finale du Style. Le Style revient alors à la grille de départ pour un nouvel enregistrement. Il suffit ensuite d'enregistrer sur les grilles suivantes pour qu'une fois la fin du Style atteinte (déterminée au premier cycle), le Style revienne automatiquement sur la grille de départ. Ainsi, vous pouvez continuer à enregistrer jusqu'à ce que vous appuyiez sur le bouton [EXIT].

MEMO

Si vous continuez à enregistrer des données sans appuyer sur le bouton [TO TOP], le Style revient à la grille de départ lorsqu'il a atteint la limite des 32 grilles.

[BACK] (bouton Part 4) : Supprime la dernière note enregistrée et revient à la grille précédant immédiatement la grille en cours. Vous ne pouvez pas annuler plus d'une note.

4. Une fois l'enregistrement en pas à pas terminé, appuyez sur le bouton [EXIT].

5. Vérifiez que l'Arpégiateur est activé (bouton [ON] allumé), et appuyez sur les boutons de notes du SH-32 ou jouez sur un clavier MIDI externe pour vérifier les résultats de l'enregistrement en pas à pas.

NOTE

Vous ne pouvez pas éditer les Styles de manière partielle. En cas d'erreur, réenregistrez le Style.

6. Modifiez le type de grille (GRID : p. 75), la durée (DURATION : p. 76), la transposition (RANGE : p. 76), le motif (MOTIF : p. 76) et le tempo (BPM : p. 74) si nécessaire.
7. Si le résultat obtenu vous convient, sauvegardez le Style créé (p. 79). De plus, si vous souhaitez également sauvegarder des paramètres édités précédemment, procédez à la sauvegarde du Patch ou de la Performance.

Vous pouvez créer des Styles rythmiques selon la procédure ci-dessus lorsque vous sélectionnez un Kit rythmique en mode Patch, ou lorsque vous sélectionnez une Partie (4/R) à laquelle un Kit rythmique est affecté en mode Performance.

Créer des Styles avec un séquenceur externe

Au moyen d'un séquenceur externe, vous pouvez créer une séquence correspondant aux Styles d'arpèges et Styles rythmiques souhaités, puis la charger dans le SH-32 afin de la convertir en Styles. Pour charger les données, vous devez synchroniser le SH-32 sur le tempo du séquenceur émetteur, puis réaliser l'enregistrement en temps réel.

1. Utilisez un câble MIDI pour relier le port MIDI IN du SH-32 au port MIDI OUT du séquenceur externe.
2. Configurez le séquenceur externe afin qu'il transmette son signal d'horloge MIDI (en tant qu'appareil maître).



Pour plus d'instructions sur la configuration du séquenceur externe, consultez le manuel fourni avec votre séquenceur.

3. Enregistrez la séquence sur laquelle est basé le Style du séquenceur vers les Mesures 1 et 2. Trois aspects des notes ("hauteur", "longueur" et "vélocité") sont exprimés dans le Style.
 - Même si vous enregistrez la séquence trop rapidement, sachez que le SH-32 ne peut pas reproduire des données plus courtes que la grille elle-même. Par exemple, si vous créez une séquence ne comprenant pas de Shuffle ou d'autre forme d'expression de même type, vous pourrez les rajouter ultérieurement en modifiant le type de grille du SH-32 (GRID).
 - Ne créez pas de séquence plus longue que la longueur limite du Style d'arpège (32 grilles).
4. Au début de la séquence réalisée, insérez une mesure vide de quatre temps. Elle servira de guide d'adaptation au décompte de l'Arpégiateur.
5. Réglez la fonction système CLOCK du SH-32 sur "MIDI" (p. 92).
Vous pouvez synchroniser le SH-32 sur le tempo du séquenceur externe (esclave).
6. Réglez le type de grille (GRID) afin qu'il corresponde à la longueur de note du Style. Par exemple, si vous utilisez des croches, sélectionnez le type "08_" (p. 75).
7. Maintenez le bouton ARPEGGIATOR [ON] enfoncé et appuyez sur [VALUE ▼] pour placer le SH-32 en attente d'enregistrement en temps réel.
La longueur du Style (définie par la grille finale du Style en cours) est indiquée à l'écran ("G.16", par exemple). Réglez-la à l'aide du bouton [VALUE ▼/▲] pour qu'elle corresponde à la longueur de la séquence préparée sur le séquenceur.
8. Appuyez sur le bouton [WRITE (EXEC)].
9. Lancez la lecture des données du séquenceur depuis le début.
Une fois le décompte écoulé, le SH-32 passe en enregistrement en temps réel. Une fois le nombre de mesures désignées enregistrées, il suffit d'arrêter la lecture du séquenceur (ou d'appuyer sur le bouton [EXIT]) pour que le clic du métronome s'arrête et que le SH-32 quitte le mode Realtime.

10. Réglez la fonction système CLOCK du SH-32 sur "INT" (Interne) (p. 92).

11. Vérifiez que l'Arpégiateur est activé (bouton [ON] allumé), et appuyez sur les boutons de notes du SH-32 ou jouez sur le clavier MIDI externe pour vérifier les résultats de l'enregistrement en temps réel.

NOTE

Vous ne pouvez pas éditer les Styles de manière partielle. En cas d'erreur, réenregistrez-les.

12. Modifiez le type de grille (GRID : p. 75), la durée (DURATION : p. 76), la transposition (RANGE : p. 76), le motif (MOTIF : p. 76) et le tempo (BPM : p. 74) si nécessaire.
13. Si le résultat obtenu vous convient, sauvegardez le Style créé. De plus, si vous souhaitez également sauvegarder des paramètres édités précédemment, procédez à la sauvegarde du Patch ou de la Performance.

Sauvegarde des Styles créés (STORE)

Les Styles que vous créez sont temporaires. Ils s'effacent si vous placez l'appareil hors tension ou si vous sélectionnez un autre Style. Pour conserver un Style créé, sauvegardez-le dans la mémoire du SH-32.

- Lorsque vous sauvegardez un Style, tout Style se trouvant sur la destination de sauvegarde est remplacé et perdu. Cependant, vous pouvez récupérer les Styles préprogrammés en usine en procédant à une initialisation sur les valeurs d'usine (p. 94).
- Les réglages du type de grille (GRID), de durée (DURATION), de transposition (RANGE), de motif (MOTIF), de tempo (BPM), etc., sont sauvegardés sur les Performances ou Patches individuels. Attention : Ces réglages ne sont pas sauvegardés durant la procédure de sauvegarde des Styles.

1. Vérifiez que le Style en cours est bien celui que vous souhaitez sauvegarder.
2. Appuyez sur [STYLE], de sorte que le témoin clignote.
Le numéro de Style clignote à l'écran.
3. Appuyez sur les boutons [VALUE ▼/▲] pour spécifier le numéro de Style de destination de la sauvegarde.
Styles d'arpèges : 11.a-88.a
Styles rythmiques : 11.r-88.r
4. Appuyez sur le bouton [WRITE].
Le bouton [WRITE] clignote et le message "Sûr ?" (Sûr ?) clignote à l'écran, vous demandant de confirmer la sauvegarde.
5. Appuyez de nouveau sur le bouton [WRITE] pour confirmer la procédure de sauvegarde. Pour annuler la sauvegarde, appuyez sur le bouton [EXIT].

MEMO

Les Styles de l'Arpégiateur sont également conservés dans des "zones temporaires" (p. 47) en mode Patch et en mode Performance. Ainsi, même si un Style est sauvegardé dans un mode, cela n'a pas d'impact sur la zone temporaire de l'autre mode, jusqu'à ce que ce son soit de nouveau chargé.

Utilisation de l'Arpégiateur en mode Performance

Lorsque vous utilisez l'Arpégiateur en mode Performance, il suffit d'affecter un Kit rythmique à la Partie 4/R pour faire jouer des Patterns rythmiques en même temps que l'arpège normal.



Si vous souhaitez uniquement obtenir un Pattern rythmique lorsque vous utilisez l'Arpégiateur en mode Performance, vous pouvez, au lieu de transmettre un message de note à la Partie rythmique, jouer le Pattern rythmique en transmettant un message Hold 1 (contrôleur MIDI n° 64) sur le même canal MIDI.

Sélectionner le Style

Vous devez sélectionner un Style d'arpège pour toute une Performance (il n'est pas possible de changer de Styles d'arpège pour chaque Partie). Cependant, en affectant un Kit rythmique à la Partie 4/R, vous pouvez sélectionner un Style rythmique différent du Style d'Arpégiateur.

MEMO

Les Styles d'arpèges (11.a–88.a) et Styles rythmiques (11.r–88.r) peuvent tous deux être utilisés en mode Performance et en mode Patch. Même si différents Tones utilisent un même Style, il est possible de régler les paramètres de l'Arpégiateur (type de grille, durée, transposition, motif) au niveau des Patches et des Performances afin de personnaliser les Styles joués.

Lorsque vous sélectionnez un Style d'arpège

1. Vérifiez que le SH-32 est en mode Performance.
2. Appuyez sur un bouton Part [1]–[3] pour sélectionner une Partie 1–3.

MEMO

Si un Patch est affecté à la Partie 4/R, vous pouvez aussi sélectionner un Style d'arpège en sélectionnant la Partie 4/R.

3. Appuyez sur le bouton [STYLE] de sorte que le témoin s'allume, puis appuyez sur [VALUE ▼/▲] pour sélectionner le numéro de Style (11.a–88.a).
4. Appuyez sur le bouton [EXIT] de sorte que le témoin [STYLE] s'éteigne.

Lorsque vous sélectionnez un Style rythmique

1. Vérifiez que le SH-32 est en mode Performance.
2. Appuyez sur le bouton Part [4/R] pour sélectionner la Partie 4/R.
3. Vérifiez qu'un Style rythmique est affecté à la Partie 4/R.
4. Appuyez sur le bouton [STYLE] de sorte que le témoin s'allume, puis appuyez sur [VALUE ▼/▲] pour sélectionner le numéro de Style (11.r–88.r).
5. Appuyez sur le bouton [EXIT], de sorte que le témoin [STYLE] s'éteigne.

Spécifier la Partie utilisée pour jouer l'arpège

Cette procédure détermine la Partie (parmi 1–4/R) qui va être jouée avec l'Arpégiateur. Vous ne pouvez spécifier qu'une Partie pour jouer des arpèges, et ce réglage peut être sauvegardé séparément avec chaque Performance.

1. Maintenez le bouton ARPEGGIATOR [ON] enfoncé et appuyez sur un bouton Part ([1]–[4/R]) pour sélectionner la Partie à utiliser avec l'Arpégiateur ; le bouton s'allume.



Si un Kit rythmique est affecté à la Partie 4/R, vous pouvez alors sélectionner la Partie 4/R en plus d'une des Parties 1–3 pour le jeu avec l'Arpégiateur. Ainsi, vous pouvez simultanément jouer un arpège et un Pattern rythmique.

2. Lorsque vous recommencez la procédure depuis l'étape 1, le bouton Part précédemment enfoncé s'éteint et la Partie n'est plus utilisée avec l'Arpégiateur.
 - Si vous activez l'Arpégiateur sans qu'une Partie soit affectée au jeu de l'arpège, le bouton [ON] clignote, et aucun arpège n'est joué. Lorsque vous utilisez l'Arpégiateur en mode Performance, veillez toujours à suivre cette étape et à spécifier la Partie avec laquelle l'arpège doit être joué.
 - Cette procédure permet de faire jouer une seule Partie par l'Arpégiateur. Toutefois, si la Partie en question fait partie d'un groupe de Parties superposées, l'Arpégiateur les rejoue toutes. Si vous souhaitez faire arpéger une Partie spécifique, veillez à ce qu'elle ne fasse pas partie d'un groupe superposé (p. 72).

Réglages des paramètres de l'Arpégiateur

En somme, les paramètres de l'Arpégiateur (On/Off, Style sélectionné, type de grille, transposition, motif, tempo) se règlent comme les paramètres en mode Patch et ils peuvent être sauvegardés dans chaque Performance. Cependant, bien que les réglages de type de grille et le tempo soient communs aux arpèges et aux Patterns rythmiques, les réglages de durée, transposition et motif ne s'appliquent qu'aux arpèges.

NOTE

Les réglages d'Arpégiateur sauvegardés dans les Patches sont sans effet sur les opérations en mode Performance. Ainsi, même si un Patch contenant des réglages liés à l'Arpégiateur est affecté à une Partie de Performance, ses réglages n'affectent pas la Performance. Ce sont alors les réglages du mode Performance qui sont prioritaires.

Création de Styles

Vous pouvez également créer des Styles d'arpèges originaux en mode Performance, en suivant la procédure utilisée en mode Patch. Il suffit de sélectionner la Partie 4/R, puis de lui affecter un Kit rythmique pour créer un Style rythmique.



Pour plus d'informations sur les procédures de création de Styles, consultez la section "Créez vos propres Styles" (p. 77).

Chapitre 7. Fonction de mémoire d'accords (CHORD)

Précisions sur la fonction de mémoire d'accords

La fonction de mémoire d'accords vous permet de jouer des accords basés sur des **Formes d'accords** préprogrammées, en appuyant simplement sur une touche du clavier. Le SH-32 peut sauvegarder 64 Formes d'accords (11.c–88.c). Les 64 Formes d'accords programmées en usine sont toutes éditables.



La fonction de mémoire d'accords n'est pas disponible avec les Kits rythmiques.

Jouer avec la fonction de mémoire d'accords

Activer/désactiver la fonction de mémoire d'accords

Les réglages d'activation/désactivation de la fonction de mémoire d'accords peuvent être sauvegardés individuellement dans chaque Patch ou Performance.

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



La fonction de mémoire d'accords est activée. Lorsque vous jouez sur le clavier MIDI relié au port MIDI IN ou utilisez la fonction Preview (boutons de notes), les accords correspondant aux Formes d'accords sélectionnées sont joués.



Lorsque vous appuyez sur la note C4 (Do central), l'accord est joué en respectant exactement la structure d'accord enregistrée dans la Forme d'accord. Celle-ci est associée à la note C4 ; pour écouter des accords parallèles, il suffit d'appuyer sur d'autres touches du clavier.

2. Pour désactiver la fonction de mémoire d'accords, appuyez à deux reprises sur le bouton [CHORD] de sorte que son témoin s'éteigne.
3. Pour sauvegarder les réglages, appuyez sur le bouton [WRITE] et exécutez la procédure de sauvegarde (p. 63 et p. 73).



Lorsque vous utilisez la fonction de mémoire d'accords avec un Tone pour lequel la fonction Solo est activée (témoin du bouton [SOLO] allumé), seul un son de l'accord est joué. Lorsque vous utilisez la fonction de mémoire d'accords, appuyez sur le(s) bouton(s) [SOLO], [UNISON] et/ou [OSC 1X2 SYNC] afin de désactiver la fonction Solo (le témoin du bouton [SOLO] s'éteint alors).



- Lorsque la fonction système FOOT SW (commutateur au pied) est réglée sur " C R D ", vous pouvez utiliser le commutateur au pied relié à l'entrée FOOT SWITCH afin de contrôler l'activation/désactivation de la fonction de mémoire d'accords (p. 91).
- Les réglages d'activation/désactivation de la **fonction de mémoire d'accords** et de l'**Arpégiateur** peuvent être sauvegardés individuellement dans les Patches et dans les Performances. Si vous sélectionnez une Forme d'accord appropriée pour le Style d'arpège utilisé, et que les deux fonctions sont activées, vous avez la possibilité de créer un **Patch ou une Performance dans lequel/laquelle la phrase spécifiée peut être répétée par simple pression sur une note.**

Sélection des Formes d'accords

Vous pouvez sélectionner la **Forme d'accord** dans laquelle les sons constituant l'accord en cours de lecture sont enregistrés lorsque la fonction de mémoire d'accords est utilisée. Les numéros de Formes d'accords sélectionnés peuvent être sauvegardés dans les Patches et Performances individuels.

1. Appuyez sur le bouton [CHORD] de sorte que son témoin se mette à clignoter.



Le numéro de la Forme d'accord s'affiche à l'écran.

2. Appuyez sur [VALUE ▼/▲] afin de sélectionner le numéro de Forme d'accord souhaité (11.c–88.c).

Vous pouvez également sélectionner directement les numéros de Formes d'accords en appuyant sur le bouton [BANK] et sur l'un des boutons [1/A]–[8/R], puis en appuyant de nouveau sur l'un des boutons [1/A]–[8/R]. Dans ce cas, le fait d'appuyer sur la note C4 joue le son, vous permettant de vérifier la Forme d'accord sélectionnée. De plus, si vous appuyez sur le bouton [HOLD] de sorte que son témoin s'allume, les sons continuent de jouer sans avoir à maintenir les boutons enfoncés.



Pour obtenir de plus amples informations sur les Formes d'accords préprogrammées en usine, consultez la "**Liste des Formes d'accords**" (p. 104).

3. Une fois la Forme d'accord souhaitée sélectionnée, appuyez sur le bouton [CHORD] de sorte que son témoin s'éteigne.
4. Pour sauvegarder le numéro de Forme d'accord sélectionné, appuyez sur le bouton [WRITE] et effectuez la procédure de sauvegarde (p. 63, p. 73).



Lorsque la fonction système FOOT SW (commutateur au pied) est réglée sur " C U P ", vous pouvez également utiliser le commutateur au pied relié à l'entrée FOOT SWITCH afin de sélectionner les numéros de Formes d'accords (p. 91).

Créer vos propres Formes d'accords

Non seulement vous pouvez utiliser les **Formes d'accords** internes préprogrammées qui déterminent les notes constituant les accords joués à l'aide de la fonction de mémoire d'accords, mais vous pouvez aussi les éditer et les ré-enregistrer librement.

NOTE

Les Formes d'accords préprogrammées en usine sont également utilisées dans des Patches préprogrammés et dans des Performances utilisateur programmées en usine. Par conséquent, lorsque vous éditez les Formes d'accords, cela modifie également les sons des Patches préprogrammés et des Performances utilisateurs programmés en usine sur lesquels la fonction de mémoire d'accords est activée. En initialisant les réglages du SH-32 sur les valeurs d'usine (p. 94), vous pouvez récupérer les sons disponibles en sortie d'usine.

1. Appuyez sur le bouton [CHORD] de sorte qu son témoin se mette à clignoter.



Le numéro de Forme d'accord s'affiche à l'écran.

2. Appuyez sur [VALUE ▼/▲] pour sélectionner le numéro de la Forme d'accord dont vous souhaitez éditer les données.

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

La fonction Preview est automatiquement activée, le témoin du bouton [HOLD] s'allume, et l'accord enregistré dans la Forme d'accord sélectionnée à l'étape 2 continue de jouer.

4. Appuyez sur le bouton [HOLD] afin d'arrêter la lecture.

5. Appuyez sur un bouton de note afin de spécifier la note que vous souhaitez entendre lorsque vous appuyez sur la note C4.

Le bouton correspondant à la note spécifiée se met à clignoter, et le son est maintenu et continue de jouer.



- Vous pouvez désélectionner le son continu en appuyant de nouveau sur le bouton clignotant. Sinon, vous pouvez désélectionner tous les sons simultanément en appuyant sur le bouton [HOLD].
 - Vous pouvez spécifier des notes sur une plage encore plus large à l'aide des boutons [-OCT] et [+OCT].
6. Une fois les réglages du son à sauvegarder dans la Forme d'accord terminés, appuyez de nouveau sur le bouton [WRITE].
Celui-ci clignote, et le message "5 U r" (êtes-vous sûr ?) clignote à l'écran, vous demandant de confirmer la sauvegarde des données.
 7. Appuyez de nouveau sur [WRITE] pour effectuer la sauvegarde. Pour annuler la sauvegarde, appuyez sur [EXIT].

MEMO

Vous pouvez créer et sauvegarder des Formes d'accords en mode Patch comme en mode Performance, les mêmes 64 Formes

d'accords étant utilisées dans l'un et l'autre de ces deux modes.

Utilisation de la fonction de mémoire d'accords en mode Performance

La fonction de mémoire d'accords n'est pas disponible avec les Kits rythmiques. La fonction de mémoire d'accords ne peut donc pas être utilisée avec la Partie 4/R en mode Performance dès lors qu'un Kit rythmique est affecté à cette Partie.

Sélection d'une Forme d'accord

Il est possible de sélectionner une Forme d'accord pour toute une Performance. Il n'est pas possible de changer de Formes d'accords pour chaque Partie individuelle.

MEMO

Les modes Performance et Patch se partagent l'utilisation des Formes d'accords (11.c-88.c) et Styles rythmiques (11.r-88.r).

1. Assurez-vous que le SH-32 est en mode Performance.
2. Si un Kit rythmique est affecté à la Partie 4/R, appuyez sur l'un des boutons Part [1]-[3] afin de sélectionner l'une des Parties 1-3.

NOTE

Si un Kit rythmique est affecté à la Partie 4/R, il est impossible de sélectionner une Forme d'accord si vous sélectionnez la Partie 4/R.

3. Appuyez sur le bouton [CHORD] de sorte que son témoin clignote, puis appuyez sur [VALUE ▼/▲] pour sélectionner le numéro de Forme d'accord souhaité (11.c-88.c).
4. Appuyez sur le bouton [CHORD] de sorte que son témoin s'éteigne.

Spécifier la Partie à utiliser avec la fonction de mémoire d'accords

Parmi les Parties auxquelles les Patches sont affectés, vous pouvez spécifier celle devant être jouée en utilisant la fonction de mémoire d'accords. Une seule Partie peut être spécifiée pour les Performances utilisant la fonction de mémoire d'accords ; ce réglage peut être sauvegardé séparément avec chaque Performance à l'aide de la procédure de sauvegarde.

1. Maintenez le bouton [CHORD] enfoncé et appuyez sur un bouton Part ([1]-[4/R]) afin de sélectionner la Partie que vous souhaitez utiliser avec la fonction de mémoire d'accords ; le témoin du bouton sélectionné s'allume.

NOTE

- Vous ne pouvez pas spécifier la Partie 4/R si un Kit rythmique est affecté à la Partie 4/R.
- Même si cette procédure ne permet de spécifier qu'une seule Partie devant utiliser la fonction de mémoire d'accords, si la Partie spécifiée est un élément d'un groupe de Parties superposées, alors la fonction de mémoire d'accords est

appliquée aux Parties superposées. Si vous ne souhaitez pas que la fonction de mémoire d'accords soit appliquée à des Parties autres que celle spécifiée, ne superposez pas les Parties (p. 72).

Réglage des paramètres de la fonction de mémoire d'accords

Les réglages relatifs à l'activation/désactivation de la fonction de mémoire d'accords et à la sélection des Formes d'accords sont définis pratiquement de la même manière qu'en mode Patch, et peuvent être sauvegardés dans les Performances individuelles.

NOTE

Les réglages relatifs aux paramètres de la fonction de mémoire d'accords sauvegardés dans les Patches sont sans effet sur les opérations en mode Performance. Ainsi, même si un Patch contenant des réglages liés à la fonction de mémoire d'accords est affecté à une Partie de Performance, ces réglages n'affectent pas la Performance. Ce sont alors les réglages du mode Performance qui sont prioritaires.

Création de Formes d'accords

Vous avez également la possibilité de créer des Formes d'accords originales en mode Performance à l'aide de la même procédure que celle utilisée en mode Patch. Toutefois, il est impossible de créer une Forme d'accord pour la Partie 4/R si vous sélectionnez cette Partie alors qu'un Kit rythmique lui est affecté.



Pour obtenir de plus amples informations sur les procédures de création des Formes d'accords, reportez-vous à la section "**Créer vos propres Formes d'accords**" (p. 82).

Chapitre 8. Utilisation du SH-32 avec des périphériques MIDI

À propos du MIDI

Le **MIDI (Musical Instrument Digital Interface)** est une norme standardisée permettant aux instruments de musique électroniques et ordinateurs de s'échanger des données de jeu et autres informations. Deux appareils dotés de prises MIDI et reliés par un câble MIDI peuvent s'échanger des données. Aujourd'hui, quasiment tous les instruments de musique électroniques sont équipés de fonctions MIDI. Sans le MIDI, il serait impossible de jouer les sons du SH-32 à l'aide d'un clavier externe, ou d'utiliser l'Arpégiateur du SH-32 pour lire des données de jeu MIDI. Bien qu'une connaissance approfondie du MIDI ne soit pas indispensable à l'utilisation du SH-32, ce chapitre explique simplement les fonctions MIDI du SH-32 de sorte que vous puissiez exploiter tout le potentiel des instruments de musique électroniques. À la réception de données de jeu MIDI, le SH-32 est capable de sélectionner ses sons en conséquence, et de mettre en lecture ces données musicales.

* Une publication séparée intitulée **"Implémentation MIDI"** est également disponible. Elle fournit des détails complets au sujet de l'implémentation du MIDI sur le SH-32. S'il s'avérait nécessaire que vous vous procuriez cette publication (pour effectuer une programmation directe, par exemple), veuillez contacter le centre de services Roland le plus proche ou un distributeur Roland agréé.

Connecteurs MIDI

Le SH-32 est équipé de deux embases MIDI.

Connecteur MIDI OUT

Ce connecteur transmet les messages MIDI du SH-32 à des appareils MIDI externes. Il peut également être configuré pour retransmettre tel quel les messages MIDI reçus sur le connecteur MIDI IN (MIDI THRU ; p. 92).

Connecteur MIDI IN

Ce connecteur reçoit les messages MIDI transmis par un appareil MIDI externe. Lorsque le SH-32 reçoit des messages MIDI, il peut produire des sons ou commuter certains réglages.

Canaux MIDI

Grâce au concept de canaux MIDI, il est possible de transmettre les données de seize parties musicales par le biais d'un seul câble MIDI (grâce aux 16 canaux). Les canaux MIDI permettent de distinguer les messages destinés à un instrument donné de ceux destinés à un autre instrument. On distingue seize canaux MIDI (1–16). Normalement, un appareil MIDI ne peut recevoir de données que si lui et l'appareil MIDI de transmission sont réglés sur le même canal MIDI.

Réglage des canaux MIDI (MIDI CH)

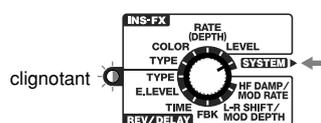
Réglage du canal de réception en mode Patch

Le canal de réception MIDI reçoit les messages permettant de sélectionner les Patches et de contrôler d'autres opérations en mode Patch transmis par un appareil MIDI externe.

1. Appuyez sur le bouton [PATCH/PERFORM] de sorte que son témoin s'éteigne.

Le SH-32 bascule en mode Patch.

2. Réglez le sélecteur FX/SYSTEM sur "SYSTEM".



3. Appuyez sur le bouton [6 (MIDI CH)] de sorte que son témoin se mette à clignoter.

4. Appuyez sur les boutons [VALUE ▼/▲] pour sélectionner le numéro de canal MIDI (1–16) souhaité.

5. Une fois les réglages terminés, appuyez sur le bouton [EXIT].

NOTE

Le réglage de canal MIDI en mode Patch correspond à un réglage système. Les réglages système sont sauvegardés dès lors que la valeur de paramètres est éditée. Ils sont donc conservés à la mise hors tension, même si la procédure de sauvegarde n'est pas effectuée.

Réglage du canal de réception de chaque Partie

Vous devez sélectionner le canal de réception MIDI de chaque Partie d'une Performance.

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

Le SH-32 bascule en mode Performance.

2. Réglez le sélecteur FX/SYSTEM sur "SYSTEM".

3. Appuyez sur le bouton [6 (MIDI CH)] de sorte que son témoin se mette à clignoter.

4. Appuyez sur l'un des boutons [1]–[4/R] (boutons Part) pour sélectionner la Partie dont vous souhaitez régler le canal de réception MIDI.

5. Appuyez sur [VALUE ▼/▲] afin de sélectionner le numéro de canal MIDI (1–16) souhaité.

6. Une fois le réglage terminé, appuyez sur le bouton [EXIT].

7. Pour sauvegarder les réglages, appuyez sur le bouton [WRITE] et effectuez la procédure de sauvegarde (p. 73).

Sélection du canal de contrôle des Performances

Il s'agit du canal de réception (**canal de contrôle des Performances**) sur lequel sont reçus les messages MIDI (Program Change, sélection de banque) d'un appareil MIDI externe permettant la commutation des Performances du SH-32. Lorsque vous appuyez sur le bouton Part (allumé) sélectionné à l'étape 4 de la section "**Sélection du canal de réception de chaque Partie**", tous les boutons [1]–[4/R] s'allument, et le canal de contrôle des Performances peut être défini. Choisissez le réglage "OFF" lorsque les Performances ne sont pas commutées depuis un appareil MIDI externe connecté au SH-32.

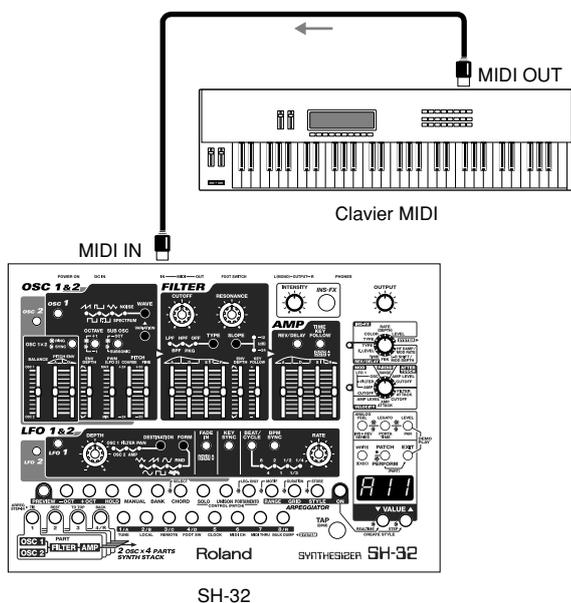
NOTE

- Le réglage du canal de contrôle des Performances est un réglage système. Les réglages système sont sauvegardés dès lors que la valeur des paramètres est éditée. Ils sont conservés à la mise hors tension, même si la procédure de sauvegarde n'est pas exécutée.
- Lors de la réception de messages de Program Change uniquement, si le numéro du canal de contrôle des Performances est identique à celui du canal de réception de la Partie, c'est le message de commutation de la Performance qui est prioritaire.

Jouer les sons du SH-32 à l'aide d'un clavier MIDI externe

Vous pouvez jouer les sons du SH-32 à l'aide d'un clavier MIDI externe.

1. Reliez le connecteur MIDI IN du SH-32 au connecteur MIDI OUT du clavier MIDI externe à l'aide d'un câble MIDI.



2. Réglez le canal de réception du SH-32 sur le même numéro que celui du canal de transmission du clavier MIDI.



- Pour connaître la procédure de réglage du canal de réception du SH-32, voir la section "**Réglage des canaux MIDI (MIDI CH)**" (p. 84).
- Pour connaître la procédure de réglage du canal de transmission

du clavier MIDI externe, consultez le mode d'emploi de votre clavier MIDI externe.



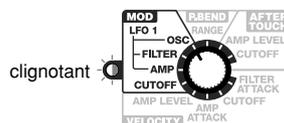
Lorsque le paramètre REMOTE est réglé sur "On", le clavier MIDI externe peut être réglé sur n'importe quel canal (p. 90).

3. Jouez sur le clavier MIDI externe afin de produire les sons du SH-32.

Modifier le son par modulation (MOD)

Les messages de modulation (contrôleur MIDI numéro 1) transmis par un appareil MIDI externe relié au connecteur MIDI IN peuvent servir à modifier le son.

1. Réglez le sélecteur de la section consacrée aux réglages MIDI sur le paramètre "MOD" que vous souhaitez éditer.



Paramètres éditables

LFO 1-OSC

Ce paramètre utilise la modulation pour modifier la profondeur de la modulation du LFO 1 appliquée à la hauteur de l'oscillateur.

LFO 1-FILTER

Ce paramètre utilise la modulation pour modifier la profondeur de la modulation du LFO 1 appliquée à la fréquence de coupure du filtre.

LFO 1-AMP

Ce paramètre utilise la modulation pour modifier la profondeur de la modulation du LFO 1 appliquée à l'amplificateur.

Lorsque la valeur sélectionnée est 1–63 :

À la réception d'un message de modulation, la profondeur de balayage (profondeur de la modulation) augmente dans le sens positif.

Lorsque la valeur sélectionnée est 0 :

La profondeur de balayage ne change pas, même à la réception d'un message de modulation.

Lorsque la valeur sélectionnée est -63– -1 :

À la réception d'un message de modulation, la profondeur de balayage augmente dans le sens négatif.

CUTOFF

La modulation appliquée par ce paramètre modifie la fréquence de coupure du filtre.

Lorsque la valeur sélectionnée est 1–63 :

À la réception d'un message de modulation, la fréquence de coupure augmente au-delà de la valeur définie pour le Patch (p. 57).

Lorsque la valeur sélectionnée est 0 :

La fréquence de coupure ne change pas, même à la réception d'un

message de modulation.

Lorsque la valeur sélectionnée est -63– -1 :

À la réception d'un message de modulation, la fréquence de coupure baisse en-deçà de la valeur définie pour le Patch (p. 57).

2. Appuyez sur [VALUE ▼/▲] pour sélectionner la valeur souhaitée (-63–63).

Lorsque la valeur sélectionnée est "0", aucune modification n'est appliquée au son à la réception de messages de modulation, et le son est joué selon la valeur définie pour le Patch. L'effet de modification appliqué au son par le biais de la modulation est d'autant plus important que la valeur est augmentée au-delà ou diminuée en-deçà de la valeur "0".

NOTE

Vous pouvez procéder au réglage du paramètre uniquement lorsque le témoin situé à gauche du sélecteur dédié aux réglages MIDI clignote.

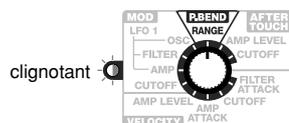
3. Une fois les réglages terminés, appuyez sur le bouton [EXIT].

4. Pour sauvegarder les réglages, appuyez sur le bouton [WRITE] et exécutez la procédure de sauvegarde (p. 63, p. 73).

Déterminer le niveau de variation de la hauteur par le levier de Pitch Bend (P. BEND)

La hauteur du son joué varie lorsque vous bougez le levier de Pitch Bend du clavier MIDI externe. Vous pouvez définir ici le niveau de variation de la hauteur lorsque le levier de Pitch Bend est en position maximale par unités de demi-tons (un maximum de deux octaves au-dessus ou en dessous de la note de référence).

1. Réglez le sélecteur de la section dédiée aux réglages MIDI sur "P.BEND"–"RANGE".



2. Appuyez sur [VALUE ▼/▲] pour sélectionner la valeur souhaitée (000–024).

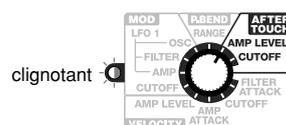
3. Une fois les réglages terminés, appuyez sur le bouton [EXIT].

4. Pour sauvegarder les réglages, appuyez sur le bouton [WRITE] et exécutez la procédure de sauvegarde (p. 63, p. 70, p. 73).

Modifier le son par messages d'Aftertouch (AFTERTOUCH)

La fonction Aftertouch permet de modifier la manière dont un son est produit à la réception de messages d'Aftertouch transmis par le clavier MIDI externe. Ces messages sont générés par la pression plus forte exercée sur une touche une fois que la note a été produite. Vous pouvez utiliser cette fonction si vous avez connecté un appareil MIDI externe capable de transmettre des messages d'Aftertouch (Aftertouch par canal) par MIDI.

1. Réglez le sélecteur dédié aux réglages MIDI sur "AFTERTOUCH"–"AMP LEVEL" ou "CUTOFF".



AMP LEVEL

Ce paramètre utilise les messages d'Aftertouch pour faire varier le volume.

Lorsque la valeur sélectionnée est 1–63 :

Le volume monte à la réception d'un message d'Aftertouch.

Lorsque la valeur sélectionnée est 0 :

Le volume ne varie pas à la réception d'un message d'Aftertouch.

Lorsque la valeur sélectionnée est -63– -1 :

Le volume baisse à la réception d'un message d'Aftertouch.

CUTOFF

Ce paramètre utilise les messages d'Aftertouch pour modifier la fréquence de coupure du filtre.

Lorsque la valeur sélectionnée est 1–63 :

À la réception d'un message d'Aftertouch, la fréquence de coupure augmente au-delà de la valeur définie pour le Patch (p. 57).

Lorsque la valeur sélectionnée est 0 :

La fréquence de coupure ne change pas, même à la réception d'un message d'Aftertouch.

Lorsque la valeur sélectionnée est -63– -1 :

À la réception d'un message d'Aftertouch, la fréquence de coupure diminue en-deçà de la valeur définie pour le Patch (p. 57).

2. Appuyez sur [VALUE ▼/▲] pour sélectionner la valeur souhaitée (de -63 à 63).

Lorsque la valeur sélectionnée est "0", aucune modification n'est appliquée au son à la réception de messages d'Aftertouch, et le son est joué selon la valeur définie pour le Patch. L'effet de modification appliqué au son par le biais des messages d'Aftertouch est d'autant plus important que la valeur est augmentée au-delà ou diminuée en-deçà de la valeur "0".

NOTE

Vous pouvez procéder au réglage du paramètre uniquement lorsque le témoin situé à gauche du sélecteur dédié aux réglages MIDI clignote.

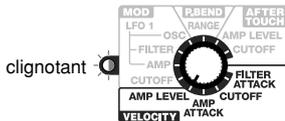
3. Une fois les réglages terminés, appuyez sur le bouton [EXIT].

4. Pour sauvegarder les réglages, appuyez sur le bouton [WRITE] et exécutez la procédure de sauvegarde (p. 63, p. 73).

Modifier le son selon la force de frappe exercée sur les touches (VELOCITY)

Vous pouvez modifier le son en variant la force de frappe exercée sur les touches d'un clavier MIDI externe relié au connecteur MIDI IN (messages de vélocité).

1. Réglez le sélecteur dédié aux réglages MIDI sur le paramètre "VELOCITY" à régler.



Paramètres éditables

AMP LEVEL

Ce paramètre fait varier le volume selon la force de frappe exercée sur les touches.

Lorsque la valeur sélectionnée est 1-63 :

Le volume augmente en rapport avec la force de frappe exercée sur les touches, avec un volume maximal défini pour le Patch (p. 59).

Lorsque la valeur sélectionnée est -63- -1 :

Le volume baisse d'autant plus que la force de frappe exercée sur les touches est importante. Le volume est au minimum lorsque la force de frappe exercée sur les touches est maximale.

AMP ATTACK

Ce paramètre modifie le temps d'attaque du volume (portion "A" de l'enveloppe A D S R) selon la force de frappe exercée sur les touches.

Lorsque la valeur sélectionnée est 1-63 :

Le temps d'attaque est d'autant plus court que la force de frappe exercée sur les touches est importante, produisant une attaque plus prononcée du son. Le temps d'attaque se rapproche de la durée définie pour le Patch (p. 58) lorsque la force de frappe est moindre.

Lorsque la valeur sélectionnée est -63- -1 :

Le temps d'attaque est d'autant plus long que la force de frappe exercée sur les touches est importante.

CUTOFF

Ce paramètre modifie la fréquence de coupure du filtre selon la force de frappe exercée sur les touches.

Lorsque la valeur sélectionnée est 1-63:

Plus la force de frappe est importante, plus la fréquence de coupure augmente au-delà de la valeur définie pour le Patch (p. 57). La fréquence de coupure se rapproche de la valeur définie lorsque la force de frappe est moindre.

Lorsque la valeur sélectionnée est -63- -1:

Plus la force de frappe est importante, plus la fréquence de coupure diminue en-deçà de la valeur définie pour le Patch (p. 57). La fréquence de coupure se rapproche de la valeur définie lorsque la force de frappe est moindre.

FILTER ATTACK

Ce paramètre modifie le temps d'attaque de la fréquence de coupure

du filtre (portion "A" de l'enveloppe A D S R) selon la force de frappe exercée sur les touches.

Lorsque la valeur sélectionnée est 1-63 :

La modification de la fréquence de coupure dans la phase d'attaque du son (portion "A" de l'enveloppe A D S R) intervient d'autant plus rapidement que la force de frappe est importante ; la vitesse se rapproche de celle définie pour le Patch (p. 57) lorsque la force de frappe est moindre.

Lorsque la valeur sélectionnée est -63- -1 :

La modification de la fréquence de coupure dans la phase d'attaque du son (portion "A" de l'enveloppe A D S R) intervient d'autant moins rapidement que la force de frappe est importante.

2. Appuyez sur [VALUE ▼/▲] pour sélectionner la valeur (-63-63).

Lorsque la valeur sélectionnée est "0", le son est joué selon la valeur définie pour le Patch, indépendamment de la vélocité. La modification du son en réponse à la dynamique de votre jeu est d'autant plus importante que la valeur est augmentée au-delà ou diminuée en-deçà de la valeur "0".

NOTE

Vous pouvez procéder au réglage du paramètre uniquement lorsque le témoin situé à gauche du sélecteur dédié aux réglages MIDI clignote.

3. Une fois les réglages terminés, appuyez sur [EXIT].

4. Pour sauvegarder les réglages, appuyez sur le bouton [WRITE] et effectuez la procédure de sauvegarde (p. 63, p. 70, p. 73).

Sélection des sons du SH-32 depuis un appareil MIDI externe

En transmettant au SH-32 des messages de sélection de banque (contrôleur MIDI n° 0 et 32) et de Program Change depuis l'appareil MIDI externe, vous pouvez sélectionner des Patches, Kits rythmiques ou Performances. Autrement dit, lorsque vous sélectionnez des sons sur l'appareil MIDI externe, le message MIDI correspondant est transmis au SH-32, permettant au SH-32 de sélectionner le bon Patch, etc.

1. Reliez le connecteur MIDI IN du SH-32 au connecteur MIDI OUT de l'appareil MIDI externe à l'aide d'un câble MIDI.
2. Réglez le canal de réception du SH-32 sur le même numéro que le canal de transmission de l'appareil MIDI externe.



- Pour connaître la procédure de réglage du canal de réception du SH-32, voir la section "Réglage des canaux MIDI (MIDI CH)" (p. 84).
 - Pour connaître la procédure de réglage du canal de transmission de l'appareil MIDI externe, consultez le mode d'emploi de celui-ci.
3. À partir de l'appareil MIDI externe, envoyez un message MIDI afin de modifier le son.

NOTE

- Si les numéros de Program Change sur votre appareil MIDI externe sont référencés sous forme de valeurs comprises entre 0

Chapitre 8. Utilisation du SH-32 avec des périphériques MIDI

et 127, calculez le numéro approprié en soustrayant 1 du numéro indiqué dans le tableau de correspondance suivant.

- Si le SH-32 ne reçoit pas de messages de sélection de banque (Bank Select), mais uniquement des messages de Program Change, il ne peut sélectionner que les sons de certaines banques, comme ceux des banques A/B.

Commutation des Patches

À la réception des messages MIDI transmis par l'appareil MIDI externe, le SH-32 sélectionne les Patches comme indiqué dans le tableau suivant.

Banque	Numéro	Sélection de banque		Numéro de Program Change
		MSB	LSB	
A (Utilisateur)	11-18	87	0	1-8
	21-28	87	0	9-16
	31-38	87	0	17-24
	41-48	87	0	25-32
	51-58	87	0	33-40
	61-68	87	0	41-48
	71-78	87	0	49-56
	81-88	87	0	57-64
B (Utilisateur)	11-18	87	0	65-72
	21-28	87	0	73-80
	31-38	87	0	81-88
	41-48	87	0	89-96
	51-58	87	0	97-104
	61-68	87	0	105-112
	71-78	87	0	113-120
	81-88	87	0	121-128
C (Usine)	11-18	87	64	1-8
	21-28	87	64	9-16
	31-38	87	64	17-24
	41-48	87	64	25-32
	51-58	87	64	33-40
	61-68	87	64	41-48
	71-78	87	64	49-56
	81-88	87	64	57-64
D (Usine)	11-18	87	64	65-72
	21-28	87	64	73-80
	31-38	87	64	81-88
	41-48	87	64	89-96
	51-58	87	64	97-104
	61-68	87	64	105-112
	71-78	87	64	113-120
	81-88	87	64	121-128

Commutation des Kits rythmiques

À la réception des messages MIDI transmis par l'appareil MIDI externe, le SH-32 sélectionne les Kits rythmiques comme indiqué dans le tableau suivant.

Banque	Numéro	Sélection de ban.		Numéro de Program Change
		MSB	LSB	
(Utilisateur)	r1U	86	0	1
	r2U	86	0	2
(Usine)	r3P	86	64	1
	r4P	86	64	2

Commutation des Performances

À la réception des messages MIDI transmis par l'appareil MIDI externe, le SH-32 sélectionne les Performances comme indiqué dans le tableau suivant.

Banque	Numéro	Sélection de ban.		Numéro de Program Change
		MSB	LSB	
(Utilisateur)	1-1-1-8	85	0	1-8
	2-1-2-8	85	0	9-16
	3-1-3-8	85	0	17-24
	4-1-4-8	85	0	25-32
	5-1-5-8	85	0	33-40
	6-1-6-8	85	0	41-48
	7-1-7-8	85	0	49-56
	8-1-8-8	85	0	57-64

Synchroniser l'Arpégiateur et le LFO sur un appareil MIDI externe

Vous pouvez caler le tempo de jeu des arpèges et le cycle de modulation du LFO sur le tempo (horloge) d'un appareil MIDI externe.

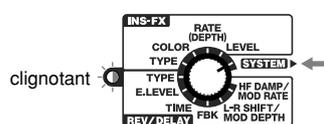
1. À l'aide d'un câble MIDI, reliez le connecteur MIDI IN du SH-32 au connecteur MIDI OUT de l'appareil MIDI externe.
2. Réglez la fonction système CLOCK sur "Clk" (MIDI) (p. 92).
3. Pour synchroniser la vitesse de modulation du LFO, appuyez sur le bouton [BPM SYNC] de sorte que son témoin s'allume.
4. Transmettez le signal d'horloge MIDI de l'appareil MIDI externe. Pour connaître la procédure, consultez le mode d'emploi de l'appareil MIDI utilisé.

Le tempo de jeu des arpèges ou le cycle de modulation du LFO se synchronise ainsi sur l'horloge de l'appareil MIDI externe.

Sauvegarder les réglages du SH-32 sur un séquenceur externe (BULK DUMP)

Le SH-32 vous permet de transmettre divers réglages à un appareil MIDI externe sous forme de messages exclusifs. Ce type de transfert est baptisé **Bulk Dump**. Vous pouvez ainsi sauvegarder les réglages du SH-32 en le connectant à un séquenceur externe ou autre appareil et en transmettant les données au séquenceur. Sinon, au lieu d'un séquenceur externe, vous pouvez connecter un autre SH-32 et lui transmettre les données, et ainsi configurer simultanément deux SH-32.

1. À l'aide d'un câble MIDI, reliez le connecteur MIDI OUT du SH-32 au connecteur MIDI IN du séquenceur externe.
2. Réglez le sélecteur FX/SYSTEM sur "SYSTEM".



3. Appuyez sur le bouton [8/R (BULK DUMP)] de sorte que son témoin clignote.

- Appuyez sur [VALUE ▼/▲] pour sélectionner les données à transmettre.

Type de données à transmettre

ALL (Toutes les données) : Patches, Kits rythmiques, Performances, Styles d'arpèges, Styles rythmiques, Formes d'accords, Réglages système

SOU (Données musicales) : Patches, Kits rythmiques, Performances

ARP (Styles d'Arpèges/rythmiques) : Styles d'arpèges, Styles rythmiques

CHd (Formes d'accords) : Formes d'accords

SYS (Configuration système) : Réglages système

1PA (Un Patch) : Patch de la zone temporaire

1PF (Une Performance) : Performance de la zone temporaire (y compris les Patches affectés à chaque Partie)

1rH (Un Kit rythmique) : Kit rythmique de la zone temporaire

1AP (Un Style d'arpège/rythmique) : Style d'arpège/Style rythmique de la zone temporaire

1Cd (Une Forme d'accord) : Forme d'accord de la zone temporaire

- Placez le séquenceur externe en mode d'enregistrement.

- Pour sauvegarder les réglages, appuyez sur le bouton [WRITE (EXEC)] et effectuez la procédure de transfert.

Lors de la transmission des données, l'indication " 5n5 " (Transmission) s'affiche à l'écran. Lorsque " OK " s'affiche, le transfert est terminé.

- Arrêtez le séquenceur externe.

- Une fois le transfert des données terminé, appuyez sur [EXIT].

Restaurer les données sauvegardées sur le SH-32

NOTE

La récupération des données sur le SH-32 efface définitivement les données actuellement sauvegardées dans le SH-32. Toutefois, vous pouvez restaurer les valeurs par défaut des réglages du SH-32 en effectuant la procédure de restauration des réglages d'usine (p. 94).

- À l'aide d'un câble MIDI, reliez le connecteur MIDI IN du SH-32 au connecteur MIDI OUT du séquenceur externe.
- Transmettez (mettez en lecture) les réglages depuis le séquenceur externe.

NOTE

- Lors de la récupération des données depuis le séquenceur externe, veillez à utiliser le même tempo que celui qui avait été utilisé à l'origine pour effectuer le Bulk Dump. Si le tempo utilisé est plus rapide, les réglages risquent de ne pas être restaurés correctement.
- Si le numéro d'identification d'appareil (ID) du SH-32 utilisé lors de la récupération des données diffère de celui utilisé lors de la sauvegarde des données par Bulk Dump, les données ne peuvent être reçues correctement. Les numéros d'ID servent à différencier les appareils les uns des autres lorsque des messages MIDI sont transmis et reçus par plusieurs exemplaires d'un même appareil. Normalement, toutefois, lorsqu'un seul appareil est utilisé, il n'est pas nécessaire de modifier le réglage du numéro d'ID. Pour obtenir de plus amples détails sur le numéro d'ID, reportez-vous en p. 93.



Lors de l'enregistrement d'un morceau vers un séquenceur externe, enregistrez au début du morceau les réglages de la zone temporaire du SH-32 nécessaires à la lecture du morceau.

De cette façon, les réglages des Patches et Performances appropriés sont chargés dans la zone temporaire par la simple mise en lecture du morceau, vous évitant de resélectionner tous les réglages des Patches et Performances avant de mettre le morceau en lecture. De plus, même si vous éditez certains réglages après l'enregistrement du morceau, vous pouvez lire ce dernier correctement en basculant simplement en mode Patch ou en mode Performance.

Réglages de la zone temporaire nécessaires à la lecture des morceaux

Sélectionnez parmi les données suivantes lors de la sélection des données à transférer par Bulk Dump.

En mode Patch : "1PA" ("1rH" pour les Kits rythmiques)

En mode Performance : "1PF"

Lorsque le morceau lu utilise l'Arpégiateur ou la fonction de mémoire d'accords, enregistrez également les données de Style d'arpège, Style rythmique et Forme d'accord suivantes.

Lorsque l'Arpégiateur est utilisé : "1AP"

Lorsque la fonction de mémoire d'accords est utilisée : "1Cd"

NOTE

Si des données du Bulk Dump autres que celles relatives à la zone temporaire (ALL, Sou, ArP, CHd, SyS) sont enregistrées au début du morceau, les réglages sauvegardés dans le SH-32 (mémoire utilisateur et mémoire système) sont remplacés par les données du Bulk Dump lorsque le SH-32 reçoit ces dernières. Seules les données de la zone temporaire sont nécessaires à la lecture du morceau. Par conséquent, si des données du Bulk Dump sont enregistrées au début du morceau, nous vous recommandons de sélectionner les données de la zone temporaire (1PA, 1PF, 1rH, 1AP, 1Cd).



Pour obtenir de plus amples informations sur la zone temporaire, la mémoire utilisateur et la mémoire système, reportez-vous à la section "Mémoire" (p. 47).

Chapitre 9. Autres réglages

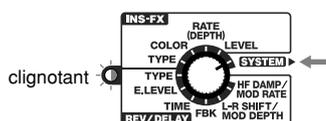
Cette section explique la procédure de réglage des paramètres système, leur fonction, et la procédure de restauration des réglages d'usine.

Réglages globaux du SH-32 (Réglages système)

Les réglages dont les paramètres affectent le fonctionnement global du SH-32, tel que l'accordage, l'activation/désactivation du paramètre Local, etc., sont baptisés **réglages système**. Vous sont expliquées ici les procédures de réglage des paramètres système et les fonctions des différents paramètres.

Procédure de réglage des paramètres système

1. Réglez le sélecteur FX/SYSTEM sur "SYSTEM".



2. Appuyez sur l'un des boutons ci-dessous pour sélectionner le paramètre à configurer.



Le bouton sur lequel vous appuyez se met à clignoter, et le paramètre indiqué en dessous du bouton est rappelé.

3. Appuyez sur [VALUE ▼/▲] pour définir la valeur souhaitée.

NOTE

Vous pouvez procéder au réglage du paramètre sélectionné uniquement lorsque le témoin situé à gauche du sélecteur FX/SYSTEM clignote.

4. Une fois les réglages terminés, appuyez sur le bouton [EXIT].

NOTE

Les réglages système sont sauvegardés dès lors que les valeurs de paramètres sont éditées. Ils ne sont donc pas perdus à la mise hors tension, même si la procédure de sauvegarde n'est pas effectuée.

Fonction des réglages système



Pour connaître les procédures de réglage des paramètres suivants, ainsi que leur fonction, reportez-vous aux pages qui leur sont respectivement dédiées.

- **MIDI CH** (canal MIDI) → (p. 84)
- **BULK DUMP** (Bulk Dump) → (p. 88)

Réglage de l'accord général (TUNE)

Vous pouvez régler l'accord général du SH-32. L'écran affiche la fréquence de la note A4 (La central) en omettant l'unité des centaines (400).

Valeurs de réglage : 26.0–40.0–54.0 (426.0–440.0–454.0 Hz)

Déconnecter la fonction Preview du générateur de sons interne (LOCAL)

Lorsque vous appuyez sur le bouton [PREVIEW] de manière à activer la fonction Preview, vous pouvez utiliser les boutons de notes du SH-32 afin d'écouter les sons (p. 21).

Dans ce cas, vous avez la possibilité de déterminer si les boutons de notes sont déconnectés du générateur de sons interne (paramètre Local : Off) ou non (paramètre Local : On). Sélectionnez la valeur Off lorsque vous souhaitez empêcher le doublage de messages de notes identiques (c'est-à-dire la répétition de la même note) à l'intérieur du SH-32 en raison d'une boucle de retour avec un séquenceur MIDI externe.

Valeurs de réglage : FF (Off), n (On)

NOTE

- Lorsque le paramètre Local est réglé sur Off, les boutons de notes de la fonction Preview sont déconnectés de l'Arpégiateur et de la fonction de mémoire d'accords, et les données de jeu sont transmises uniquement au port MIDI OUT.
- Lorsque le paramètre REMOTE est réglé sur On, les interventions effectuées sur le clavier MIDI externe relié au port MIDI IN agissent sur le SH-32 comme si vous manipulez les boutons de notes du SH-32. Par conséquent, le paramètre Local affecte également la connexion entre le clavier MIDI externe et le générateur de sons interne.

Produire les sons de la fonction Preview depuis un clavier MIDI externe (REMOTE)

Lorsque le paramètre REMOTE (Remote Keyboard) est réglé sur On, les interventions effectuées sur le clavier MIDI externe relié au port MIDI IN agissent sur le SH-32 comme si vous manipulez les boutons de notes du SH-32.

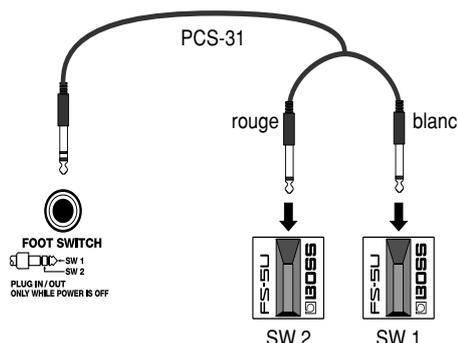
Valeurs de réglage : FF (Off), n (On)

NOTE

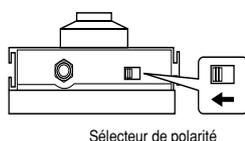
Lorsque le paramètre REMOTE est réglé sur On, les canaux utilisés par les messages MIDI transmis par un appareil externe ne sont pas distingués correctement.

Réglage de la fonction Foot Switch (FOOT SW)

Il s'agit de la fonction contrôlée par le commutateur au pied relié au connecteur FOOT SWITCH. Vous avez la possibilité de connecter deux commutateurs au pied, "SW 1" et "SW 2". Lorsque vous utilisez le commutateur au pied DP-2 (optionnel), vous pouvez utiliser uniquement la fonction SW 1. Lorsque vous connectez deux commutateurs au pied BOSS FS-5U (optionnels) avec un câble séparateur PCS-31 (optionnel), vous pouvez utiliser les deux fonctions SW 1 et SW 2.



* Réglez le sélecteur de polarité du FS-5U comme indiqué ci-dessous.



NOTE

Placez toujours l'appareil hors tension avant de connecter/déconnecter le commutateur au pied de l'entrée FOOT SWITCH. Le fait de connecter/déconnecter les câbles alors que l'appareil est sous tension risque d'entraîner des dysfonctionnements.

Valeurs de réglage :

P.U.P

Sélectionne le Patch, le Kit rythmique ou la Performance.

- SW 1 (PATCH/PERFORMANCE UP) : Chaque pression sur la pédale sélectionne le Patch/Kit rythmique/Performance de numéro supérieur suivant.
- SW 2 (PATCH/PERFORMANCE DOWN) : Chaque pression sur la pédale sélectionne le Patch/Kit rythmique/Performance de numéro inférieur précédent.

c.U.P

Sélection des Formes d'accords de la fonction de mémoire d'accords.

- SW 1 (CHORD FORM UP) : Chaque pression sur la pédale sélectionne la Forme d'accord de numéro supérieur suivant.
- SW 2 (CHORD FORM DOWN) : Chaque pression sur la pédale sélectionne la Forme d'accord de numéro inférieur précédent.

a.U.P

Sélection des Styles d'arpèges de l'Arpégiateur.

- SW 1 (ARPEGGIO STYLE UP) : Chaque pression sur la pédale sélectionne le Style d'arpège de numéro supérieur suivant.
- SW 2 (ARPEGGIO STYLE DOWN) : Chaque pression sur la pédale sélectionne le Style d'arpège de numéro inférieur précédent.

r.U.P

Sélection des Styles rythmiques de l'Arpégiateur.

- SW 1 (RHYTHM STYLE UP) : Chaque pression sur la pédale sélectionne le Style rythmique de numéro supérieur suivant.
- SW 2 (RHYTHM STYLE DOWN) : Chaque pression sur la pédale sélectionne le Style rythmique de numéro inférieur précédent.

t.A.P

- SW 1 (TAP BPM) : Définit la valeur du tempo selon le rythme auquel vous appuyez sur la pédale.
- SW 2 (ARPEGGIATOR ON/OFF) : Chaque pression sur la pédale active/désactive alternativement l'Arpégiateur.

i.n.F

- SW 1 (INS-FX ON/OFF) : Chaque pression sur la pédale active/désactive alternativement les effets d'insertion (processeur d'effets INS-FX).
- SW 2 (REV/DELAY ON/OFF) : Chaque pression sur la pédale active/désactive alternativement les effets de réverbération/délai (processeur d'effets REV/DELAY).

NOTE

L'activation/désactivation n'est pas possible en mode d'affectation des Parties.

r.E.d

- SW 1 (REV/DELAY ON/OFF) : Chaque pression sur la pédale active/désactive alternativement les effets de réverbération/délai (processeur d'effets REV/DELAY).
- SW 2 (INS-FX ON/OFF) : Chaque pression sur la pédale active/désactive alternativement les effets d'insertion (processeur d'effets INS-FX).

NOTE

L'activation/désactivation n'est pas possible en mode d'affectation des Parties.

c.r.d

- SW 1 (CHORD MEMORY ON/OFF) : Chaque pression sur la pédale active/désactive alternativement la fonction de mémoire d'accords.
- SW 2 (ARPEGGIATOR ON/OFF) : Chaque pression sur la pédale active/désactive alternativement l'Arpégiateur.

A.r.P

Vous pouvez déterminer si l'Arpégiateur est appliqué ou non à la section synthé ou à la section rythmique en mode Performance.

- SW 1 (ARPEGGIO START/STOP) : Chaque pression sur la pédale active/désactive alternativement le jeu de l'arpège de la

Chapitre 9. Autres réglages

section synthé.

- SW 2 (RHYTHM START/STOP) : Chaque pression sur la pédale active/désactive alternativement le jeu de l'arpège de la Partie rythmique (Pattern rythmique).

Port

- SW 1 (PORTAMENTO ON/OFF) : Chaque pression sur la pédale active (Legato uniquement)/(Normal)/désactive alternativement le Portamento.
- SW 2 (SOLO ON/OFF) : Chaque pression sur la pédale active/désactive alternativement la fonction Solo.

MEMO

En mode Performance, la Partie rappelée en façade est affectée.

Solo

- SW 1 (SOLO ON/OFF) : Chaque pression sur la pédale active/désactive alternativement la fonction Solo.
- SW 2 (PORTAMENTO ON/OFF) : Chaque pression sur la pédale active (Legato uniquement)/(Normal)/désactive alternativement le Portamento.

MEMO

En mode Performance, la Partie rappelée en façade est affectée.

Sélection de l'horloge de référence pour synchroniser le tempo (CLOCK)

Vous pouvez sélectionner l'horloge de référence utilisée pour synchroniser le tempo de l'Arpégiateur ou le tempo du LFO sur l'horloge interne (réglage BPM) (*int*) ou sur l'horloge MIDI externe (*mid*).

Valeurs de réglage : *int* (Interne), *mid* (MIDI)

NOTE

Si aucun message d'horloge MIDI n'est transmis par l'appareil externe alors que l'horloge de référence est réglée sur " *mid* " (MIDI) :

- Les données de jeu de l'Arpégiateur ne sont pas jouées.
- Le LFO réglé sur ON en mode BPM SYNC (p. 61) s'arrête.

Dans ce cas, même s'il semble a priori que le SH-32 ait cessé de produire les sons, le système fonctionne correctement dès lors que des messages d'horloge MIDI sont transmis par l'appareil externe.

Utiliser le connecteur MIDI OUT comme connecteur THRU (MIDI THRU)

Vous pouvez déterminer si le connecteur MIDI OUT est affecté à sa fonction de transmission normale (OFF), ou s'il fonctionne comme un connecteur THRU (On). Lorsque la fonction MIDI THRU est activée ("On"), la majorité des messages MIDI reçus sur le port MIDI IN sont retransmis par le port MIDI OUT sans aucune modification.

Valeurs de réglage : *OFF* (Off), *On* (On)

MEMO

Les messages de notes des boutons de notes ne sont pas transmis par le port MIDI OUT si la fonction Preview est activée alors que la fonction MIDI THRU est activée.

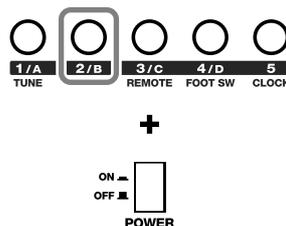
Activation/désactivation de la fonction d'amplification des graves

Le SH-32 est équipé d'une **fonction d'amplification des graves** qui est appliquée au signal de sortie final afin de compenser le manque de basses fréquences lié à l'utilisation d'enceintes et de casques de petite taille. Vous pouvez l'activer/désactiver comme vous le souhaitez.

MEMO

La fonction d'amplification des graves est réglée sur ON par défaut et immédiatement après avoir restauré les réglages d'usine. **Lorsque vous connectez l'appareil à des enceintes de grande taille ou à des systèmes de sonorisation professionnels, nous vous recommandons de désactiver la fonction d'amplification des graves.** Lorsque la fonction est activée, l'indication " *bst* " (Boost) clignote à plusieurs reprises à l'écran après l'affichage du message de démarrage lorsque vous placez le SH-32 sous tension.

1. Appuyez d'abord sur l'interrupteur POWER situé en face arrière afin de placer l'appareil hors tension.
2. Tout en maintenant le bouton [2/B] enfoncé, placez de nouveau l'appareil sous tension.



Le bouton [2/B] clignote, et l'indication " *bst* " (Boost) s'affiche à l'écran tant que le bouton [2/B] est maintenu enfoncé.

3. Appuyez sur [VALUE ▼/▲] afin de régler la fonction sur " *On* " (On) ou sur " *OFF* " (Off).
4. Une fois le réglage terminé, placez l'appareil hors tension, puis de nouveau sous tension.

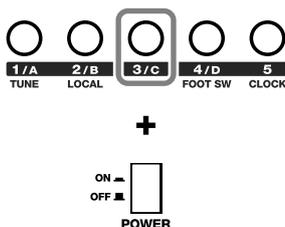
NOTE

Le réglage de la fonction d'amplification des graves est un réglage système. Les réglages système sont sauvegardés dès lors que les valeurs de paramètres sont édités. Ils ne sont donc pas perdus à la mise hors tension, même si vous n'effectuez pas la procédure de sauvegarde.

Sélection du statut à utiliser à la mise sous tension

Vous pouvez sélectionner le statut dans lequel bascule le SH-32 à la mise sous tension (mode de mise sous tension).

1. Appuyez tout d'abord sur l'interrupteur POWER situé en face arrière afin de placer l'appareil hors tension.
2. Tout en maintenant le bouton [3/C] enfoncé, placez de nouveau l'appareil sous tension.



Le bouton [3/C] clignote, et l'indication " P U P " (Power up) s'affiche à l'écran tant que le bouton [3/C] est maintenu enfoncé.

3. Appuyez sur [VALUE ▼/▲] afin de sélectionner le statut à utiliser à la mise sous tension.

Ⓛ 5 Ⓛ (dernier statut en vigueur) : Rappelle le Patch ou la Performance sélectionné(e) lors de la dernière mise hors tension.

Ⓛ E F (statut par défaut) : Rappelle toujours le Patch "A11".

4. Une fois le réglage terminé, placez l'appareil hors tension, puis de nouveau sous tension.

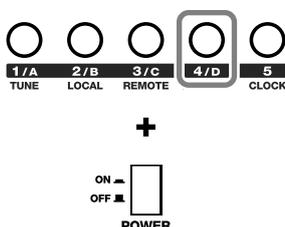
NOTE

Le mode de mise sous tension est un réglage système. Les réglages système sont sauvegardés dès lors que les valeurs de paramètres sont édités. Ils ne sont donc pas perdus à la mise hors tension, même si vous n'effectuez pas la procédure de sauvegarde.

Sélection des messages MIDI utilisés pour transmettre les informations du panneau de configuration

Vous pouvez déterminer si le mode principal de transmission et de réception des informations décrivant les actions des curseurs, potentiomètres et autres commandes de la face avant ou de sélection des sons depuis un appareil MIDI externe se fait par messages MIDI de Control Change ou System Exclusive (mode de transmission/réception MIDI).

1. Appuyez tout d'abord sur l'interrupteur POWER situé en face arrière afin de placer l'appareil hors tension.
2. Tout en maintenant le bouton [4/D] enfoncé, placez de nouveau l'appareil sous tension.



Le bouton [4/D] clignote, et l'indication " Ⓛ 2 Ⓛ " (TxM) s'affiche

à l'écran tant que le bouton [4/D] est maintenu enfoncé.

3. Appuyez sur [VALUE ▼/▲] afin de sélectionner le réglage souhaité.

OFF (OFF) : Les messages de Control Changes correspondants ne sont ni transmis ni reçus.

Ⓛ d 1 (MODE 1) : Les messages MIDI, principalement les messages de System Exclusive, sont transmis et reçus.

Ⓛ d 2 (MODE 2) : Les messages MIDI, principalement les messages de Control Change, sont transmis et reçus.

4. Une fois le réglage terminé, placez l'appareil hors tension, puis de nouveau sous tension.

NOTE

- Le réglage du mode de transmission/réception MIDI est un réglage système. Les réglages système sont sauvegardés dès lors que les valeurs de paramètres sont édités. Ils ne sont donc pas perdus à la mise hors tension, même si vous n'effectuez pas la procédure de sauvegarde.
- En MODE 1, lorsque les informations sont transmises/reçues par messages de System Exclusive, si un message de Control Change ou autre type de message est reçu, il n'est pas pris en compte (les messages exclusifs sont eux toujours reçus).



Pour obtenir de plus amples détails sur les messages MIDI transmis et reçus dans chaque mode, reportez-vous à la "Réglages de transmission/réception MIDI" (p. 115).

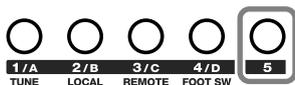
Modifier le numéro d'identification d'appareil du SH-32

Lors de l'échange de messages de System Exclusive(*) dans un système MIDI étendu utilisant plusieurs SH-32, vous pouvez définir un **numéro identifiant MIDI (n° ID)** différent pour chaque SH-32, de sorte que les messages destinés à chaque appareil puissent être différenciés des autres (normalement, il n'est pas nécessaire de modifier ce réglage).

* **Les messages MIDI de System Exclusive** sont des messages MIDI destinés exclusivement à un appareil spécifique ; la maîtrise de l'utilisation de ces messages requiert une connaissance approfondie du MIDI. Il est également nécessaire de consulter l'"**Implémentation MIDI**" de l'appareil en question.

Une publication séparée intitulée "**Implémentation MIDI**" est également disponible. Elle fournit des détails complets au sujet de l'implémentation du MIDI sur le SH-32. S'il s'avérait nécessaire que vous vous procuriez cette publication (pour effectuer une programmation directe, par exemple), veuillez contacter le Centre de services Roland le plus proche ou un distributeur Roland agréé.

1. Appuyez tout d'abord sur l'interrupteur POWER situé en face arrière afin de placer l'appareil hors tension.
2. Tout en maintenant le bouton [5] enfoncé, placez de nouveau l'appareil sous tension.



+



Le bouton [5] clignote, et l'indication " ID " (ID) s'affiche à l'écran tant que le bouton [5] est maintenu enfoncé.

- Appuyez sur [VALUE ▼/▲] afin de sélectionner le numéro ID souhaité (017-032).
- Une fois le réglage terminé, placez l'appareil hors tension, puis de nouveau sous tension.

NOTE

Le réglage du numéro ID MIDI est un réglage système. Les réglages système sont sauvegardés dès lors que les valeurs de paramètres sont éditées. Ils ne sont donc pas perdus à la mise hors tension, même si vous n'effectuez pas la procédure de sauvegarde.

Restauration des réglages d'usine (Factory Reset)

Cette procédure restaure les valeurs par défaut de tous les réglages (ou de types de données spécifiques) du SH-32.

NOTE

Lors de la restauration des réglages par défaut, toutes les données concernées par la procédure sont définitivement perdues. Si vous avez créé des données que vous souhaitez conserver, sauvegardez-les en les transférant à un séquenceur MIDI externe ou appareil similaire (p. 88).

- Appuyez d'abord sur l'interrupteur POWER situé en face arrière afin de placer l'appareil hors tension.
- Tout en maintenant le bouton [1/A], placez de nouveau l'appareil sous tension.



+



Le bouton [1/A] clignote, et l'indication " r 5 t " (Reset) s'affiche à l'écran tant que le bouton [1/A] est maintenu enfoncé.

- Appuyez sur [VALUE ▼/▲] afin de sélectionner les données dont vous souhaitez rétablir les valeurs par défaut.

Types de données dont les valeurs par défaut peuvent être restaurées

ALL (toutes les données) : Patches, Kits rythmiques, Performances, Styles d'arpèges, Styles rythmiques, Formes d'accords, réglages système

500 (données musicales) : Patches, Kits rythmiques, Performances

ARP (Styles rythmiques/d'arpèges) : Styles d'arpèges, Styles rythmiques

[Hd (Formes d'accords)] : Formes d'accords

545 (configuration système) : Réglages système

- Appuyez sur le bouton [WRITE (EXEC)].

Le bouton [WRITE (EXEC)] se met à clignoter, et le message " 500 " (Sûr ?) clignote à l'écran, vous demandant si vous êtes sûr de vouloir restaurer les valeurs par défaut des données sélectionnées.

- Appuyez de nouveau sur le bouton [WRITE (EXEC)] afin de lancer la procédure de restauration des réglages par défaut. Pour annuler la procédure, appuyez sur le bouton [EXIT].

Les données sélectionnées à l'étape 3 sont effacées et leurs valeurs par défaut sont rétablies.

- Une fois l'opération terminée, placez l'appareil hors tension, puis de nouveau sous tension.

MEMO

Lorsque vous utilisez les réglages par défaut, afin que les Patches et les Performances dans lesquels l'Arpeggiateur ou la fonction de mémoire d'accords est activé(e) ("ON") soient joués correctement, vous devez restaurer les réglages d'usine non seulement des Patches et des Performances en question, mais aussi des Styles d'arpèges, Styles rythmiques et Formes d'accords.

SYNTHESIZER SH-32

Annexes

Assistance technique

Si aucun son n'est produit, ou si l'appareil ne fonctionne pas normalement, consultez les différentes observations de la liste suivante. Si cela ne vous aide pas à résoudre le problème, contactez votre revendeur ou le centre Roland le plus proche.

* Roland n'est en aucun cas responsable de la récupération de données perdues, ni des dommages résultants de cette perte de données.

Problème	Cause	Action
Mise sous tension impossible	L'adaptateur secteur est-il correctement connecté au SH-32 et à une prise secteur ?	Vérifiez les connexions de l'adaptateur secteur.
Aucun son/Volume faible	Les appareils connectés sont-ils sous tension ?	Assurez-vous que votre système d'amplification ou que votre console de mixage est sous tension.
	Le volume est-il réglé au minimum ?	Vérifiez le volume du SH-32 et de l'amplificateur ou de la console de mixage connecté.
	Entendez-vous le son au casque ?	Si vous entendez le son au casque, il est possible que les câbles de connexion soient endommagés ou que l'amplificateur ou la console de mixage ne fonctionnent pas. Vérifiez de nouveau les câbles de connexion et vos équipements.
	La lecture d'un morceau de démo est-elle en cours ?	Appuyez sur [EXIT] pour quitter le mode de lecture des morceaux de démonstration (p. 18).
	Le paramètre Local est-il désactivé (OFF) ?	Activez le paramètre Local (ON) (p. 90).
	Le niveau du Patch ou de la Performance est-il trop faible ?	Vérifiez le réglage du bouton [LEVEL] (p. 59).
	Le niveau de Sustain de la section AMP est-il trop faible ?	Vérifiez le réglage du curseur [S] (niveau de Sustain de l'enveloppe AMP) de la section AMP (p. 58).
	La fréquence du filtre (section FILTER) est-elle trop basse ?	Vérifiez le réglage [CUTOFF] de la section FILTER (p. 57).
	La fréquence du LFO 1 est-elle trop lente ?	Vérifiez le réglage [RATE] de la section LFO 1 (p. 60).
	Le volume a-t-il été abaissé par des messages de volume reçus par MIDI ?	Contrôlez le volume.
	Le canal de transmission et le canal de réception sont-ils bien réglés sur le même numéro ?	Assurez-vous que les canaux de transmission et réception MIDI du SH-32 et de l'appareil MIDI externe sont réglés sur le même numéro (p. 84).
	Le SH-32 reçoit-il effectivement l'horloge MIDI externe (lorsque CLOCK est réglé sur "MIDI" et que le paramètre BPM SYNC du LFO ou l'Arpégiateur est activé) ?	Configurez l'appareil MIDI externe de sorte que le signal d'horloge MIDI soit correctement transmis.
	Le Style d'arpège (ou Style rythmique) est-il vide (aucune note) alors que l'Arpégiateur est activé ?	Enregistrez des notes sur le Style d'arpège (ou Style rythmique) ou désactiver l'Arpégiateur.
	Utilisez-vous un clavier MIDI externe alors que la fonction REMOTE est activée et que le paramètre LOCAL est désactivé (OFF) ?	Lorsque vous utilisez la fonction REMOTE, activez le paramètre LOCAL (ON) (p. 90).
	La hauteur est incorrecte	Avez-vous sélectionné un effet d'insertion (INS-FX) comme le Slicer ou similaire avec un cycle extrêmement lent ?
Des notes sont coupées	Les réglages Pitch de la section OSC 1&2 sont-ils corrects ?	Contrôlez les réglages [COARSE] (Accord grossier)/[FINE] (Accord fin) de la section OSC 1&2 (p. 54).
	Le réglage d'accords général est-il correct ?	Vérifiez le réglage d'accord général (p. 90).
	En mode Performance, les réglages d'accord de chaque Partie sont-ils activés ?	En mode d'affectation des Parties, réglez les paramètres PITCH [COARSE] et [FINE] sur (0).
	Un message de Pitch Bend a-t-il été reçu d'un appareil externe, de sorte que la hauteur reste «suspendue» ?	Essayez de régler le levier de Pitch Bend du clavier MIDI connecté.
Le son est distordu	La fonction Solo/Unison est-elle sélectionnée ?	Lorsque la fonction Solo ou Unison est sélectionnée, une seule note est jouée à la fois, même si vous appuyez sur plusieurs touches. Pour jouer plusieurs notes à la fois, appuyez sur le bouton [SOLO] ou [UNISON] de sorte que le témoin s'éteigne pour sélectionner Poly (p. 61, p. 62).
	La polyphonie maximum est-elle été dépassée ?	Le SH-32 dispose d'un maximum de 32 voix de polyphonie. Essayez de régler le paramètre Oscillator Reserve (p. 73).
Un bruit crépitant, périodique ou non périodique, est audible	Avez-vous monté le niveau de Patch ou autre niveau ?	Contrôlez le réglage du bouton [LEVEL] (p. 59).
Absence d'effet de panoramique	Le panoramique est-il réglé en alternance sur une grande plage avec un cycle de LFO rapide ?	Le SH-32 n'est pas équipé de circuit supplémentaire (ce qui adoucit les transitions entre différents niveaux) pour le panoramique. Il se peut donc que du bruit soit généré lorsque le panoramique varie rapidement sur une grande plage. Si cela devient gênant, contrôlez le panoramique à l'aide de l'effet d'insertion (type Auto Pan) et non du LFO (p. 111).
	Le type d'effet d'insertion "Lon" (LOFI NOISE) est-il sélectionné ?	Ce type d'effet génère une simulation de bruit d'enregistreur analogique même lorsqu'aucun signal n'est présent en entrée (il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement).
Le filtre du générateur de sons ne fonctionne pas	Utilisez-vous un effet d'insertion mono ?	Lorsque vous utilisez un effet d'insertion mono, le panoramique du générateur de sons est désactivé. En sortie, le son est placé au centre. Désactivez l'effet d'insertion INS-FX ou utilisez un effet stéréo.
	La fonction Oscillator Sync est-elle activée ?	La fonction Oscillator Sync et le filtre du générateur de sons ne peuvent pas être utilisés simultanément. Sélectionnez le type d'effet d'insertion (INS-FX) Filter afin d'appliquer aisément l'effet de filtre.
	Le paramètre ENV DEPTH du filtre est-il réglé sur "0" (sans les paramètres A/D/S/R) ?	Contrôlez le réglage [ENV DEPTH] de la section FILTER.
Les paramètres REV/DELAY On/Off et EFFECT LEVEL des Parties individuelles transmis au processeur REV/DELAY ne sont pas effectifs	Le Kit rythmique est-il en cours d'édition (quand seulement la pente SLOPE ne peut être activée) ?	La pente (SLOPE) du filtre ne peut pas être modifiée sur les Kits rythmiques (elle est fixée à -12 dB).
	Le réglage INS > REV Series est-il réglé sur SEr (Série) ?	Réglez INS > REV Series sur PAr (Parallèle), puis réglez chaque Partie séparément (p. 64).
Les effets de délai synchronisés sur le tempo sont mal synchronisés	Avez-vous dépassé le temps de retard maximum pouvant être affecté au délai sélectionné ?	Si l'effet se synchronise correctement avec des temps de retard plus courts, choisissez un réglage compris dans la plage prévue.

Problème	Cause	Action
Les Performances utilisant l'Arpégiateur ne se déclenchent pas	L'horloge MIDI d'une source externe a-t-elle été annulée (lorsque CLOCK est réglé sur "MIDI") ?	Configurez l'appareil MIDI externe de sorte que l'horloge MIDI soit correctement transmise.
	Le Style d'arpège (ou Style rythmique) est-il vide (ne contient aucune note) ?	Enregistrez des notes sur le Style d'Arpège (ou Style rythmique).
	Est-ce parce que la Partie à jouer en arpèges n'a pas été spécifiée (ARPEGGIATOR [ON] clignote) ?	Maintenez le bouton ARPEGGIATOR [ON] enfoncé et appuyez sur un bouton Part pour spécifier la Partie à jouer en arpèges.
Les accords ne produisent pas de son lorsqu'ils sont joués sur une seule note même lorsque la fonction de mémoire d'accords est activée	La fonction SOLO, UNISON, OSC 1x2 SYNC (Oscillator Sync) ou toute autre fonction impliquant la lecture des notes une à une est-elle activée ?	Désactivez ces fonctions.
	Les données de Forme d'accord ne comprennent-elles qu'une seule note enregistrée ?	Réenregistrez les données de Forme d'accord ou sélectionnez une autre Forme d'accord (p. 81).
Les messages MIDI ne sont pas transmis/reçus correctement	Les différents réglages de canaux MIDI sont-ils corrects ?	Vérifiez le réglage du canal MIDI de la Partie, du canal de contrôle des Performances et de la fonction REMOTE (p. 84, p. 90).
	Les différents réglages de réception MIDI sont-ils corrects ?	Contrôlez les réglages de réception des messages de Program Change et de réception des messages Exclusive (p. 93).
	Le type de Bulk Dump est-il correct ?	Contrôlez le réglage du Bulk Dump (p. 88).
	Le numéro d'identifiant de l'appareil (Device ID) est-il correctement réglé ?	Régalez l'identifiant de l'appareil sur le numéro utilisé lors de l'enregistrement des données Exclusive sur le séquenceur (p. 93).
	Le tempo de lecture du séquenceur est-il correct ?	Régalez la lecture du séquenceur sur le tempo utilisé lors de l'enregistrement des données Exclusive.
Lorsque vous utilisez des messages MIDI de Program Change, les changements de sons et la production du son qui s'en suit prennent trop de temps	Les Program Changes entraînent généralement la modification simultanée de grandes quantités de données. Si de grandes quantités de données sont transférées avant et/ou après la commutation des sons, il se peut que le SH-32 ne puisse traiter rapidement le changement de son.	Essayez de décaler ces transferts de données, en transmettant par exemple les données du séquenceur un peu plus tôt et en évitant les commutations multiples et simultanées. Vous pouvez aussi essayer d'autres techniques, comme la commutation durant les Breaks ou plus près de la fin d'une longue note sur une autre Partie (pour le travail en studio ou autres applications aussi exigeantes, nous vous recommandons d'utiliser plusieurs générateurs de sons ou d'enregistrer les pistes audio du séquenceur en séquence, principalement en mode Patch).
Mauvaise transmission et réception MIDI des opérations réalisées en façade	Les conditions et le fonctionnement de la transmission et de la réception MIDI peuvent être influencés par les réglages du mode de transmission MIDI.	Consultez la section " Réglages de transmission/réception MIDI " (p. 115) pour vérifier les conditions de transmission et de réception.
Lorsque vous utilisez le SH-32 avec un séquenceur, le jeu des Patches est retardé par rapport à la sélection du Patch	En général, lorsqu'un générateur de sons multifonctionnel et un séquenceur MIDI sont utilisés ensemble, le traitement des sons joués peut être retardé lors de la commutation des Patches, ou lorsque de grandes quantités de données sont transmises.	Réduisez le nombre de messages MIDI transmis. Vous pouvez, par exemple, utiliser le séquenceur pour réduire le flux de données.
		Évitez que des changements se produisent simultanément sur plusieurs Parties.
		Utilisez des techniques comme la commutation des sons durant les Breaks, les rondes, ou à tout autre moment où le temps est moins ostentatoire.
		Dans la mesure du possible, configurez les Patches utilisant deux oscillateurs de sorte qu'ils n'utilisent plus qu'un seul oscillateur. De plus, vous pouvez également utiliser la fonction Sub-oscillateur.
		Raccourcissez les temps de rétablissement des sons qui présentent des temps de rétablissement plus longs qu'il n'est nécessaire.
Utilisez un distributeur MIDI externe ou un boîtier MIDI Thru au lieu de la fonction MIDI THRU.		
L'Arpégiateur du SH-32 perd le tempo ou s'arrête lors du réglage de l'appareil MIDI émetteur	L'appareil MIDI émetteur transmet-il de nombreux messages MIDI ?	Certaines opérations, dont l'utilisation de l'Arpégiateur, entraînent la création d'un grand nombre de sons. Dans ce cas, le système du SH-32 donne la priorité au traitement des sons eux-mêmes, ce qui peut arrêter le traitement de grandes quantités de données MIDI et éviter le bon fonctionnement.
Les données d'un Bulk Dump ou autres données et les messages System Exclusive ne sont pas reçus	La fonction REMOTE est-elle activée et la fonction LOCAL désactivée ?	Activez la fonction LOCAL (ON) lorsque la fonction REMOTE est activée.
	Les appareils émetteurs et récepteurs sont-ils réglés sur des numéros d'identifiant différents ?	Faites correspondre les numéros d'identifiant des appareils (p. 93).
Les changements de Performances ne s'effectuent pas de manière transparente	Des commutations de sons se produisent-elles de manière continue (plus que nécessaire) ou transmettez-vous des messages MIDI inutiles juste après la commutation ?	Lorsque vous changez de Performance en utilisant les boutons ou des messages de Program Change, le traitement interne de toutes les données se produit simultanément. Cela peut entraîner un dysfonctionnement. Évitez d'utiliser le SH-32 pour ces opérations. * L'utilisation de messages de Program Change pour changer de Performances n'est pas une technique appropriée pour le changement de sons dans le morceau en cours.
Les arpèges ne sont pas joués par l'Arpégiateur	Le paramètre DURATION de l'Arpégiateur est-il réglé sur "Ft1" (Filtre 1) ou "Ft2" (Filtre 2) sur le Patch ou la Performance ?	Dans ce cas, au lieu de jouer des arpèges normaux, le SH-32 active une fonction qui crée des changements de sons comme un filtre Step. Par conséquent, les notes enfoncées modifient le filtre.
L'effet de filtre de l'Arpégiateur est faible	Le paramètre DURATION de l'Arpégiateur est-il réglé sur "Ft1" (Filtre 1) ou "Ft2" (Filtre 2) ?	Lorsque "Ft1" est sélectionné, aucun effet n'est produit lorsque vous appuyez sur une seule note.
	Le réglage du Filtre est-il approprié ?	Après avoir vérifié que le type de filtre (TYPE) n'est pas réglé sur "OFF" et que le paramètre de [RESONANCE] est assez élevé, utilisez le paramètre [CUTOFF] pour trouver le point où l'action du filtre est la plus forte.

Liste des messages d'erreur

Si une erreur d'utilisation s'est produite ou si le SH-32 est incapable de poursuivre le traitement des données, un message d'erreur s'affiche à l'écran. Prenez alors les mesures qui s'imposent en fonction du message affiché.

* Cette section dresse la liste des messages d'erreur par ordre alphabétique.

Écran	Situation	Action
B.L.O	La pile interne (qui permet de conserver les données de la mémoire utilisateur) est déchargée.	Contactez votre revendeur ou le centre Roland le plus proche afin de faire remplacer la pile.
E.R.S	Il est possible qu'un câble MIDI ait été déconnecté ou qu'il soit court-circuité.	Vérifiez le câble MIDI.
E.C.S	La valeur Checksum d'un message System Exclusive était incorrecte.	Corrigez la valeur Checksum.
E.F.L	Le SH-32 ayant reçu une quantité excessive de messages MIDI, il n'a pas pu les traiter correctement.	Réduisez la quantité de messages MIDI à transmettre.
E.N.d	Il est possible que l'appareil MIDI connecté à l'entrée MIDI IN du SH-32 ait été placé hors tension.	Vérifiez que l'appareil MIDI connecté est bien sous tension.
E.r.c	Un message MIDI n'a pas été reçu correctement.	Si ce message d'erreur s'affiche de manière répétée, cela signifie que les messages MIDI transmis au SH-32 posent un problème.

Liste des Patches

Banque C (Utilisateur)

N°	Nom du Patch	Description
C11	Bass 1	Son de basse avec résonance
C12	SyncLead 1	Son solo dont les oscillateurs sont synchronisés
C13	Slicer 1	Effet de rythme créé par le LFO
C14	Arpeggiator Saw 1	Son de musique Dance avec large emploi de l'Arpeggiateur
C15	Dist Lead	Son solo présentant une forte distorsion
C16	LFO Pulsing	Effet spécial avec forme d'onde Noise et du LFO très marqués
C17	Spank Noize	Bruit utilisé dans le morceau de démonstration "SPANK"
C18	GR300 Lead	Son Lead à onde carrée de synthé analogique très spécifique
C21	Synth Orch	Son de nappe analogique
C22	Techno Saws	Son de Dance classique très désaccordé
C23	Ring Bell	Son de cloche produit avec le modulateur en anneau (INS-FX)
C24	Filter Arpeggiator	Son à rythme très marqué produit par un filtre contrôlé par l'Arpeggiateur
C25	Noise Pad	Bruit avec un caractère très distinctif
C26	Low Sweep	Balayage caractéristique des synthétiseurs analogiques
C27	Bass Beat	Son de basse avec pulsation du LFO
C28	Arpeggiator Saw 2	Son de type Dance avec fort effet de l'Arpeggiateur
C31	Moving Noise	Effet spécial utilisant le LFO
C32	Moving Strings	Son de cordes modulé par le LFO
C33	Soft Lead	Doux son solo caractéristique des synthétiseurs analogiques
C34	Arpeggiator Saw 3	Son en séquence utilisant l'Arpeggiateur
C35	PWM Pad	Son de nappe utilisant la fonction PWM
C36	Techno Voice	Son de voix synthétisée avec résonance
C37	Analog E.Piano	Son de type piano électrique caractéristique des synthétiseurs analogiques
C38	Zap	Son classique avec réglage très élevé de la résonance
C41	Bass 2	Léger son de basse de type Drum and Bass
C42	Bass 3	Doux son de basse utilisé dans le Hip Hop
C43	Bass 4	Son de basse caractéristique de SH-101
C44	Bass 5	Son de basse de SH-101 avec application de résonance
C45	Bass 6	Son de basse de type Minimoog
C46	Bass 7	Basse de synthé utilisant la forme d'onde dents de scie
C47	Comp-F Bass	Son de basse utilisé dans la démo "CompFusion"
C48	Bass 8	Son de basse avec application de résonance (variation)
C51	Bass 9	Son de basse avec fonction Unison
C52	Bass 10	Son de basse avec oscillateur multiples
C53	Bass 11	Son de basse avec application de résonance (variation)
C54	Bass 12	Son de basse de TB-303 fréquent en Techno et autres
C55	Bass 13	Son de basse avec délai
C56	Spank Bass	Son de basse utilisé dans le morceau de démonstration "SPANK"
C57	Bass 14	Son de basse avec application de distorsion
C58	Lead 3	Son Pipe Lead utilisant une onde triangle
C61	Lead 4	Son Pipe Lead avec combinaison d'ondes rectangle et Noise
C62	Lead 5	Son solo avec combinaison d'onde triangle et de vibrato
C63	Lead 6	Son solo utilisant l'onde en dents de scie
C64	Lead 7	Son solo avec combinaison d'onde rectangle et Pulse
C65	Lead 8	Son solo utilisant une forme d'onde rectangulaire
C66	Lead 9	Son solo avec application d'un Phaser
C67	Lead 10	Son solo avec résonance
C68	Lead 11	Son solo avec application d'une légère distorsion
C71	Lead 12	Son solo utilisant la fonction PWM
C72	Lead 13	Son solo utilisant la forme d'onde SPECTRUM
C73	Lead 14	Son solo utilisant la fonction Oscillator Sync
C74	Lead 15	Son solo avec application d'une distorsion
C75	Lead 16	Son solo avec application d'une distorsion et d'un délai
C76	Syn Organ1	Son d'orgue synthé
C77	Syn Organ1	
C78	Synth Sitar	Sitar synthé
C81	Bell 1	Son de cloche synthé
C82	Bell 2	Variation de son de cloche synthé
C83	Analog Piano 1	Son de type piano de synthétiseur analogique
C84	Synth Clavi 1	Son type Clavi de synthétiseur analogique
C85	Synth Clani 2	Son de type Clavi analogique avec attaque spécifique
C86	Analog Key 1	Son de clavier analogique avec résonance
C87	Analog Key 2	Son de clavier analogique
C88	SEQ 1	Son pour séquences analogiques

Banque D (Utilisateur)

N°	Nom du Patch	Description
D11	SEQ 2	Son pour séquences analogiques
D12	SEQ 3	
D13	Reso BPF 1	Son avec balayage employé en Techno et autres
D14	Reso BPF 2	Variation du son de balayage Techno
D15	Reso HPF	Son de balayage Techno avec filtre aux caractéristiques particulières
D16	LoFiRing	Dégradation sonore (LoFi) par le modulateur en anneau
D17	4th Saws	Son Techno avec superposition d'oscillateurs
D18	Comp-F Lead	Son solo utilisé dans le morceau de démo "CompFusion"
D21	4th Reso Saw	Son Techno avec résonance
D22	SEQ 4	Son de séquence analogique style années 80
D23	SEQ 5	Son pour séquence analogique
D24	PolySynth 1	Son de synthé polyphonique
D25	PolySynth 2	
D26	PolySynth 3	
D27	PolySynth 4	
D28	Comp-F Poly	Son de synthé utilisé dans le morceau de démo "CompFusion"
D31	TRAVELER 1	Son de synthé utilisé dans le morceau de démo "TRAVELER"
D32	SawStack 1	Superposition d'ondes en dents de scie utilisée pour la musique Techno, Dance et autres styles
D33	SawStack 2	
D34	SawStack 3	
D35	Brass 1	Son de cuivres analogique classique
D36	Brass 2	Doux son de cuivres synthé
D37	Brass 3	Doux son de cuivres synthé avec forte résonance
D38	SynthPad 1	Nappe synthétique avec forme d'onde en dents de scie
D41	SynthPad 2	Son de nappe analogique
D42	SynthPad 3	Son de nappe légère avec balayage
D43	SynthPad 4	
D44	SynthPad 5	Son de nappe avec Phaser
D45	Analog Strings	Son de cordes analogique
D46	Soft Strings	Doux son de cordes analogique
D47	Oct Strings	Son de cordes analogique avec une octave en plus
D48	SynthPad 6	Son de nappe avec balayage par filtre passe-haut
D51	SynthPad 7	Son de nappe type cloche
D52	SynthPad 8	Son de PAD avec filtre contrôlé par l'Arpeggiateur
D53	SynthPad 9	
D54	Slicer 2	Son de nappe utilisant le Slicer
D55	LFOPad	Son de nappe PAD utilisant le LFO
D56	StepFlanger 1	Son de nappe utilisant le Step Flanger
D57	StepFlanger 2	
D58	Pot	Son de percussions analogique
D61	MetalStick	Son de style tambourin analogique
D62	Electronica 1	Bruit utilisé en musique électronique et autre
D63	Arpeggiator Saw 3	Son style Dance avec Arpeggiateur très marqué
D64	SynthFX 1	Son d'effet spécial avec LFO Slicer très marqué
D65	SynthFX 2	Son d'effet spécial avec effet du LFO très marqué
D66	SynthFX 3	
D67	SynthFX 4	Son de nappe avec effet spécial
D68	SynthFX 5	Son d'effet spécial avec effet du LFO très marqué
D71	SynthFX 6	Son d'effet spécial analogique classique avec LFO Sample and Hold
D72	SynthFX 7	Son d'effet spécial avec LFO et bruit
D73	SynthFX 8	Effet spécial de balayage
D74	SynthFX 9	Son d'effet spécial classique utilisant le bruit rose
D75	SynthFX 10	Effet spécial type cloche avec ajout d'un délai
D76	SynthFX 11	Effet spécial de balayage avec bruit
D77	SynthFX 12	Son analogique simulant le son des gouttes d'eau
D78	SweepingUp	Effet spécial utilisé dans le morceau de démo "SPANK"
D81	TRAVELER 2	Son de synthé utilisé dans le morceau de démo "TRAVELER"
D82	TRAVELER 3	
D83	TRAVELER 4	
D84	TRAVELER 5	
D85	TRAVELER 6	
D86	TRAVELER 7	
D87	TRAVELER Bs	Son de basse utilisé dans le morceau de démo "TRAVELER"
D88	INIT PATCH	Patch initial (Patch très pratique à utiliser comme point de départ pour créer des sons)

* Une fois l'initialisation aux réglages d'usine effectuée, le contenu de la banque A est identique à celui de la banque C et le contenu de la banque B identique à celui de la banque D.



Lorsque vous remplacez les contenus des Styles d'arpège et les formes d'accord, le son des Patches les utilisant change.

Liste des Kits rythmiques

	r1U (Utilisateur)	r2U (Utilisateur)	r3P (Preset)	r4P (Preset)
N _i de note	Nom de l'onde	Nom de l'onde	Nom de l'onde	Nom de l'onde
21	BreakSnr2Rvs	BreakSnr2Rvs	BreakSnr2Rvs	BreakSnr2Rvs
22	TR808 Snr 5	TR808 Snr 5	TR808 Snr 5	TR808 Snr 5
23	TR909Snr4Rvs	TR909Snr4Rvs	TR909Snr4Rvs	TR909Snr4Rvs
C1	TR909 Snr 3	Break Snare2	Break Snare2	Break Snare2
24	TR909 Snr 7	TR909 Snr 7	TR909 Snr 7	TR909 Snr 7
25	TR909 Snr 5	TR808 Snr 8	TR808 Snr 8	TR808 Snr 8
26	TR909 Snr 7	TR909 Snr 5	TR909 Snr 5	TR909 Snr 5
27	TR909 Snr 5	TR808 Snr 5	TR808 Snr 5	TR808 Snr 5
28	Plastic BD 3	Plastic BD 3	Plastic BD 3	Plastic BD 3
29	Plastic BD 4	Plastic BD 4	Plastic BD 4	Plastic BD 4
30	TR909 Kick4	TR808 Kick1	TR808 Kick1	TR808 Kick1
31	JungleKick 2	JungleKick 2	JungleKick 2	JungleKick 2
32	SH32 Kick	TR808 Kick1	TR808 Kick1	TR808 Kick1
33	JungleKick 2	JungleKick 2	JungleKick 2	JungleKick 2
34	TR808 Kick1	TR909 Kick9	TR909 Kick4	TR909 Kick5
35	TR808 Kick1	SH32 Kick	SH32 Kick	SH32 Kick
C2	TR808 Rim	Ragga Rim 2	Ragga Rim 2	Ragga Rim 2
36	TR808 Snr 5	Break Snare2	TR909 Snr 3	TR909 Snr 3
37	TR909 Clap 1	Group Clap	Group Clap	Group Clap
38	TR808 Snr 8	Flange Snr	TR909 Snr 5	TR909 Snr 5
39	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom
40	TR808 CHH 2	TR909 CHH 2	TR909 CHH 1	TR909 CHH 1
41	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom
42	TR808 PHH 1	TR909 PHH 2	TR909 PHH 1	TR909 PHH 1
43	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom
44	TR808 OHH 1	TR909 OHH 3	TR909 OHH 2	TR909 OHH 2
45	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom
46	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom
47	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom
C3	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash
48	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom
49	TR909 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride
50	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash
51	TR909CrshRvs	TR909CrshRvs	TR909CrshRvs	TR909CrshRvs
52	CR78 Tamb	CR78 Tamb	CR78 Tamb	CR78 Tamb
53	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi
54	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR808Cowbell
55	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi
56	TR626 Shaker	TR626 Shaker	TR626 Shaker	TR626 Shaker
57	JungleKick 2	TR909 Kick9	TR909 Kick9	TR909 Dst BD
58	SH32 Kick	Plastic BD 2	Plastic BD 2	Plastic BD 2
C4	TR808 RimLng	TR909 Rim	TR909 Rim	TR909 Rim
60	TR909 Snr 3	TR909 Snr 7	TR909 Snr 7	TR909 Snr 7
61	TR909 SnClip1	TR909 SnClip2	TR909 SnClip2	TR909 SnClip2
62	TR808 Snr 5	TR909 Snr 6	TR909 Snr 6	TR909 Snr 6
63	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom
64	TR808 CHH 3	TR909 CHH 1	TR909 CHH 2	TR909 CHH 2
65	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom
66	TR808 CHH 3	TR909 PHH 1	TR909 PHH 2	TR909 PHH 2
67	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom
68	TR808 OHH 1	TR909 OHH 2	TR909 OHH 3	TR909 OHH 3
69	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom
70	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom
71	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom
C5	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash
72	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom	TR808 Tom
73	TR707 Ride	TR707 Ride	TR707 Ride	TR707 Ride
74	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash
75	TR909CrshRvs	TR909CrshRvs	TR909CrshRvs	TR909CrshRvs
76	CR78 Beat	CR78 Beat	CR78 Beat	CR78 Beat
77	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi
78	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR808Cowbell
79	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi
80	TechnoShaker	CR78 Tamb	TechnoShaker	CR78 Tamb
81	TR909 Kick5	TR909 Kick5	TR909 Kick5	TR909 Kick5
82	TR909 Kick4	TR909 Dst BD	TR909 Dst BD	TR909 Kick4
C6	TR707 Rim	TR707 Rim	TR707 Rim	TR707 Rim
84	Break Snare2	FlangeSnrRvs	TR909 Snr 4	FlangeSnrRvs
85	TR909 SnClip1	TR909 SnClip1	TR909 SnClip1	TR909 SnClip1
86	Flange Snr	BreakSnr2Rvs	Flange Snr	Flange Snr
87	Beam HiQ	Beam HiQ	Beam HiQ	Beam HiQ
88	TR909 CHH 2	TR909 CHH 2	TR909 CHH 2	TR909 CHH 2
89	MG Blip	MG Blip	MG Blip	MG Blip
90	TR909 PHH 2	TR909 PHH 2	TR909 PHH 2	TR909 PHH 2
91	MG Zap 7	MG Zap 7	MG Zap 7	MG Zap 7
92	TR909 OHH 2	TR909 OHH 2	TR909 OHH 2	TR909 OHH 2
93	MG Zap 12	MG Zap 12	MG Zap 12	MG Zap 12
94	P-Zing	P-Zing	P-Zing	P-Zing
C7	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash
96	CR78 Beat	CR78 Beat	CR78 Beat	CR78 Beat
97	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1
98	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash
99	Group Clap	MgWhiteNz	Group Clap	Group Clap
100	TR808 Rim	TR808 Rim	TR808 Rim	TR808 Rim
101	TR909 SnClip2	TR909 SnClip2	TR909 SnClip2	TR909 SnClip2
102	MG Zap 6	MG Zap 6	MG Zap 6	MG Zap 6
103	TR909 Clap 1	TR909 Clap 1	TR909 Clap 1	TR909 Clap 1
104	TR808 RimLng	TR808 RimLng	TR808 RimLng	TR808 RimLng
105	TR909 Clap 1	MgWhiteNz	TR909 Clap 1	TR909 Clap 1
106	TR808 RimLng	TR808 RimLng	TR808 RimLng	TR808 RimLng
107	TR909 Clap 1	MMGPinkNz	TR909 Clap 1	TR909 Clap 1
C8	TR909 Clap 1	MMGPinkNz	TR909 Clap 1	TR909 Clap 1
108	TR909 Clap 1	MMGPinkNz	TR909 Clap 1	TR909 Clap 1



r1U et r2U sont des Kits rythmiques utilisateur qui peuvent être remplacés. Si vous remplacez ces Kits rythmiques, cela modifie le son des Performances dans lesquelles ils sont utilisés.

Vous pouvez effectuer une initialisation sur les réglages d'usine (p. 94) pour restaurer les sons programmés en usine.

Liste des Performances

N°	Nom de la Performance	Style d'arpège	Style rythmique	Forme d'accord
1-1	Power Beat	11.a	52.r	
1-2	Techno Beat 1	11.a	11.r	
1-3	HipHop Beat 1	26.a	62.r	11.c
1-4	HipHop Beat 2	85.a	73.r	
1-5	Pop Beat 1	16.a	47.r	
1-6	Dist Sync			
1-7	LoFi Stack 1			
1-8	Noise FX 1			
2-1	LFO Pad			
2-2	Pop Beat 2	11.a	42.r	
2-3	Asian Beat	24.a	41.r	15.c
2-4	Bell ARP 1	51.a		
2-5	LoFi Stack 2			
2-6	Techno Beat 2	41.a	43.r	58.c
2-7	Noise Beat 1	11.a		
2-8	Noise Beat 2	11.a	71.r	
3-1	Clavi Beat 1	62.a	72.r	
3-2	Noise Beat 3			
3-3	LFO Low Beat	11.a	13.r	
3-4	Saw Beat			
3-5	Analog Gamelan			
3-6	Techno Beat 3	55.a	42.r	16.c
3-7	Stack Pad 1			
3-8	Stack Pad ARP	26.a		
4-1	Stack Pad Beat	26.a	44.r	
4-2	Stack Lead			
4-3	BPM Pad			
4-4	Techno Beat 4	11.a	18.r	77.c
4-5	Noise Beat 4	11.a	16.r	
4-6	Pulsing Pad 1			
4-7	Noise Beat 5	85.a	13.r	
4-8	KalimbaGliss			65.c

N°	Nom de la Performance	Style d'arpège	Style rythmique	Forme d'accord
5-1	Sync Beat	85.a	31.r	
5-2	Noise Beat 6	11.a		
5-3	Organ Beat	11.a	87.r	45.c
5-4	Stack Pad 2			
5-5	Sweep FX			
5-6	Dance Beat 1	86.a	14.r	11.c
5-7	Pop Beat 3	85.a	31.r	
5-8	Noise Beat 6	26.a		
6-1	Noise Beat 7	85.a	13.r	
6-2	Noise Beat 8	26.a	76.r	
6-3	Sweep Pad 1			
6-4	Bell ARP 2	83.a		
6-5	LoFi Stack 3			
6-6	Pop Beat 4	16.a	47.r	
6-7	Clavi Beat 2	65.a	31.r	55.c
6-8	Stack Pad 3			
7-1	Bell ARP 3	47.a	18.r	
7-2	Pulsing Pad 2			
7-3	Noise Beat 9	85.a	55.r	
7-4	Dance Beat 2	24.a	53.r	37.c
7-5	Bellpad			
7-6	Dance Beat 3	11.a	31.r	11.c
7-7	LoFi Stack 4			
7-8	Bell Stack			
8-1	Sometimes	85.a	42.r	
8-2	Dance Beat 4	16.a	47.r	
8-3	Poly Brass			
8-4	Dist ARP	48.a	13.r	
8-5	Sweep Beat			
8-6	Broken!	11.a	28.r	
8-7	Sweep Pad 2			
8-8	INIT Performance			

NOTE

Lorsque vous remplacez le contenu des Styles d'arpèges (ou Styles rythmiques), des Formes d'accords et des Kits rythmiques utilisateur, cela modifie également les sons des Performances dans lesquelles ils sont utilisés.

Vous pouvez effectuer une initialisation sur les réglages d'usine (p. 94) pour restaurer les sons programmés en usine.

Liste des Styles d'arpèges

* Toutes les données sont telles que programmées en usine. Pour plus d'instructions sur la procédure d'initialisation sur les réglages d'usine, reportez-vous à la p. 94.

* La colonne "Patch/Performance utilisant ce Style d'arpège" dresse uniquement la liste des Style d'arpèges lorsque l'Arpégiateur est activé au moment où vous chargez le Patch ou la Performance. Lorsque vous remplacez le contenu d'un Style d'arpège, cela modifie le son des Patches ou Performances dans lesquels il est utilisé.

N°	Nombre de notes	Nombre de grilles	Patch/Performance utilisant ce Style d'arpège
11.a	5	G.08	1-1, 1-2, 2-2, 2-7, 2-8, 3-3, 4-4, 4-5, 5-2, 5-3, 7-6, 8-6
12.a	2	G.16	C34
13.a	4	G.08	C14
14.a	4	G.32	
15.a	4	G.04	D23
16.a	9	G.16	D63, 1-5, 6-6, 8-2
17.a	3	G.08	
18.a	6	G.32	
21.a	5	G.23	D22
22.a	3	G.32	
23.a	3	G.04	
24.a	4	G.06	2-3, 7-4
25.a	9	G.16	
26.a	6	G.32	1-3, 3-8, 4-1, 5-8, 6-2
27.a	5	G.16	
28.a	5	G.16	
31.a	7	G.24	
32.a	6	G.32	D53
33.a	7	G.32	
34.a	3	G.06	
35.a	8	G.16	
36.a	5	G.16	
37.a	9	G.16	
38.a	12	G.32	
41.a	8	G.16	2-6
42.a	6	G.16	
43.a	6	G.16	
44.a	5	G.16	
45.a	7	G.16	
46.a	7	G.16	
47.a	2	G.02	7-1
48.a	3	G.03	8-4
51.a	4	G.04	2-4
52.a	3	G.06	
53.a	5	G.08	
54.a	4	G.08	
55.a	4	G.08	3-6
56.a	4	G.08	
57.a	4	G.08	
58.a	4	G.08	
61.a	4	G.08	
62.a	4	G.08	3-1
63.a	4	G.16	
64.a	4	G.08	
65.a	4	G.08	6-7
66.a	4	G.16	
67.a	4	G.08	
68.a	4	G.08	
71.a	4	G.16	
72.a	4	G.16	
73.a	4	G.16	
74.a	4	G.08	
75.a	4	G.08	
76.a	4	G.16	
77.a	4	G.08	
78.a	4	G.08	
81.a	4	G.08	
82.a	6	G.32	
83.a	3	G.08	6-4
84.a	4	G.16	
85.a	1	G.16	1-4, 4-7, 5-1, 5-7, 6-1, 7-3, 8-1
86.a	3	G.04	5-6
87.a	7	G.08	C24
88.a	10	G.32	D52

Liste des Styles rythmiques

* Toutes les données sont telles que programmées en usine. Pour plus d'informations sur la procédure d'initialisation sur les réglages d'usine, reportez-vous à la p. 94.

* La colonne "Performance utilisant ce Style rythmique" dresse uniquement la liste des Style rythmiques lorsque l'Arpégiateur est activé au moment où vous chargez la Performance. Lorsque vous remplacez le contenu d'un Style rythmique, cela modifie le son des Performances dans lesquelles il est utilisé.

N°	Nom du Style rythmique	Nombre de grilles	Performance utilisant ce Style rythmique
11.r	BASIC (HOUSE/TECHNO 1)	32	1-2
12.r	BASIC (HOUSE/TECHNO 2)	16	
13.r	BASIC (HOUSE/TECHNO 3)	32	3-3, 4-7, 6-1, 8-4
14.r	BASIC (HIPHOP/R&B 1)	32	5-6
15.r	BASIC (HIPHOP/R&B 2)	32	
16.r	BASIC (REGGAE 1)	32	4-5
17.r	BASIC (REGGAE 2)	32	
18.r	BASIC (POP)	32	4-4, 7-1
21.r	BASIC (ROCK 1)	32	
22.r	BASIC (ROCK 2)	32	
23.r	BASIC (ROCK 3)	32	
24.r	BASIC (ROCK 4)	32	
25.r	BASIC (ROCK 5)	32	
26.r	BASIC (ROCK 6)	32	
27.r	BASIC (ROCK 7)	32	
28.r	BASIC (ROCK 8)	32	8-6
31.r	TECHNO/HOUSE 1	32	5-1, 5-7, 6-7, 7-6
32.r	TECHNO/HOUSE 2	32	
33.r	TECHNO/HOUSE 3	32	
34.r	TECHNO/HOUSE 4	32	
35.r	TECHNO/HOUSE 5	32	
36.r	TECHNO/HOUSE 6	32	
37.r	TECHNO/HOUSE 7	32	
38.r	TECHNO/HOUSE 8	32	
41.r	TECHNO/HOUSE 9	32	2-3
42.r	TECHNO/HOUSE 10	32	2-2, 3-6, 8-1
43.r	TECHNO/HOUSE 11	32	2-6
44.r	TECHNO/HOUSE 12	32	4-1
45.r	TECHNO/HOUSE 13	32	
46.r	TECHNO/HOUSE 14	32	
47.r	TECHNO/HOUSE 15	32	1-5, 6-6, 8-2
48.r	TECHNO/HOUSE 16	32	

N°	Nom du Style rythmique	Nombre de grilles	Performance utilisant ce Style rythmique
51.r	TECHNO/HOUSE 17	32	
52.r	TECHNO/HOUSE 18	32	1-1
53.r	TECHNO/HOUSE 19	32	7-4
54.r	TECHNO/HOUSE 20	32	
55.r	TECHNO/HOUSE 21	32	7-3
56.r	TECHNO/HOUSE 22	32	
57.r	TECHNO/HOUSE 23	32	
58.r	TECHNO/HOUSE 24	32	
61.r	HIPHOP/R&B 1	32	
62.r	HIPHOP/R&B 2	32	1-3
63.r	HIPHOP/R&B 3	32	
64.r	HIPHOP/R&B 4	32	
65.r	HIPHOP/R&B 5	32	
66.r	HIPHOP/R&B 6	32	
67.r	HIPHOP/R&B 7	32	
68.r	HIPHOP/R&B 8	32	
71.r	HIPHOP/R&B 9	32	2-8
72.r	HIPHOP/R&B 10	32	3-1
73.r	HIPHOP/R&B 11	32	1-4
74.r	HIPHOP/R&B 12	32	
75.r	HIPHOP/R&B 13	32	
76.r	HIPHOP/R&B 14	32	6-2
77.r	HIPHOP/R&B 15	32	
78.r	HIPHOP/R&B 16	32	
81.r	DNB/2STEP 1	32	
82.r	DNB/2STEP 2	32	
83.r	DNB/2STEP 3	32	
84.r	DNB/2STEP 4	32	
85.r	DNB/2STEP 5	32	
86.r	DNB/2STEP 6	32	
87.r	DNB/2STEP 7	32	5-3
88.r	DNB/2STEP 8	32	

Liste des Formes d'accords

* Toutes les données sont telles que programmées en usine. Pour plus d'instructions sur la procédure d'initialisation sur les réglages d'usine, reportez-vous à la p. 94.

* La colonne "Patch/Performance utilisant cette Forme d'accord" dresse uniquement la liste des Formes d'accords lorsque la fonction de mémoire d'accords est activée au moment où vous chargez le Patch ou la Performance. Lorsque vous remplacez le contenu d'une Forme d'accord, cela modifie le son des Patches ou Performances dans lesquels elle est utilisée.

N°	Notes constitutives des Formes d'accords (lorsque vous appuyez sur le C4)	Patch/Performance utilisant cette Forme d'accord	Remarques
11.c	A2, A3, F4, A4, C5, E5	D63, 1-3, 5-6, 7-6	F Maj7
12.c	E2, E3, C4, E4, G4, B4	D23	C Maj7
13.c	G2, G3, Eb4, G4, Bb4, D5		Eb Maj7
14.c	D2, D3, Bb3, D4, F4, A4		Bb Maj7
15.c	C3, C4, F4, G4, C5, F5, G5, C6	2-3	C sus4
16.c	C2, C3, C4, C5, C6	3-6	C dans différentes octaves uniquement
17.c	C4, E4, G4, B4		C Maj7
18.c	C4, E4, G4, A4		C 6
21.c	C4, D4, G4		G sus4
22.c	C4, Eb4, G4		C min
23.c	C4, Eb4, G4, Bb4		C min7
24.c	C4, Eb4, G4, A4		C min6
25.c	C4, F4, G4		C sus4
26.c	C4, F4, G4, Bb4		C 7sus4
27.c	C4, G4, C5, E5, A5		C 6
28.c	C4, E4, B4, D5		C Maj9
31.c	C4, E4, A4, D5, G5		C 6 9
32.c	C4, G4, C5, Eb5, G5		C min
33.c	C4, G4, Bb4, Eb5, G5		C min7
34.c	C4, Eb4, Bb4, D5, G5		C min9
35.c	C4, Eb4, A4, D5, G5		C min6 9
36.c	C4, Gb4, Bb4, Eb5		C m7b5
37.c	C4, G4, Bb4, E5, G5	7-4	C 7
38.c	C4, E4, Bb4, D5, G5		C 9
41.c	C4, G4, C5, F5, G5		C sus4
42.c	C4, G4, Bb4, F5, G5		C 7sus4
43.c	C4, E4, G#4, C5		C Aug
44.c	C4, Gb4, C5, Eb5		C dim
45.c	C4, B4, E5, G5	5-3	C Maj7
46.c	C4, Bb4, Eb5, G5		C min7
47.c	C4, A4, Eb5, Gb5		C dim
48.c	C4, F4, G#4, C#5		C# Maj7
51.c	C4, Gb4, Bb4, Eb5		C m7b5
52.c	C4, F#4, A, Eb5		C dim
53.c	G3, C4, E4, B4		C Maj7
54.c	G3, C4, Eb4, Bb4		C min7
55.c	G3, C4, E4, Bb4	6-7	C 7
56.c	Gb3, C4, Eb4, Bb4		C m7b5
57.c	Gb3, C4, Eb4, A4		C dim
58.c	Eb3, G3, C4	2-6	C min
61.c	C4, F4, Bb4, Eb5		F 7sus4
62.c	C3, Bb3, E4, A4		A min b9
63.c	G3, B3, C4, E4		C Maj7
64.c	C4, E4, Gb4, B4		C Maj7 b5
65.c	C3, A3, Bb3, C4, D4, F4	4-8	Bb Maj9
66.c	G2, D3, A3, Bb3, F4, C5		G min9 11
67.c	F#2, C#3, G#3, A#3, F4, C5		F# Maj9#11
68.c	Bb2, C4, E4, G4		C 7
71.c	Ab1, Ab2, Ab3, Eb4, Gb4		Ab 7
72.c	G#2, G#3, C#4, F4		C# Maj
73.c	B2, F#3, A#3, D#4,		B Maj7
74.c	A2, A3, C4, E4		A min
75.c	F2, F3, C4, G4		C sus4
76.c	A2, A3, D4, G4		D sus4
77.c	A2, A3, E4, G4	4-4	A 7
78.c	G1, G4, A4, B4, D5	D22	G add9
81.c	B4, D5, E5, G5, A5, B5, D6, E6		G 6 9
82.c	A5, C6, D6, E6, A6		A min11
83.c	A3, D4, E4, D5, E5		A sus4
84.c	A4, C5, D5, E5, G5, A5		A min7 11
85.c	E5, G5, A5, B5, C6, D6		A min9 11
86.c	G#3, B3, C#4, E4, G#4, B4		C# min7
87.c	E3, A3, B3, C4, D4, E4		A min9 11
88.c	G3, C4, D4, Eb4, F4		C min9 11

Liste des paramètres

Paramètres des Patches

Paramètre	Valeurs	
Patch Commun/Contrôle (p. 59, p. 61)	Niveau	0-127
	Panoramique	L64-63R
	Détection analogique	0-127
	Commutation mode Solo	SOLO, POLY
	Commutation mode Unison	OFF, ON
	Commutation du Portamento	OFF, LEGATO ONLY, FULLTIME
	Temps de Portamento	0-127
	Type de Portamento	RATE, TIME
	Commutation du légato	OFF, ON, trG (Retrigger)
	Commutation des oscillateurs	OSC1, OSC2, DUAL
	Balance OSC1:2	-63 (OSC2)- +63 (OSC1)
	Mode OSC 1x2	MIX, RING, SYNC
	Temps d'attaque de l'enveloppe de hauteur	0-127
	Temps de déclin de l'enveloppe de hauteur	0-127
OSC 1&2 (p. 52)	OSC1	
	Forme d'onde	SAW, SQR, PLS, PWM, TRI, SPECT, NOISE
	Variation onde Saw	1-12
	Variation onde Square	1-10
	Variation onde Pulse	1-9
	Variation onde Triangle	1-5
	Variation onde Spectrum	1-20
	Variation onde Noise	1-10
	Profondeur PWM	0-127
	Sub-oscillateur	OFF, -OCT, SUBSONIC
	Transposition (octave)	-1- +1
	Accord grossier	-24- +24
	Accord fin	-50- +50
	Profondeur de l'enveloppe de hauteur	-63- +63
	OSC2	
	* Identique à l'OSC1	
	Filtre (p. 56)	Type de filtre
Pente		-12, -24 [dB]
Fréquence de coupure		0-127
Résonance		0-127
Fréq. de coupure Key Follow		-200- +200
Profondeur d'enveloppe		1-127
Temps d'attaque de l'env.		0-127
Temps de déclin de l'env.		0-127
Niveau de sustain de l'env.		0-127
Temps de rétablissement de l'enveloppe		0-127
Ampli (p. 58)		Temps d'attaque de l'env.
	Temps de déclin de l'env.	0-127
	Niveau de Sustain de l'env.	0-127
	Temps de rétablissement de l'enveloppe	0-127
	Env. Time Key Follow	-100- +100
LFO 1&2 (p. 59)	LFO1	
	Commutation	OFF, ON
	Forme d'onde	TRI, SIN, SAW-UP, SQR, TRP, S&H, RND
	Fréquence	0-127
	Synchronisation du tempo	OFF, ON
	Synchronisation Beat/Cycle	8, 4, 2, 1, 1/2, 1/3, 1/4
	Temps de Fade	0-127
	Key Sync	OFF, ON
	Profondeur Oscillator1	-63- +63
	Profondeur Oscillator2	-63- +63
	Profondeur de filtre	-63- +63
	Profondeur de l'ampli	-63- +63
	Profondeur de panoramique	-63- +63
	LFO2	
	* Identique au LFO1	

Paramètre	Valeurs		
Effets des Patches (p. 64)	INS > REV Series	SER (Série), PAR (Parallèle)	
	INS-FX		
	Commutation INS-FX	OFF, ON	
	Type	* Voir "Paramètres des effets d'insertion" (p. 107).	
	Niveau de départ		
	Intensité		
	Couleur		
	Fréquence (Profondeur)		
	Niveau		
	REV/DELAY		
	Commutation REV/DELAY	OFF, ON	
	Type	* Voir "Paramètres de Réverb/Délai" (p. 113).	
	E.Level		
	Temps		
	FBK (Réinjection)		
	Décalage G-D/Profondeur de modulation		
	Atténuation des aigus/Vitesse de modulation		
Niveau de départ REV/DELAY	0-127		
MIDI (p. 85)	Pitch Bend		
	Plage	0-24	
	Modulation/CC 1		
	LFO1 > Pitch Sens	-63- +63	
	LFO1 > Sensibilité fréq. de coupure du filtre	-63- +63	
	LFO1 > Sensibilité niveau d'ampli	-63- +63	
	Sensibilité fréquence de coupure	-63- +63	
	Aftertouch par canal		
	Sensibilité niveau d'ampli	-63- +63	
	Sensibilité fréquence de coupure	-63- +63	
	Vélocité		
	Sensibilité niveau d'ampli	-63- +63	
	Sensibilité temps d'attaque de l'ampli	-63- +63	
	Sensibilité fréq. de coupure du filtre	-63- +63	
	Sensibilité temps d'attaque du filtre	-63- +63	
	Arpeggiateur (p. 74) * ModePatch uniquement	Commutation	OFF, ON
		Style	11.a-88.a
Type de grille		04_ 08_ 08L, 08H, 08t, 16_ 16L, 16H, 16t	
Motif		UP.L, UP.H, UP._, dn.L, dn.H, dn._, rn.L	
Durée		30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120 (%), FUL, Ft1, Ft2	
Transposition		-3- +3 (octave)	
Tempo		20.0-250.0 (BPM)	
Mémoire d'accords (p. 81) * ModePatch uniquement	Commutation	OFF, ON	
	Sélection des Formes d'accords	11.c-88.c	

Liste des paramètres

Paramètres des Kits rythmiques

Paramètre	Valeurs	
Kit rythmique Commun/Contrôle (p. 59)	Niveau du Kit rythmique	0-127
Effets des Kits rythmiques (p. 64)	INS > REV Series	SÉR (Série), PAR (Parallèle)
	INS-FX	
	Commutation INS-FX	OFF, ON
	Type	* Voir "Paramètres des effets d'insertion" (p. 107).
	Niveau de départ	
	Intensité	
	Couleur	
	Fréquence (Profondeur)	
	Niveau	
	REV/DELAY	
	Commutation REV/DELAY	OFF, ON
	Type	* Voir "Paramètres de Réverb/Délai" (p. 113).
	E.Level	
	Temps	
	FBK (Réinjection)	
	Décalage G-D/Prof. mod.	
Att.aigus/Vitesse de mod.		
Niveau de départ REV/DELAY	0-127	
Arpégiateurs des Kits rythmiques (p. 74) * Mode Patch uniquement	Commutation	OFF, ON
	Style rythmique	11.r-88.r
	Type de grille	04_, 08_, 08L, 08H, 08t, 16_, 16L, 16H, 16t
	Tempo	20.0-250.0 (BPM)
Paramètres des Tones rythmiques	Rhythm Tone Common	
	Niveau	0-127
	Type d'affectation	MULTI, SINGLE
	Groupe de Mute	OFF, 1-31
	Panoramique	L64-63R
	OSC	
	Accord grossier	-24- +24
	Accord fin	-50- +50
	Onde	OFF, 1-63
	Temps d'attaque de l'enveloppe de hauteur	0-127
	Temps de déclin de l'enveloppe de hauteur	0-127
	Profondeur de l'enveloppe de hauteur	-63- +63
	Filter	
	Type de filtre	LPF, BPF, HPF, PKG, OFF
	Fréquence de coupure	0-127
	Résonance	0-127
	Profondeur d'enveloppe	-63- +63
	Temps d'attaque de l'env.	0-127
	Temps de déclin de l'env.	0-127
	Niveau de sustain de l'env.	0-127
	Rétablissement de l'env.	0-127
	Amp	
	Temps d'attaque de l'env.	0-127
	Temps de déclin de l'env.	0-127
	Niveau de sustain de l'env.	0-127
	Rétablissement de l'env.	0-127
	MIDI	
	Plage de Pitch Bend	0-24
	Sens. à la vitesse du niveau d'ampli	-63- +63
	Sens. à la vitesse du temps d'attaque de l'ampli	-63- +63
	Sens. à la vitesse de la fréq. de coupure du filtre	-63- +63
	Temps d'attaque de la sensibilité à la vitesse	-63- +63
Effets		
Commutation INS-FX	OFF, ON	
Commutation REV/DELAY	OFF, ON	
Niveau de départ REV/DELAY	0-127	

Paramètres des Performances

Paramètre	Valeurs	
Performance Commun/Contrôle (p. 59, p. 73)	Niveau de la Performance	0-127
	Réserv. OSC Partie 1	0-32
	Réserv. OSC Partie 2	0-32
	Réserv. OSC Partie 3	0-32
	Réserv. OSC Partie 4	0-32
Effets des Performances (p. 64, p. 66) * Mode Performance uniquement	INS > REV Series	SÉR (Série), PAR (Parallèle)
	INS-FX	
	Commutation INS-FX	OFF, ON
	Partie source des paramètres	1-4
	REV/DELAY	
Commutation REV/DELAY	OFF, ON	
Partie source des paramètres	1-4	
Arpégiateur (p. 80) * Mode Performance uniquement	Commutation de l'Arpégiateur	OFF, ON
	Partie d'Arpégiateur	1-4
	Commut. Partie d'Arpégiateur	OFF, ON
	Commut. Partie rythmique	OFF, ON
	Style d'arpège	11.a-88.a
	Style rythmique	11.r-88.r
	Type de grille	04_, 08_, 08L, 08H, 08t, 16_, 16L, 16H, 16t
	Motif	UP.L, UP.H, UP._, dn.L, dn.H, dn._, m.L
	Durée	30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120 (%), FUL, Ft1, Ft2
	Plage	-3- +3 (octave)
	Tempo	20.0-250.0 (BPM)
Mémoire d'accords (p. 82) * Mode Performance uniquement	Commutation	OFF, ON
	Sélection des Formes d'accords	11.c-88.c
	Partie	1-4
Partie de la Performance	Canal de réception	1-16
	Commutation de la réception	OFF, ON
	Niveau de Partie	0-127
	Panoramique de Partie	L64-63R
	Sélection des Patches	A11-d88, r1.U, r2.U, r3.P, r4.P
	Accord grossier de la Partie	-24- +24
	Accord fin de la Partie	-50- +50
	Commutation du Mute	OFF, MUTE
	Canal de couche (Layer)	1-16
	Layer On/Off	OFF, ON
	Effets	
	Commutation INS-FX	OFF, ON
	Commutation REV/DELAY	OFF, ON
	Niveau départ REV/DELAY	0-127

Paramètres système

Paramètre	Valeurs	
Système Commun (p. 90)	Accord général	426.0-454.0 Hz
	Commuteur au pied	P.UP, c.UP, a.UP, r.UP, t.AP, in.F, r.E.d, crd, ArP, Por, SoL
	Amplification des graves	OFF, ON
	Mode de mise sous tension	dEF (Défaut), LSt (Dernier)
	Réglages de transmission/réception	OFF, Mode 1, Mode 2
MIDI (p. 90)	Local Off	OFF, ON
	Remote	OFF, ON
	Horloge	Internal, MIDI
	MIDI Thru	OFF, ON
	Identifiant de l'appareil	17-32

Liste des effets

Paramètres des effets d'insertion

E9 ÉGALISEUR STÉRÉO

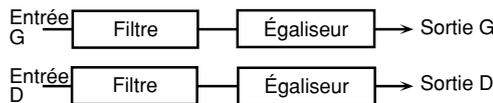
Égaliseur stéréo en cloche deux bandes (une bande réglable + une bande fixe : 700 Hz).



Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Gain)	-15- +15 dB	Niveau d'atténuation/accrémentation de l'égaliseur
COLOR (Fréquence)	200 Hz-8 kHz	Fréquence de l'égaliseur
RATE (DEPTH) (Largeur de bande)	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande. Plus la valeur est élevée, plus la bande est étroite.
LEVEL (Gain 700 Hz)	-15- +15 dB	Niveau d'atténuation/amplification de la bande fixe (700-Hz) (Q = 1.0)

FLL EZ FILTER

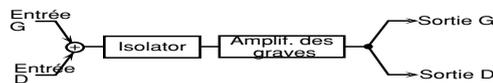
Filtre stéréo simple. Vous pouvez l'utiliser pour régler le son global, ou à la place du filtre du générateur de sons (ce dernier ne peut être utilisé lorsque la fonction de synchronisation des oscillateurs est active).



Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Fréq. de coupure)	0-127	Fréquence de coupure du filtre
COLOR (Type de filtre)	[LPF], [bPF], [HPF]	Type de filtre [LPF] : Filtre passe-bas [bPF] : Filtre passe-bande [HPF] : Filtre passe-haut
RATE (DEPTH) (Largeur de bande)	0.5, 1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0	Largeur de la bande sélectionnée. Plus la valeur est élevée, plus la bande est étroite.
LEVEL (Gain EQ)	-15- +15	+ : Amplification des aigus - : Amplification des graves

150 ISOLATOR

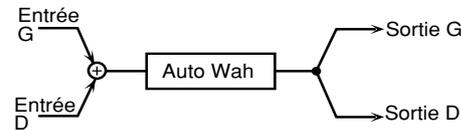
Égaliseur qui permet d'atténuer fortement certaines bandes de fréquences, afin d'y appliquer des effets spéciaux.



Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Gain)	-60- +4 dB	Permet d'amplifier ou d'atténuer les bandes de fréquences sélectionnées. À -60 dB, le son est inaudible. Avec la valeur 0 dB, le niveau du son en sortie est équivalent à celui du son en entrée.
COLOR (Bande(s) de fréquences)	L, M, H, L-M, L-H, M-H	Permet de sélectionner une ou deux bandes de fréquences à amplifier/atténuer : bande grave (L), bande médium (M) et bande aiguë (H).
RATE (DEPTH) (Amplification des graves)	OFF, ON	Active (On) ou désactive (Off) la fonction d'amplification des graves. Permet d'amplifier les fréquences graves afin de créer un registre grave puissant.
LEVEL	---	(non disponible)

Wah AUTO WAH

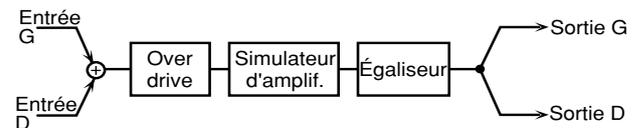
L'Auto Wah peut faire varier un filtre de manière cyclique, ce qui provoque une variation cyclique du timbre.



Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Vitesse)	0.05-10.00 Hz	Fréquence de modulation
COLOR (Type de filtre)	[LPF], [bPF]	Type de filtre [LPF] : L'effet de Wah est appliqué sur une large bande de fréquences. [bPF] : L'effet de Wah est appliqué sur une bande de fréquences étroite.
RATE (DEPTH) (Profondeur)	0-127	Profondeur de modulation
LEVEL (Manuel)	0-127	Définit la fréquence centrale de la bande sur laquelle est appliqué l'effet.

od OVERDRIVE

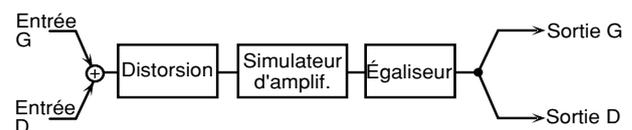
Permet de créer une distorsion douce similaire à celle produite par les amplificateurs à lampes.



Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Saturation)	0-127	Degré de distorsion Le volume varie selon ce paramètre.
COLOR (Type d'amplificateur)	[SML], [bLt], [2St], [3St]	Type d'amplificateur guitare [SML] : petit amplificateur [bLt] : amplificateur de type Combo [2St] : grand amplif. double corps [3St] : grand amplif. triple corps
RATE (DEPTH) (Gain EQ)	-15- +15	+ : Amplification des aigus - : Amplification des graves
LEVEL (Niveau)	0-127	Niveau de sortie

dt 1 DISTORSION 1

Produit une distorsion plus forte que l'effet Overdrive.

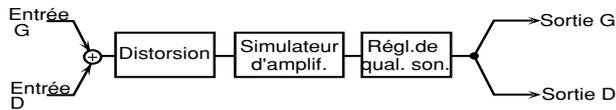


Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Saturation)	0-127	Degré de distorsion Le volume varie selon ce paramètre.
COLOR (Type d'amplificateur)	[SML], [bLt], [2St], [3St]	Type d'amplificateur guitare [SML] : petit amplificateur [bLt] : amplificateur de type Combo [2St] : grand amplif. double corps [3St] : grand amplif. triple corps
RATE (DEPTH) (Gain EQ)	-15- +15	+ : Amplification des aigus - : Amplification des graves
LEVEL (Niveau)	0-127	Niveau de sortie

Liste des effets

dt2 DISTORSION 2

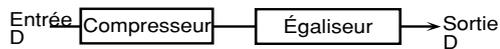
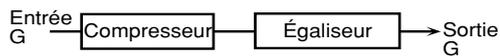
Effet de distorsion produisant une forte distorsion.



Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Saturation)	0-127	Degré de distorsion Le volume varie selon ce paramètre.
COLOR (Type d'amplificateur)	[SML], [bLt], [2St], [3St]	Type d'amplificateur guitare [SML] : petit amplificateur [bLt] : amplificateur de type Combo [2St] : grand amplif. double corps [3St] : grand amplif. triple corps
RATE (DEPTH) (Qualité sonore)	0-127	Qualité sonore de l'effet de distorsion.
LEVEL (Niveau)	0-127	Niveau de sortie

CNP COMPRESSEUR STÉRÉO

Atténue les niveaux élevés et amplifie les niveaux faibles afin de réduire les variations de volume.



Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Sustain)	0-127	Règle la durée de l'effet de compression.
COLOR (Attaque)	0-127	Règle le temps d'attaque.
RATE (DEPTH) (Gain EQ)	-15- +15	+ : Amplification des aigus - : Amplification des graves
LEVEL (Gain de sortie)	0, +6, +12, +18 dB	Réglage du gain de sortie.

LNL LIMITEUR STÉRÉO

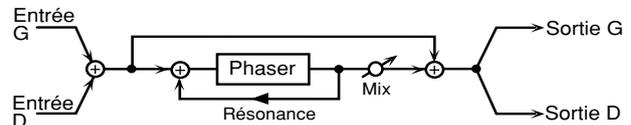
Comprime les signaux dont le niveau dépasse un seuil défini afin d'empêcher la production de distorsion.



Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Seuil)	0-127	Niveau de seuil à partir duquel la compression se déclenche.
COLOR (Rétablissement)	0-127	Définit la durée que met la compression à disparaître une fois que le signal est repassé sous le niveau de seuil.
RATE (DEPTH) (Taux)	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Taux de compression.
LEVEL (Gain de sortie)	0, +6, +12, +18 dB	Réglage du gain de sortie.

PHr PHASER

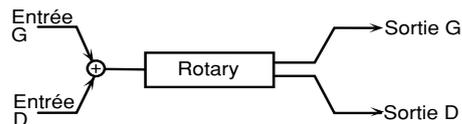
Un Phaser copie le son d'origine, fait varier la phase de cette copie, puis la réintègre à l'original. L'effet de vague produit confère ampleur et profondeur au son.



Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Vitesse)	0.05-10.0 Hz	Fréquence de modulation
COLOR (Résonance)	0-110	Niveau de réinjection
RATE (DEPTH) (Profondeur)	0-65	Profondeur de modulation
LEVEL (Mix)	0-100	Niveau du signal traité par le Phaser

rot ROTARY

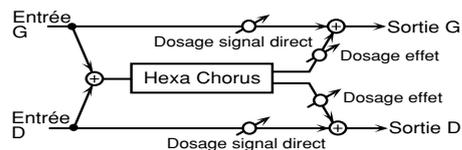
Cet effet émule le son des célèbres haut-parleurs rotatifs et peut être réglé à l'aide d'un potentiomètre.



Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Vitesse)	0-127	Vitesse de rotation des rotors.
COLOR (Type)	[nor], [rEV]	[nor] : Lorsque vous tournez le potentiomètre INTENSITY vers la droite, la rotation des rotors aigu et grave s'accélère. [rEV] : Lorsque vous tournez le potentiomètre INTENSITY vers la droite, la rotation du rotor aigu s'accélère, tandis que celle du rotor grave ralentit.
RATE (DEPTH) (Dispersion)	0-127	Dispersion spatiale du son.
LEVEL (Gain faible)	0-100 %	Niveau relatif des rotors grave et aigu.

Hch HEXA-CHORUS

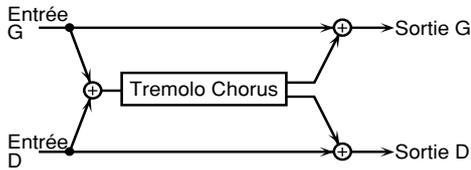
Cet effet fait appel à un Chorus à six phases (six couches de Chorus) qui confère richesse et ampleur au son.



Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Dosage)	0-100 %	Dosage du niveau relatif du Chorus par rapport au signal direct
COLOR (Différence de modulation)	-20- +20	Règle la différence de modulation entre chacune des six phases du Chorus.
RATE (DEPTH) (Vitesse)	0.05-10.0 Hz	Fréquence de modulation
LEVEL (Profondeur)	0-127	Profondeur de modulation

ECH CHORUS AVEC TRÉMOLO

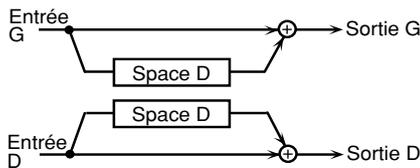
Effet de Chorus auquel a été ajouté l'effet Trémolo (variation cyclique du volume).



Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Vitesse trémolo)	0.05–10.0 Hz	Fréquence de modulation du trémolo
COLOR (Phase)	0–180 deg	Dispersion du trémolo
RATE (DEPTH) (Vitesse Chorus)	0.05–10.0 Hz	Fréquence de modulation du Chorus
LEVEL (Prof. Chorus)	0–127	Profondeur de modulation du Chorus

SPD SPACE-D

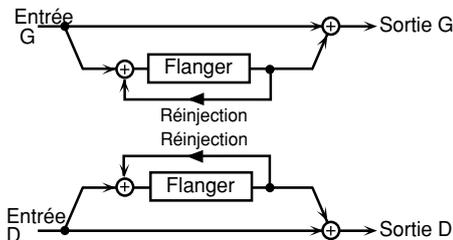
L'effet Space-D est un Chorus multiple qui applique une modulation à deux phases en stéréo. Il ne confère pas une impression de modulation mais plutôt un effet de Chorus transparent.



Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Vitesse Chorus)	0.05–10.0 Hz	Fréquence de modulation
COLOR (Phase Chorus)	0–180 deg	Diffusion spatiale du son
RATE (DEPTH) (Prof. Chorus)	0–127	Profondeur de modulation
LEVEL (Dosage)	0–100	Dosage du niveau relatif du Chorus par rapport au signal direct

FLG FLANGER STÉRÉO

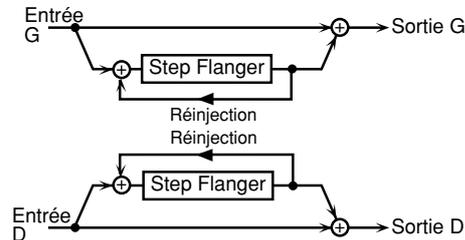
Flanger stéréo (le LFO a la même phase pour la droite et la gauche). Cet effet confère au son une résonance métallique qui monte et descend (comme le son d'un avion au décollage ou à l'atterrissage).



Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Vitesse)	0.05–10.0 Hz	Fréquence de modulation
COLOR (Phase)	0–180 deg	Dispersion spatiale du son
RATE (DEPTH) (Profondeur)	0–127	Profondeur de modulation
LEVEL (Réinjection)	-98– +98 %	Détermine la proportion de signal du Flanger à réinjecter en entrée de l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.

SFL STEP FLANGER

La hauteur de ce Flanger varie par pas.



Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Fréquence)	0.05–10.0 Hz	Fréquence (période) des variations de hauteur
COLOR (Profondeur)	0–127	Profondeur de modulation
RATE (DEPTH) (Vitesse)	0.05–10.0 Hz	Fréquence de modulation
LEVEL (Réinjection)	-98– +98 %	Détermine la proportion de signal du Flanger à réinjecter en entrée de l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.

SF.S STEP FLANGER synchronisé

Effet Step Flanger synchronisé sur le tempo. La fréquence des variations de hauteur, définie par le potentiomètre INTENSITY, varie en fonction de la durée de la note correspondant au réglage du tempo (BPM).

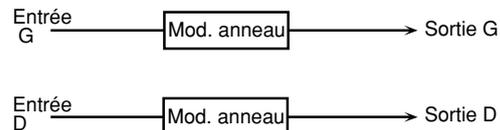
Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Fréquence)	note *1 (p. 112)	Fréq. (période) des variations de hauteur
COLOR (Profondeur)	* Paramètres identiques à ceux de l'effet "STEP FLANGER"	
RATE (DEPTH) (Vitesse)		
LEVEL (Réinjection)		



Comment spécifier le point de départ de la synchronisation sur le tempo (p. 112)

rnG MODULATEUR EN ANNEAU

Le modulateur en anneau est un effet qui permet de créer des sonorités de type cloche par modulation de l'amplitude du signal d'entrée.

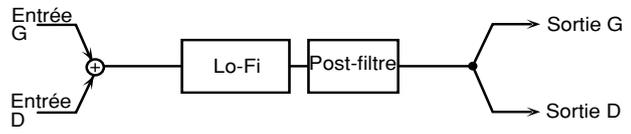


Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Fréquence)	0–127	Fréquence de modulation de l'effet.
COLOR (Polarité)	[UP], [dWn]	Définit si la modulation de fréquence doit s'orienter vers les fréquences aiguës ([UP]) ou vers les fréquences graves ([dWn]).
RATE (DEPTH) (Profondeur)	0–127	Profondeur de modulation appliquée.
LEVEL (Dosage)	0–100	Dosage du niveau relatif du son de l'effet par rapport au signal direct

Liste des effets

LoFi LOFI

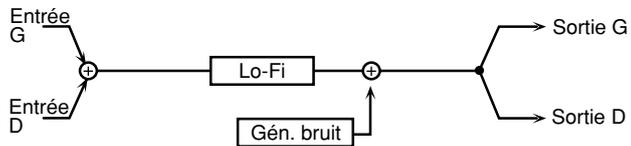
Effet qui permet de dégrader intentionnellement la qualité sonore à des fins créatives.



Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Fréq. coupure)	200–8000 Hz	Fréquence de coupure du filtre
COLOR (Type LoFi)	1–9	Dégradation de la qualité sonore. Plus la valeur est élevée, plus la qualité sonore se dégrade.
RATE (DEPTH) (Post-filtre)	[OFF], [LPF], [HPF]	Permet de choisir le filtre à appliquer au son après traitement par l'effet Lo-Fi [OFF] : aucun post-filtre utilisé [LPF] : Les fréquences sup. à la fréquence de coupure sont atténuées [HPF] : Les fréquences inf. à la fréquence de coupure sont atténuées * Lorsque la valeur [OFF] est sélectionnée, le réglage INTENSITY n'a aucun effet.
LEVEL (Post-gain)	0, +6, +12, +18 dB	Réglage du gain de sortie.

LoFi NOISE

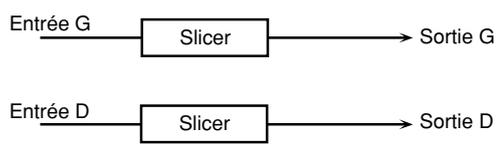
Cet effet applique une dégradation au signal sonore en y ajoutant un bruit de surface de disques vinyles.



Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Niveau du bruit)	0–127	Volume du bruit de surface
COLOR (Type LoFi)	1–9	Dégradation de la qualité sonore. Plus la valeur est élevée, plus la qualité sonore se dégrade.
RATE (DEPTH) (Type de bruit de surface)	[LP], [EP], [SP], [rnd]	Type de bruit de surface La fréquence au niveau duquel apparaît le bruit varie en fonction du type choisi.
LEVEL (Post-gain)	0, +6, +12, +18 dB	Réglage du gain de sortie.

SLICER

Cet effet "découpe" le son en plusieurs parties. Le son traité prend alors l'aspect d'un motif. Le résultat est particulièrement perceptible sur les sons tenus. Chaque cycle est divisé en huit parties.



Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Vitesse)	0.05–10.0 Hz	Fréquence de répétition
COLOR (Motif)	1–38	Motif de découpage
RATE (DEPTH) (Shuffle)	0–127	Définit le timing des variations de volume des temps pairs Plus la valeur est élevée, plus le timing avec lequel le temps progresse est retardé.

Paramètre	Valeur	Description
LEVEL (Attaque)	0–127	Vitesse de variation de volume entre les temps

SLICER synchronisé

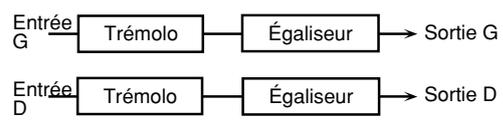
Slicer synchronisé sur le tempo. La fréquence de répétition, définie par le potentiomètre INTENSITY, varie selon la durée de la note correspondant au réglage du tempo (BPM).

Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Vitesse)	note *1 (p. 112)	Fréquence de répétition
COLOR (Motif)	* Paramètres identiques aux paramètres de l'effet "SLICER"	
RATE (DEPTH) (Shuffle)		
LEVEL (Attaque)		

Comment spécifier le point de départ de la synchronisation sur le tempo (p. 112)

TRÉMOLO

L'effet Trémolo module le volume du son de façon cyclique.



Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Vitesse)	0.05–10.00 Hz	Fréquence de modulation
COLOR (Type d'onde)	[tri], [SqU], [Sin], [SW1], [SW2]	Onde de modulation. [tri] : Onde triangulaire [SqU] : Onde carrée [Sin] : Onde sinusoïdale [SW1/2] : Onde en dents de scie
RATE (DEPTH) (Profondeur)	0–127	Profondeur de la modulation
LEVEL (Gain EQ)	-15– +15	+ : Amplification des aigus - : Amplification des graves

TRÉMOLO synchronisé

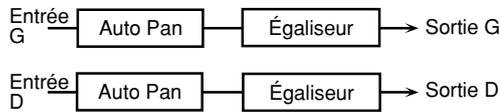
Trémolo synchronisé sur le tempo. La fréquence de modulation, définie par le potentiomètre INTENSITY, varie selon la durée de la note correspondant au réglage du tempo (BPM).

Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Vitesse)	note *1 (p. 112)	Fréquence de modulation
COLOR (Type d'onde)	* Paramètres identiques à ceux de l'effet "TREMOLLO"	
RATE (DEPTH) (Profondeur)		
LEVEL (Gain EQ)		

Comment spécifier le point de départ de la synchronisation sur le tempo (p. 112)

APn AUTO PAN

L'effet Auto Pan déplace le son dans l'espace stéréo de manière cyclique.



Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Vitesse)	0.05–10.0 Hz	Fréquence de modulation
COLOR (Type d'onde)	[tri], [SqU], [Sin], [SW1], [SW2]	Onde de modulation. [tri] : Onde triangulaire [SqU] : Onde carrée [Sin] : Onde sinusoïdale [SW1/2] : Onde en dents de scie
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>SW1</p> <p>R</p> <p>L</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>SW2</p> <p>R</p> <p>L</p> </div> </div>	
RATE (DEPTH) (Profondeur)	0–127	Profondeur de modulation
LEVEL (Gain EQ)	-15– +15	+: Amplification des aigus -: Amplification des graves

APs AUTO PAN synchronisé

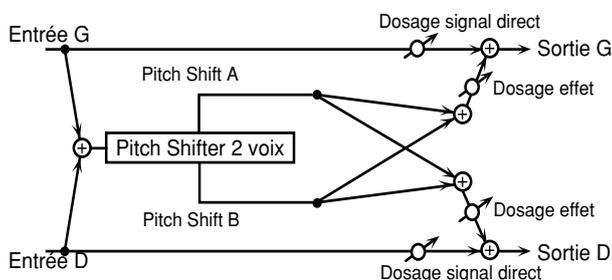
Effet Auto Pan synchronisé sur le tempo. La fréquence de modulation (potentiomètre INTENSITY) varie en fonction de la durée de la note correspondant au réglage du tempo (BPM).

Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Vitesse)	note *1 (p. 112)	Fréquence de modulation
COLOR (Type d'onde)	* Paramètres identiques à ceux de l'effet "AUTO PAN"	
RATE (DEPTH) (Profondeur)		
LEVEL (Gain EQ)		

Comment spécifier le point de départ de la synchronisation sur le tempo (p. 112)

PS PITCH SHIFTER 2 voix

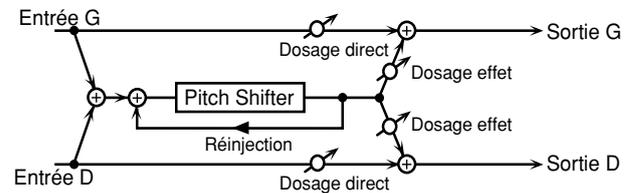
Un Pitch Shifter est un effet qui modifie la hauteur du son d'origine. Ce Pitch Shifter à 2 voix permet d'ajouter au son d'origine le même son transposé à deux hauteurs différentes.



Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Hauteur)	0–127	Degré de transposition
COLOR (Mode)	[Fin], [Coa]	Mode de variation de la hauteur. [Fin]: Continue, [Coa] : Par pas de demi-tons
RATE (DEPTH) (Pré-décal)	0–350 ms	Détermine la durée que met le Pitch Shifter à se déclencher après l'apparition du signal d'origine
LEVEL (Dosage)	0–100	Dosage du niveau relatif du signal transposé par rapport au signal direct

FPS PITCH SHIFTER À RÉINJECTION

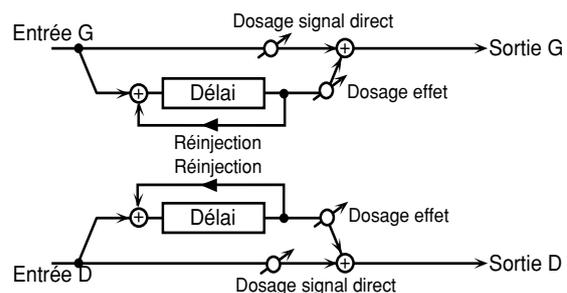
Permet de réinjecter dans l'effet le son dont la hauteur a été transposée.



Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Hauteur)	0–127	Degré de transposition
COLOR (Mode)	[Fin], [Coa]	Mode de variation de la hauteur. [Fin] : Continue, [Coa] : Par pas de demi-tons
RATE (DEPTH) (Pré-décal)	0–350 ms	Détermine la durée que met le Pitch Shifter à se déclencher après l'apparition du signal d'origine
LEVEL (Réinjection)	-98– +98 %	Règle la proportion de signal transposé à réinjecter en entrée de l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase

dLY DÉLAI STÉRÉO

Effet de délai stéréo.



Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Tps de retard)	0.0–240 ms	Détermine la durée que met le délai à se déclencher après l'apparition du son d'origine.
COLOR (Atténuation des aigus)	200 Hz–8 kHz, byP	Définit la fréquence au-dessus de laquelle le son réinjecté sera atténué. Si vous ne souhaitez pas atténuer les fréquences aiguës, réglez ce paramètre sur byP
RATE (DEPTH) (Réinjection)	-98– +98 %	Règle la proportion de signal du délai à réinjecter en entrée de l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase du signal
LEVEL (Dosage)	0–100	Dosage du niveau relatif du délai par rapport au signal direct

dLs DÉLAI STÉRÉO synchronisé

Délai stéréo synchronisé sur le tempo. Le temps de retard, défini par le potentiomètre INTENSITY, varie selon la durée de la note correspondant au réglage du tempo (BPM).

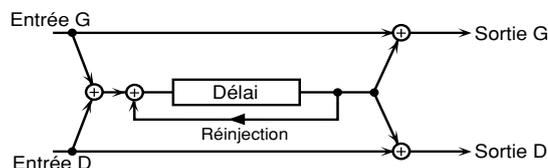
Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Temps de retard)	note *1 (p. 112)	Détermine la durée que met le délai à se déclencher après l'apparition du son d'origine.
COLOR (Att. des aigus)	* Paramètres identiques à ceux de l'effet "DÉLAI STÉRÉO"	
RATE (DEPTH) (Réinjection)		
LEVEL (Dosage)		

Comment spécifier le point de départ de la synchronisation sur le tempo (p. 112).

Liste des effets

LdL DÉLAI LONG

Bien qu'il s'agisse d'un effet mono, ce délai propose un long temps de retard.



Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Tps de retard)	0.0–480 ms	Durée que met le délai pour se déclencher après l'apparition du son d'origine.
COLOR (Atténuation des aigus)	200 Hz–8 kHz, byP	Définit la fréquence au-dessus de laquelle le son réinjecté sera atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, sélectionnez byP.
RATE (DEPTH) (Réinjection)	-98–+98 %	Règle la proportion (%) du son de délai à réinjecter en entrée de l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
LEVEL (Dosage)	0–100	Dosage du niveau relatif du délai par rapport au signal direct.

LdS DÉLAI LONG synchronisé

Délai long synchronisé sur le tempo. Le temps de retard (réglage INTENSITY) varie selon la longueur de note correspondant au réglage du tempo

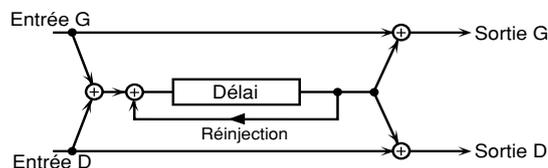
Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Tps de retard)	Note *1 (p. 112)	Durée que met le délai pour se déclencher après l'apparition du son d'origine.
COLOR (Couleur)	* Paramètres identiques à ceux du "DÉLAI LONG".	
RATE (DEPTH) (Réinjection)		
LEVEL (Dosage)		



Comment spécifier le point de départ de la synchronisation sur le tempo (p. 112)

r dL DÉLAI AVEC RÉSONANCE

Il s'agit d'un délai spécialisé dans lequel la hauteur du son réinjecté varie en même temps que le temps de retard. Lorsque vous tournez le potentiomètre [INTENSITY] et que la réinjection est élevée, la variation de la hauteur se synchronise sur la fréquence de répétition de l'effet. Vous obtenez ainsi un mouvement semblable à l'accélération d'un moteur de moto. Cela peut s'avérer intéressant lorsque vous jouez en concert, ou autres applications. Le délai revient à la normale lorsque vous baissez le niveau de réinjection.

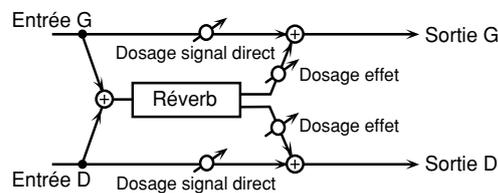


Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Temps de retard)	0–127	Durée que met le délai pour se déclencher après l'apparition du son d'origine.
COLOR (Couleur)	200 Hz–8 kHz, byP	Définit la fréquence au-dessus de laquelle le son réinjecté sera atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, sélectionnez byP.
RATE (DEPTH) (Réinjection)	-98–+98 %	Règle la proportion (%) du son de délai à réinjecter en entrée de l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
LEVEL (Dosage)	0–100	Dosage du niveau relatif de l'effet par rapport au signal direct.

* Pour arrêter le son réinjecté lorsqu'il est utilisé en continu, appuyez une fois sur [INS-FX] pour désactiver l'effet, puis ré-activez-le.

rEP RÉVÉRBÉRATION

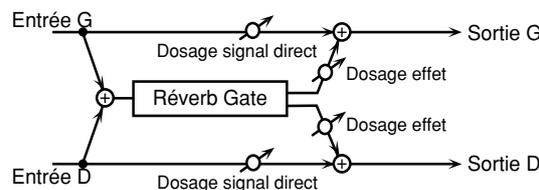
Effet de réverbération simulant un espace acoustique.



Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Dosage)	0–100	Dosage du niveau relatif de la réverbération par rapport au signal direct.
COLOR (Type)	[rM1], [rM2], [SG1], [SG2]	Type de réverbération : [rM1] : Réverb dense avec déclin court [rM2] : Réverb légère avec déclin court [SG1] : Réverb avec peu de premières réflexions [SG2] : Réverb riche en premières réflexions
RATE (DEPTH) (Pré-délai)	0–70 ms	Durée que met la réverbération à se déclencher après l'apparition du son direct.
LEVEL (Temps)	0–127	Durée de la réverbération.

GrP RÉVÉRBÉRATION GATE

Il s'agit d'une réverbération particulière, qui est interrompue avant sa fin naturelle.



Paramètre	Valeur	Description
INTENSITY (Dosage effet)	0–100	Dosage du niveau relatif de la réverbération par rapport au signal direct.
COLOR (Type)	[nor], [rEV], [SW1], [SW2]	Type de réverbération : [nor] : Réverbération Gate classique [rEV] : Réverbération inversée [SW1] : L'effet de réverb se déplace de droite à gauche. [SW2] : L'effet de réverbération se déplace de gauche à droite.
RATE (DEPTH) (Pré-délai)	0–100 ms	Durée que met la réverbération à se déclencher après l'apparition du son direct.
LEVEL (Gate)	0–99	Règle le temps que dure la réverbération avant d'être coupée.

Note *1 :

- ♩₃ (Triplet de quadruples croches), ♩ (Quadruple croche), ♩₃ (Triplet de triples croches),
- ♩ (Triple croche), ♩ (Double croche), ♩ (Double croche pointée),
- ♩ (Croche), ♩ (Croche pointée), ♩ (Noire),
- ♩ (Noire pointée), ♩ (Blanche), ♩ (Blanche pointée),
- (Ronde), ○ x 2 (Ronde x 2), ○ x 4 (Ronde x 4),
- x 8 (Ronde x 8)

Comment spécifier le point de départ de la synchronisation sur le tempo

Appuyez sur [INS-FX] de sorte que le témoin s'éteigne. Ensuite, vous pouvez spécifier le point de départ de la synchronisation de l'effet sur le tempo en appuyant sur le bouton (de sorte qu'il s'allume) au début d'une mesure ou tout autre point.

Paramètres de Réverb/Délai

r.r.o REVERB ROOM

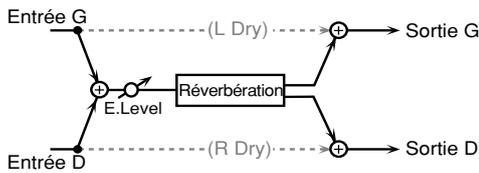
Simule la réverbération obtenue dans une petite pièce.

r.s.o REVERB STAGE

Simule la réverbération obtenue sur scène.

r.h.a REVERB HALL

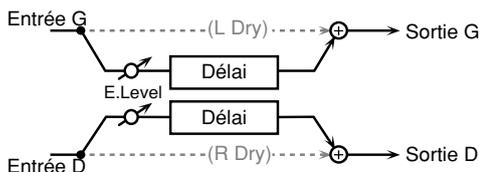
Simule la réverbération obtenue dans une grande salle de concert.



Paramètre	Valeur	Description
E.LEVEL (Niveau de réverbération)	0-127	Niveau de sortie de la réverbération.
TIME (Temps de réverbération)	0-127	Durée de la réverbération.
FBK	---	(non disponible)
L-R SHIFT/MOD DEPTH	---	(non disponible)
HF DAMP/MOD RATE (Atténuation des aigus)	200 Hz-8 kHz, byP	Définit la fréquence au-dessus de laquelle le son de la réverbération sera atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës, sélectionnez byP.

dLy DÉLAI STÉRÉO

Effet de délai stéréo.



Paramètre	Valeur	Description
E.LEVEL (Niveau du délai)	0-127	Niveau de sortie du délai.
TIME (Temps de retard)	0-500 ms	Durée que met le délai pour se déclencher après l'apparition du son d'origine.
FBK (Réinjection)	-98- +98 %	Règle la proportion (%) du son de délai à réinjecter en entrée de l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
L-R SHIFT/MOD DEPTH (Décalage gauche/droite)	-50- +50 ms	Différence entre le temps de retard gauche et le temps de retard droit. Vous pouvez créer une sensation d'espace et d'amplitude en décalant légèrement les délais. + : Délai gauche allongé. - : Délai droit allongé.
HF DAMP/MOD RATE (Atténuation des aigus)	200 Hz-8 kHz, byP	Définit la fréquence au-dessus de laquelle le son réinjecté sera atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, sélectionnez byP.

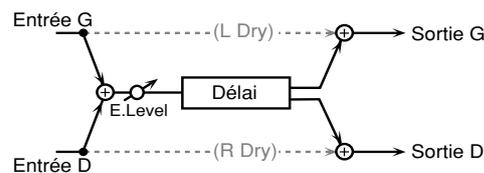
dL.S DÉLAI STÉRÉO SYNCHRONISÉ

Délai stéréo synchronisé sur le tempo. Le temps de retard varie en fonction de la longueur de note correspondant au réglage du tempo (BPM).

Paramètre	Valeur	Description
E.LEVEL (Niveau du délai)	0-127	Niveau de sortie du délai.
TIME (Temps de retard)	note *2 (p. 114)	Durée que met le délai pour se déclencher après l'apparition du son d'origine.
FBK (Réinjection)	-98- +98 %	Règle la proportion (%) du son de délai à réinjecter en entrée de l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
L-R SHIFT/MOD DEPTH (Décalage gauche/droite)	-50- +50 ms	Différence entre le temps de retard gauche et le temps de retard droit. Vous pouvez créer une sensation d'espace et d'amplitude en décalant légèrement les délais. + : Le délai gauche est allongé. - : Le délai droit est allongé.
HF DAMP/MOD RATE (Atténuation des aigus)	200 Hz-8 kHz, byP	Définit la fréquence au-dessus de laquelle le son réinjecté sera atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, sélectionnez byP.

LdL DÉLAI LONG

Bien qu'il s'agisse d'un effet mono, ce délai propose un long temps de retard.



Paramètre	Valeur	Description
E.LEVEL (Niveau du délai)	0-127	Niveau de sortie du délai.
TIME (Temps de retard)	0-1000 ms	Durée que met le délai pour se déclencher après l'apparition du son d'origine.
FBK (Réinjection)	-98- +98 %	Règle la proportion (%) du son de délai à réinjecter en entrée de l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
L-R SHIFT/MOD DEPTH	---	(non disponible)
HF DAMP/MOD RATE (Atténuation des aigus)	200 Hz-8 kHz, byP	Définit la fréquence au-dessus de laquelle le son réinjecté sera atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, sélectionnez byP.

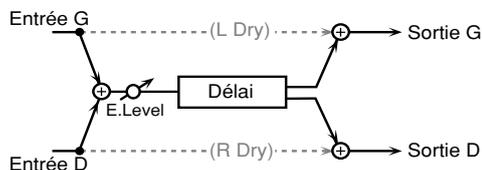
Ld.S DÉLAI LONG SYNCHRONISÉ

Délai long synchronisé sur le tempo. Le temps de retard varie en fonction de la longueur de note correspondant au réglage du tempo (BPM).

Paramètre	Valeur	Description
E.LEVEL (Niveau du délai)	0-127	Niveau de sortie du délai.
TIME (Temps de retard)	note *2 (p. 114)	Durée que met le délai pour se déclencher après l'apparition du son d'origine.
FBK (Réinjection)	-98- +98 %	Règle la proportion (%) du son de délai à réinjecter en entrée de l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
L-R SHIFT/MOD DEPTH	---	(non disponible)
HF DAMP/MOD RATE (Atténuation des aigus)	200 Hz-8 kHz, byP	Définit la fréquence au-dessus de laquelle le son réinjecté sera atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, sélectionnez byP.

PdL DÉLAI AVEC PANORAMIQUE

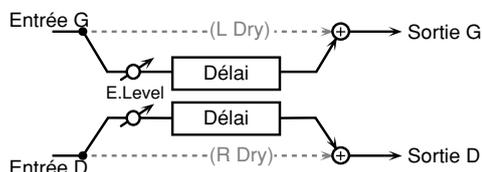
Cet effet de délai propose un réglage de panoramique des échos.



Paramètre	Valeur	Description
E.LEVEL (Niveau du délai)	0-127	Niveau de sortie du délai.
TIME (Temps de retard)	0-500 ms	Durée que met le délai pour se déclencher après l'apparition du son d'origine.
FBK (Réinjection)	-98- +98 %	Règle la proportion (%) du son de délai à réinjecter en entrée de l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
L-R SHIFT/MOD DEPTH	---	(non disponible)
HF DAMP/MOD RATE (Atténuation des aigus)	200 Hz-8 kHz, byP	Définit la fréquence au-dessus de laquelle le son réinjecté sera atténué. Si vous ne désirez pas atténuer les fréquences aiguës du son réinjecté, réglez ce paramètre sur byP.

PdL DÉLAI À MODULATION

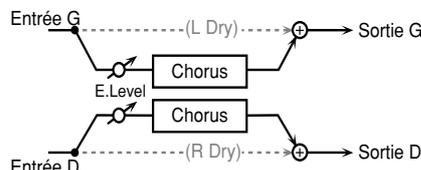
Cet effet ajoute de la modulation à l'effet de délai. Le résultat est un effet proche du Flanger.



Paramètre	Valeur	Description
E.LEVEL (Niveau du délai)	0-127	Niveau de sortie du délai.
TIME (Temps de retard)	0-370 ms	Durée que met le délai pour se déclencher après l'apparition du son d'origine.
FBK (Réinjection)	-98- +98 %	Proportion du délai à réinjecter en entrée de l'effet. Les valeurs négatives (-) inversent la phase.
L-R SHIFT/MOD DEPTH (Prof. de modulation)	0-127	Profondeur de modulation
HF DAMP/MOD RATE (Vitesse de modulation)	0.05-10.0 Hz	Fréquence de modulation

Cho CHORUS STÉRÉO

Cet effet ajoute de la grosseur et de l'ampleur au son.



Paramètre	Valeur	Description
E.LEVEL (Niveau du Chorus)	0-127	Volume du son de Chorus.
TIME (Pré-délai)	0-370 ms	Temps que met le Chorus à se déclencher.
FBK	---	(non disponible)
L-R SHIFT/MOD DEPTH (Prof. de modulation)	0-127	Profondeur de modulation.
HF DAMP/MOD RATE (Vitesse de modulation)	0,05-10,0 Hz	Fréquence de modulation.

Note *2 :

- ♩₃ (Triolet de quadruples croches), ♩ (Quadruple croche), ♩₃ (Triolets de triples croches),
- ♩ (Triple croche), ♩₃ (Triolet de doubles croches), ♩ (Triple croche pointée),
- ♩ (Double croche), ♩₃ (Triolet de croches), ♩ (Double croche pointée),
- ♩ (Croche), ♩₃ (Triolet de noires), ♩ (Croche pointée),
- ♩ (Noire),

Réglages de transmission/réception MIDI

Exc : Message Exclusive

CC : Control Change

Section	Paramètre	“Mod1” (Mode 1)	“Mod2” (Mode 2)	Remarques
Patch Common/ Control	Niveau	CC07	CC07	CC07 : Volume, Valeur : 0-127
	Panoramique	CC10	CC10	CC10 : Panoramique, Valeur : 0-127 (64=Centre)
	Commutation Solo	CC126/127	CC126/127	CC126 : Mono (Solo)/CC127 : Poly
	Commutation Unison	CC70	CC70	CC70 : Contrôleur sonore 1, Valeur : 0=OFF/1=ON
	Tps de Portamento	CC05	CC05	CC05 : Temps de portamento, Valeur : 0-127
	Type de Portamento	Exc (Transmission/Réception)/CC65 (Réception)	Exc (Transmission/Réception)/CC65 (Réception)	CC65 : Portamento, Valeur : 0-63=OFF/64-127=Fulltime, Exc (OFF/Légato uniquement/Fulltime)
	Commutation du légato	Exc (Transmission/Réception)/CC68 (Réception)	Exc (Transmission/Réception)/CC68 (Réception)	CC68 : Légato, Valeur : 0-63=OFF/64-127=ON, Exc (OFF/ON/Retrigger)
OSC 1&2	Balance Osc. 1:2	CC08	CC08	CC08 : Balance, Valeur : 1-127 (64=Centre)
	Tps d'attaque, env. de hauteur	Exc	CC26	Valeur : 0-127
	Tps de déclin, env. de hauteur	Exc	CC27	Valeur : 0-127
OSC 1	Prof. env. de hauteur	Exc	CC25	Valeur : 1-127 (64=Centre)
	Profondeur PWM	CC78	CC78	CC78 : Contrôleur sonore 9, Valeur : 0-127
	Accord grossier	Exc	CC21	Valeur : 40-88 (64=Centre)
	Accord fin	CC77	CC77	CC77 : Contrôleur sonore 8, Valeur : 14-114 (64=Centre)
OSC 2	Prof. env. de hauteur	Exc	CC57	Valeur : 1-127 (64=Centre)
	Profondeur PWM	CC79	CC79	CC79 : Contrôleur sonore 10, Valeur : 0-127
	Accord grossier	Exc	CC53	Valeur : 40-88 (64=Centre)
	Accord fin	CC76	CC76	CC76 : Contrôleur sonore 7, Valeur : 14-114 (64=Centre)
Filtre	Type de filtre	Exc	CC34	Valeur : 0-4
	Fréq. de coupure	CC74	CC74	CC74 : Contrôleur sonore 5, Valeur : 0-127
	Résonance	CC71	CC71	CC71 : Contrôleur sonore 2, Valeur : 0-127
	Fréq. coupure Key Follow	Exc	CC30	Valeur : 44-84 (64=Centre)
	Prof. d'enveloppe	CC81	CC81	CC81 : Contrôleur général 6, Valeur : 1-127 (64=Centre)
	Tps d'attaque, env.	CC82	CC82	CC82 : Contrôleur général 7, Valeur : 0-127
	Tps de déclin, env.	CC83	CC83	CC83 : Contrôleur général 8, Valeur : 0-127
	Tps de Sustain, env.	Exc	CC28	Valeur : 0-127
	Tps de rétablissement, enveloppe	Exc	CC29	Valeur : 0-127
	Amplificateur	Tps d'attaque, env.	CC73	CC73
Tps de déclin, env.		CC75	CC75	CC75 : Contrôleur sonore 6, Valeur : 0-127
Tps de Sustain, env.		Exc	CC31	Valeur : 0-127
Tps de rétablissement, enveloppe		CC72	CC72	CC72 : Contrôleur sonore 3, Valeur : 0-127
LFO 1	Forme d'onde	Exc	CC15	Valeur : 0-6
	Fréquence	CC16	CC16	CC16 : Contrôleur général 1, Valeur : 0-127
	Temps de Fade	Exc	CC20	Valeur : 0-127
	Prof. Oscillator 1	CC18	CC18	CC18 : Contrôleur général 3, Valeur : 1-127 (64=Centre)
	Prof. Oscillator 2	Exc	CC50	Valeur : 1-127 (64=Center)
	Profondeur de filtre	CC19	CC19	CC19 : Contrôleur général 4, Valeur : 1-127 (64=Centre)
	Profondeur d'ampli	CC80	CC80	CC80 : Contrôleur général 5, Valeur : 1-127 (64=Centre)
Prof. de panoramique	Exc	CC09	Valeur : 1-127 (64=Centre)	
LFO 2	Forme d'onde	Exc	CC47	Valeur : 0-6
	Fréquence	CC17	CC17	CC17 : Contrôleur général 2, Valeur : 0-127
	Temps de Fade	Exc	CC52	Valeur : 0-127
	Prof. Oscillator 1	Exc	CC22	Valeur : 1-127 (64=Centre)
	Prof. Oscillator 2	Exc	CC54	Valeur : 1-127 (64=Centre)
	Profondeur de filtre	Exc	CC23	Valeur : 1-127 (64=Centre)
	Profondeur d'ampli	Exc	CC24	Valeur : 1-127 (64=Centre)
Prof. de panoramique	Exc	CC41	Valeur : 1-127 (64=Centre)	
Patch Effect INS/ FX	Intensité	CC93	CC93	CC93 : Effet général 3, Valeur : 0-127
Patch Effect REV/ DELAY	E.LEVEL	CC94	CC94	CC94 : Effet général 4, Valeur : 0-127
	FBK (Réinjection)	CC13	CC13	CC13 : Réglage d'effet Control 2, Valeur : 0-98
Performance Common/Control	Niveau de Performance	CC07	CC07	CC07 : Volume, Valeur : 0-127
Performance Part	Niveau de Partie	CC07	CC07	CC07 : Volume, Valeur : 0-127
	Panoramique de Partie	CC10	CC10	CC10 : Panoramique, Valeur : 1-127 (64=Centre)
Performance Part Effects	Niveau de départ REV/DELAY de Partie	CC91	CC91	CC91 : Effet général 1, Valeur : 0-127

* Tous les messages Exclusive sont reçus en “Mod1” et “Mod2”.

* Lorsqu'un paramètre est contenu dans un message Exclusive en “Mod1”, il ne fonctionne pas si un CC correspondant au même paramètre est reçu.

* Lorsque le paramètre Edit TxRx est réglé sur “OFF”, les messages de Control Change relatifs ne sont ni transmis ni reçus. De plus, en mode “Mod1”, les messages 0 de Control Change uniquement transmis en “Mod2” ne sont pas reçus.

* Les paramètres non mentionnés dans cette liste sont transmis sous forme de messages Exclusive.

Caractéristiques

SH-32 : Synthétiseur

● Parties

4 parties

● Polyphonie maximale

32 voix

● Organisation du générateur de sons

2 oscillateurs + 1 filtre + 1 amplificateur + 2 LFO

Sub-oscillateur (avec mode subsonique ; peut être activée/désactivée indépendamment sur les oscillateurs), fonction PWM (peut être activée/désactivée indépendamment sur les oscillateurs), fonction

Oscillator Sync, fonction Ring Modulator (une seule des fonctions présentée ci-dessus peut être sélectionnée à la fois ; les Patches utilisant la fonction Oscillator Sync sont monophoniques)

LFO : 7 formes d'ondes, fonction de saisie de tempo Tap en mode BPM Sync

● Formes d'ondes de l'oscillateur

7 groupes, 67 types (SAW: 12, SQUARE: 10, PULSE: 9, PWM: 1, TRIANGLE/SINE: 5, SPECTRUM: 20, NOISE: 10)

● Formes d'ondes pour Kits rythmiques

63 formes d'ondes pré-installées dont certaines du TR-909 et du TR-808 (grosse caisse, caisse-claire, Charleston) et autres

● Effets

Effets d'insertion : 35

Réverbération/délai : 10

● Mémoire d'usine

Patches : 128

Kits rythmiques : 2

● Mémoire utilisateur

Patches : 128

Kits rythmiques : 2

Performances : 64

* Les Patches de la mémoire utilisateur sont identiques à ceux de la mémoire d'usine.

● Arpégiateur

Styles d'arpèges : 64

Styles rythmiques : 64

Tempo : 20–250 BPM (battements par minute)

Programmation (temps réel, pas à pas)

Paramètres : Type de grille, durée, transposition, motif

* Les Styles peuvent être remplacés par l'utilisateur.

● Fonction de mémoire d'accords

Formes d'accords : 64

● Écran

3 caractères à LED 8 segments

● Connecteurs

Connexion MIDI (IN, OUT)

Jacks de sortie (L, R) (type Jack 6,35 mm)

Prise casque

Connecteur pour contrôleur au pied

Prise pour adaptateur secteur (courant continu)

● Alimentation

Adaptateur secteur CA (CC 9 V)

● Consommation

1 A

● Dimensions

303 (l) x 228 (p) x 91.5 (h) mm

● Poids

1,9 kg (adaptateur secteur non compris)

● Accessoires

Mode d'emploi

Adaptateur secteur CA (série ACI ou PSB-1U)

● Options

Commutateur au pied : BOSS FS-5U

Pédale "Switch" : DP-2

Câble de connexion Foot Switch : PCS-31

NOTE

Dans un souci d'amélioration du produit, Roland se réserve le droit de modifier les caractéristiques et l'apparence du SH-32 sans notification préalable.

Index

Symboles

[+OCT]	13, 21
[-OCT]	13, 21

Chiffres

[1/A]–[8/R]	14
[1]–[4/R]	14, 71

A

Accord général	90
[A D S R]	57–58
AFTERTOUCHE	86
Aftertouch	86
AMP	12, 26, 31, 45, 58
AMP ATTACK	87
AMP LEVEL	86–87
Amplificateur	26, 31, 45
[ANALOG FEEL]	13, 62
ARPEGGIATOR	74
Arpégiateur	36, 44, 74
Atténuation des aigus/Vitesse de modulation	66

B

[BACK]	14, 78
[BALANCE]	28, 52
[BANK]	13, 23, 68, 71
[BEAT/CYCLE]	61
Boutons de notes	21
BPF	29
[BPM SYNC]	61
BULK DUMP	88
Bulk Dump	88

C

Canal de contrôle des Performances	85
Canal MIDI	84
[CHORD]	13, 41–42, 81–82
CLOCK	92
Commutateur au pied	91
Connecteur FOOT SWITCH	15, 91
Connecteur PHONES	15
Connecteurs OUTPUT	15
Connexion	16
Contrôleur	44
[CUTOFF]	30, 57
CUTOFF	85–87
Curseur d'enveloppe	30

D

Décalage G-D/Profondeur de modulation	66
[DEPTH]	33, 60
[DESTINATION]	33, 60
[DURATION]	14
DURATION	76
Durée	76

E

E.LEVEL	66–67
---------------	-------

Écran	13
-------------	----

Effets

Effets d'insertion	24, 34, 64
Réverb/Délai	24, 34, 64
Activer/désactiver les effets	24

Embase d'alimentation	15
-----------------------------	----

Enregistrement en pas à pas	78
-----------------------------------	----

Enregistrement en temps réel	77
------------------------------------	----

[ENV DEPTH]	30, 55, 58
-------------------	------------

[ENV DEPTH]	28
-------------------	----

Enveloppe	45
-----------------	----

Enveloppe d'amplificateur

Niveau de Sustain	31, 58
Temps d'attaque	31, 58
Temps de déclin	31, 58
Temps de rétablissement	31, 58

Enveloppe de filtre

Temps d'attaque	30, 57
Temps de déclin	30, 57
Temps de rétablissement	30, 57
Temps de Sustain	30, 57

Enveloppe de hauteur

Temps d'attaque	54
Temps de déclin	54

[EXIT]	13
--------------	----

F

[FADE IN]	61
-----------------	----

FBK	66
-----------	----

FILTER	12, 26, 29, 45, 56
--------------	--------------------

FILTER ATTACK	87
---------------------	----

Filtre en cloche	29
------------------------	----

Filtre passe-bande	29
--------------------------	----

Filtre passe-bas	29
------------------------	----

Filtre passe-haut	29
-------------------------	----

Fonction d'amplification des graves	92
---	----

Fonction de superposition des Parties	72
---	----

Fonction Local	90
----------------------	----

Fonction Mémoire d'accords	41, 81
----------------------------------	--------

Fonction Preview	21
------------------------	----

Fonction Remote	90
-----------------------	----

Fonction Tap tempo	38, 74
--------------------------	--------

FOOT SW	91
---------------	----

[FORM]	32, 60
--------------	--------

Forme d'accord	41
----------------------	----

Création de Formes d'accords	82
------------------------------------	----

Sélection des Formes d'accords	42, 81
--------------------------------------	--------

Fréquence de coupure	57
----------------------------	----

G

Générateur de sons	44
--------------------------	----

[GRID]	14, 75–76
--------------	-----------

GRID	75
------------	----

H

HF DAMP/MOD RATE	66
------------------------	----

[HOLD]	13, 21, 52
--------------	------------

HPF	29
-----------	----

I

Initialisation sur les réglages d'usine	17, 94
[INS > REV SERIES]	13, 64
[INS-FX]	12, 24, 34, 64
[INTENSITY]	12, 34, 65
Interrupteur POWER	15, 17

K

[KEY FOLLOW]	58
[KEY SYNC]	61
Kit rythmique	
Organisation des kits rythmiques	45
Réglages des Kits rythmiques	68
Réglages des Tones rythmiques	69
Sélection des Kits rythmiques	25, 68

L

[LEG. ONLY]	13
[LEGATO]	13, 61
[LEVEL]	13, 59
LFO	59
[LFO 1]	32, 59
LFO 1 & 2	12, 26, 32, 45, 59
LFO 1-AMP	85
LFO 1-FILTER	85
LFO 1-OSC	85
[LFO 2]	32, 59
LOCAL	90
LPF	29
L-R SHIFT/MOD DEPTH	66

M

[MANUAL]	13, 27, 52
Mémoire	47
Mémoire préprogrammée	47
Mémoire système	47
Zone temporaire	47
Mémoire utilisateur	47
Message de Bank Select	87
Message de Program Change	87
MIDI	84
MIDI CH	84
MIDI THRU	92
Mise à disposition d'oscillateurs	73
MOD	85
Mode d'affectation des Parties	39, 67, 71
Mode de mise sous tension	93
Mode Patch	20
Mode Performance	20, 71
Modulateur en anneau	55
Modulation	85
Morceau de démonstration	18
[MOTIF]	14
MOTIF	76
Motif	76
Multitimbre	71

N

Niveau d'effet	66–67
Numéro d'identifiant du périphérique MIDI	93

O

[OCTAVE]	28, 54
[ON]	14, 36, 74
[OSC 1]	27, 52
OSC 1 & 2	12, 26–27, 45, 52
[OSC 1X2 RING]	55
[OSC 1X2 SYNC]	55
[OSC 2]	27, 52
Oscillateur	26–27, 45
Oscillateur basse fréquence	45
Oscillator sync	55
[OUTPUT]	12, 21

P

P. BEND	86
[PAN]	13, 62
Partie	46
Passe-câble	15
[PATCH]	13, 20, 68, 71
Patch	
Organisation d'un Patch	45
Réglages des Patches	52
Sélection des Patches	23
Pattern rythmique	39
[PERFORM]	13, 20, 68, 71
Performance	
Organisation d'une Performance	46
Réglages des Performances	72
Sélection des Performances	71
Pitch Bend	86
[PITCH COARSE]	28, 54
[PITCH ENV]	28
[PITCH ENV A]	54
[PITCH ENV D]	54
[PITCH FINE]	28, 54
PKG	29
Polyphonie maximum	44
[PORTA TIME]	13, 62
[PORTAMENTO]	13, 62
Portamento	62
Ports MIDI	15, 44, 84
[PREVIEW]	13, 21, 52
Pulse Width Modulation	55
[PWM (LFO 2)]	55
R	
[RANGE]	14, 76
RANGE	76
[RATE]	33, 60
REALTIME	77
Réglages d'usine	94
Réglages système	90
Réinjection	66
REMOTE	90

[RESONANCE]	30, 57
[REST]	14, 78
[REV/DELAY]	24, 34, 65

S

Sauvegarde	
Kit rythmique	70
Patch	35, 63
Performance	73
Style d'arpège/rythmique	79
Sélecteur de paramètres MIDI	13, 85–87
Sélecteur FX/SYSTEM	13, 34, 64–66, 84, 88, 90
[SLOPE]	57
[SOLO]	13, 61
Source d'effet	66
STEP	78
[STORE]	14
STORE	79
[STYLE]	14, 36, 74, 79–80
Style d'arpège	75
Création des Styles d'arpèges	77
Sélection des des Styles d'arpèges	36, 74
Style rythmique	75
[SUB OSC]	28, 54
Sub-oscillateur	54

T

[TAP (BPM)]	14, 38, 74
Tempo	38, 74
[TIE]	14, 78
[TIME KEY FOLLOW]	59
[TO TOP]	14, 78
Transposition	76
TUNE	90
[TYPE]	29, 56
Type d'effets	
Effets d'insertion	64
Réverb/Délai	65
Type de grille	75

U

[UNISON]	13, 62
Unison	62

V

[VALUE ▼/▲]	13
[VARIATION]	28, 53
Velocité	87
VELOCITY	87

W

[WAVE]	28, 53
[WRITE]	35, 63, 70, 73, 79
[WRITE (EXEC)]	13

Vos réglages de Tones

Utilisez ce modèle vierge pour conserver des notes sur vos réglages de Tones.

OSC 1 & 2
 POWER ON DC IN
 OSC 1 OSC 2
 WAVE NOISE SPECTRUM VARIATION
 OCTAVE SUB OSC
 PITCH (LFO 2) COARSE FINE
 ENV DEPTH
 BALANCE OSC 1 OSC 2
 RING SYNC
 PITCH ENV DEPTH
 MAX MIN
 +50 -24 -50

FILTER
 IN — MIDI — OUT
 FOOT SWITCH
 CUTOFF
 LPF HPF OFF TYPE SLOPE
 ENV DEPTH FOLLOW
 BPF PKG
 A D S T L R

AMP
 INTENSITY INS-FX
 L (MONO) — OUTPUT — R
 PHONES
 RATE (UP/IN) LEVEL
 TYPE TYPE (EXISTED)
 COLOR COLOR
 E-LEVEL RATE (DEPTH)
 LEVEL LEVEL
 MOD RANGE
 LFO 1 OSC RANGE/AMP LEVEL
 LFO 2 OSC RANGE/AMP LEVEL
 FILTER CUTOFF
 AMP LEVEL CUTOFF
 VELOCITY ATTACK

LFO 1 & 2
 DEPTH OSC 1 FILTER PAN
 OSC 2 AMP
 RATE BPM SYNC
 KEY SYNC
 BEAT/CYCLE
 FADE IN
 DESTINATION FORM
 LFO 1 LFO 2

2 OSC x 4 PARTS SYNTH STACK
 PREVIEW — OCT — HOLD — BACK
 MANUAL BANK CHORD
 SOLO UNISON PARTAMENTO CONTROL/PATCH
 RANGE GRID STYLE ON
 LEG ONLY MOTIF DURATION STORE
 TAP (BPM)
 1 2 3 4/R 5 6 7 8/R
 TUNE LOCAL REMOTE FOOT SW CLOCK MIDI CH MIDI THRU BULK DUMP ← SYSTEM

INS-FX
 TYPE TYPE
 COLOR COLOR
 RATE (DEPTH) RATE (DEPTH)
 LEVEL LEVEL

REV/DELAY
 TYPE TYPE
 E-LEVEL LEVEL
 TIME TIME
 FBK FBK
 L-R SHIFT/MOD DEPTH
 HF-DAMP/MOD RATE

MOD
 LFO 1 — OSC
 LFO 1 — FILTER
 LFO 1 — AMP
 CUTOFF CUTOFF

P.BEND
 RANGE RANGE

AFTERTOUCH
 AMP LEVEL
 CUTOFF CUTOFF

MOD
 AMP LEVEL
 AMP ATTACK
 CUTOFF CUTOFF
 FILTER ATTACK FILTER ATTACK

VALUE
 REALTIME / STEP
 CREATE STYLE

Vos réglages de Tones

DEPTH OSC 1 FILTER PAN
 OSC 2 AMP

DEPTH OSC 1 FILTER PAN
 OSC 2 AMP

ROLAND SYNTHESIZER SH-32

Roland

2 OSC x 4 PARTS SYNTH STACK

Appareil contenant des piles au Lithium

ATTENTION

Danger d'explosion si la pile n'est pas correctement remplacée.
Remplacer uniquement par une pile du type recommandé par le fabricant ou équivalent.
Disposez des piles usagées selon les instructions du fabricant.

ADVARSEL!

Lithiumbatteri - Eksplosionsfare ved fejlagtig håndtering.
Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type.
Levér det brugte batteri tilbage til leverandøren.

ADVARSEL

Eksplosjonsfare ved feilaktig skifte av batteri.
Benytt samme batteritype eller en tilsvarende type anbefalt av apparatfabrikanten.
Brukte batterier kasseres i henhold til fabrikantens instruksjoner.

CAUTION

Danger of explosion if battery is incorrectly replaced.
Replace only with the same or equivalent type recommended by the manufacturer.
Discard used batteries according to the manufacturer's instructions.

VARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte.
Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren.
Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu.
Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.



Ce produit est conforme aux recommandations de la directive européenne 89/336/EEC.

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

- (1) This device may not cause harmful interference, and
- (2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de Classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

Tableau de correspondance des paramètres INS-FX

Ecran (TYPE)	Nom de l'effet	Pot. INTENSITY	Sélecteur FX/SYSTEM (réglage avec boutons [VALUE ▼/▲])			
			COLOR	RATE/DEPTH	LEVEL	
E9	ÉGALISEUR STÉRÉO	GAIN	Fréquence	Largeur de bande	Gain à 700 Hz	
FLt	FILTRE EZ	Fréq. de coupure	Type de filtre	Largeur de bande	Gain de l'égaliseur	
ISO	ISOLATEUR	Gain	Bande de fréquences	Amplification des graves	-	mono
Wdh	AUTO WAH	Vitesse	Type de filtre	Profondeur	Manuel	mono
od	OVERDRIVE	Drive	Type d'ampli	Gain de l'égaliseur	Niveau	mono
dt1	DISTORSION 1	Drive	Type d'ampli	Gain de l'égaliseur	Niveau	mono
dt2	DISTORSION 2	Drive	Type d'ampli	Tone	Niveau	mono
CNP	COMPRESSEUR STÉRÉO	Sustain	Attaque	Gain de sortie	EQ Gain	
LNT	LIMITEUR STÉRÉO	Seuil	Rétablissement	Taux	Gain de sortie	
PHr	PHASER	Vitesse	Résonance	Profondeur	Mix	mono
rot	ROTARY	Vitesse	Type	Séparation	Gain du rotor aigu	mono
Hch	HEXA-CHORUS	Balance	Différence de modulation	Vitesse	Profondeur	
tch	CHORUS TRÉMOLO	Vitesse de trémoo	Phase	Vitesse du Chorus	Profondeur du Chorus	
SPd	SPACE-D	Vitesse de Chorus	Diffusion du son	Profondeur du Chorus	Niveau	
FLG	FLANGER STÉRÉO	Vitesse	Phase	Profondeur	Réinjection	
SFL	STEP FLANGER	Fréq. de variation de la hauteur	Phase	Profondeur	Réinjection	
SFS	STEP FLANGER TYPE SYNCHRO	Fréq. de variation de la hauteur (Note)	Phase	Profondeur	Réinjection	
rnD	MODULATEUR EN ANNEAU	Fréquence	Polarité	Sensibilité	Dosage	
LoF	LOFI	Fréquence de coupure	Type LoFi	Filtre post-effet	Gain de sortie	mono
Lon	BRUIT LOFI	Niveau de bruit de surface	Type LoFi	Type de bruit de surface	Gain de sortie	mono
SLI	SLICER	Vitesse	Pattern	Shuffle	Attaque	
SLS	SLICER TYPE SYNCHRO	Vitesse (Note)	Pattern	Shuffle	Attaque	
trn	TRÉMOLO	Vitesse	Type d'onde	Profondeur	Gain de l'égaliseur	
trS	TRÉMOLO TYPE SYNCHRO	Vitesse (Note)	Type d'onde	Profondeur	Gain de l'égaliseur	
APn	AUTO PAN	Vitesse	Type d'onde	Profondeur	Gain de l'égaliseur	
APS	AUTO PAN TYPE SYNCHRO	Vitesse (Note)	Type d'onde	Profondeur	Gain de l'égaliseur	
PS	PITCH SHIFTER A 2 VOIX	Valeur de transposition	Mode de transposition	Pré-délai	Dosage	
FPS	PITCH SHIFTER AVEC RÉINJECTION	Valeur de transposition	Mode de transposition	Pré-délai	Réinjection	
dLY	DÉLAI STÉRÉO	Temps de retard	Atténuation des aigus	Réinjection	Dosage	
dLS	DÉLAI STÉRÉO TYPE SYNCHRO	Temps de retard (Note)	Atténuation des aigus	Réinjection	Dosage	
LDL	DÉLAI LONG	Temps de retard	Atténuation des aigus	Réinjection	Dosage	
LDs	DÉLAI LONG TYPE SYNCHRO	Temps de retard (Note)	Atténuation des aigus	Réinjection	Dosage	
rDL	DÉLAI AVEC RÉSONANCE	Temps de retard	Atténuation des aigus	Réinjection	Dosage	
REP	RÉVERBÉRATION	Durée	Type	Pré-délai	Dosage	
GRP	RÉVERBÉRATION GATE	Temps de Gate	Type	Pré-délai	Dosage	

* mono : Il s'agit d'effets mono utilisant le générateur de sons. La section du générateur de sons et la fonction LFO Pan sont désactivées lorsque vous appliquez des effets mono et que la connexion des effets d'insertion et réverb/délai est configurée en série ("Ser").

* SLICER SYNC : Le Pattern du Slicer se déclenche lorsque vous appuyez sur le bouton INS-FX pour activer l'effet.

* PITCH SHIFTER À 2 VOIX/PITCH SHIFTER AVEC RÉINJECTION : Vous pouvez sélectionner l'un ou l'autre type d'effet, et régler le paramètre "COLOR" sur "Coa" (Grossier) pour un mode de transposition par pas d'un demi-ton ; ou sur "Fin" pour un mode de transposition continu

* DÉLAI AVEC RÉSONANCE : Pour un son de réinjection plus clair, appuyez d'abord sur le bouton [INS-FX] pour désactiver l'effet.

* Sur les effets avec SYNCHRO, le cycle de modulation (LFO) commence au moment où vous appuyez sur le bouton [INS-FX].

* Sur les effets avec SYNCHRO, vous pouvez choisir un cycle parmi les cycles suivants à l'aide du potentiomètre [INTENSITY]. (Triple croche, Double croche, Double croche pointée, Croche, Croche pointée, Noire, Noire pointée, Blanche, Blanche pointée, Ronde, Ronde x 2, Ronde x 4, Ronde x 8).