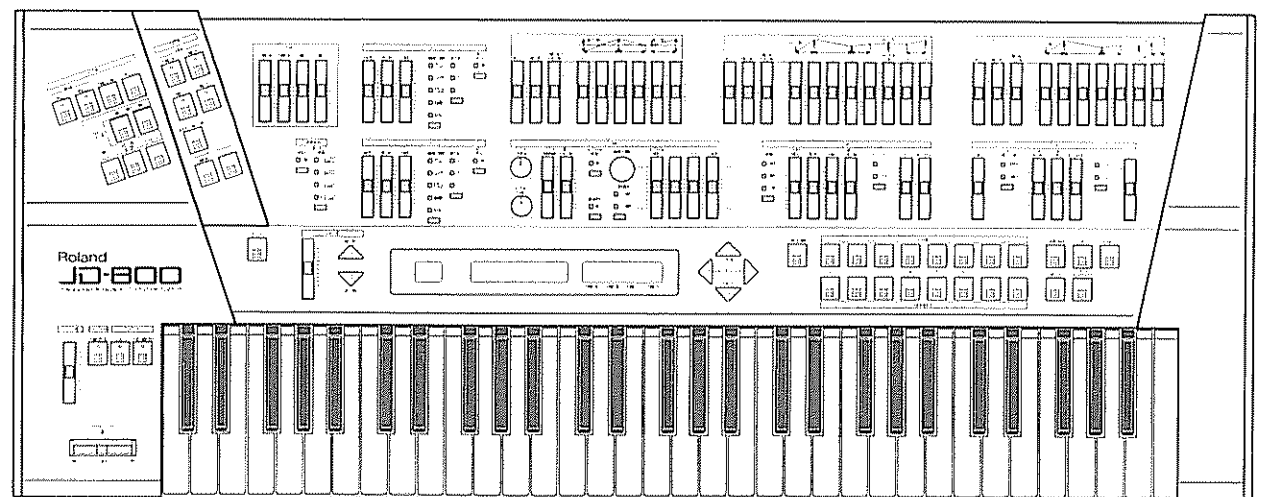


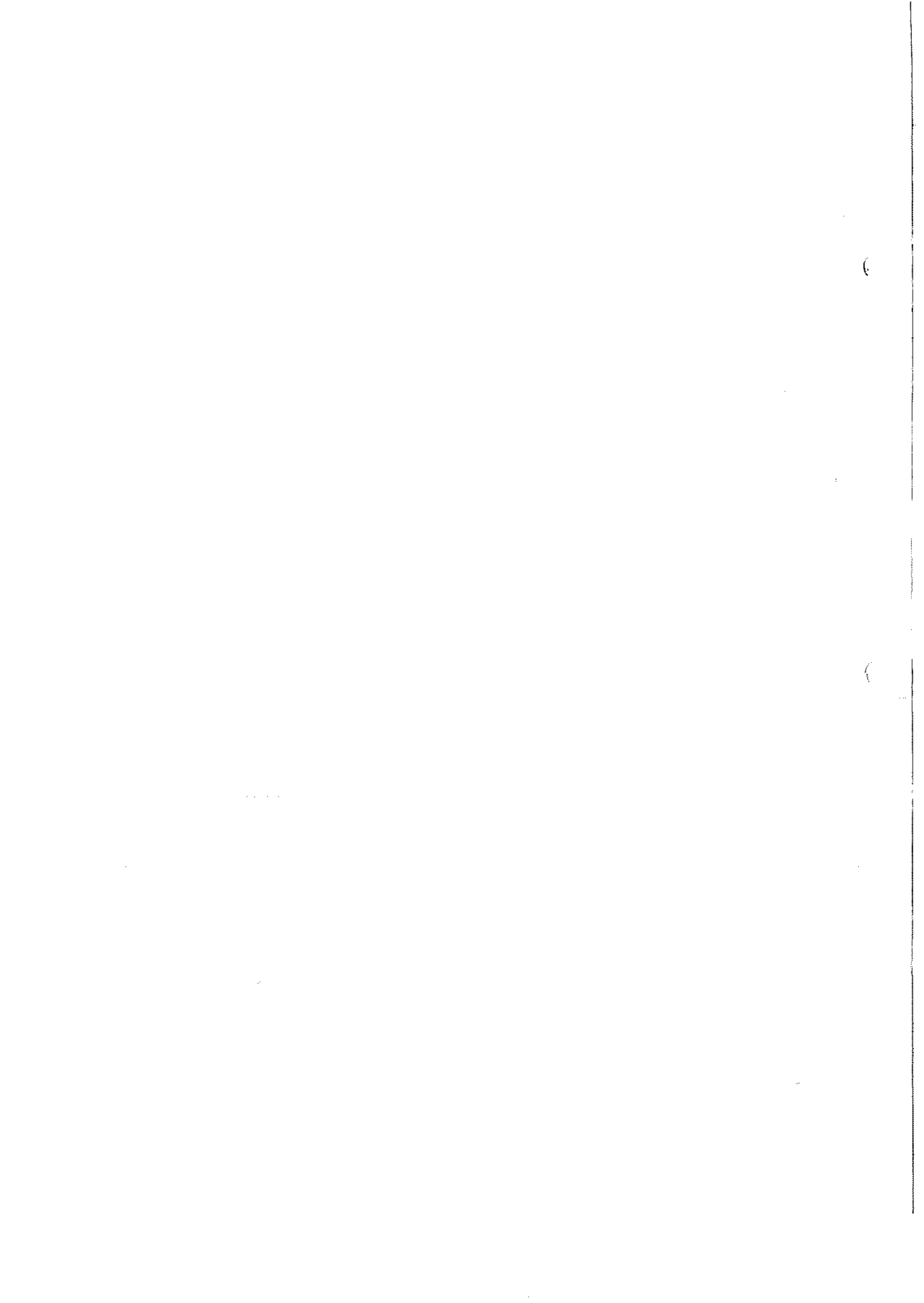
Roland

PROGRAMMABLE SYNTHESIZER

JD-800

MODE D'EMPLOI





Roland JD-800

Synthétiseur Programmable

Mode d'emploi (section I)

(Guide de l'utilisateur)

Merci d'avoir choisi le Synthétiseur Programmable JD-800 Roland.

Le JD-800 est le fleuron des synthétiseurs numériques, spécialement conçu pour retrouver l'aspect le plus agréable de la synthèse: le plaisir de créer vos propres sons. Pour tirer pleinement parti des fonctions et de la qualité sonore du JD-800 ainsi que pour vous assurer une utilisation sans problème, veuillez lire ce mode d'emploi attentivement.

Nous espérons que vous trouverez dans le JD-800 un outil de création sonore puissant aussi bien en enregistrement que sur scène.

© Copyright 1991 par ROLAND CORPORATION

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

Comment utiliser ce mode d'emploi

Ce mode d'emploi est divisé en deux parties

Mode d'emploi I (Guide de l'utilisateur)

Mode d'emploi II (Référence)

Cette partie (Guide de l'utilisateur) explique les fonctionnements essentiels ainsi que les fonctions que vous devez connaître pour utiliser le JD-800. Selon qu'il s'agit de votre premier synthétiseur ou que vous avez déjà utilisé des synthétiseurs auparavant, veuillez lire les sections nécessaires

Si vous désirez examiner le JD-800 dans son moindre détail, lisez la totalité de ce mode d'emploi puis référez-vous à la partie II (Référence).



Le tableau ci-dessous donne les principaux sujets couverts par le guide de l'utilisateur. Lisez chaque section si nécessaire.

	Si c'est votre premier synthétiseur	Si vous avez déjà utilisé un synthétiseur
I Qu'est-ce que le JD-800?	○	×
II Procédure de base	○	▲
III Comment modifier les sons	○	▲
IV Utilisation des fonctions de jeu	○	▲
A propos du MIDI	▲	▲

- ... lisez absolument cette partie
- ▲ ... lisez cette section si nécessaire
- ×

Conventions employées dans ce mode d'emploi

Pour présenter l'information aussi clairement que possible, les conventions suivantes sont employées dans ce manuel. Si vous observez un symbole que vous ne comprenez pas, revenez vous référer à cette page.

- Les mots imprimés en inverse font référence aux curseurs de la façade. Par exemple, **VALUE** indique le curseur VALUE. Les mots encadrés se réfèrent aux boutons de la façade. Par exemple, **SOLO** se réfère au bouton solo.
- CURSOR  et PAGE  signifient que vous devez presser l'un ou l'autre des boutons.
- Un astérisque «*» au début d'une ligne indique un commentaire ou une note.
- (voir II P. **) indique une référence de page «II» indique la partie II (Référence).

CARACTERISTIQUES PRINCIPALES

Le JD-800 est un synthétiseur numérique qui utilise les toutes dernières technologies numériques en conjonction avec l'expérience de Roland dans le domaine de la synthèse analogique. Certaines de ses caractéristiques principales sont sommairement décrites ci-dessous.

Source sonore de haute qualité

Le JD-800 utilise une source sonore PCM qui contient 108 types différents de formes d'ondes PCM incluant ondes en dents de scie, ondes à impulsion, ondes de bruit, ondes simples à lecture unique et ondes bouclées.

Des formes d'ondes additionnelles peuvent être obtenues à partir d'une carte de formes d'onde (série SO-JD-80 : vendue séparément). Plus encore, ces formes d'ondes PCM peuvent être traitées par des filtres pour obtenir une extrêmement large variété de possibilités de création sonore.

Une conception de façade pour une création sonore intuitive

Le JD-800 possède des commandes en façade pour tous les paramètres de base des tones, apportant une interface de type analogique à un synthétiseur numérique. Les commandes de paramètres étant placées sur la façade dans l'ordre suivi par le signal, le procédé de création du son est simple à comprendre. Vous pouvez également régler les paramètres du son en temps réel en cours de jeu.

Processus d'effets intégré

Le JD-800 a un processeur de signaux numériques intégré (DSP ou Digital Signal Processor) qui fournit une grande variété d'effets.

En mode Single, vous avez huit effets numériques différents : un égaliseur trois bandes pour chaque patch, ainsi que distorsion, enhancer, phaser, spectrum, delay, chorus et reverb.

En mode Multi, vous avez quatre effets numériques différents : un égaliseur trois bandes pour chaque patch, ainsi que chorus, delay et reverb. Vous pouvez choisir comment l'effet s'appliquera à chacune des cinq parties et à la partie spéciale.

Deux modes de jeu : Single et Multi

Le JD-800 a deux modes de jeu : Single et Multi.

En mode Single, la totalité du JD-800 joue un unique patch. Ce mode est bien approprié aux parties solo.

En mode Multi, le JD-800 fonctionne comme une source sonore multi-timbrale avec cinq parties de synthé et une partie spéciale. En utilisation avec un séquenceur, ce mode permet au JD-800 de produire simultanément toutes les parties d'une orchestration.

Extension externe

Le JD-800 a deux fentes pour cartes : cartes de données ou DATA (M-256E, vendue séparément) et cartes de formes d'ondes ou WAVEFORM (série SO-JD-80, vendue séparément).

Quand une carte DATA est insérée, vous pouvez sélectionner un patch parmi 128 puisque les 64 patches de la carte s'ajoutent aux 64 patches internes.

Si une carte WAVEFORM est utilisée, vous pouvez également créer des sons à l'aide des formes d'ondes PCM présentes sur cette carte.

TABLE DES MATIERES (section 1)

REMARQUES IMPORTANTES	8
DESCRIPTION EXTERNE	9

Chapitre I - Qu'est-ce que le JD-800 ?

1. LA PHILOSOPHIE DU JD-800	I-2
L'origine du JD-800	I-2
2. COMMENT EST ORGANISE LE JD-800	I-3
● Procédure de base	I-3

Chapitre II - Procédure de base

1. PREPARATIONS	II-2
● Faire les connexions	II-2
● Mise sous tension	II-4
○ Comment éteindre le JD-800	II-5
2. ECOUTE DU MORCEAU DE DEMO	II-6
3. SELECTION DES SONS ET JEU	II-8
a. Mode single	II-8
● Comment sélectionner un patch	II-8
b. Mode multi	II-9
● Comment sélectionner la partie	II-9
● Comment sélectionner un patch pour une partie	II-12

Chapitre III - Comment modifier les sons

1. EDITION DE PATCH	III-2
a. Avant de commencer l'édition	III-2
● Organisation d'un patch	III-3
● Organisation d'un tone	III-4
b. Procédure d'édition de tone	III-5
● Sélection d'un tone	III-5
● Changement de forme d'onde	III-6
● Modification de la couleur tonale	III-8
● Modification du changement de volume	III-10
● Ajout de vibrato	III-12
● Réglage de la balance de volume	III-14

c. Edition de patch	III-16
● Nommer le patch	III-16
● Faire les réglages d'égalisation	III-17
● Faire les réglages d'effets	III-18
d. A la fin de l'édition	III-23
● Pour retrouver la sonorité originale	III-23
● Pour stocker le son édité	III-24
2. EDITION DE LA CONFIGURATION SPECIALE	III-25
a. Avant l'édition	III-25
● Organisation d'une configuration spéciale (Special Setup)	III-25
b. Procédure d'édition	III-26
● Edition des réglages individuels de touche	III-26
● Edition des réglages d'égalisation	III-27
● Ajout d'expression	III-29
c. A la fin de l'édition	III-29
● Pour retrouver la sonorité originale	III-29
● Pour stocker le son édité	III-30
3. APPRENDRE A CREER DES SONS	III-31
a. Qu'est-ce qu'un son ?	III-31
● Les bases du son	III-31
● Ajout d'expression	III-36
b. Procédure de création de son	III-41
● Comment est créé un son (comprendre un générateur sonore)	III-41
● Procédure de création d'un son	III-42
● Idées pour la création d'un son	III-45

Chapitre IV - Utilisation des fonctions de jeu

1. REGLAGE DE L'ACCORD	IV-2
2. REGLAGES RELATIFS AU CLAVIER	IV-3
● Dynamique (velocity)	IV-3
● Aftertouch	IV-3
● Transposition	IV-4
3. COMMANDES NON ATTACHEES AU CLAVIER	IV-5
● Levier Bender/Modulation	IV-5
● Pédale de Sustain	IV-6
● Commande externe	IV-7

4. JEU EN MODE SOLO	IV-8
● Solo	IV-8
● Portamento	IV-9
5. MODIFICATION DU SON PENDANT LE JEU	IV-10
● Edition en temps réel	IV-10
6. COMMENT UTILISER UNE CARTE DATA	IV-11
● Insertion d'une carte data	IV-11
● Initialisation d'une carte data	IV-12
● Utilisation d'une carte data	IV-13

Index

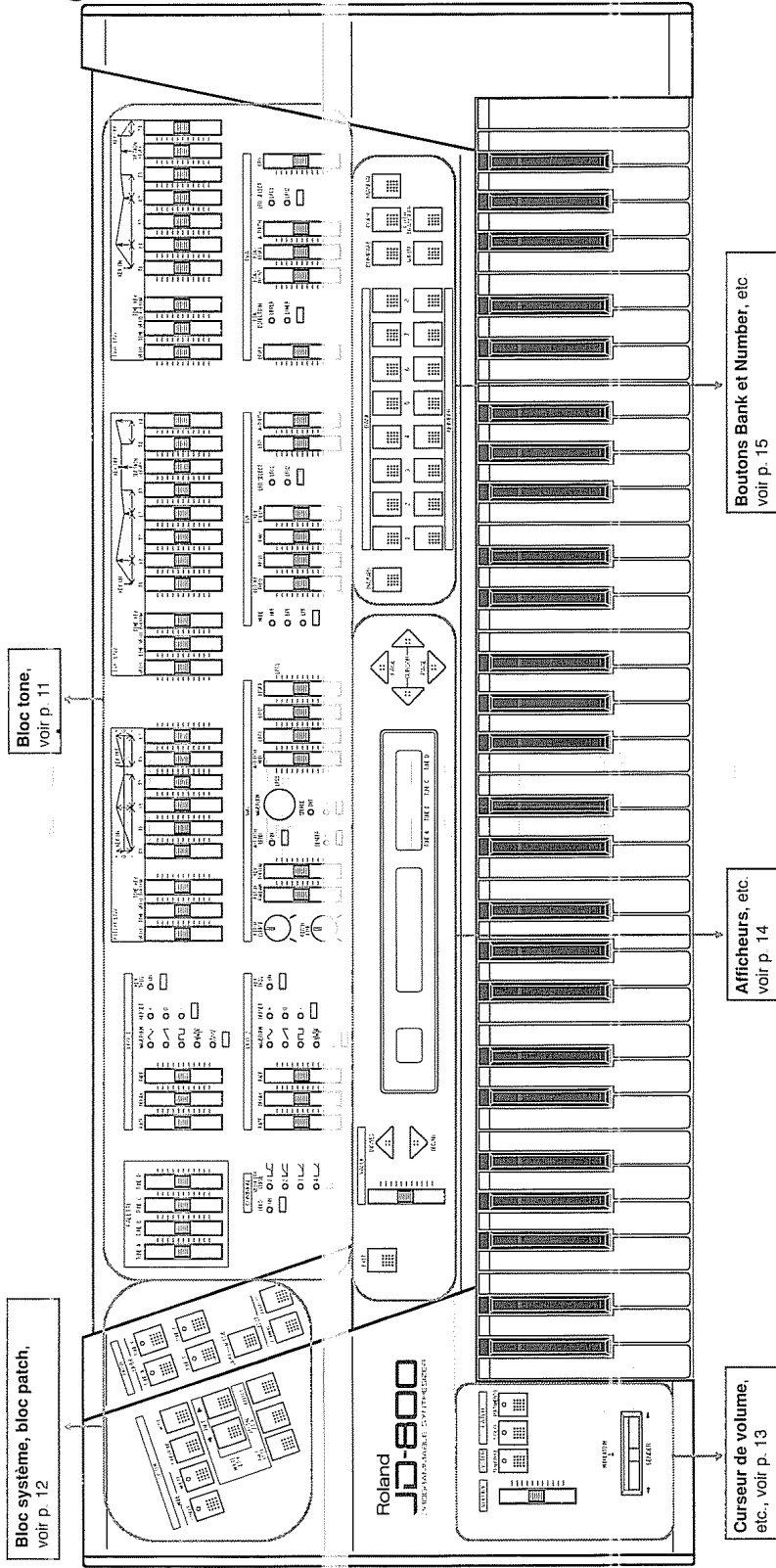
Index Index 2

Chapitre V A propos du MIDI

1. QU'EST-CE QUE LE MIDI ?	V-2
● Connexions MIDI	V-2
● Canaux MIDI	V-4
2. MESSAGES MIDI	V-5
a. Messages par canal	V-6
● Messages de voix	V-6
● Messages de mode	V-8
b. Messages de système	V-11
● Messages en temps réel	V-11
● Messages communs	V-11
● Messages exclusifs	V-11
3. TIRER AVANTAGE DU MIDI	V-13
a. Le MIDI en mode Single	V-13
● Connexion d'un module de sons externe	V-14
● Emploi du JD-800 avec un séquenceur	V-16
b. Le MIDI en mode Multi	V-17
● Utiliser le JD-800 avec un séquenceur	V-18
● Connecter un module de sons externe	V-20
c. Echange de données par messages exclusifs	V-22
● Echange de patch (patch dump)	V-23
● Echange de mémoire (bulk dump)	V-24
● Transmission d'édition de donnée	V-25
4. REGLAGES MIDI	V-26
● Canal MIDI	V-26
● Commande locale	V-32
● Réception de message exclusif	V-33

DESCRIPTION EXTERNE

Face avant



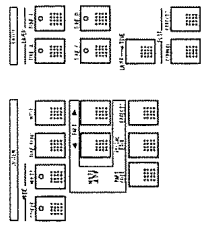
Bloc système, bloc patch,
voir p. 12

Bloc tone,
voir p. 11

Curseur de volume,
etc., voir p. 13

Afficheurs, etc.
voir p. 14

Boutons Bank et Number, etc
voir p. 15



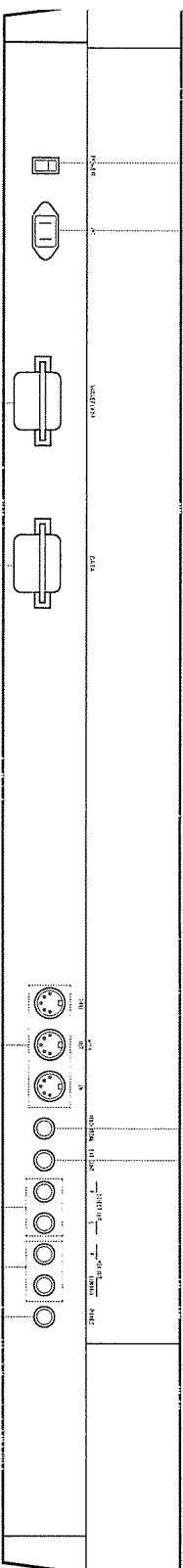
Face arrière

Commuteur d'alimentation [POWER]
P...met la mise sous/mars tension

Fiche pour cordon secteur [AC]
Connectez ici le câble d'alimentation
Connectez son autre extrémité avec une
prise secteur de voltage correct.

Prise pour pédale de sustain [HOLD PEDAL]
Une pédale commutateur (à contact, lugilif : FS-5U,
DP-2, Vendues séparément) peut être connectée
ici et utilisée comme pédale de sustain (hold).

Prise de commande externe [EXT CONT]
Une pédale d'expression (EV-5, EV-10, vendues
séparément) peut être connectée ici. En fonction
des réglages, cette pédale commandera le volume,
la modulation, le panoramique ou l'aftertouch



Fente pour carte Waveform [WAVEFORM]
Une carte Waveform (série SO-JD80, vendue
séparément) contenant des formes d'onde
PCM peut être insérée ici

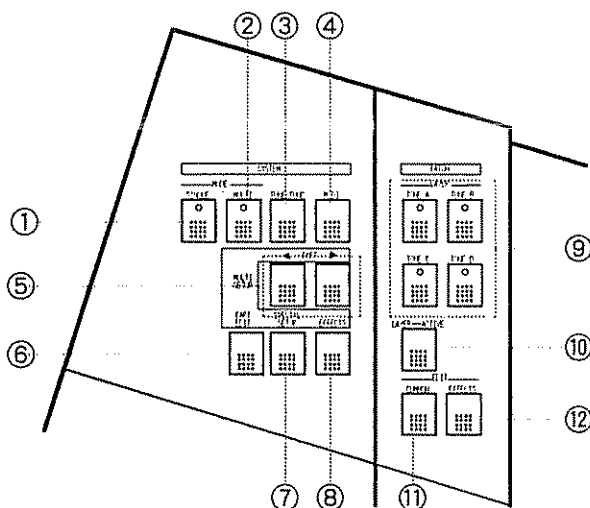
Fente pour carte DATA [DATA]
Une carte DATA (M-255E, vendue séparément)
peut être insérée ici pour stocker des patches
et autres données.

Prises MIDI [MIDI IN/OUT/THRU]
Des câbles MIDI peuvent être connectés
à ces prises, permettant au JD-800 de
communiquer avec d'autres appareils MIDI

Prise casque [PHONES]
Un casque stéréo (RH-12/100, vendu séparément)
peut être connecté ici. Le volume du casque est
réglé avec le curseur de volume du panneau avant.
Le son sera produit par les prises de sortie même
si un casque est connecté. Si vous désirez utiliser
votre propre casque, assurez-vous que son
impédance soit entre 8 et 150 ohms

Prises Direct Out [DIRECT OUT L/R]
Ces prises de sortie stéréo sont utilisées uniquement en mode Multi.
Elles ne produisent que le son direct de l'instrument (son non affecté
par l'unité d'effet). Utilisez ces prises lors de l'enregistrement d'effets
externes. En mode Single, le son ne sera pas produit par ces prises.
Si aucune connexion n'est faite à ces prises, le son sera produit par
les prises Mix Out.

Prise Mix Out [MIX OUT L (MONO)/R]
Connectez un système d'amplification/mixage à ces prises
de sortie stéréo. Elles produiront le son traité par les effets
internes combiné avec le son direct. Vous utiliserez
habituellement ces prises de sortie. N'utilisez que la prise
L (MONO) pour des applications monophoniques

Bloc système, bloc commun**① Bouton Single** SINGLE

Pressez ce bouton pour sélectionner le mode Single.

② Bouton Multi MULTI

Pressez ce bouton pour sélectionner le mode Multi.

③ Bouton Tune/Fonction TUNE/FUNC

Pressez ce bouton pour faire les réglages affectant la totalité du JD-800, tels qu'accord général, transposition, commande externe et filtre de sortie.

④ Bouton MIDI MIDI

Pressez ce bouton pour faire les réglages relatifs au MIDI.

⑤ Boutons Part ◀PART▶

Quand vous utilisez le JD-800 en mode Multi, pressez ces boutons pour sélectionner les parties.

⑥ Bouton Part Edit PART EDIT

Lorsque vous utilisez le JD-800 en mode Multi, pressez ce bouton pour régler les paramètres des parties.

⑦ Bouton Special Setup SPECIAL SETUP

Lorsque vous utilisez le JD-800 en mode Multi, pressez ce bouton pour faire les réglages des paramètres de configuration spéciale (Special Setup).

⑧ Bouton Effects EFFECTS

Quand vous utilisez le JD-800 en mode Multi, pressez ce bouton pour faire les réglages des paramètres d'effets.

⑨ Boutons LAYER TONE A - TONE D

Utilisez ces boutons pour mettre en ou hors service les tones du patch ou pour sélectionner les tones actifs. Les indicateurs des boutons s'allumeront pour indiquer quels tones sont entendus.

⑩ Boutons Layer/Active LAYER↔ACTIVE

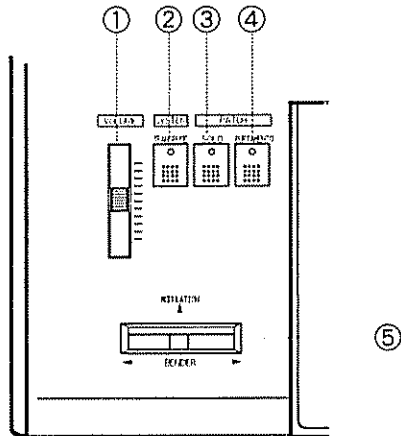
Pressez ce bouton pour visualiser et régler la superposition (Layer) ou la mise en service (Active) des quatre boutons TONE A - TONE D. Lorsque vous réglez le paramètre Layer on ou off, les indicateurs des quatre boutons Layer seront soit allumés soit éteints. Lorsque vous réglez le paramètre Active on ou off, les indicateurs des quatre boutons Layer clignoteront ou seront éteints.

⑪ Bouton Edit common COMMON

Pressez ce bouton pour régler les paramètres communs d'un patch.

⑫ Bouton Edit Effects EFFECTS

En mode Single, pressez ce bouton pour régler les paramètres d'effet du patch.

Curseur de volume, etc.**① Curseur de volume [VOLUME]**

Ce curseur règle le volume des prises Mix Out et de la prise casque. Il n'a pas d'effet sur le volume des prises Direct Out.

② Bouton Transpose [TRANPOSE]

Pressez ce bouton pour transposer la hauteur du clavier.

③ Bouton Solo [SOLO]

Pressez ce bouton pour faire s'allumer son indicateur et vous pourrez jouer avec le JD-800 comme avec un synthétiseur monophonique.

④ Bouton Portamento [PORTAMENTO]

Quand le bouton Solo est allumé, pressez ce bouton pour appliquer un effet portamento (changement progressif de hauteur entre les notes jouées).

⑤ Levier Bender/Modulation [BENDER/MODULATION]

Utilisez ce levier pour changer progressivement la hauteur ou pour appliquer du vibrato.

[MEMO]

Qu'est-ce que le JD-800?

Le JD-800 possède un grand nombre de fonctions. Toutefois, les simples explications successives des fonctions et procédures risqueraient d'être plus compliquées qu'explicatives. Par conséquent, ce chapitre survolera les fonctions et la structure du JD-800 pour vous donner une vue d'ensemble de ce dernier.

1. LA PHILOSOPHIE DU JD-800

L'origine du JD-800

Avant l'arrivée de l'électricité, les musiciens ne possédaient que des instruments acoustiques pour créer musiques et sonorités. Quand l'électricité a fait son apparition, les musiciens ont joué de ces instruments acoustiques avec un plus fort volume. Plus tard encore, l'électricité a été utilisée pour enregistrer et reproduire les sonorités acoustiques. Enfin, le synthétiseur a été développé. Les synthétiseurs ont originalement été créés comme des instruments de synthèse ou de création de son. Au cours du temps, toutefois, les synthétiseurs sont devenus des instruments de musique à part entière qui permettent la création de sonorités originales.

Dans le passé, tous les synthétiseurs étaient de type analogique. Ces synthétiseurs disposaient de nombreux boutons: un bouton pour chaque fonction. Cela signifie que la procédure de création de son était visuelle et très intuitive. Ces synthétiseurs étaient entièrement tournés vers la procédure de création sonore.

Avec l'avance de la technologie numérique, les synthétiseurs numériques sont apparus. Ces synthétiseurs pouvaient simuler les sonorités d'instruments acoustiques bien mieux que les machines analogiques. En général, les instruments numériques offraient une plus grande variété de possibilités mais avec un inconvénient majeur: la création sonore devenait de plus en plus compliquée.

Aujourd'hui, de moins en moins de musiciens créent leurs propres sons et la majorité se contente de jouer les sonorités pré-programmées ou créées par des programmeurs spécialisés.

Toutefois, le but original du synthétiseur est de créer des sons. Il est simple de se contenter de sélectionner une sonorité pré-programmée que vous aimez, mais ce son sera toujours celui de quelqu'un d'autre. Au sein de ROLAND, nous nous sommes demandés «pourquoi ne pas retourner aux bases de la synthèse; le plaisir de créer des sonorités personnelles?». Nous avons considéré différentes approches par lesquelles nous retournerions au plaisir de créer des sons et le résultat en est le JD-800.

La création de son peut sembler un procédé hautement technique, mais en fait, il suffit de déplacer un curseur pour faire changer le son! C'est simple pour tout utilisateur et les sons obtenus seront les vôtres.

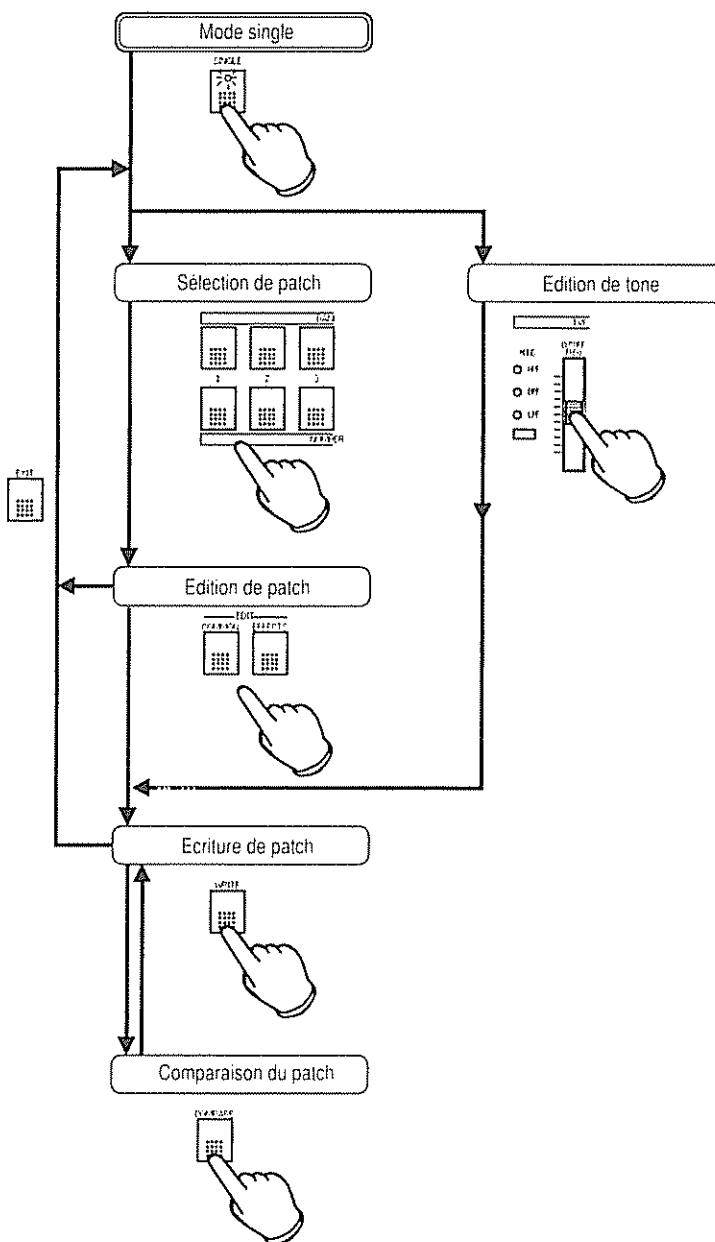
Le JD-800 est conçu pour que vous preniez du plaisir à créer des sons. Aussi n'hésitez pas et déplacez les curseurs! Nous espérons que vous ferez de nombreuses sonorités différentes, des sonorités originales avec lesquelles vous jouerez votre propre musique.

2. COMMENT EST ORGANISÉ LE JD-800

Ensuite, nous verrons comment est organisé le JD-800. D'abord nous expliquerons les procédures de base et comment sont organisés les modes Single et Multi.

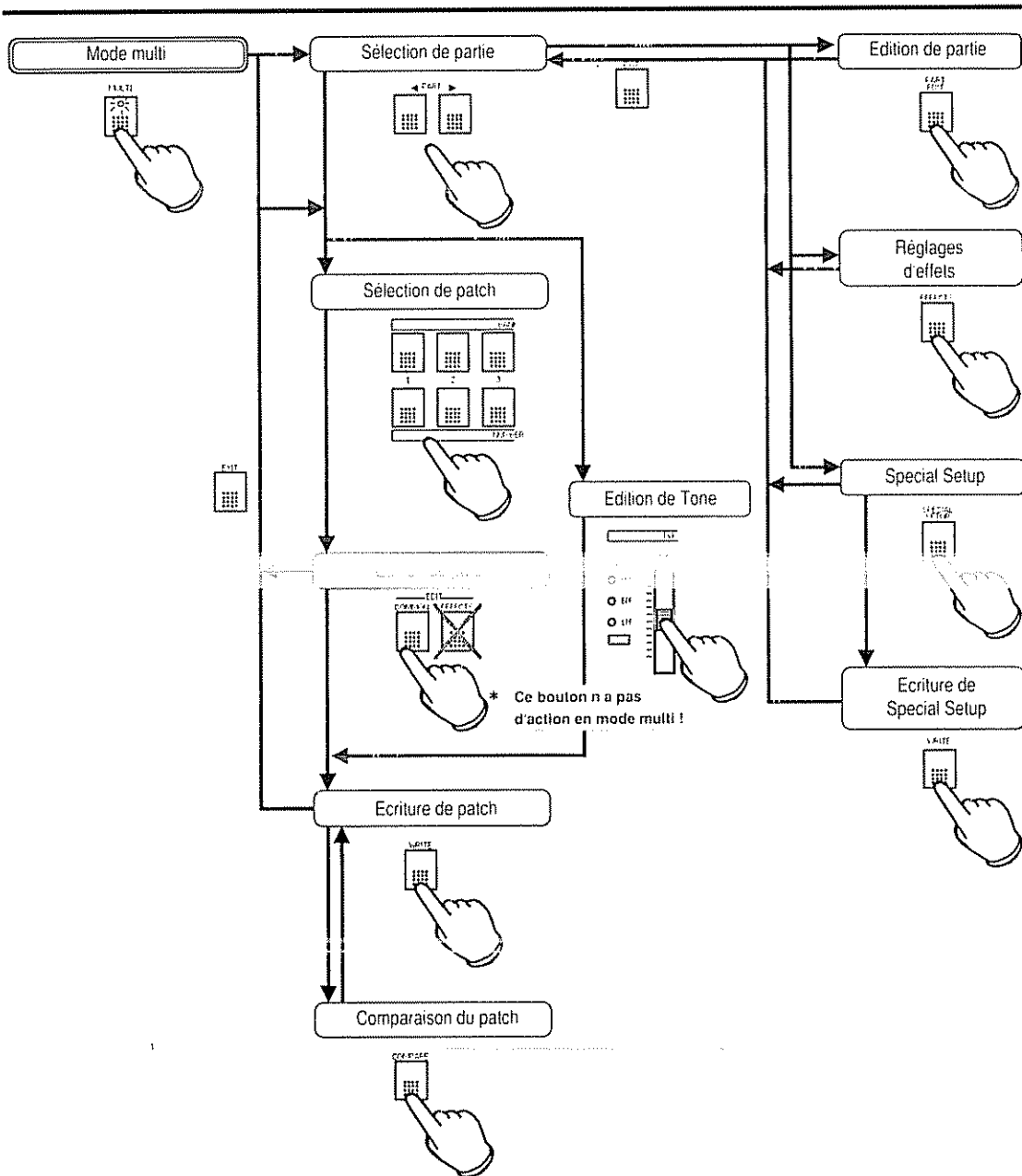
● Procédure de base

Pour passer dans les différents modes, pressez le bouton approprié. Pour quitter le mode actuel (la procédure), pressez [EXIT].



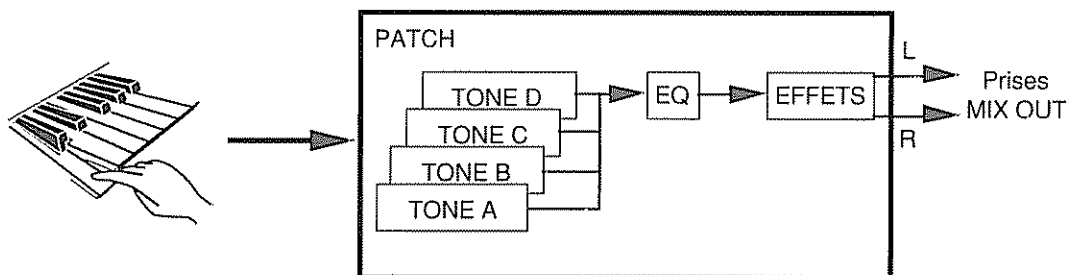
2. COMMENT EST ORGANISÉ LE JD-800

Procédure en mode Multi



○ Mode Single

En mode Single, vous ne jouez qu'un seul patch à la fois. Un patch comprend quatre tones, qui passent ensemble au travers de l'égaliseur commun (EQ) puis au travers de l'unité d'effets. Le schéma ci-dessous décrit le passage du signal depuis l'enfoncement de la touche jusqu'à la production du son. Pour des détails sur les données d'un patch, référez vous à «Organisation d'un patch» (voir p.III-3)

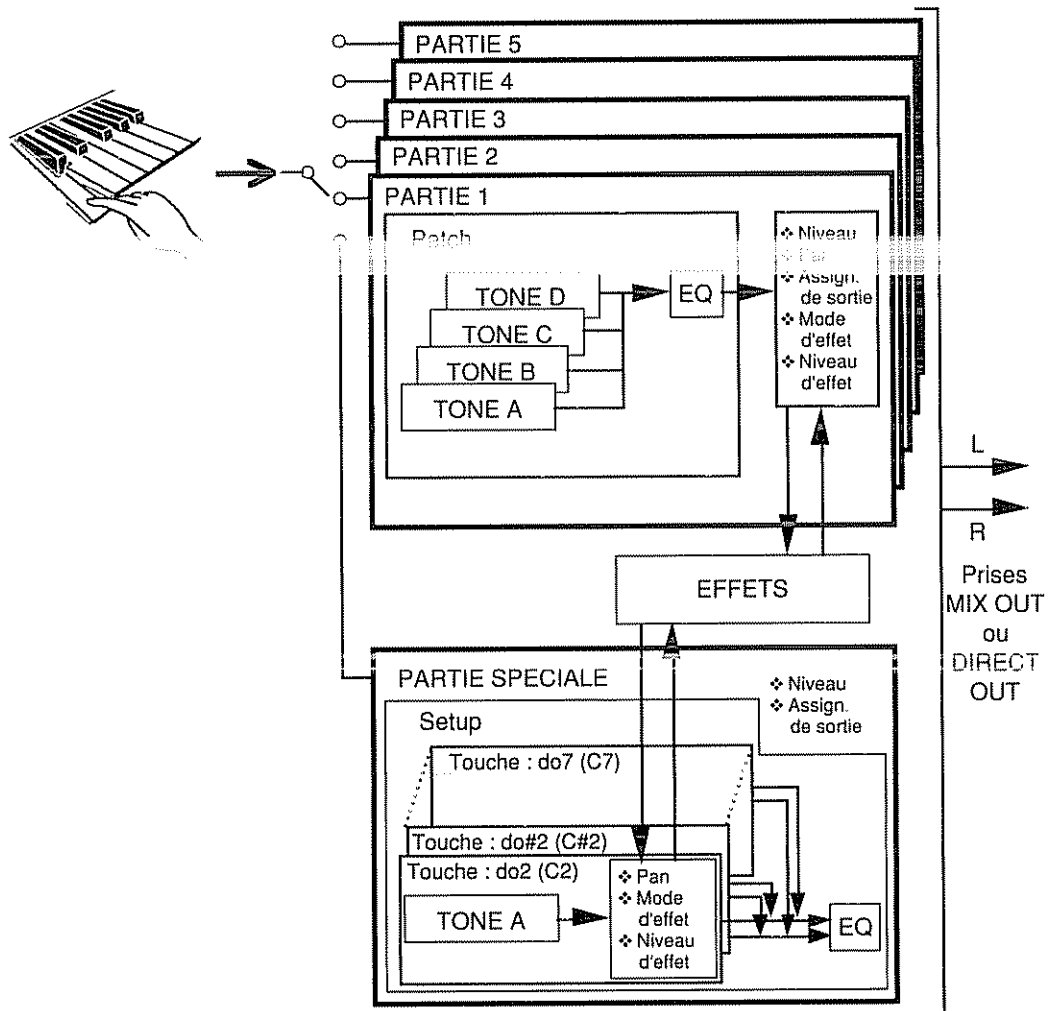


2. COMMENT EST ORGANISÉ LE JD-800

Structure du mode Multi

○ Mode Multi

En mode Multi, le JD-800 pourra jouer cinq parties de synthétiseur (patches) et une partie spéciale (configuration ou Special Setup). Toutefois, le même effet sera employé pour toutes les parties. Pour chaque partie, vous pouvez régler niveau et panoramique du patch assigné, régler l'assignation de sortie, le mode d'effet et le niveau d'effet (pour déterminer comment l'effet s'applique). La partie spéciale (Special Setup) utilise un tone pour chaque touche et vous pouvez régler panoramique, mode d'effet et niveau d'effet pour chaque touche. Le schéma représenté ci-dessous donne le passage du signal depuis l'enfoncement de la touche jusqu'à la production du son.

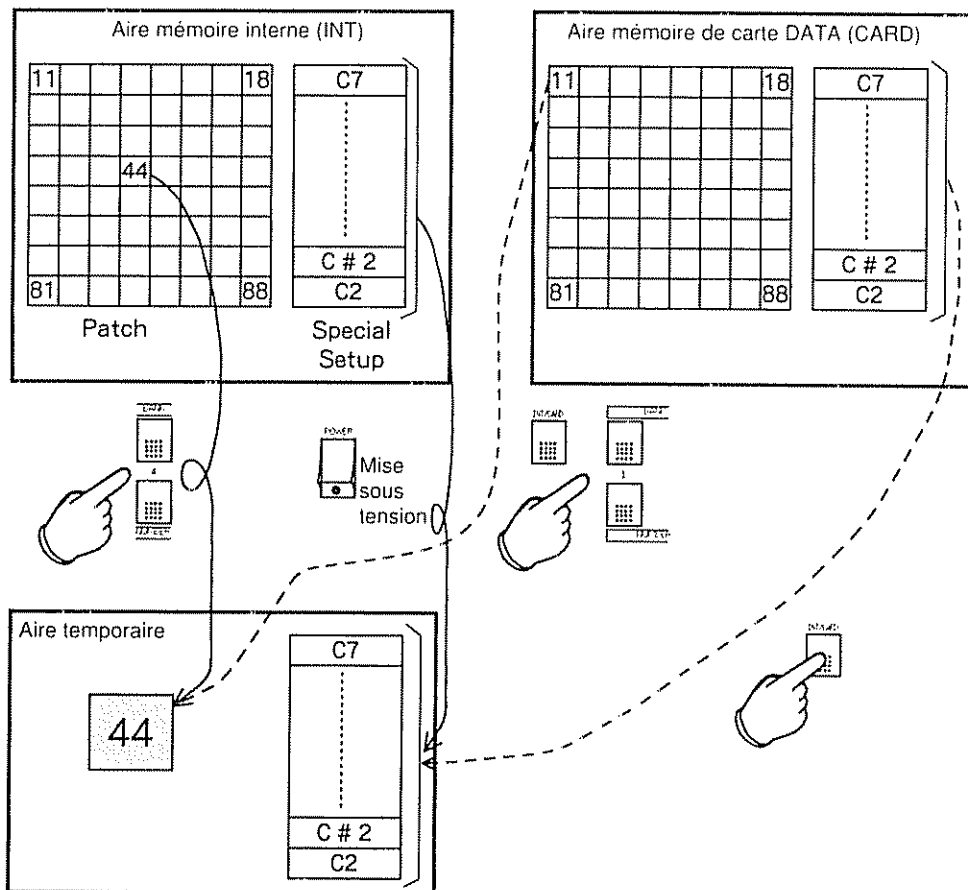


○ Mémoire

La mémoire est l'emplacement dans lequel vous stockez les patches et autres types de données. Le JD-800 utilise deux types de mémoires: mémoire interne (INT) et carte DATA (CARD). Le schéma ci-dessous explique comment mémoire interne et carte DATA sont organisées. Lorsque vous sélectionnez un patch, les données sont d'abord copiées dans une zone temporaire et ce sont ces copies de données qui servent à produire le son. Les éditions que vous effectuez n'affectent donc que les données de cette zone temporaire.

Par conséquent, les données de la zone temporaire seront perdues si vous éteignez l'appareil alors que les données de la mémoire seront conservées et pourront être rappelées à tout moment.

- * Vous pouvez utiliser simultanément les patches de la mémoire interne et ceux d'une carte, mais pas dans une configuration spéciale (Special Setup).



[MEMO]

Procédure de base

Nous allons maintenant voir les procédures de base que vous devez connaître pour utiliser le JD-800.

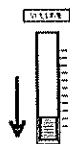
1. PREPARATIONS

Voici comment configurer et faire jouer le JD-800.

● Faire les connexions

Le JD-800 ne contient ni amplificateur ni haut-parleurs. A moins d'utiliser un casque, vous aurez besoin d'un système d'amplification externe, telle qu'une unité radio-cassette, une chaîne stéréo ou un amplificateur pour clavier.

JD-800



Réglez le volume à 0 !



Eteignez l'appareil !

SYSTEME D'AMPLIFICATION EXTERNE



Réglez le volume à 0 !



Eteignez l'appareil !

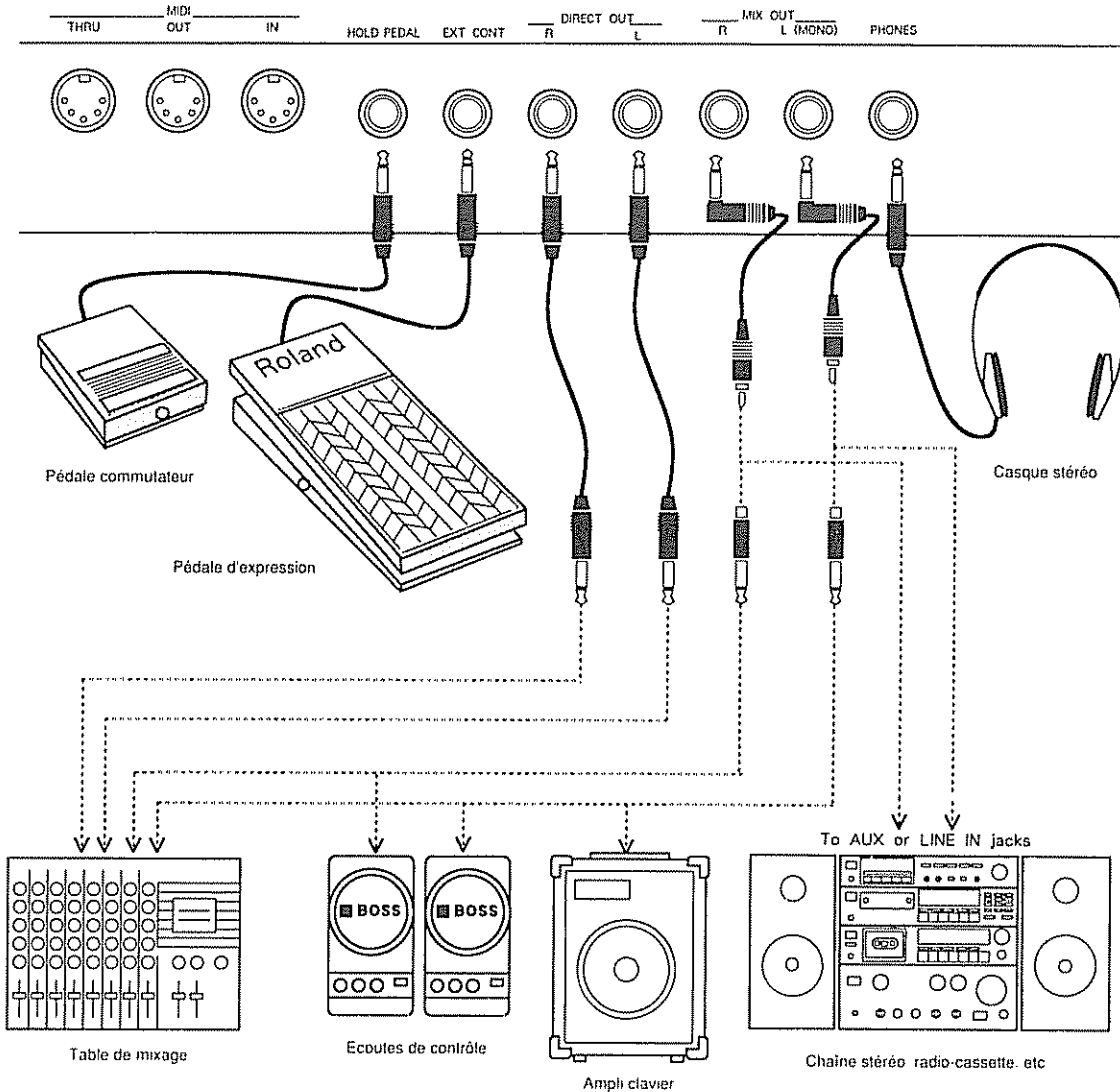
Avant de faire des connexions, vérifiez les deux points suivants. Ne pas le faire peut entraîner de graves dommages pour votre amplificateur ou votre système de haut-parleurs.

- JD-800 et ampli sont-ils tous les deux éteints ?
- Les volumes du JD-800 et de l'ampli sont-ils au minimum ?

Connexion avec un système d'amplification externe

Le câble fourni peut être utilisé pour connecter le JD-800 à un ampli pour clavier, etc., ou, si vous enlevez l'adaptateur jack de son extrémité, pour connecter le JD-800 aux entrées cinch AUX IN ou LINE IN d'une chaîne stéréo, etc

Pour tirer pleinement parti du JD-800, nous vous suggérons d'utiliser la stéréo. Si cela n'est pas possible, n'utilisez que la prise MIX OUT L. (MONO). Les prises DIRECT OUT ne servent qu'en mode Multi. Quand le JD-800 est utilisé en mode Single, il n'y a pas de son produit par les sorties DIRECT OUT.



- * Avec les réglages d'usine, aucun son n'est produit par les prises DIRECT OUT.
- * Si les prises DIRECT OUT ne sont pas utilisées, le son qu'elles devraient produire dans certaines configurations est produit par les prises MIX OUT.
- * Pour les applications MIDI, voir «Connexions MIDI» (voir page V-2).

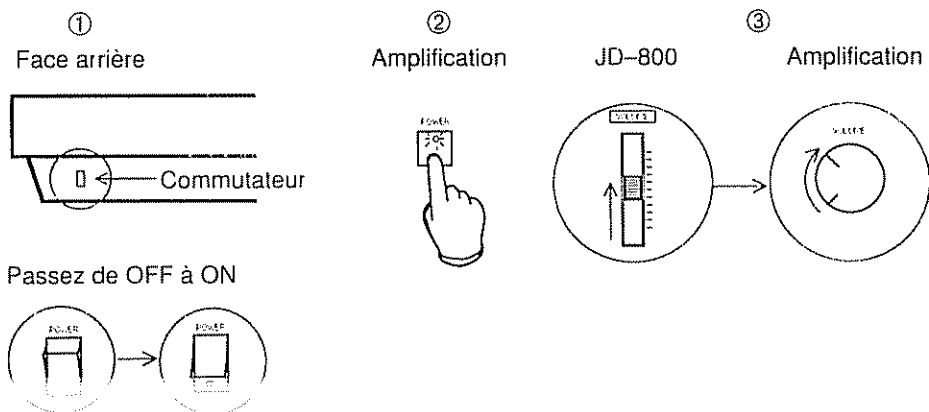
1. PREPARATIONS

Comment allumer le JD-800

● Mise sous tension

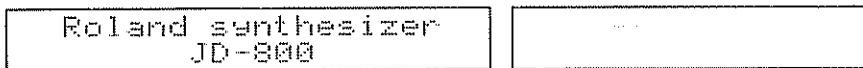
Pour éviter tout dommage à votre équipement, veuillez allumer/éteindre vos instruments dans l'ordre suivant.

○ Comment allumer le JD-800



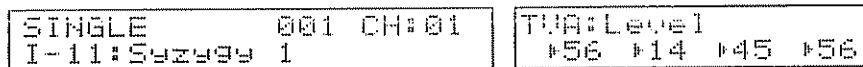
① Allumez le JD-800.

L'écran suivant apparaîtra



※ Immédiatement après mise sous tension, un circuit de protection entre en action durant quelques secondes. Aucun son ne pourra être entendu durant cette période.

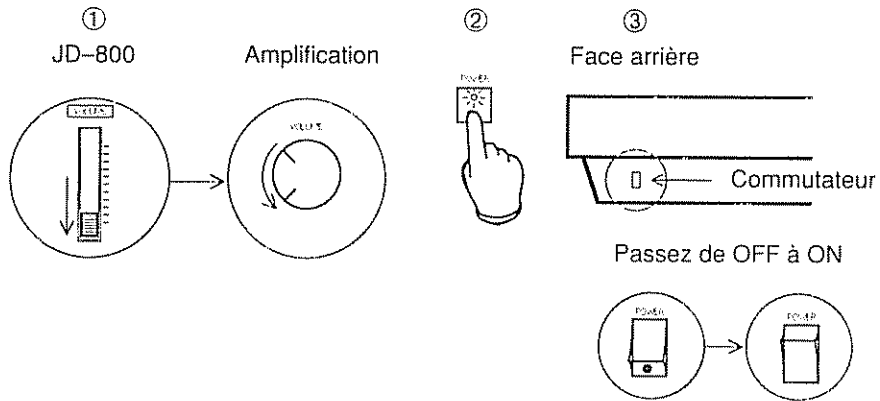
② Quand l'affichage suivant apparaît, allumez votre système d'amplification.



③ Montez le volume du JD-800 jusqu'à un niveau approprié et, tout en jouant sur le clavier, réglez le volume de votre système d'amplification.

○ Comment éteindre le JD-800

Lorsque vous éteignez l'appareil, utilisez l'ordre inverse

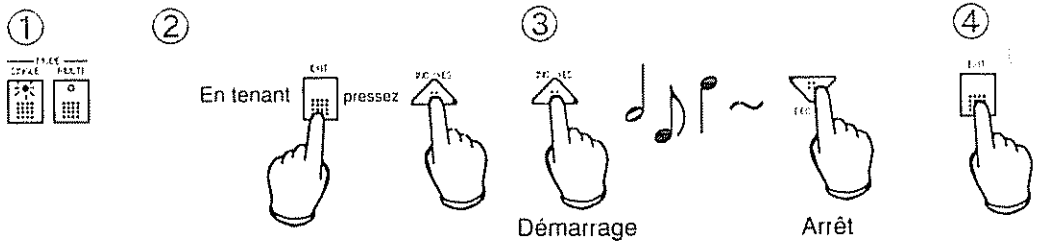


- ① Baissez le volume de votre système d'amplification et du JD-800
- ② Eteignez d'abord votre système d'amplification.
- ③ Eteignez ensuite le JD-800.

2. ECOUTE DU MORCEAU DE DEMO

Voici comment écouter les morceaux d'auto-démonstration internes du JD-800. Chaque mode (Single/Multi) a un morceau de démo.

● Auto-démonstration en mode Single



① Vérifiez si le statut actuel est bien le mode Single.

② Tout en tenant **EXIT**, pressez **INC/YES**. L'affichage suivant apparaîtra

```
===== ROM PLAY =====  
..Digital Waves..
```

③ Pressez **INC/YES** et la reproduction commencera. Pressez **DEC/NO** et la reproduction s'arrêtera.

```
===== PLAYING =====  
***** JD-800 *****
```

④ Pressez **EXIT** à nouveau pour retourner en mode Single.

* Durant l'auto-démonstration en mode Single, les informations concernant les phrases jouées apparaissent dans l'afficheur.

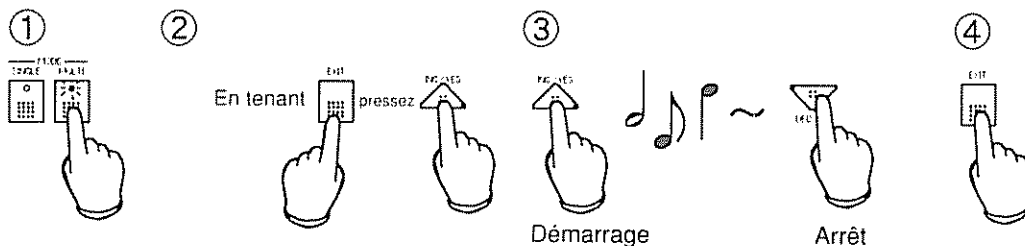
Exemple :

```
===== PLAYING =====  
..Digital Waves..
```

* Il n'est pas possible de jouer sur le clavier durant l'auto-démonstration.

* L'auto-démonstration n'est pas transmise par la MIDI OUT.

● Auto-démonstration en mode Multi



- ① Pressez **[MULTI]**.
- ② Tout en tenant **[EXIT]**, pressez **[INC/YES]**. L'affichage suivant apparaîtra.

```

===== ROM PLAY =====
      Eau De Vie
  
```

- ③ Pressez **[INC/YES]** et la reproduction commencera. Pressez **[DEC/NO]** et la reproduction stoppera.

```

===== PLAYING =====
      Eau De Vie
  
```

- ④ Pressez **[EXIT]** à nouveau pour retourner en mode Multi.

Mode Single	Mode Multi
«Introduction» Musique par Adrian Scott & Tatsuya Nishiwaki Copyright © 1991, Adrian Scott	«Eau De Vie» Musique par Adrian Scott Copyright © 1991, Adrian Scott
Biographie des compositeurs	
Adrian Scott Adrian Scott a assuré les parties vocales et de claviers du populaire groupe australien «Air Supply». Poursuivant depuis une carrière solo, il a gagné en 1984 le prix d'argent au «World Song Festival Tokyo '84». Actuellement, il produit des musiques de publicités et de films. De plus, comme instrumentiste, il a accompagné de nombreux musiciens australiens célèbres, incluant John Farnham et Kylie Minogue. Il vit à Melbourne, Australie.	
Tatsuya Nishiwaki A débuté en 1987 comme membre de "PAZZ" pour CBS/Sony Records. Après la dissolution du groupe en 88, il a participé à la production de nombreux albums (composition, arrangement et parties de claviers). Son travail et son style de jeu particuliers ont fait sa réputation. Sa sensibilité musicale assure une interprétation riche d'intérêt et d'émotion au cœur d'arrangements qui portent sa "griffe". "Introduction" donne un bon exemple de jeu violent avec des sonorités à distorsion.	
Attention : Tous droits réservés. L'utilisation non autorisée de ces morceaux est une violation des lois en vigueur.	

- * Il n'est pas possible de jouer sur le clavier pendant l'auto-démonstration.
- * Les données de l'auto-démonstration ne sont pas transmises par la MIDI OUT.

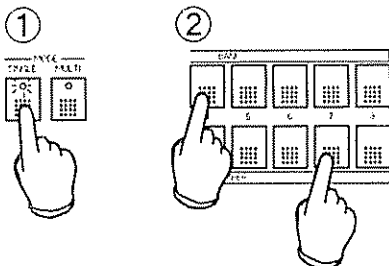
3. SELECTION DES SONS ET JEU

Chacun des sons du JD-800 est appelé un patch. Chaque patch est numéroté et peut être rappelé simplement en tapant son numéro. A l'origine, le JD-800 a ses 64 mémoires de patches internes garnies de données pré-programmées en usine.

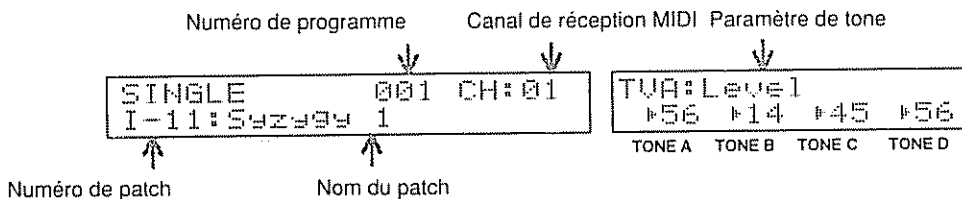
a. Mode Single

● Comment sélectionner un patch

En mode Single, la totalité du JD-800 fonctionne comme un unique instrument. Cet instrument peut produire différents types de sons.

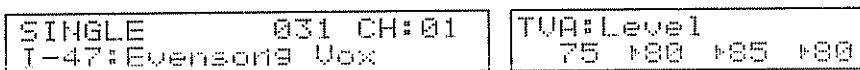


① Pressez **BANK**. L'indicateur du bouton s'allumera et l'affichage suivant apparaîtra.



② Pressez **BANK** [1] - [8] puis pressez **NUMBER** [1] - [8] et un patch sera sélectionné.

Par exemple, si vous pressez **BANK** [4] puis **NUMBER** [7], le patch I-47 sera sélectionné (I pour Interne).



* Le patch ne changera pas tant que vous n'aurez pas pressé le bouton **NUMBER**.

* Avant qu'une carte **DATA** vierge puisse être utilisée, elle doit être initialisée (voir page IV-12).

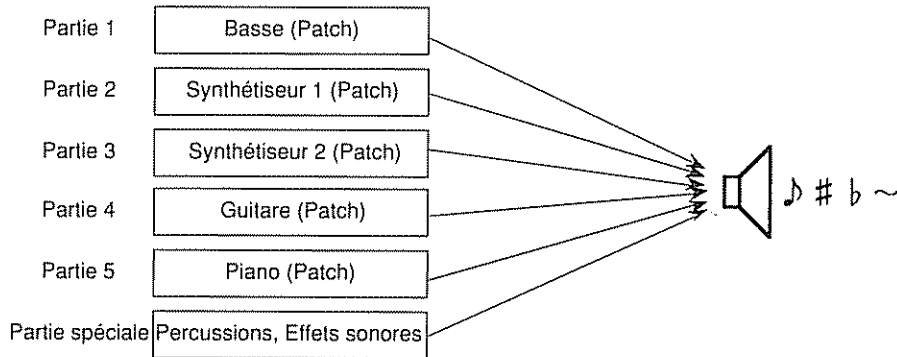
Les patches du JD-800 sont organisés en huit banques (**BANK**) ayant chacune huit numéros (**NUMBER**), pour un total de 64 (8 x 8) patches.

Si vous utilisez une carte **DATA** pour stocker les patches que vous avez créés, vous pourrez alors faire votre choix dans un total de 128 patches.

Référez-vous à la liste des patches fournie et utilisez la procédure ci-dessus pour sélectionner les patches en mode Single.

b. Mode Multi

En mode Multi, il est nécessaire de comprendre le concept de partie (Part). Si nous utilisons l'analogie avec un orchestre, chaque musicien joue de la batterie, ou de la basse, ou de la guitare, etc., ce qui signifie qu'un musicien correspond à une partie et que l'instrument de chaque musicien correspond alors à un patch. En utilisant un séquenceur pour commander indépendamment chaque partie, le JD-800 peut produire les sons d'un orchestre entier.



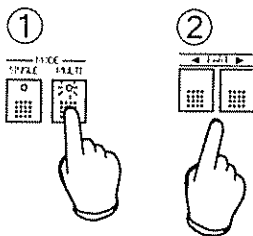
● Comment sélectionner la partie

Pour faire jouer les musiciens d'un orchestre, il est nécessaire de leur donner à chacun des instructions. En mode Multi sur le JD-800, sélectionner une partie (Part) est comparable à attirer l'attention d'un des musiciens avant de lui donner des instructions !

Voici comment sélectionner une partie.

○ Parties synthés

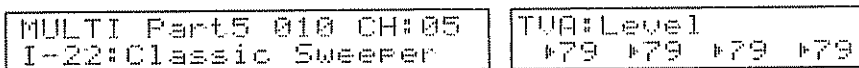
Les parties 1-5 sont appelées parties synthés. Vous pouvez choisir le patch (l'instrument) qui sera joué par chaque partie (musicien)



3. SELECTION DES SONS ET JEU

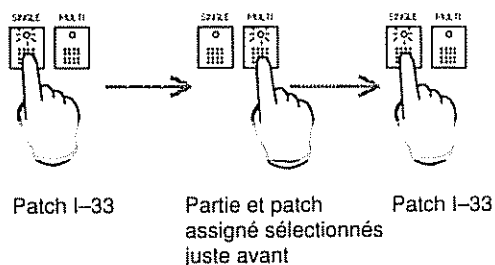
Comment sélectionner la partie

- ① Pressez **[MULTI]** pour passer en mode Multi.
- ② Utilisez les boutons **[◀ PART ▶]** pour sélectionner chaque partie et contrôler le patch qui a été assigné à chacune d'entre elles.



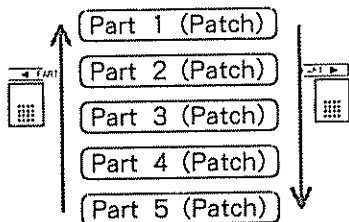
- * Lorsque vous passez de mode Single en mode Multi, la partie qui était sélectionnée juste avant sera automatiquement sélectionnée et fera jouer le patch qui lui est assigné. Lorsque vous revenez du mode Multi au mode Single, le patch dernièrement sélectionné en mode Single sera sélectionné.

Exemple :



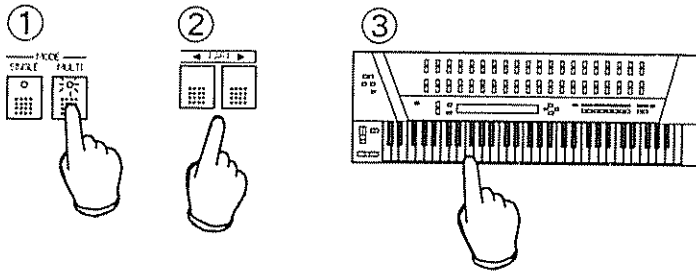
Le patch change également quand vous changez de partie (Part) ?!

Comme vous l'avez noté, le patch changera lorsque vous passerez à une partie différente. Quand un autre musicien (partie) est sélectionné, il est bien évident que l'instrument (patch) change également. Si vous vous arrangez pour que chaque partie soit dotée d'un patch différent et si vous classez les patches dans l'ordre que vous désirez pour le jeu, vous pourrez rapidement changer de patch en pressant **[◀ PART ▶]**.



○ La partie spéciale

Ensuite, sélectionnez la partie spéciale. Dans cette partie, une sonorité différente est assignée à chaque touche. Vous pouvez assimiler la partie spéciale à un musicien qui disposerait de plusieurs instruments. Ceci est appelé configuration spéciale ou Special Setup



- ① Pressez **MULTI** pour passer en mode Multi.
- ② Pressez **PART** ► jusqu'à ce l'affichage suivant apparaisse

```
MULTI Parts 001 CH:10
INTERNAL Setup
```

- ③ Pressez chaque touche pour écouter les différentes sonorités.

Chaque note du clavier fera jouer une sonorité différente : sonorités de percussion, effets sonores, sons de synthétiseur et de nombreux autres

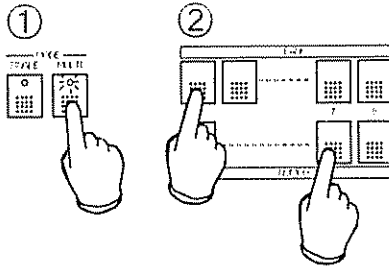
Référez-vous à la liste de la configuration (Setup) fournie et écoutez les différents sons disponibles.

3 SELECTION DES SONS ET JEU

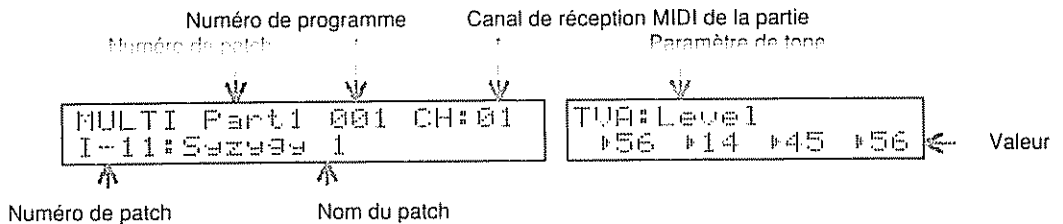
Comment sélectionner un patch pour une partie

● Comment sélectionner un patch pour une partie

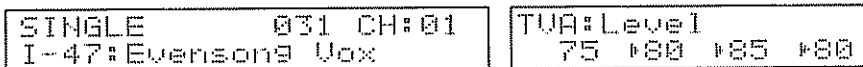
Voici comment sélectionner le patch qui sera joué par chaque partie. La procédure est essentiellement la même que pour le mode Single et les patches qui peuvent être sélectionnés sont également les mêmes que ceux du mode Single.



- ① Pressez **MULTI**. L'indicateur du bouton s'allumera et l'affichage suivant apparaîtra.



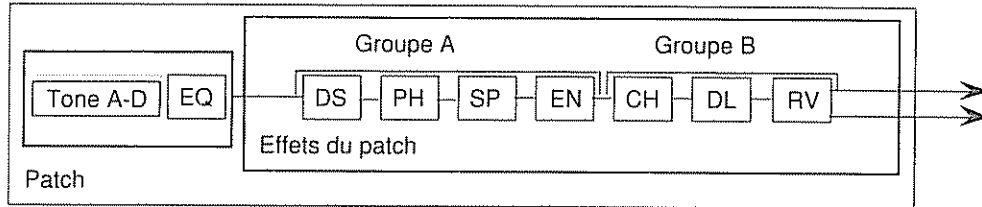
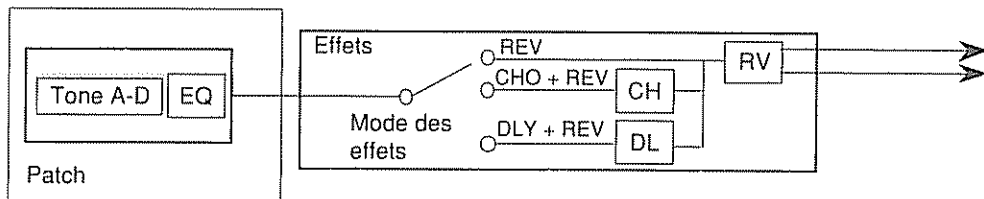
- ② Pour sélectionner un patch, pressez **BANK** [1] - [8] puis pressez **NUMBER** [1] - [8].



* Le patch ne changera pas tant que vous n'aurez pas pressé le bouton **NUMBER**.

Quand le mode change, le son change également ?

A présent, vous avez probablement sélectionné et fait jouer de nombreux patches. Vous pouvez avoir remarqué que le même patch (par exemple, I-15) sonne différemment selon que vous le sélectionnez en mode Single ou en mode Multi. La raison est la suivante :

[Système d'effets en mode Single]**[Système d'effets en mode Multi]**

DS : distorsion CH : chorus
 PH : phaser DL : delay
 SP : spectrum RV : reverb
 EH : enhancer

Les schémas ci-dessus montrent comment est structuré le système d'effets en mode Single et en mode Multi.

En mode Single, chaque patch a son propre réglage d'effets. Toutefois, en mode Multi, les réglages d'effets de chaque patch sont ignorés et un ensemble de réglages d'effets commun aux six parties est utilisé.

Si un patch en mode Single utilise des effets (tels que distorsion) pour radicalement modifier le son, le même patch sonnera d'une façon totalement différente en mode Multi.

Retenez donc que les patches sonneront différemment en mode Single et en mode Multi.

[MEMO]

Comment modifier les sons

Un des principaux intérêts des synthétiseurs est qu'ils vous permettent de créer virtuellement tout type de sonorité. Toutefois, il n'est pas facile de créer un son sans partir d'une base existante. Dans ce chapitre, nous commencerons par sélectionner un son et nous le modifierons de différentes façons. Une fois que vous serez devenu familier de cette procédure, vous pourrez essayer de créer un son à partir de rien.

Lors de l'apprentissage de l'édition des sons, l'expérience est le meilleur professeur. Si vous continuez vos expérimentations (même si certaines de vos tentatives sont infructueuses) vous deviendrez peu à peu capable de créer les sonorités que vous désirez.

La procédure de modification d'un son est appelée édition et chaque aspect du son que vous modifiez est nommé paramètre. Ce chapitre explique la procédure de base pour l'édition.

1. EDITION DE PATCH

L'édition de patch est la procédure par laquelle vous créez usuellement les sons. Par celle-ci, nous entendons la procédure de modification des différents paramètres de tone et de patch (paramètres communs, d'égalisation, d'effets).

a. Avant de commencer l'édition

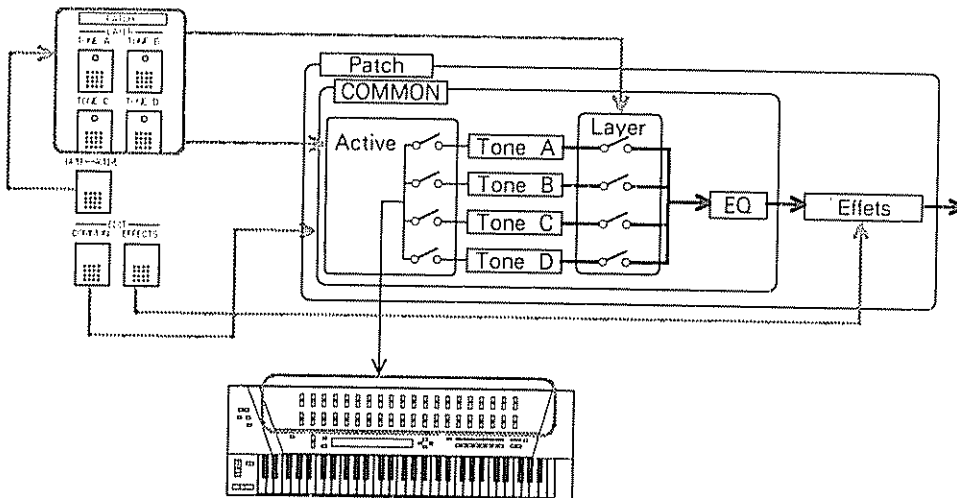
Vous pouvez penser que tous ces curseurs et boutons sont très complexes, mais jetez un autre regard sur la façade. Remarquez que les curseurs et les boutons sont groupés en quelques blocs. La manière la plus rapide de comprendre le JD-800 est d'acquérir une compréhension générale de la fonction de chaque bloc. Avant que vous commenciez réellement l'édition, nous allons faire une courte revue de l'organisation du JD-800.

* A partir de cette page, dans certains cas, les noms de patches et valeurs de paramètres donnés dans les illustrations peuvent différer de ceux présents sur votre afficheur.

● Organisation d'un patch

Le bloc PATCH est situé dans la portion supérieure gauche de la façade. Cette section représente le coeur du patch.

Un "patch", dans le JD-800, comprend quatre tones, des réglages communs (COMMON) et des réglages d'effets. Les boutons de ce bloc ont les fonctions suivantes.



LAYER (TONE A - TONE D)

Ces boutons mettent en/hors fonction chaque tone. Les indicateurs des boutons s'allumeront pour indiquer les tones en fonction.

LAYER ↔ ACTIVE

Pressez ce bouton pour sélectionner le tone que vous désirez éditer à l'aide des boutons et curseurs de la façade. Le tone dont l'indicateur clignote peut être édité. Pressez TONE A - TONE D pour sélectionner le tone que vous désirez éditer.

Pressez LAYER ↔ ACTIVE à nouveau et les indicateurs donneront à présent le statut de superposition des tones (Layer allumé/éteint). Pressez TONE A - TONE D pour superposer ou non chaque tone.

COMMON

Pressez ce bouton pour éditer les paramètres communs du patch. Les paramètres d'égalisation et de transmission MIDI en font partie.

EFFECTS

Pressez ce bouton pour éditer les paramètres d'effets du patch.

※ En mode Multi toutefois, les réglages du bloc d'effets du patch étant ignorés, le fait de presser ce bouton ne vous permettra pas de faire les réglages d'effets. Pour faire les réglages d'effets, pressez le bouton EFFECTS du bloc SYSTEM (système).

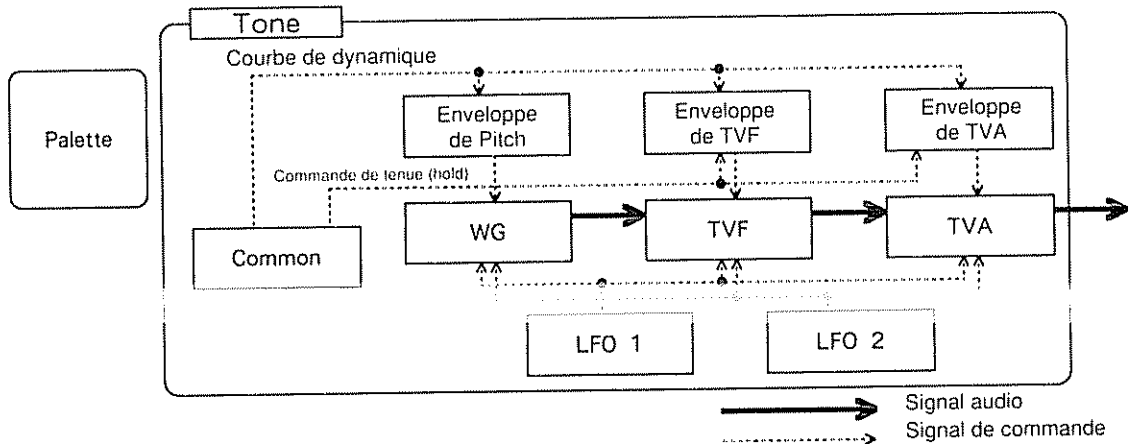
1. EDITION DE PATCH

Structure d'un tone

● Organisation d'un tone

Les curseurs et boutons situés au centre de la façade concernent le tone actif et sont groupés en plusieurs blocs

La façade du JD-800 dispose de curseurs et commutateurs pour les paramètres d'un seul tone. Utilisez le bouton **LAYER←→ACTIVE** pour sélectionner le tone que vous désirez éditer ou faire jouer.



- Bloc PALETTE** Le paramètre indiqué en affichage de tone peut être édité indépendamment pour chacun des quatre tones (voir II page I-9)
- Bloc COMMON** Sélectionne la courbe de dynamique (velocity curve) qui s'applique à la totalité du tone et met en/hors service la pédale de sustain (voir II page I-15)
- Bloc LFO** Permet les réglages de LFO pour créer un effet vibrato, wah-wah ou tremolo (voir II page I-19).
- Bloc WG (Wave Generator ou générateur d'ondes)**
Sélectionne la forme d'ondes qui sera la base du son et détermine la hauteur (voir II page I-27).
- Bloc enveloppe de PITCH (hauteur)**
Permet les réglages d'enveloppe qui déterminent comment la hauteur changera au cours du temps (voir II page I-44).
- Bloc TVF (Time Variant Filter ou filtre variant dans le temps)**
Sélectionne le type de filtrage et règle la couleur tonale (voir II page I-50)
- Bloc d'enveloppe de TVF**
Permet les réglages d'enveloppe fixant les changements de la couleur tonale au cours du temps (voir page II page I-60).
- Bloc TVA (Time Variant Amplifier ou amplificateur variant dans le temps)**
Détermine comment le volume sera réglé sur toute la longueur du clavier, etc. (voir II page I-66).
- Bloc enveloppe de TVA**
Permet les réglages d'enveloppe pour déterminer comment le volume changera au cours du temps (voir II page I-75).

b. Procédure d'édition de tone

Nous avons expliqué qu'un tone comporte plusieurs blocs. Maintenant, nous modifierons certains des aspects de base (paramètres) du tone.

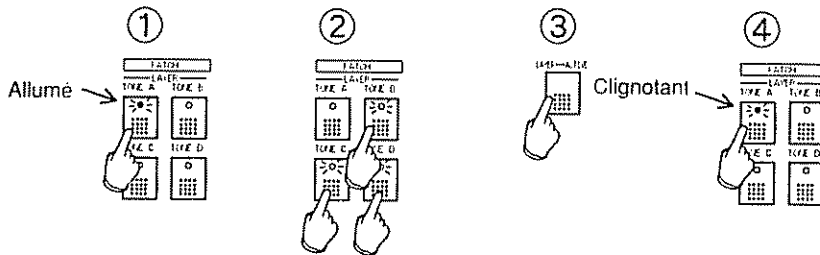
Pour une explication plus détaillée de chaque paramètre, référez-vous à la page concernée dans le manuel de référence.

Assurez-vous que vous êtes en mode Single et sélectionnez le patch I-46.

● Sélection d'un tone

D'abord, nous déterminerons quels tones seront utilisés. Les quatre boutons situés sous LAYER donnent le statut des quatre tones. Les tones dont les indicateurs sont allumés seront entendus et les tones dont les indicateurs sont éteints seront muets.

Pressez n'importe quel bouton A-D et vous pourrez voir quel tone constitue le patch actuel.



- ① Quand vous pressez un bouton Tone dont l'indicateur est allumé, l'indicateur s'éteint et ce tone n'est plus entendu, c'est-à-dire qu'il est «coupé».

Coupez les tones B-D, en ne laissant que le tone A. Maintenant vous n'entendrez donc que le tone A.

- ② Utilisez la procédure de l'étape ①, vérifiez tour à tour les sons produits par les tones B/C/D.

Une fois que vous aurez écouté le son de chaque tone, coupez les tones B/C/D pour que seul le tone A soit entendu. Ceci rendra plus facilement décelables les effets de votre édition.

- ③ Ensuite, pressez **LAYER↔ACTIVE**. Les indicateurs des tones A-D clignoteront. Les tones qui clignotent peuvent être édités depuis la façade.

- ④ Pressez les boutons pour que seul le tone A clignote et que les tones B/C/D soient éteints. Maintenant, seul le tone A peut être entendu et édité.

SINGLE	030	CH:01
I-46:Pain&Injury	Kez	

TVA:Level			
64	64	70	80

↑
Ceci indique le tone qui sera édité

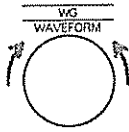
Editons donc le tone A.

1. EDITION DE PATCH

Changement de forme d'onde

● Changement de forme d'onde

Le paramètre WAVEFORM (forme d'onde) détermine la forme d'onde à la base du son. Comme vous le constatez en consultant la liste d'ondes ci-dessous, une grande variété de formes d'ondes de synthétiseur telles que dents de scie (SAW), carrée (SQUARE), sinusoïdale (SIN) et du bruit sont disponibles. Consultez cette liste d'ondes.



- ① Tournez la molette WAVEFORM située au centre du bloc WG. L'afficheur donnera le numéro et le nom de la forme d'onde sélectionnée

↙ Tone actif (active)

```
WG:Waveform(A)
I-025:Vocal Wave
```

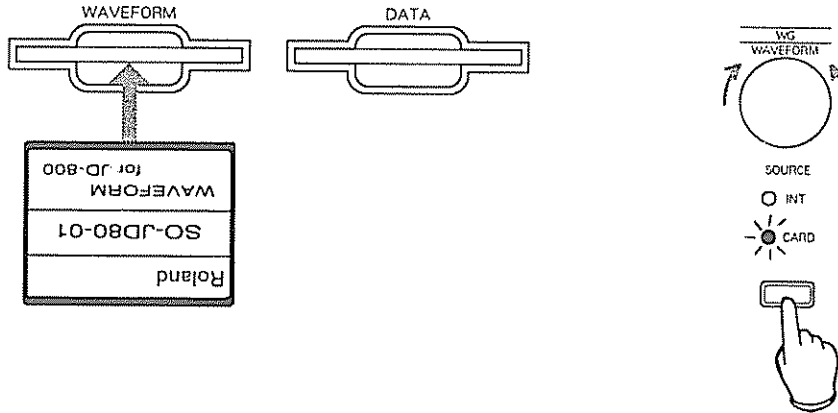
N° de l'onde Nom de l'onde

- * Les formes d'ondes de la mémoire interne sont numérotées de 001 à 108.
- * Contrairement aux potentiomètres de volume conventionnels, la molette WAVEFORM peut être tournée continuellement dans les deux directions. Si vous tournez la molette vers la droite, des numéros plus élevés sont sélectionnés. Si vous la tournez vers la gauche, des numéros plus petits sont sélectionnés. L'affichage cessera de changer lorsque la forme d'onde de numéro le plus (le moins) élevé sera atteinte.

N° d'onde	Nom de l'onde	N° d'onde	Nom de l'onde	N° d'onde	Nom de l'onde	N° d'onde	Nom de l'onde
001	Syn Saw 1	028	Digiwave	055	Tabla	082	Cowbell
002	Syn Saw 2	029	Can Wave 1	056	Pole Ip	083	Sm Metal
003	FAT Saw	030	Can Wave 2	057	Pluck Harp	084	StrikePole
004	FAT Square	031	EMIL 5 th	058	Nylon Str	085	Pizz
005	Syn Pulse 1	032	Wave Scan	059	Hooky	086	Switch
006	Syn Pulse 2	033	Nasty	060	Muters	087	Tuba Slap
007	Syn Pulse 3	034	Wave Table	061	Klack Wave	088	Plink
008	Syn Pulse 4	035	Fine Wine	062	Crystal	089	Plunk
009	Syn Pulse 5	036	Funk Bass 1	063	Digi Bell	090	EP Atk
010	Pulse Mode	037	Funk Bass 2	064	Finger Bell	091	TVF Trig
011	Triangle	038	Strat Sust	065	Digi Chime	092	Flute Tone
012	Syn Sine	039	Harp Harm	066	Bell Wave	093	Pan Pipe
013	Soft Pad	040	Full Organ	067	Org Bell	094	BottleBlow
014	Wire Str	041	Full Draw	068	Scrape Gut	095	Shaku Atk
015	MIDI Clav	042	Doo	069	Strat Atk	096	FlugelWave
016	Spark Vox 1	043	ZZZ Vox	070	Hellow Bs	097	French
017	Spark Vox 2	044	Org Vox	071	Piano Atk	098	WhiteNoise
018	Syn Sax	045	Male Vox	072	EP Hard	099	Pink Noise
019	Clav Wave	046	Kalimba	073	Clear Keys	100	Pitch Wind
020	Cello Wave	047	Xylo	074	EP Distone	101	Vox Noise 1
021	BrightDigi	048	Marim Wave	075	Flute Push	102	Vox Noise 2
022	Cutters	049	Log Drum	076	Shami	103	Crunch Wind
023	Syn Bass	050	AgogoBells	077	Wood Crak	104	ThroadWind
024	Rad Hose	051	Bottle Hit	078	KLmba Atk	105	Metal Wind
025	Vocal Wave	052	Gamelan 1	079	Block	106	Winddago
026	Wally Wave	053	Gamelan 2	080	Org Atk 1	107	Anklungs
027	Brusky Ip	054	Gamelan 3	081	Org Atk 2	108	Wind Chime

Carte de formes d'ondes

Si une carte de formes d'ondes ou carte WAVEFORM (Série SO-JD-80) a été insérée dans la fente pour carte WAVEFORM, vous pouvez également choisir des formes d'ondes depuis cette carte.



Le côté imprimé de la carte représente la face supérieure et l'autre côté l'inférieure. La face supérieure tournée vers le haut, insérez la carte dans la direction indiquée par la flèche.

* Les inscriptions de la carte réelle diffèrent de l'illustration.

- ① Pressez **[SOURCE]** situé au bas du bloc WG. Quand l'indicateur **CARD** est allumé, vous pouvez tourner la molette pour sélectionner des formes d'ondes de la carte **WAVEFORM**.

```
WG: Wave source
  *CRD INT INT INT
```

* S'il n'y a pas de carte **WAVEFORM** insérée, le message suivant apparaîtra temporairement quand vous presserez le bouton (l'indicateur **CARD** ne s'allumera pas).

```
WAVEFORM card
  is not ready
```

* Pour des détails, référez-vous à la liste des formes d'ondes fournie avec la carte **WAVEFORM**.

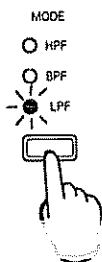
1. EDITION DE PATCH

Réglage du filtre

● Modification de la couleur tonale

La forme d'onde sélectionnée est émise vers le filtre pour éliminer sélectivement des portions de sa structure harmonique. Ici, nous modifierons la couleur tonale en changeant le mode de filtrage et en réglant fréquence de coupure et résonance.

◇ **Mode** Ceci détermine comment le filtre affectera le son. Si LPF est sélectionné, il s'agira d'un filtrage passe-bas et seules les valeurs inférieures à la fréquence de coupure passeront, rendant le son plus feutré. Si HPF est sélectionné, il s'agira d'un filtrage passe-haut, et seules les valeurs supérieures à la fréquence de coupure passeront, rendant le son plus fin. Si BPF est sélectionné, il s'agira d'un filtrage passe-bande et la fréquence de coupure sera le centre de la bande de fréquences qui passeront.



① Pressez **MODE**.

Chaque fois que vous pressez ce bouton, le filtrage suivant est sélectionné (dans cet ordre : HPF → BPF → LPF → HPF).

```
TUF: Mode
└LPF LPF LPF LPF
```

◇ **Fréquence de coupure (Cutoff Freq)**

Ce paramètre détermine le point (la fréquence) auquel le filtre effectue sa coupure d'harmoniques



① Déplacez **CUTOFF FREQ**

La valeur sera égale à 100 quand le curseur est tout à fait en haut et à 0 quand il est tout à fait en bas.

```
TUF: Cutoff freq
└59 59 100 100
```

* Pour certaines formes d'ondes, vous pouvez ne pas entendre de son si la valeur est réglée trop bas.

◇ Résonance

Ce paramètre accentue les harmoniques proches du point (de la fréquence) spécifié par le paramètre précédent, donnant une couleur unique à la sonorité.

① Déplacez **RESO**.

La valeur sera égale à 100 avec le curseur tout à fait en haut et égale à 0 avec le curseur tout à fait en bas.

```
TUF: Resonance
+00 00 00 00
```

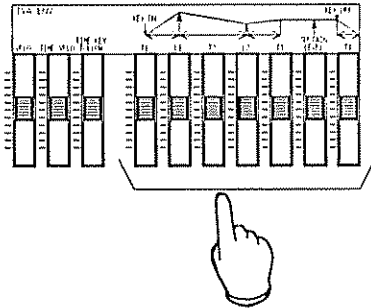
* De très hautes valeurs (proches de 100) peuvent arriver à faire osciller le filtre et créer ainsi une distorsion du son.

1. EDITION DE PATCH

Réglage de l'enveloppe de TVA

● Modification du changement de volume

Maintenant, nous allons régler la façon dont le volume du tone change au cours du temps. Ce changement est créé par l'enveloppe de TVA. La plupart des sons ont leurs propres caractéristiques d'enveloppe. Dans cet exemple, nous créerons trois types d'enveloppe différents : piano, orgue et cordes.



① Déplacez les curseurs  à  du bloc TVA.

```
A-ENV:Time 1
▶41 44 00 00
```

Time 1 ou T1 (Temps 1)

```
A-ENV:Level 1
▶100 100 100 100
```

Level 1 ou L1 (Niveau 1)

```
A-ENV:Time 2
▶100 100 59 95
```

Time 2 ou T2 (Temps 2)

```
A-ENV:Level 2
▶00 00 00 00
```

Level 2 ou L2 (Niveau 2)

```
A-ENV:Time 3
▶72 00 00 92
```

Time 3 ou T3 (Temps 3)

```
A-ENV:Sus level
▶00 00 00 00
```

Sus Level ou SusL (Niveau de sustain)

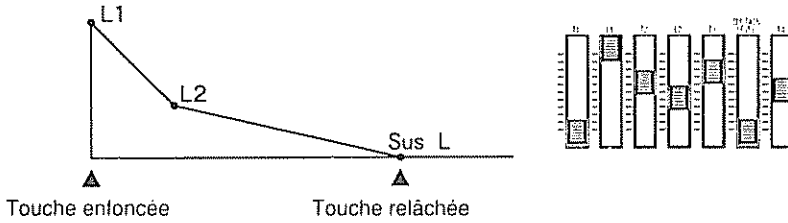
```
A-ENV:Time 4
▶39 42 24 38
```

Time 4 ou T4 (Temps 4)

La plupart des instruments ont l'un des types d'enveloppe suivants.

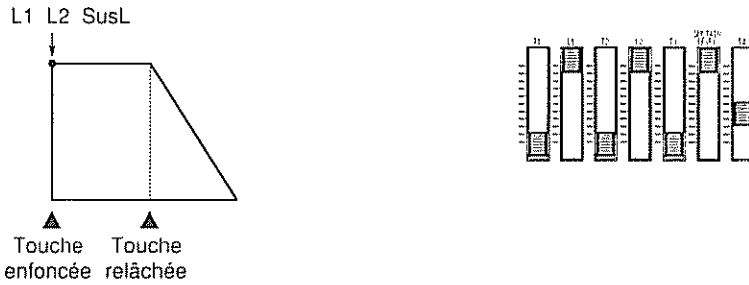
◊ Enveloppe de type piano

$T1=0, L1=100, T2=60, L2=40, T3=70, SusL=0, T4=50$



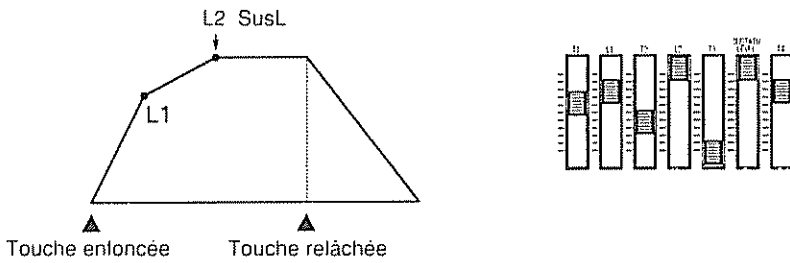
◊ Enveloppe de type orgue

$T1=0, L1=100, T2=0, L2=100, T3=0, SusL=100, T4=40$



◊ Enveloppe de type cordes

$T1=50, L1=85, T2=30, L2=100, T3=0, SusL=100, T4=60$



D'abord, faites des réglages rapides et grossiers d'enveloppe, puis sélectionnez une forme d'onde appropriée s'approchant de la sonorité voulue. Ensuite, vous ferez les réglages fins pour terminer la sonorité

1. EDITION DE PATCH

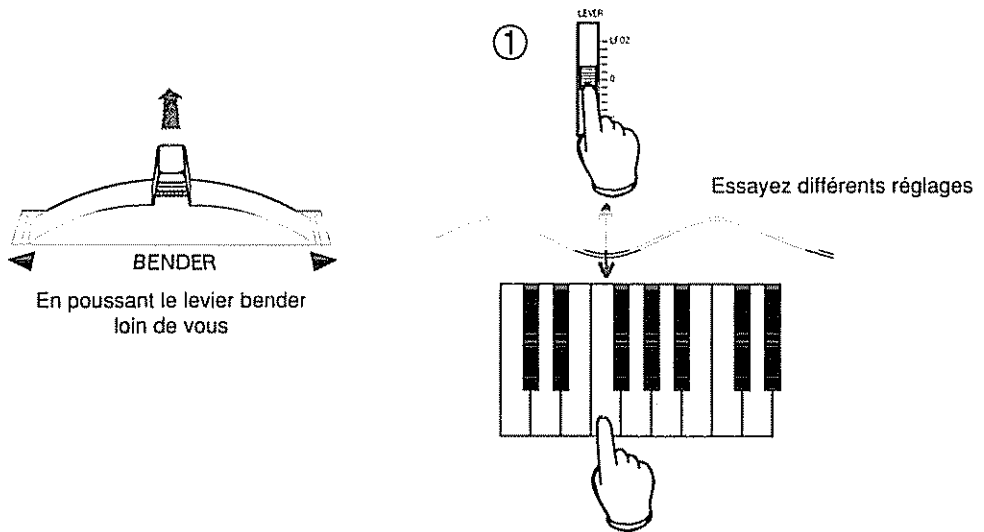
Ajout de vibrato

● Ajout de vibrato

Le vibrato est l'effet créé par une variation cyclique de hauteur. La forme d'onde de cette variation est créée par le LFO1 et le LFO2. Dans cet exemple, nous expliquerons comment créer du vibrato qui ne s'appliquera que lorsque vous pousserez le levier MODULATION ainsi que comment créer du vibrato qui s'appliquera automatiquement à tout instant.

◇ Sensibilité du levier modulation

Le vibrato peut être commandé par le levier MODULATION. Ici, nous déterminerons la valeur de vibrato maximale obtenue quand le levier est poussé le plus loin de vous (dans la direction de la flèche MODULATION)



① Déplacez le curseur **LEVER** du bloc WG.

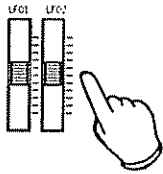
Si vous réglez le curseur au-dessus de la position centrale (0), le levier MODULATION créera un effet vibrato utilisant la forme d'onde du LFO1. Si vous réglez le curseur en-dessous de la position centrale, le levier MODULATION créera un effet vibrato utilisant la forme d'onde du LFO2. La position du curseur déterminera l'intensité du vibrato qui sera appliqué par le levier MODULATION. Quand le curseur est en position centrale, le levier MODULATION n'applique aucun effet vibrato.

```
WG: Lever sens  
#050 00 020 00
```

■ 1 indique LFO1 et ■ 2 indique LFO2.

◊ Intensité de LFO1/2 (LFO1/2 depth)

Des réglages indépendants peuvent être faits pour le LFO1 et le LFO2 afin que le vibrato s'applique automatiquement.



- ① Déplacez les curseurs **LFO1** / **LFO2** du bloc WG.

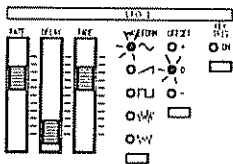
Si le curseur est fixé en position centrale, les réglages de LFO sont ignorés. Des réglages positifs (+) appliqueront la forme d'onde du LFO avec une polarité positive. Des réglages négatifs (-) inverseront la polarité de la forme d'onde du LFO

```
WG:LFO 1 sens
+09 00 -12 00
```

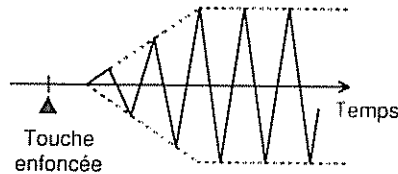
* En faisant les réglages de LFO indiqués ci-dessous, vous pourrez entendre clairement l'effet vibrato. Pour des détails sur les paramètres, référez-vous au manuel de référence.

LFO1 :

Rate = 75, Delay = 10, Fade = +20, Waveform = , Offset = 0, Key trig = OFF

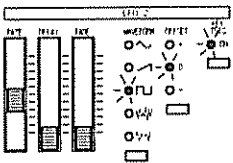


[Façon dont s'applique le LFO]

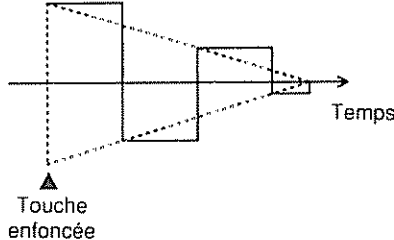


LFO2 :

Rate = 40, Delay = 00, Fade = -50, Waveform = , Offset = 0, Key trig = ON



[Façon dont s'applique le LFO]

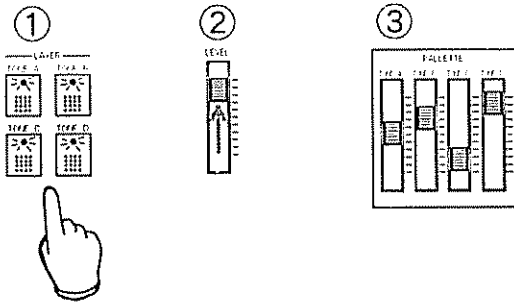


1. EDITION DE PATCH

Utilisation de la palette

● Réglage de la balance de volume

Vous pouvez régler la balance de volume des quatre tones simultanément.

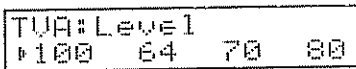


- ① Si l'indicateur du tone A est allumé, mettez en service les tones coupés B/C/D. Si l'indicateur clignote, pressez d'abord **LAYER↔ACTIVE** puis mettez en service les tones coupés B/C/D.



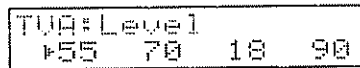
- ② Déplacez légèrement le curseur **LEVEL** du bloc TVA.

L'affichage suivant apparaîtra

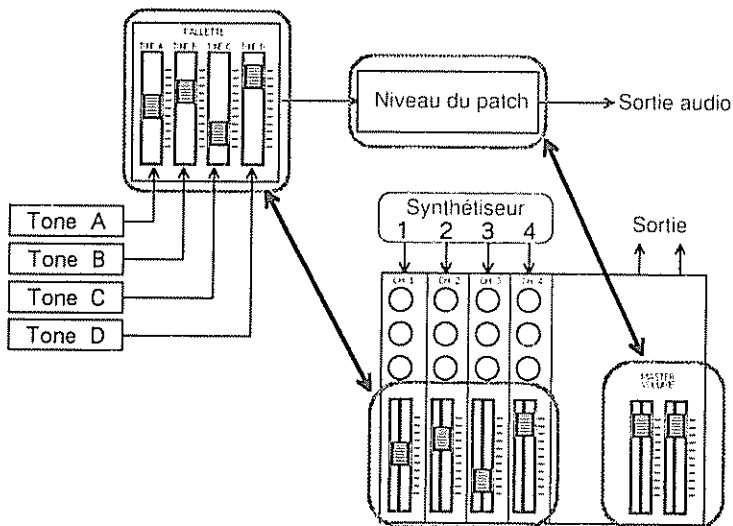


- ③ Déplacez les curseurs **TONE A** - **TONE D** de la palette

L'affichage donnera le niveau de chaque tone.



Vous pouvez comparer cela à une table de mixage qui combine les sons de quatre synthétiseurs (tones) dans le patch. Déterminez le volume de chacun et utilisez le paramètre de niveau de patch (Patch Level) pour fixer le volume général (voir II page I-119).



- ※ Les curseurs de la palette vous permettent de régler le paramètre sélectionné (indiqué) dans l'afficheur, indépendamment pour chacun des quatre tones. Quand vous sélectionnez un patch, le paramètre TVA Level (niveau de TVA) est sélectionné, mais si vous déplacez par exemple le curseur Cutoff Freq (fréquence de coupure), c'est le paramètre fréquence de coupure qui sera sélectionné.

De cette façon, vous pouvez éditer les paramètres de chacun des quatre tones. Il y a de nombreux autres paramètres, aussi poursuivons et essayons de nouvelles possibilités.

- ※ Si vous désirez sauvegarder un tone que vous avez créé, utilisez la procédure d'écriture ou Write (voir page III-24) pour stocker ce tone dans une mémoire de patch.

1. EDITION DE PATCH

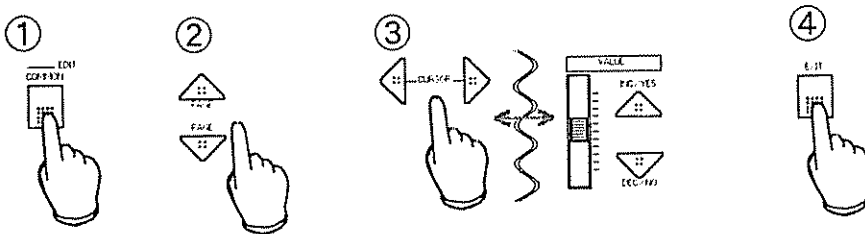
Nommer le patch

c. Edition de patch

Si vous avez essayé les procédures que nous avons expliquées jusqu'à présent, vous devez avoir une idée générale de comment éditer un tone. Maintenant, nous éditerons quelques-uns des paramètres de patch.

● Nommer un patch

Ici, nous assignerons un nouveau nom au patch que nous éditons. Un patch peut avoir un nom allant jusqu'à 16 caractères.



- ① Dans la section PATCH, pressez le bouton **COMMON** du bloc EDIT.
- ② Pressez les boutons PAGE **▲▼** plusieurs fois jusqu'à sélection de l'affichage suivant.

```
PATCH COMMON
Name  Pain&Injury Keyz
```

↑
Clignotant

- ③ Utilisez CURSOR **◀▶** pour sélectionner le caractère que vous désirez changer (ce caractère clignotera), et utilisez **VALUE** ou **INC/YES** et **DEC/NO** pour sélectionner un nouveau caractère.

Dans cet exemple, nous assignerons au patch le nom «JD-800».

```
PATCH COMMON
Name  JD-800
```

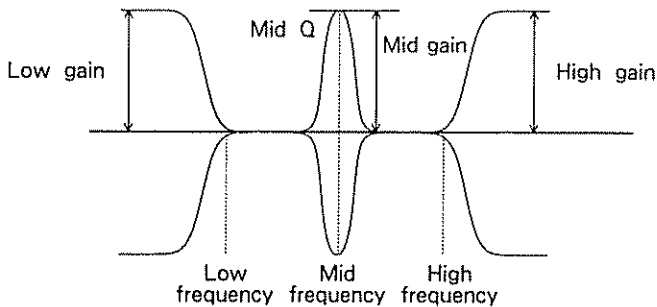
↑
Clignotant

- ④ Pressez **EXIT** pour retourner au mode de jeu précédent.

● Faire les réglages d'égalisation

L'égaliseur modifie la couleur tonale en amplifiant ou en réduisant certaines bandes de fréquences. Comme nous l'avons mentionné dans l'explication de l'organisation d'un patch (page III-3), les quatre tones sont mélangés puis envoyés à un égaliseur trois bandes.

Ici, nous modifierons les réglages de la bande moyenne de l'égaliseur et écouterons comment le son est affecté par chaque paramètre : fréquence, niveau et bande Q (largeur de la bande de fréquence).



Low gain = amplitude des graves
 Mid gain = amplitude des mediums
 Mid Q = plage des fréquences mediums touchées
 High gain = amplitude des aigus

Low freq = fréquence d'action sur les graves
 Mid freq = fréquence d'action sur les mediums
 High freq = fréquence d'action sur les aigus

- ① Dans la section PATCH, pressez le bouton **COMMON** du bloc EDIT.
- ② Pressez PAGE **▲▼** plusieurs fois pour sélectionner l'affichage suivant, puis pressez **INC/YES**.

```
PATCH COMMON/EQ
Setup ?      [Y/N]
```

- ③ Pressez PAGE **▲▼** pour sélectionner l'affichage suivant, puis utilisez **VALUE** ou **INC/YES** et **DEC/NO** pour sélectionner la valeur.

```
PATCH COMMON/EQ
Mid freq      800Hz
PATCH COMMON/EQ
Mid Q         0.5
PATCH COMMON/EQ
Mid gain      +00dB
```

Clignotant

- ④ Sélectionnez chaque paramètre et réglez sa valeur. Remarquez bien comment le son change.
- ⑤ Pressez **EXIT** pour retourner au mode de jeu précédent.

Les égaliseurs servent habituellement à effectuer des réglages mineurs sur le son, mais avec le JD-800, vous pouvez considérer les réglages d'égalisation comme une partie du son lui-même. Il y a de nombreuses possibilités d'utilisation créative de l'égalisation.

Faire les réglages d'effets (mode Single)

● **Faire les réglages d'effets**

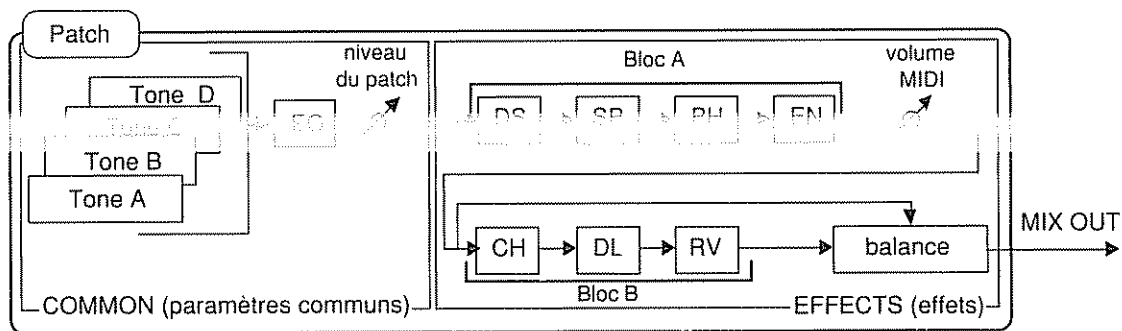
Le JD-800 a une unité d'effets numériques intégrée. Dans cette section, nous expliquerons comment les différents effets sont connectés et comment les mettre en/hors service (pour des détails sur chaque paramètre d'effet, consultez le manuel de référence).

※ **Soyez avertis que la structure des unités d'effets est différente en mode Single et en mode Multi («Effets en mode Multi», voir page III-21).**

◇ Effets en mode Single

En mode Single, l'unité d'effets fournit sept effets en série. Ces effets sont organisés et mis en/hors service dans différentes pages d'affichage. Les effets sont divisés en deux groupes, A et B, et vous pouvez faire les réglages indépendamment pour chaque groupe

Pour des détails sur les réglages de chaque effet, référez-vous au manuel de référence (voir II page I-88)



① Dans la section PATCH, pressez **EFFECTS** du bloc EDIT.

Dans cet affichage, vous pouvez déterminer comment les effets du groupe A seront connectés. Le symbole «◆» clignotant indique la position à laquelle sera inséré l'effet choisi.

```
PATCH EFF Sequence A
◆-DS---PH---SP---EN-
```

② Utilisez CURSOR **◀▶** pour déplacer le symbole «◆» jusqu'à l'emplacement que vous désirez changer.



```
PATCH EFF Sequence A
-DS---PH-◆-SP---EN-
```

Faire les réglages d'effets (mode Single)

- ③ Utilisez **VALUE** ou les touches **INC/YES** et **DEC/NO** pour sélectionner l'effet qui devra occuper l'emplacement choisi dans la chaîne d'effets.

L'effet sélectionné clignotera


```
PATCH EFF Sequence A
-DS---PH-DS-SP---EH-
      ↑
    Clignotant
```

- ④ Après avoir choisi l'effet devant occuper cet emplacement, pressez **CURSOR**  .

L'effet sera inséré à cette position et l'ordre changera donc.



Le symbole «◆» réapparaîtra et vous pourrez répéter les étapes ② et ③ pour arranger les effets dans l'ordre désiré.

```
PATCH EFF Sequence A
-[ ]---[ ]-◆-SP---EH-
```

- ⑤ Ensuite, pressez **PAGE** .

Dans cette page, vous pourrez mettre chaque effet en/hors service. Un affichage de «[]» indique que l'effet assigné à cet emplacement a été mis hors service (off). Les effets qui sont en service (on) sont indiqués par leur abréviation

```
PATCH EFF Switch A
▶[ ]---[ ]---SP---EH-
```

- ⑥ Utilisez **CURSOR**   pour déplacer le symbole jusqu'à l'effet que vous désirez mettre en/hors service.

```
PATCH EFF Switch A
-[ ]---[ ]---▶SP---EH-
```


- ⑦ Utilisez **VALUE** ou les touches **INC/YES** et **DEC/NO** pour mettre l'effet sélectionné en/hors service.

```
PATCH EFF Switch A
-[ ]---[ ]---▶[ ]---EH-
```

- ⑧ Répétez les étapes ⑥ et ⑦ si nécessaire.

1. EDITION DE PATCH

Faire les réglages d'effets (mode Single)

- ⑨ Pressez PAGE  et vous pourrez déterminer l'ordre des effets pour le groupe B. Utilisez les étapes 1 à 8 pour déterminer l'ordre dans lesquels les effets seront enchaînés.

```
PATCH EFF Sequence B
+---CH---DL---RV---
```

- ⑩ Pressez  pour retourner au mode de jeu précédent.

Les effets suivants peuvent être sélectionnés dans chaque groupe d'effets.

Effets du groupe A : distorsion (DS), phaser (PH), spectrum (SP), enhancer (EN)

Effets du groupe B : chorus (CH), delay (DL), reverb (RV)

- * Il n'est pas possible d'inverser l'ordre des groupes A et B.
- * Lorsque le commutateur général d'effet (voir II Page III-9) dans Tune/Function est réglé sur off, les effets Chorus/Delay/Reverb du groupe B ne fonctionnent pas.

◇ Effets en mode Multi (assignation de sortie/mode d'effet/niveau d'effet)

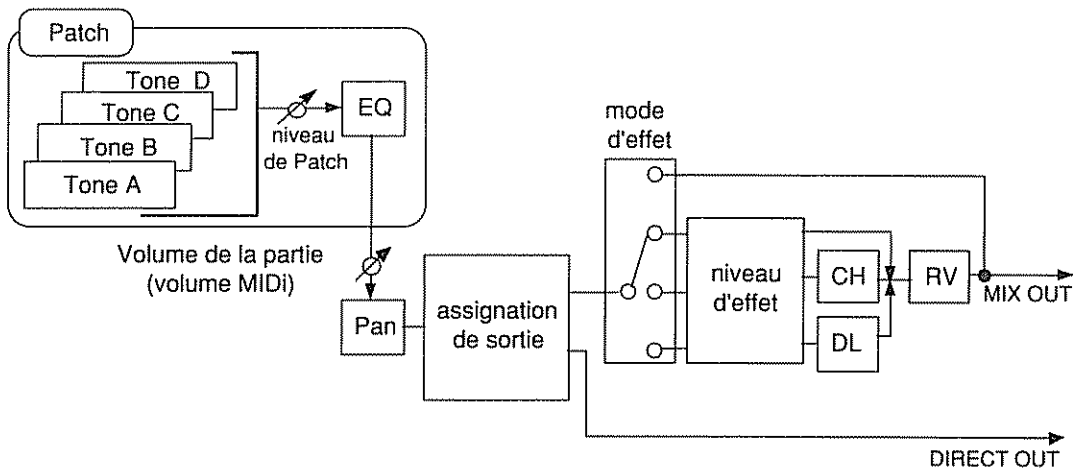
En mode Multi, vous pouvez déterminer indépendamment l'assignation d'effet pour chaque partie (et indépendamment pour chaque touche de la partie spéciale).

Le schéma ci-dessous vous montre comment régler l'assignation de sortie (Output Assign) sur «MIX», puis comment sélectionner un des trois modes d'effets : reverb, chorus+reverb ou delay+reverb.

Si l'assignation de sortie est réglée sur «DIRECT», vous pouvez régler le niveau d'envoi d'effet pour chaque effet sur 0 et ainsi indirectement régler on/off les effets.

Pour faire l'un ou l'autre des réglages, pressez **[PART EDIT]** puis modifiez la valeur en édition de partie (en édition de configuration spéciale ou Special Setup Edit dans le cas de la partie spéciale).

Pour des détails sur les différents paramètres d'effet, voir le manuel de référence.



- ① Pressez **[MULTI]** puis sélectionnez le même patch que celui utilisé en mode Single.
- ② Pressez **[PART EDIT]** Puis, pressez PAGE **[▲▼]** jusqu'à ce que la page suivante apparaisse.

```

PART EDIT Part1
Output Assign  MIX
  
```

↑
Clignotant








- ③ Utilisez **[VALUE]** ou **[INC/YES]** et **[DEC/NO]** pour sélectionner «MIX».

1. EDITION DE PATCH

Faire les réglages d'effets (mode Multi)

- ④ Pressez PAGE 

```
PART EDIT Part1
Effect mode    DLY+REV
                ↑
            Clignotant
```

- ⑤ Utilisez  ou  et  pour sélectionner l'effet.
- ⑥ Pressez PAGE  pour sélectionner la page suivante et utilisez  ou  et  pour régler le niveau du son qui sera envoyé à l'unité d'effet. Avec une valeur de 0, il n'y aura pas d'effet. Une valeur de 100 donnera l'effet maximal.

```
PART EDIT Part1
Effect level    100
                ↑
            Clignotant
```

- ⑦ Pressez  pour retourner au mode de jeu précédent

A l'étape 5, les sélections suivantes sont possibles.

DRY : les effets ne sont pas appliqués et seul le son original est produit.
REV : le son avec reverb sera produit par les prises MIX OUT.
CHO+REV : le son avec chorus et reverb sera produit par les sorties MIX OUT.
DLY+REV : le son avec delay et reverb sera émis par les prises MIX OUT.

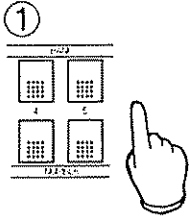
* Quand le commutateur général d'effet (voir II page III-9) en Tune/Function est réglé sur off, les effets Chorus/Delay/Reverb du Groupe B ne fonctionnent pas.

d. Une fois l'édition terminée

Maintenant, vous savez comment éditer tones et patches mais il y a différents points que vous devez vous remémorer avant de terminer l'édition.

● Pour retrouver la sonorité originale

Si vous n'appréciez pas les résultats de votre édition, voici comment retrouver les données originales du patch (les données avant édition).



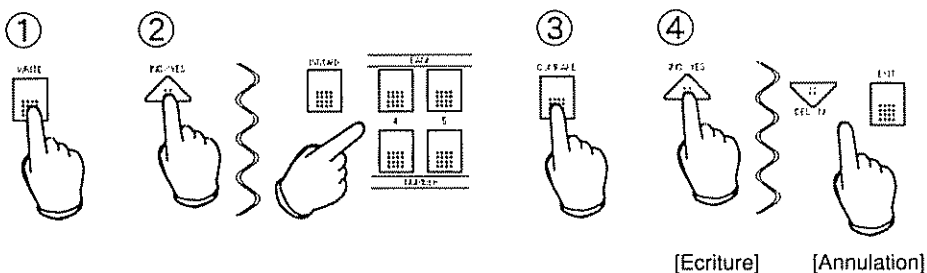
- ① Alors que vous êtes en cours d'édition du tone, pressez pour retourner en mode de jeu et resélectionnez le même patch pour retrouver les réglages d'origine.

1. EDITION DE PATCH

Ecriture de patch

● Pour mémoriser la sonorité éditée

Si vous décidez de conserver la sonorité que vous venez d'éditer, vous devez utiliser la procédure d'écriture (Write). Les changements que vous avez accomplis jusqu'à présent n'affectent que l'aire temporaire. Si vous sélectionnez un autre patch, les réglages de l'aire temporaire seront remplacés par ceux du patch nouvellement sélectionné et vous perdrez tous les résultats de votre édition.



- ① Alors que vous êtes en édition de patch ou de tone, pressez **[WRITE]**.

```
WRITE from TMP
to I-46 ?      [Y/N]
```

Cet affichage vous demande «Dois-je écrire à l'intérieur du patch actuellement sélectionné (I-46) les réglages que vous venez d'éditer dans l'aire temporaire?».

- ② Si vous désirez écrire les réglages modifiés dans cette mémoire de patch, pressez **[INC/YES]**. Si vous désirez écrire ces réglages dans une autre mémoire de patch, utilisez **BANK [1] - [8]** et **NUMBER [1] - [8]** pour choisir la destination d'écriture.

```
WRITE from TMP
to I-33 ?      [Y/N]
```

- ③ En pressant **[COMPARE]** à l'étape ② vous pouvez comparer le son du patch de destination avec le son édité (comparaison de patch)

```
COMPARE
TMP with I-33
```

Une fois le contrôle fait, pressez **[COMPARE]** à nouveau. Vous retournerez à la procédure d'écriture.

- ④ Si vous exécutez la procédure d'écriture, l'affichage indiquera «Completed». Si vous pressez **[DEC/NO]** ou **[EXIT]**, l'affichage indiquera «Canceled» et vous retournerez à la page d'affichage précédente.

```
WRITE from TMP
to I-33      Completed
```

```
WRITE from TMP
to I-33      Canceled
```

Dans la partie spéciale, un tone différent peut être assigné à chaque touche. Le réglage de toutes les touches d'une partie est appelée configuration spéciale ou Special Setup.

Faire les réglages de chaque tone ainsi que des parties commune (common) et égaliseur est appelé édition de la configuration spéciale.

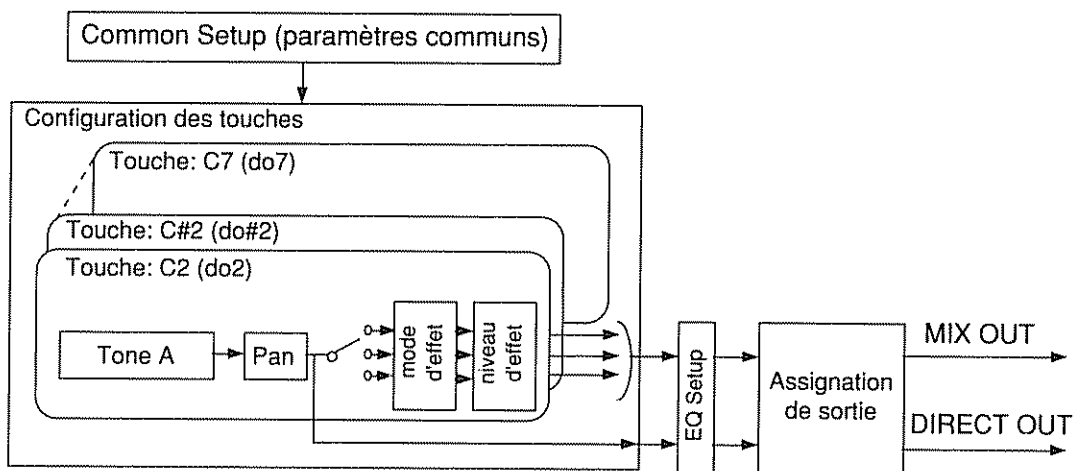
a. Avant d'éditer

Avant que vous ne commenciez l'édition, nous allons expliquer comment la configuration spéciale est organisée.

● Organisation d'une configuration spéciale (Special Setup)

Chacune des 61 touches (do2-do7) d'une configuration spéciale a son propre tone. C'est le bloc de configuration des touches (Key Setup). Le bloc de configuration commune contient les paramètres qui s'appliquent à toutes les touches, tels que les réglages d'égalisation.

Le tone assigné à chaque touche est exactement comparable à un tone utilisé dans un patch

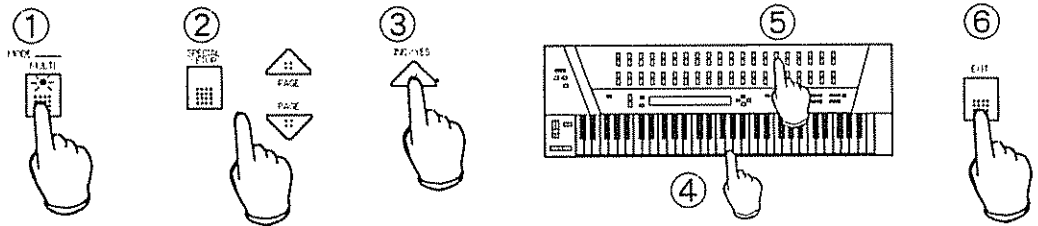


b. Procédure d'édition

Quand vous êtes en mode Multi et que vous avez sélectionné la partie spéciale, il n'est pas possible d'éditer les tones des touches jouées. Comme il est expliqué plus tôt, une configuration spéciale est divisée en trois blocs et vous éditez les réglages de chacun de ces blocs. Par conséquent, la procédure est différente de celle d'édition de patch.

● Edition des réglages individuels de touches

Maintenant, nous éditerons les réglages des touches individuellement. La procédure d'édition de tone est la même que celle d'édition de patch et sera donc sautée ici.



1. Pressez **[MULTI]** pour passer en mode Multi.

2. Pressez **[SPECIAL SETUP]** puis utilisez les touches **PAGE [▲▼]** pour sélectionner l'affichage suivant.

```
SPECIAL KEY
Setup ?      [Y/N]
```

3. Pressez **[INC/YES]**.

Nom du tone	Paramètre de tone
↓	↓
S.KEY[C4#BassDrum 1] Name BassDrum 1	TVA:Level 100 --- ---
↑ Clignotant	

4. Pressez la touche à éditer et les commandes de la façade servent alors à éditer son tone.

S.KEY[F#2:ClosdHiHat] Name ClosdHiHat	TVA:Level 100 --- ---
--	--------------------------

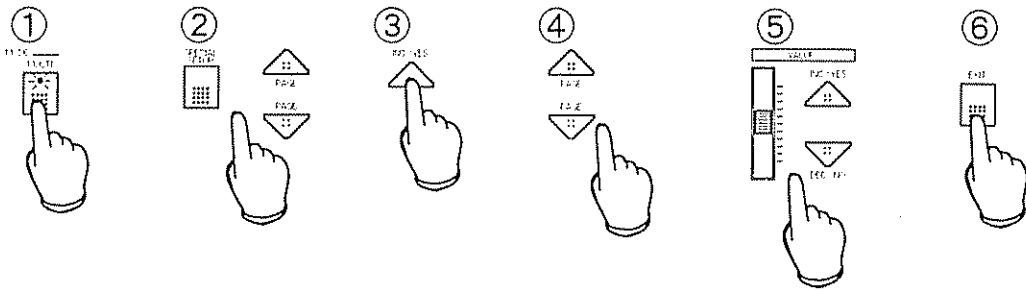
5. Utilisez les curseurs et boutons de la façade pour éditer le tone.

6. Pressez **[EXIT]** et vous retournerez à l'affichage de l'étape 2. Si vous pressez **[EXIT]** à nouveau, vous retournerez en mode de jeu Multi.

- * Les noms de tone et valeurs de paramètres sont différents de ceux affichés dans nos exemples.
- * Même si vous pressez une autre touche pendant l'édition, les réglages de la touche éditée sont temporairement préservés. Mais, si vous éteignez l'appareil, ils seront perdus. Pour conserver vos réglages nouvellement édités, exécutez la procédure d'écriture ou «Write» (voir page III-30).

● Edition des réglages d'égalisation

L'égaliseur s'applique aux 61 touches.



- ① Pressez **[MULTI]** pour passer en mode Multi
- ② Pressez **[SPECIAL SETUP]** puis utilisez les touches PAGE **[▲▼]** pour sélectionner l'affichage suivant.

```
SPECIAL EQ
Setup ?      [Y/N]
```

- ③ Pressez **[INC/YES]**
- ④ Pressez PAGE **[▲▼]** pour sélectionner le paramètre que vous désirez modifier

```
SPECIAL EQ
Low frequ    200Hz
              ↑
            Clignotant
```

- ⑤ Utilisez **[VALUE]** ou les touches **[INC/YES]** et **[DEC/NO]** pour régler la valeur.

```
SPECIAL EQ
Low frequ    400Hz
              ↑
            Clignotant
```

- ⑥ Pressez **[EXIT]** et vous retournerez à l'affichage de l'étape ②. Si vous pressez **[EXIT]** à nouveau, vous retournerez au mode de jeu Multi.

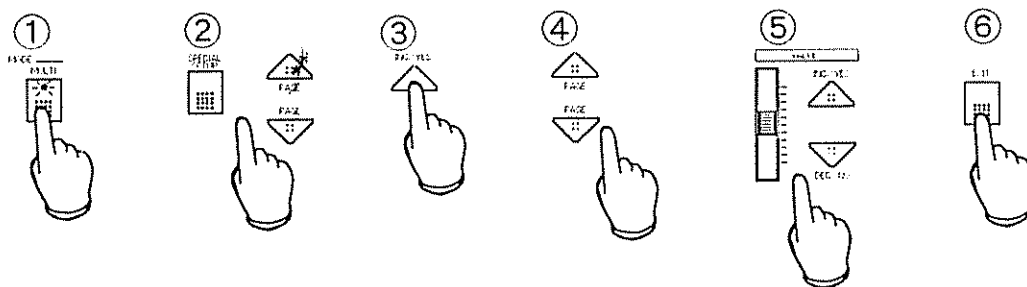
* Si vous désirez conserver les changements que vous avez effectués ici, utilisez la procédure d'écriture ou «Write» (voir page III-30).

2. EDITION DE LA CONFIGURATION SPECIALE

Réglages communs

● Modification des réglages communs (Common)

Les réglages communs comprennent les paramètres qui s'appliquent aux 61 touches, tels que plage d'action du bender et sensibilité à l'aftertouch.



- ① Pressez **MULTI** pour passer en mode Multi.
- ② Pressez **SPECIAL SETUP** puis utilisez **PAGE** (▲▼) pour sélectionner l'affichage suivant.

```
SPECIAL COMMON
Setup ?      [1-10]
```

- ③ Pressez **INC/YES**.
- ④ Pressez **PAGE** (▲▼) pour sélectionner le paramètre que vous désirez éditer

```
SPECIAL COMMON
Bender range D*12 U:02
```

↑
Clignotant

D : indique le changement de hauteur qui est obtenu quand le levier bender est incliné à fond à gauche.
U : indique le changement de hauteur qui est obtenu quand le levier bender est incliné à fond à droite.

- ⑤ Utilisez **VALUE** ou les touches **INC/YES** et **DEC/NO** pour déterminer la valeur.

```
SPECIAL COMMON
Bender range D*36 U:02
```

↑
Clignotant

- ⑥ Pressez **EXIT** et vous retournerez à l'affichage ②. Si vous pressez **EXIT** à nouveau vous retournerez au mode de jeu Multi.

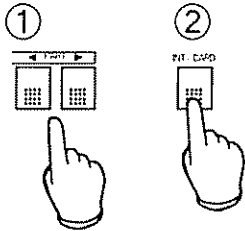
* Les réglages communs que vous faites ici seront mémorisés même si vous n'accomplissez pas la procédure d'écriture ou «Write» (voir page III-30).

c. Une fois l'édition terminée

Il y a différents points dont vous devez vous rappeler avant de terminer l'édition.

● Pour retrouver la sonorité originale

Si vous n'appréciez pas les résultats de votre édition, voici comment retrouver les données d'origine pour une touche.



① Sélectionnez la partie spéciale.

② Pressez **INT/CARD**

Les données internes seront copiées dans l'aire temporaire et les réglages originaux réapparaîtront donc.

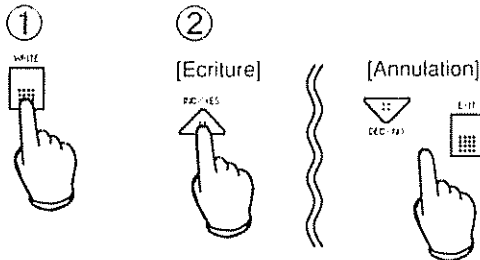
* **Quand une carte déjà initialisée est insérée, le fait d'accomplir la fonction ② transfèrera toutes les données de la carte dans l'aire temporaire. Pour retourner aux données internes, pressez **INT/CARD** à nouveau.**

2. EDITION DE LA CONFIGURATION SPECIALE

Ecriture de la configuration

● Pour mémoriser la sonorité nouvellement éditée

Si vous désirez conserver vos réglages nouvellement faits, vous devez utiliser la procédure d'écriture ou «Write». Les changements que vous avez faits jusqu'à présent n'ont affecté que l'aire temporaire. Si vous éteignez votre appareil, ces réglages seront perdus



- ① Alors que vous êtes toujours en édition de configuration ou Setup, pressez **WRITE**

```
WRITE SPECIAL Setup
to INT
```

L'affichage vous demandera «voulez-vous écrire votre nouvelle configuration (Setup) dans la mémoire interne ?»

- ② Si vous désirez écrire les nouveaux réglages de la touche que vous êtes en train d'éditer, pressez **YES**. Si vous exécutez la procédure, l'affichage indiquera «Completed». Si vous pressez **DEC/NO** ou **EXIT**, l'afficheur indiquera «Canceled» et vous retournerez à la page d'affichage précédent

```
WRITE SPECIAL Setup
to INT Completed
```

```
WRITE SPECIAL Setup
to INT Canceled
```


3. APPRENDRE A CREER DES SONS

Nous avons jusqu'à présent parlé de création de sons, mais qu'est-ce que cela signifie exactement ?

Avec quelques simples connaissances de base, il est possible à n'importe qui de créer des sons. Remémorez-vous ce que nous avons fait jusqu'à présent. La sélection d'une forme d'onde comme la modification de la couleur tonale sont des parties de la procédure de création de son. On peut même dire que déplacer au hasard les curseurs et presser les boutons fait également partie de la création de son.

Mais, pour créer une sonorité utile musicalement, certaines connaissances sont nécessaires. Cette section explique les bases de la création sonore.

Nous mentionnerons également les paramètres du JD-800 qui correspondent à chaque élément d'un son, aussi n'ayez aucune hésitation à déplacer les curseurs pour écouter les résultats par vous-même.

a. Qu'est-ce qu'un son ?

Cela n'est pas une question aussi simple qu'il paraît de prime abord. Dans notre vie quotidienne, nous sommes entourés de sons. Ces sons sont des vibrations qui se propagent dans l'air pour atteindre nos oreilles. Ces vibrations sont alors interprétées par notre cerveau comme des sons. Le son change également de nombreuses façons au cours de son déplacement dans l'air et avant d'atteindre nos oreilles. Ces changements affectent la façon dont nous percevons le son.

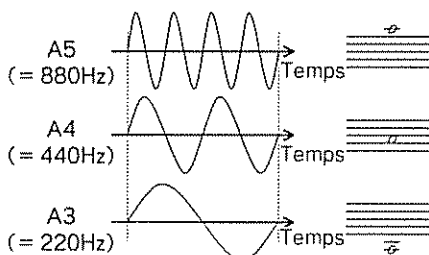
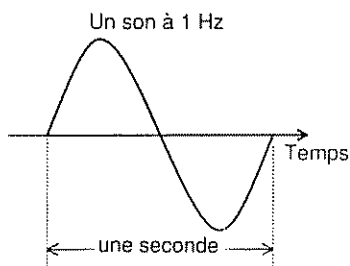
● Les bases du son

En utilisant un appareil de mesure électronique tel qu'un oscilloscope, vous pouvez visualiser un son sous forme d'une onde. Ici, nous expliquerons les éléments de base d'un son.

○ Le son a trois éléments de base

Les trois éléments de base d'un son sont la hauteur, la couleur tonale et le volume.

La hauteur est déterminée par la vitesse à laquelle l'onde se répète. Une forme d'onde qui se répète une fois par seconde a une fréquence d'1 Hz (hertz). Des fréquences plus élevées correspondent à des hauteurs plus élevées et des fréquences plus basses correspondent à des hauteurs plus basses. Par exemple, la4 ou A4 = 440.0 Hz. Si nous montons d'une octave, la fréquence est doublée (la5 ou A5 = 880 Hz). Si nous descendons d'une octave, la fréquence est divisée par deux (la3 ou A3 = 220 Hz).



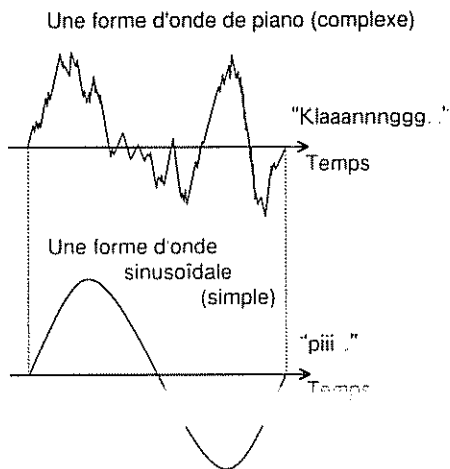
Les paramètres du générateur d'ondes (WG) tels qu'accord grossier (Pitch Coarse), accord fin (Pitch Fine), asservissement de la hauteur au clavier (Pitch Key Follow) et variation aléatoire de hauteur (Pitch Random) déterminent la hauteur du son (voir II pages I-28, I-29, I-30).

3. APPRENDRE A CREER DES SONS

Les trois éléments de base du son

◊ Couleur tonale

La couleur tonale est déterminée par la forme de l'onde. Par exemple, le schéma ci-dessous compare la forme d'onde d'un piano à une simple onde sinusoïdale. Remarquez que la forme d'onde du piano est bien plus complexe. Nos oreilles perçoivent cette complexité comme une couleur tonale. La couleur tonale est directement liée aux composants sonores (partiels) dont nous parlerons plus tard.



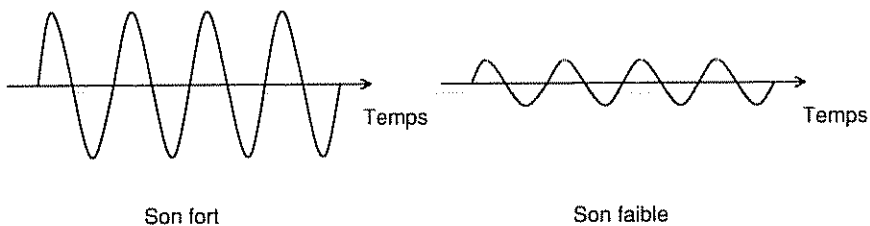
Onde de piano : sonorité riche

Onde sinusoïdale : sonorité simple

Dans le JD-800, le bloc WG (générateur d'ondes) détermine la forme d'onde (voir II page I-36).

◊ Volume

Le volume est déterminé par l'amplitude (la taille) de la vibration. Lorsque l'amplitude augmente, le volume augmente. Quand l'amplitude diminue, le volume diminue.



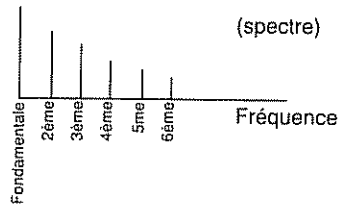
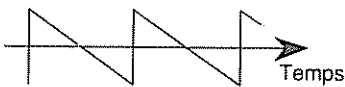
Dans le JD-800, le volume est réglé par les paramètres Level et Bias Level du TVA (voir II pages I-67 - I-71).

○ Partiels

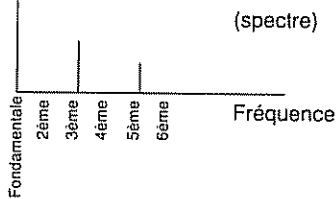
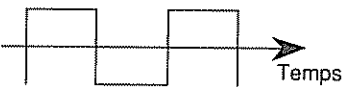
Nous avons expliqué que la couleur tonale est déterminée par la forme de l'onde, mais qu'est-ce qui détermine la forme de l'onde ?

Chacune des ondes sinusoïdales qui est ajoutée à l'onde fondamentale pour créer une forme d'onde complexe est nommée "partiel". Il y a deux types de partiels : les partiels harmoniques qui sont des multiples de la fréquence fondamentale (par exemple fondamentale x 1, x 2, ...) et les partiels inharmoniques qui ne sont pas multiples de la fréquence fondamentale. Les sons que nous entendons sont faits de différentes combinaisons de ces partiels.

[Onde en dents de scie]

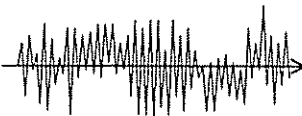


[Onde carrée]

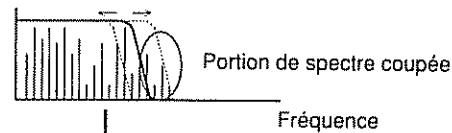


En coupant sélectivement le spectre de partiels d'une forme d'onde complexe pour créer la sonorité désirée, vous employez une technique de synthèse bien connue nommée synthèse soustractive. Les synthétiseurs soustractifs contiennent des formes d'onde qui ont un grand nombre de partiels et disposent d'un filtre pour supprimer des portions bien définies du spectre afin de modifier la sonorité.

Forme d'onde "accidentée"



Filtre passe-bas



Les partiels les plus élevés sont coupés, donnant une onde plus "arrondie"



Dans le JD-800, les paramètres de TVF [mode de filtrage (Filter Mode), fréquence de coupure (Cutoff frequency), résonance et asservissement de la coupure au clavier (Cutoff Key Follow)] affectent la couleur tonale (voir II page I-51 - I-56).

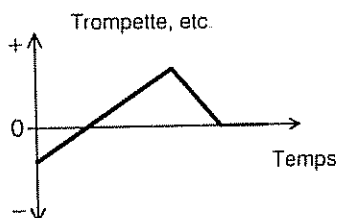
3. APPRENDRE A CREER DES SONS

Enveloppes

○ Changement au cours du temps (enveloppes)

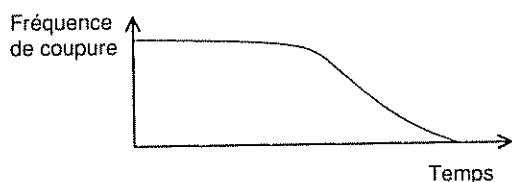
La plupart des instruments acoustiques ont un motif caractéristique qui fait changer leur forme d'onde au cours du temps. Les changements peuvent affecter les trois éléments du son: hauteur, couleur tonale et volume. Ce changement au cours du temps est appelé une enveloppe.

◇ Enveloppe de hauteur (Pitch)



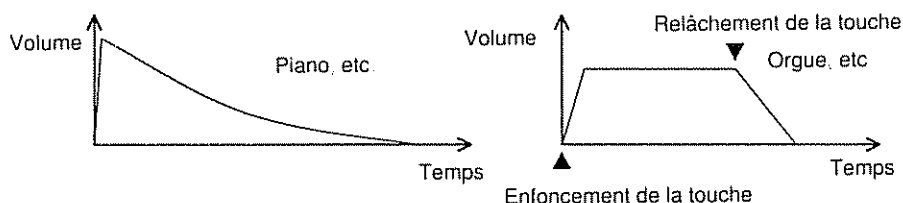
Les instruments tels que les cuivres (trompette, etc) présentent souvent des légers changements de hauteur au début d'une note. Sur les synthétiseurs, la section qui crée les changements de hauteur au cours du temps est appelée générateur d'enveloppe de hauteur (Pitch Env). Sur le JD-800, elle est pilotée et contrôlée par les paramètres du bloc PITCH ENV (voir II page I-44)

◇ Enveloppe de TVF



Dans des instruments tels que le piano, le début de chaque note est brillant et contient de nombreux partiels harmoniques. Puis, au cours du temps, le son devient progressivement plus feutré (moins brillant). Dans le JD-800, les changements de couleur tonale au cours du temps sont produits par l'enveloppe de TVF, telle qu'elle est déterminée par le bloc TVF ENV (voir II page I-60)

◇ Enveloppe de TVA



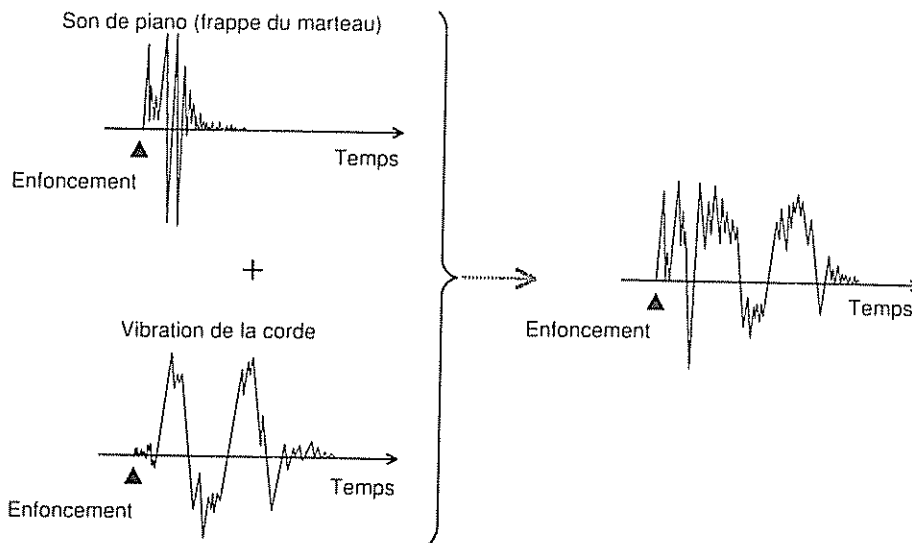
Les notes d'un piano commencent immédiatement lorsque la touche est pressée et deviennent rapidement plus faibles. Les notes d'un orgue conservent le même volume tant que la touche est enfoncée. Sur le JD-800, les changements de volume au cours du temps sont produits par l'enveloppe de TVA, tels que déterminés par les paramètres du bloc TVA ENV (voir II page I-75).

○ Combinaisons de sons

Toutes les sonorités acoustiques peuvent être considérées comme ayant les trois éléments de son ainsi que les changements de couleur sonore au cours du temps. De plus, ces sons peuvent être imaginés comme une combinaison de différents types de sonorités.

Par exemple, si nous analysons le son d'un piano, nous pourrions trouver que chaque note consiste en une sonorité percussive courte causée par la frappe du marteau et en un son produit par la vibration de la corde. Pour vous donner un autre exemple, le son d'une flûte consiste en l'association d'un bruit de souffle irrégulier au début de chaque note et de la vibration de la colonne d'air.

Ces éléments sont nommés composants sonores. En combinant ces composants de différentes façons, nous pouvons créer des sonorités plus réalistes.



Avec le JD-800, vous pouvez assimiler un tone à l'un de ces composants. Par exemple, une sonorité complexe et intéressante peut être créée en utilisant un tone comme composant d'attaque, un autre tone comme composant de tenue et en combinant ces deux tones dans un patch (sons superposés (Layer) : voir page III-48)

3. APPRENDRE A CREER DES SONS

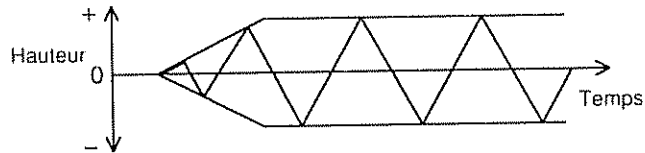
Effets du LFO

● Ajout d'expression

Il y a de nombreuses façons d'ajouter de l'expressivité aux sons. Voici quelques exemples simples.

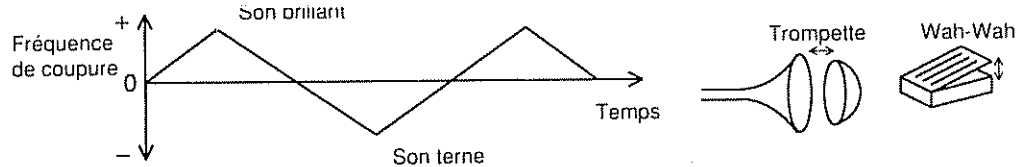
○ Effets du LFO

◇ Vibrato



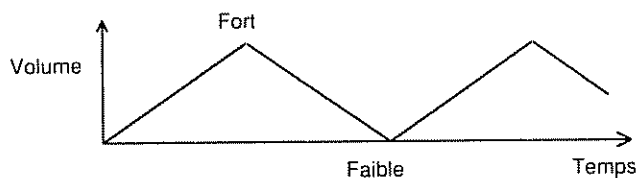
Le vibrato est un effet dans lequel la hauteur varie cycliquement au cours du temps. Le vibrato est fréquemment utilisé par les chanteurs et les joueurs d'instruments à cordes pour ajouter de l'expression. Les paramètres de WG [LFO1 Depth, LFO2 Depth, Aftertouch Modulation et Lever Modulation] déterminent l'intensité du vibrato (voir II page I-39 — I-43).

◇ Wah-wah



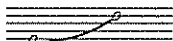
L'effet wah-wah est un effet dans lequel la couleur tonale varie cycliquement au cours du temps. Cet effet peut être produit à l'aide d'une sourdine spécifique à un cuivre, ou en utilisant une pédale wah-wah avec une guitare électrique. Les paramètres de TVF ([LFO Select et LFO Depth]) déterminent l'intensité de l'effet wah-wah (voir II page I-57, I-58).

◇ Tremolo

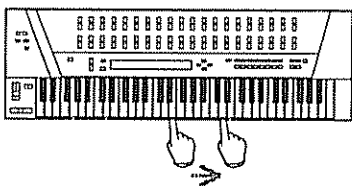


Le tremolo est un effet dans lequel le volume varie cycliquement au cours du temps. Cet effet est fréquemment utilisé sur les pianos électriques (tels que les pianos Rhodes). Les paramètres de TVA [LFO Select et LFO Depth] déterminent l'intensité du tremolo (voir II page I-73, I-74).

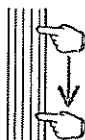
◊ Portamento



La hauteur change progressivement



Instruments à cordes tels que le violon.



Le portamento est un effet qui fait changer progressivement la hauteur d'une note à l'autre. Cette technique est utilisée par les instrumentistes à cordes qui font glisser leurs doigts pour passer d'une note à l'autre. Le portamento peut être créé par les paramètres communs d'édition de patch (voir II pages I-127, I-128)

◊ Solo Legato

Jeu Legato



Le legato est une technique de jeu dans laquelle des notes successives sont jouées enchaînées sans cassure, ce qui est employé sur des instruments tels que le violon pour éviter des attaques d'archet successives. Faites les réglages nécessaires dans le paramètre commun de patch nommé Solo Legato (voir II page I-125).

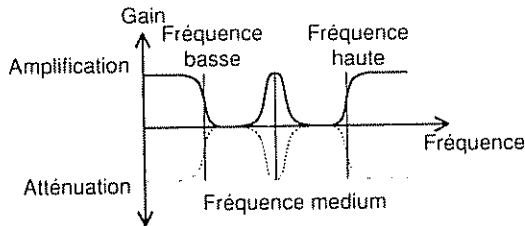
3. APPRENDRE A CREER DES SONS

Effets

○ Effets

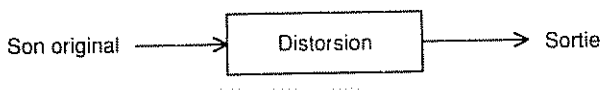
Les effets peuvent être divisés en deux groupes : ceux qui modifient le son lui-même et ceux qui ajoutent du retard (delay) ou de la reverb.

◇ Egaliseur



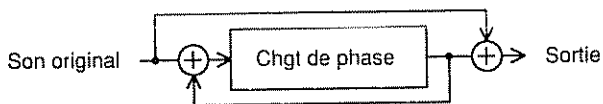
Cet effet amplifie ou atténue le niveau de parties spécifiques du spectre audio pour modifier la couleur tonale générale d'un son. Les réglages d'égalisation peuvent être faits pour chaque patch et la partie spéciale (special setup). Les réglages d'égalisation d'un patch sont actifs aussi bien en mode Single qu'en mode Multi (voir II page I-95).

◇ Distorsion



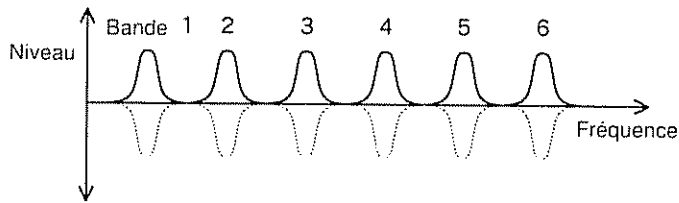
Cet effet entraîne une distorsion du son par ajout de nouveaux partiels, rendant la sonorité plus agressive. Les réglages de cet effet sont accomplis à l'aide des paramètres d'effets de patch et ne sont actifs qu'en mode Single (voir II page I-95).

◇ Phaser



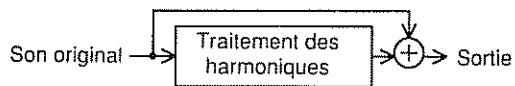
Cet effet mélange la sonorité originale avec une copie déphasée du même son et varie cycliquement pour créer un effet de vague. Les réglages de cet effet sont accomplis par les paramètres d'effets de patch et ne sont efficaces qu'en mode Single (voir II page I-97).

◇ Spectrum



Cet effet est une sorte de filtre qui amplifie ou atténue des bandes de fréquence spécifiques. Les réglages de cet effet sont accomplis par les paramètres d'effets de patch et ne sont actifs qu'en mode Single (voir II page I-100).

◇ Enhancer



Cet effet ajoute des harmoniques supplémentaires au son, pour lui donner plus de clarté, de définition et le faire ressortir au mixage. Les réglages de cet effet sont accomplis par les paramètres d'effets de patch et ne sont actifs qu'en mode Single (voir II page I-102).

3. APPRENDRE A CREER DES SONS

Procédure de création sonore

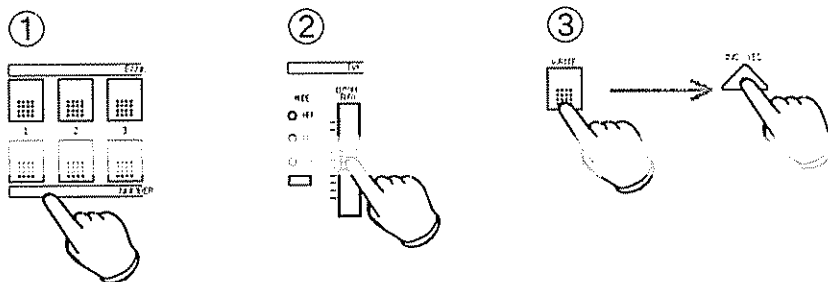
● Procédure de création d'un son

Dans la première partie de ce chapitre, nous avons expliqué les façons dont les différents éléments sonores pouvaient être modifiés. Une des procédures est de partir d'un patch déjà existant, s'il est proche de la sonorité que vous avez à l'esprit. Il s'agit donc d'éditer un patch déjà créé. C'est probablement la méthode la plus facile à employer tant que vous n'êtes pas encore familier de l'édition, et c'est assez simple pour un débutant.

L'autre façon consiste à créer des sonorités sans base de départ. Avant d'éditer les paramètres, vous devrez parfaitement comprendre l'action de chacun d'entre eux.

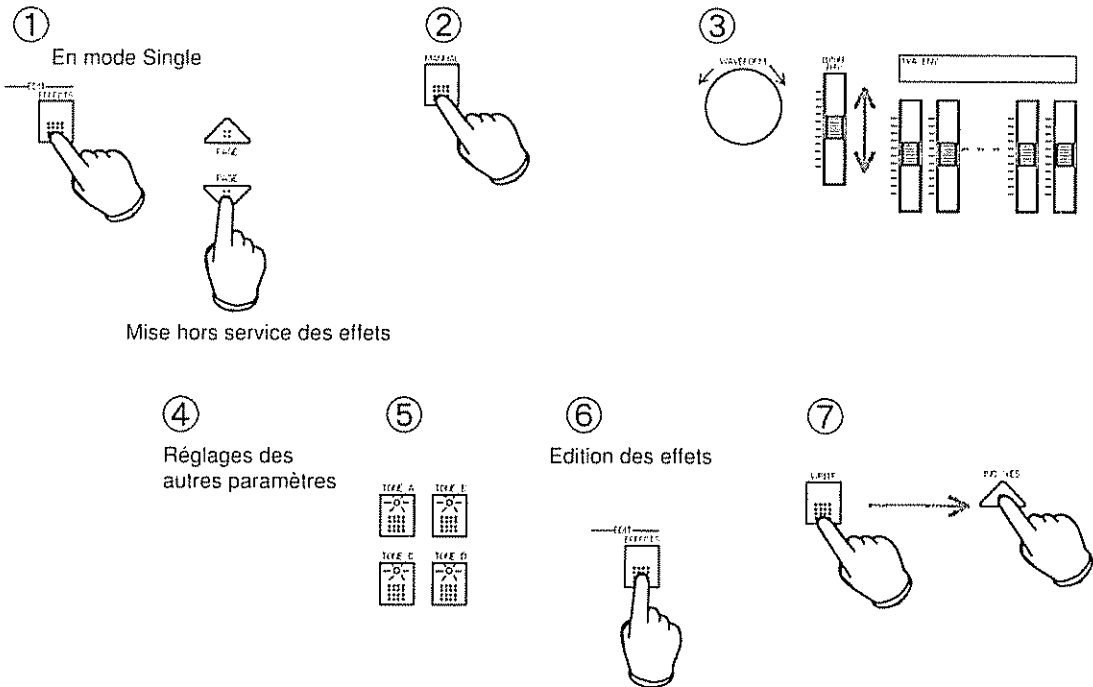
○ Edition d'un patch existant

Sélectionnez un patch de la mémoire qui est proche de la sonorité que vous avez à l'esprit. Utilisez les commandes de la façade pour modifier le son de ce patch jusqu'à ce que vous ayez obtenu le résultat escompté.



- ① Sélectionnez un patch proche du son que vous désirez.
- ② Utilisez les curseurs et boutons pour régler les paramètres selon vos désirs pour obtenir le son voulu.
- ③ Une fois le son voulu obtenu, écrivez le patch en mémoire (voir page III-24).

○ Réglage des paramètres de patch par vous-même



Mise hors service des effets

- ① Coupez tous les effets (voir page III-18).
- ② Utilisez la procédure manuelle (Manual) pour initialiser le tone (voir II page I-12).
- ③ Sélectionnez d'abord la forme d'onde puis faites les réglages de filtre (voir page III-8) et d'enveloppe de TVA (voir page III-10) pour vous approcher du son voulu.
- ④ Faites les réglages fins de tous les autres paramètres si nécessaire, pour affiner le tone.
- ⑤ Créez les tones additionnels de la même façon. Enfin, mélangez-les (superposition ou Layer : page III-5).
- ⑥ Utilisez les effets (voir page III-18) pour ajouter la touche finale à ce patch.
- ⑦ Une fois le son voulu obtenu, écrivez le patch en mémoire (voir page III-24).

3. APPRENDRE A CREER DES SONS

Procédure de création sonore

REMARQUE: Après avoir sélectionné la forme d'ondes à l'étape ③, il est plus facile de faire des réglages grossiers de filtre puis de régler l'enveloppe de TVA et de revenir au filtre pour des réglages plus fins.

Quelle que soit la méthode que vous utilisez, la chose la plus importante est d'avoir une idée aussi claire que possible de la sonorité que vous désirez créer. Ensuite, transformez cette idée en terme de valeur de paramètres. Lorsque vous vous aidez du manuel de référence, gardez à l'esprit cette attitude et essayez de comprendre l'effet que chaque paramètre aura sur le son. Ceci vous aidera à devenir un créateur de son expérimenté.

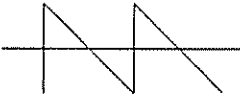
● Idées pour la création d'un son

Ci-dessous se trouvent quelques idées qui peuvent vous aider dans l'édition de son. Pour une explication plus détaillée de chaque paramètre, référez-vous aux pages appropriées du manuel de référence.

○ Modification de la couleur tonale

◇ Modifier la source (forme d'onde) du son

Onde n°1 : Syn Saw 1 (dents de scie)

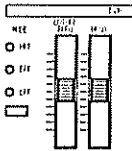


Onde N° 098 : White noise (bruit blanc)



En changeant la forme d'onde (voir II page I-36), vous pouvez complètement changer le caractère du son.

◇ Modifier la couleur tonale générale (réglages du filtre)



Mode de filtrage [Mode] (voir II page I-51)

Fréquence de coupure [Cutoff Freq] (voir II page I-52)

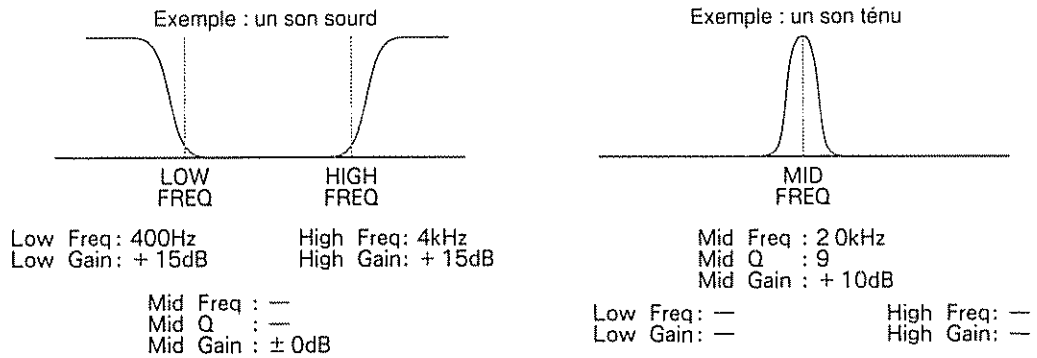
Résonance [Reso] (voir II page I-54)

Ces paramètres règlent la couleur tonale générale en déterminant l'extrémité à laquelle le spectre harmonique sera coupé, le point auquel il sera coupé et l'amplification qui se produira pour les fréquences proches de ce point.

3. APPRENDRE A CREER DES SONS

Idées pour la création d'un son

◊ Modifier les réglages d'égalisation



Basse fréquence (Low freq)/gain (Low Gain) (voir II page I-140)

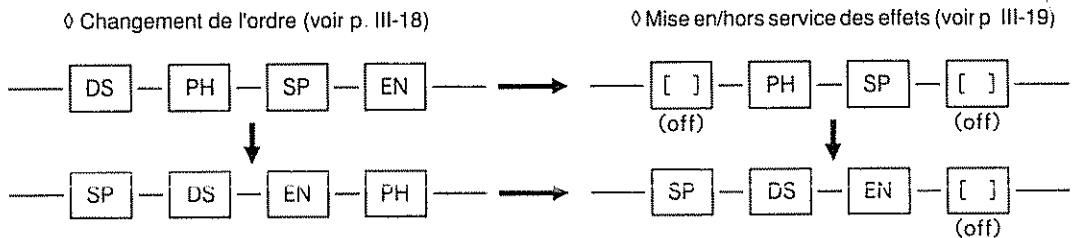
Fréquence moyenne (Mid Freq)/Q (Mid Q) (voir II page I-141)

Gain médium: (Mid Gain)/fréquence haute (High Freq) (voir II page I-142)

Gain des fréquences hautes (High Gain) (voir II page I-143)

Ces paramètres déterminent les points où le niveau sera amplifié ou atténué ainsi que le niveau de l'action. Mid Q détermine la largeur de la bande de fréquences centrale.

◊ Ajout d'effets



Distorsion (voir II page I-95)

Phaser (voir II page I-97)

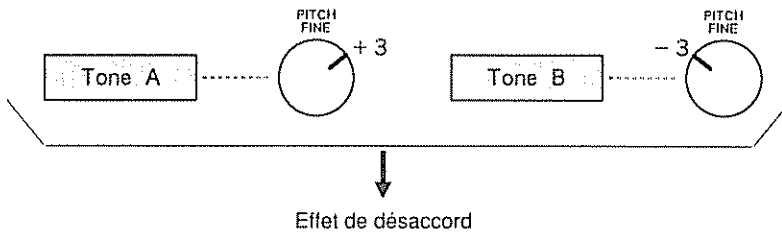
Enhancer (voir II page I-100)

Spectrum (voir II page I-102)

Les effets vous permettent de changer le caractère du son de nombreuses façons

○ Donner de l'espace ou de la profondeur au son

◇ Désaccorder les tones



Accord grossier [Pitch Coarse] (voir II page I-28)

Accord fin [Pitch Fine] (voir II page I-29)

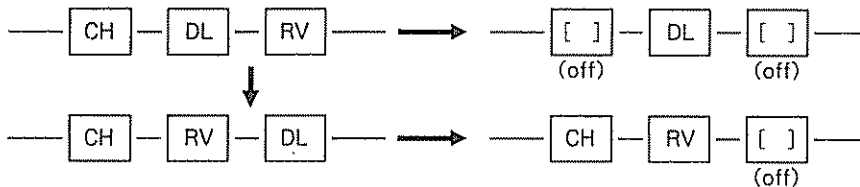
Hauteur aléatoire [Pitch Random] (voir II page I-30)

En superposant (Layer) deux tones et en réglant leur hauteur à une distance d'une octave (ou à des hauteurs légèrement différentes), vous pouvez enrichir le son.

◇ Ajout d'effets

◇ Changement de l'ordre (voir p. III-18)

◇ Mise en/hors service des effets (voir p. III-19)



Chorus (voir II page I-104)

Delay (voir II page I-107)

Reverb (voir II page I-112)

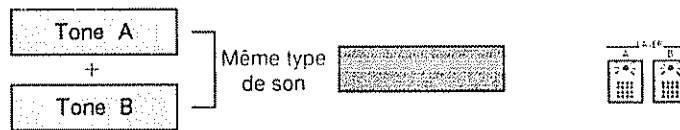
Ces effets ajoutent retard (delay), réverbération (reverb) ou décalage de hauteur (chorus) à la sonorité pour lui apporter espace et profondeur.

3. APPRENDRE A CREER DES SONS

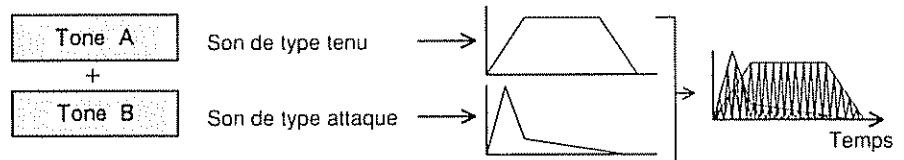
Idées pour la création d'un son

○ **Combiner les tones** (Layer : voir II page I-5)

◇ Créer des sonorités riches

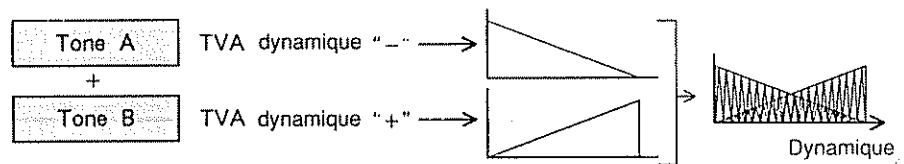


◇ Combiner des parties de sons



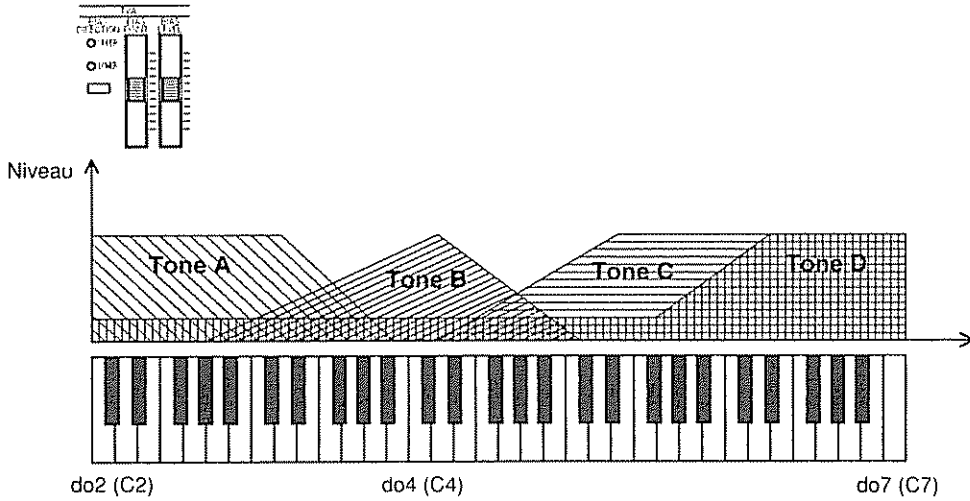
Un tone de type tenu et un tone de type attaque peuvent être associés pour créer une nouvelle sonorité

◇ Fondu dynamique entre deux sons



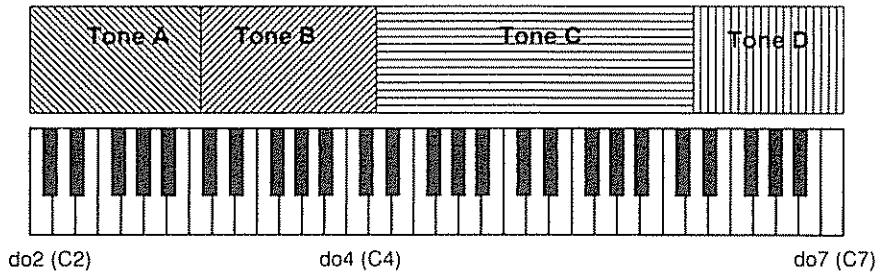
En réglant les paramètres TVA ENV Velocity [dynamique de l'enveloppe de TVA] (voir II page I-76) de deux tones pour qu'ils aient des valeurs opposées, vous pouvez utiliser les variations de dynamique pour passer en fondu d'un son à l'autre.

◇ Changement graduel du son en fonction de la position sur le clavier



Par des réglages appropriés de TVA Bias (voir II page I-68 — I-71), vous pouvez placer vos quatre tones sur le clavier et faire des fondus de l'un à l'autre progressivement le long du clavier.

◇ Changement abrupt du son en fonction de la position sur le clavier



Le paramètre commun de patch nommé Key Range (voir II page I-120) vous permet de limiter chaque tone à une zone particulière du clavier

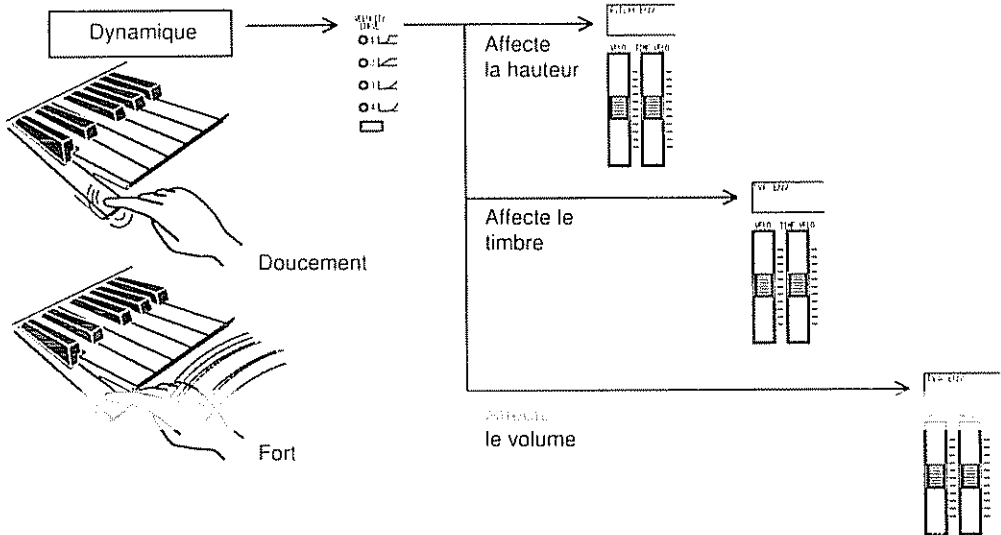
3. APPRENDRE A CREER DES SONS

Idées pour la création d'un son

○ Techniques de jeu pour plus de variations

La dynamique et la pression (aftertouch) peuvent être utilisées pour commander les paramètres suivants. En d'autres termes, la façon dont vous jouerez sur le clavier affectera le son

◇ Changement apporté par la dynamique



- Affectation de la hauteur

Action de la dynamique sur l'enveloppe de pitch (hauteur) (voir II page I-45)

Action de la dynamique sur la durée de l'enveloppe de pitch (hauteur) (voir II page I-46)

- Affectation de la couleur tonale (timbre)

Action de la dynamique sur l'enveloppe de TVF (voir II page I-61)

Action de la dynamique sur la durée de l'enveloppe de TVF (voir II page I-62)

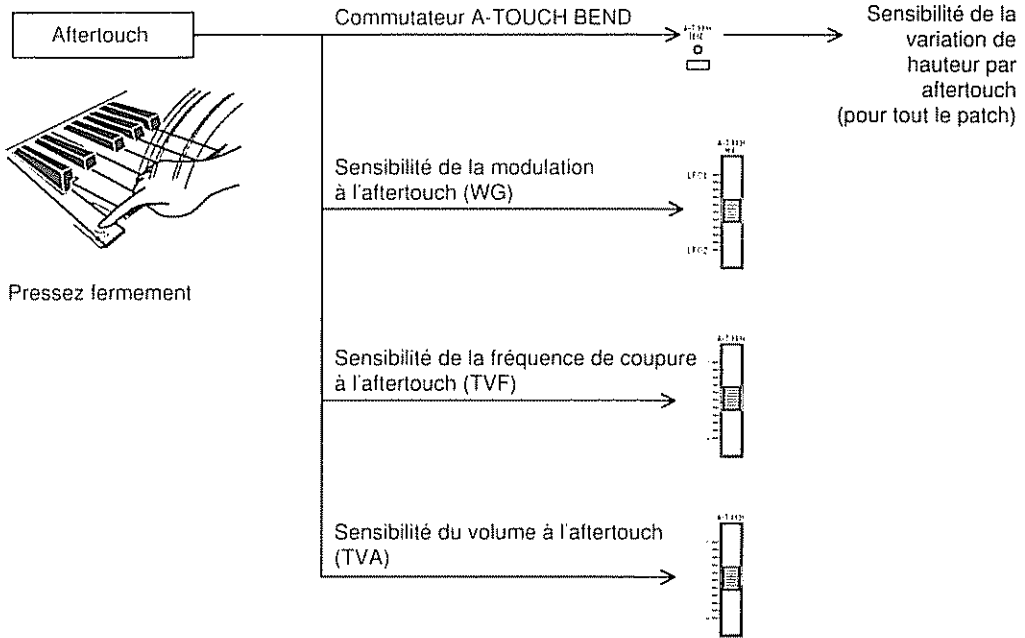
- Affectation du volume

Action de la dynamique sur l'enveloppe de TVA (voir II page I-76)

Action de la dynamique sur la durée de l'enveloppe de TVA (voir II page I-77)

Ces paramètres déterminent la sensibilité de l'enveloppe à la dynamique et la sensibilité de la durée d'enveloppe à la dynamique pour les différentes enveloppes, afin que votre jeu affecte la façon dont hauteur (Pitch), fréquence de coupure (Cutoff Frequency) ou niveau (Level) changeront au cours du temps

◊ Changement apporté par la pression au clavier (aftertouch)



Variation de hauteur par aftertouch (voir II pages I-32, I-123)

Sensibilité de la modulation de hauteur à l'aftertouch (voir II page I-39)

Sensibilité de la fréquence de coupure à l'aftertouch (voir II page I-59)

Sensibilité du niveau à l'aftertouch (voir II page I-72)

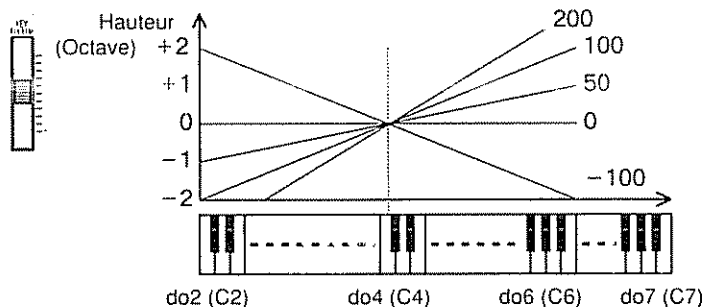
Ces paramètres permettent à l'aftertouch d'affecter hauteur (Pitch), intensité de vibrato, fréquence de coupure (Cutoff Frequency) et volume

3. APPRENDRE A CREER DES SONS

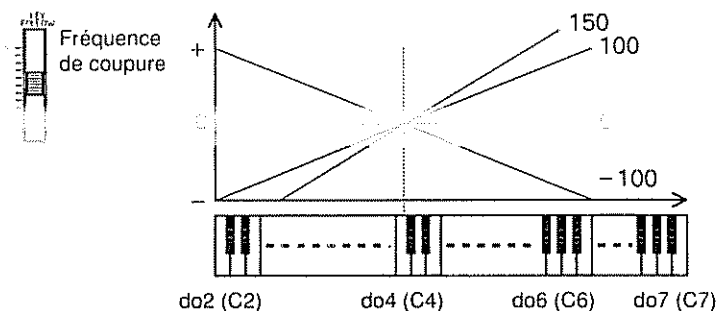
Idées pour la création d'un son

○ Changement créé par la position sur le clavier (note jouée)

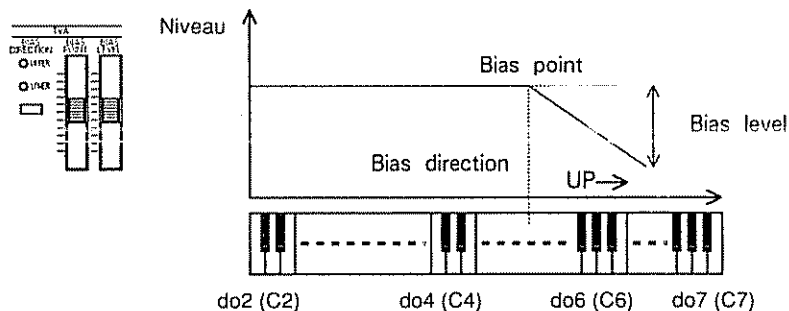
◇ Asservissement de la hauteur au clavier (Pitch Key Follow)(WG)



◇ Asservissement de la fréquence de coupure au clavier (Cutoff Key Follow) (TVF)



◇ Bias Level (point/direction : TVA)



Asservissement de la hauteur au clavier [Pitch Key Follow] (voir II page I-31)

Asservissement de la fréquence de coupure au clavier [Cutoff Key Follow] (voir II page I-56)

Bias Level (voir II page I-68 — I-71)

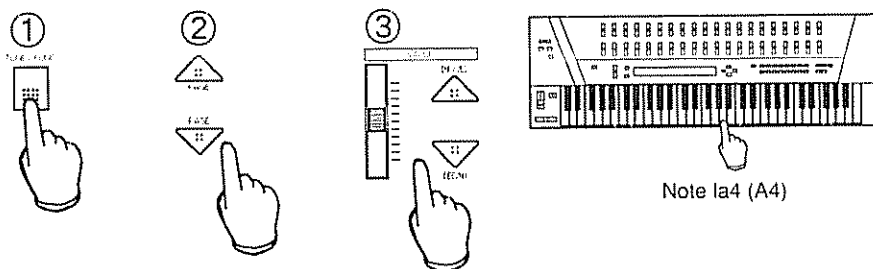
Ces paramètres permettent à la position de jeu sur le clavier (hauteur de note) d'affecter la hauteur (Pitch), le point de coupure (Cutoff) et le volume.

Utilisation des fonctions de jeu

Le JD-800 dispose d'une grande variété de fonctions qui vous aident à rendre encore plus expressive votre interprétation musicale.

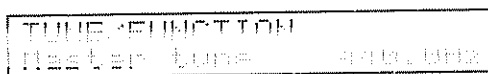
1. REGLAGE DE L'ACCORD

Lorsque vous jouez sur le JD-800 en accompagnement d'autres instruments, il peut être nécessaire de régler l'accord. La procédure suivante vous indique comment accorder le JD-800 avec d'autres instruments. L'accord que vous faites ici s'applique à la fois au mode Single et au mode Multi.



Note la4 (A4)

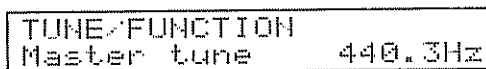
- 1 Pressez **TUNE/FUNC**
- 2 Pressez **PAGE ▲▼** pour sélectionner l'affichage suivant.



Clignotant

Le numéro clignotant est la fréquence de la touche la4 (le la au-dessus du do médian).

- 3 Utilisez **INC/YES** et **DEC/NO** ou **VALUE** pour effectuer le réglage.



Clignotant

L'accord est exprimé sous la forme de la hauteur de la touche la4 et peut être réglé dans une plage allant de 427,5 Hz à 452,9 Hz. Lors de la sortie d'usine, le la4 est réglé à 440 Hz.

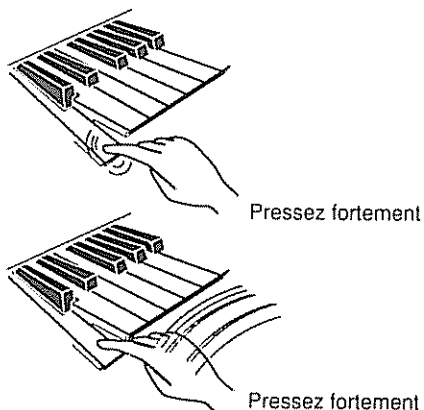
- * Cette valeur est mémorisée même après extinction de l'appareil.
- * Internement, la valeur est réglée par paliers de 1/100ème.

REMARQUE 1/100ème représente un centième de demi-ton. Cela signifie que le nombre de centièmes contenus par 1 Hz dépendra de la fréquence, puisque monter d'une octave correspond à doubler la fréquence. D'un point de vue musical, les centièmes sont une unité généralement plus simple, les octaves représentant l'unité de base de la hauteur en terme de musique. L'accord du JD-800 changera donc réellement par paliers d'un centième.

2. REGLAGES RELATIFS AU CLAVIER

● Dynamique (Velocity)

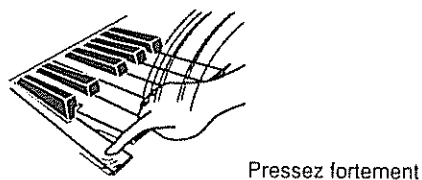
La force (vitesse) avec laquelle vous enfoncez une touche est appelée dynamique (velocity). En jouant des notes avec des dynamiques différentes, vous pourrez faire changer la hauteur, la couleur tonale ou le volume. La façon dont ces aspects du son changent est déterminée par les paramètres du tone. Cela signifie que vous pouvez faire répondre chaque patch différemment à vos variations de dynamique.



Jouez avec le son du patch I-11 en employant des dynamiques différentes, et remarquez comme le volume change.

● Aftertouch

La pression que vous appliquez à une touche après l'avoir enfoncée pour faire jouer la note est appelée aftertouch ou pression. L'aftertouch peut être utilisé pour modifier hauteur, couleur tonale ou volume. La façon dont changeront ces aspects du son est déterminée par les paramètres du tone. Cela signifie que vous pouvez faire répondre différemment chaque patch à l'aftertouch.



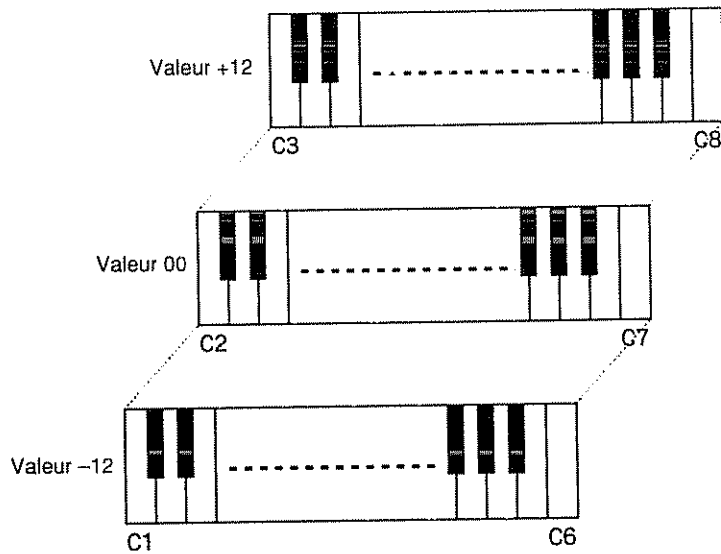
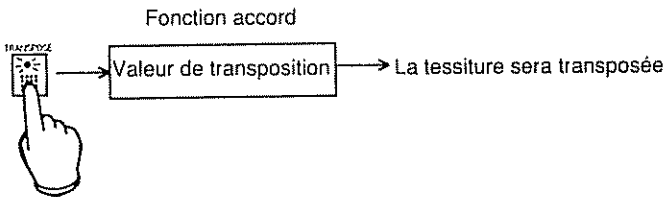
Jouez avec le son du patch I-52 et appliquez diverses pressions sur le clavier, vous remarquerez alors comment la couleur tonale change.

2. REGLAGES RELATIFS AU CLAVIER

Transposition

● Transposition

Cette fonction change la tessiture produite par le clavier. Pressez **TRANPOSE**. L'indicateur s'allumera et le clavier sera transposé. Puisque vous pouvez mettre cette fonction en ou hors service à tout instant, elle peut être particulièrement utile durant une interprétation lorsqu'un morceau change de tonalité.



La valeur de la transposition est fixée par les réglages de valeur de transposition (voir II page III-6).

3. COMMANDES NON ATTACHEES

AU CLAVIER

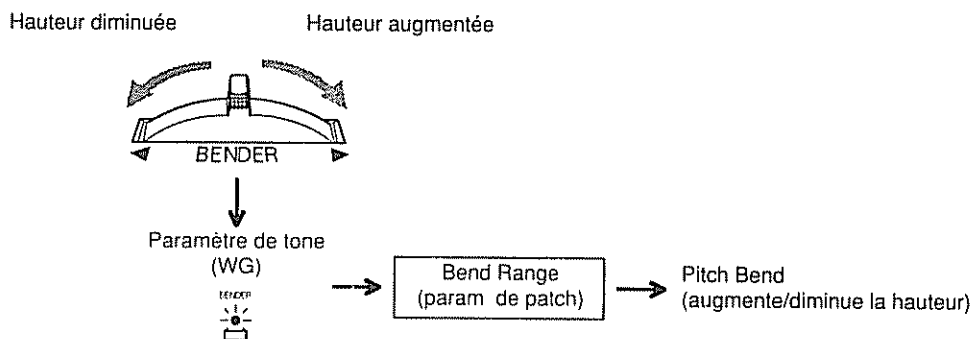
● Levier Bender/Modulation

Ce levier accomplit deux fonctions : pitch bend et modulation.

○ Pitch Bend

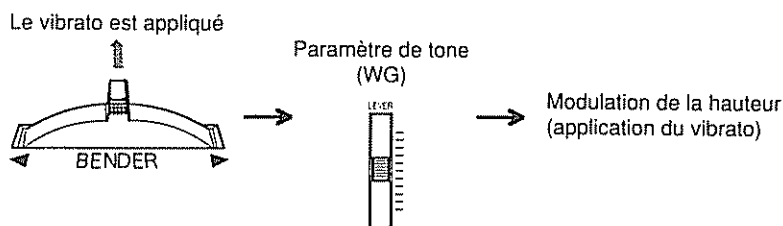
Lorsque vous êtes en train de jouer sur le clavier, déplacez le levier sur la droite pour faire monter la hauteur ou vers la gauche pour la baisser. Cette fonction est appelée pitch bend. Ceci vous permet de produire des effets similaires à des techniques connues pour des instruments spécifiques tels que le fait de tirer sur les cordes d'une guitare.

Le changement de hauteur qui résulte du mouvement maximum vers la gauche ou vers la droite de ce levier peut être déterminé pour chaque patch. La mise en/hors service du pitch bend peut aussi être déterminée pour chaque tone.



○ Modulation

Lorsque vous jouez, poussez ce levier loin de vous pour ajouter de la modulation. Quand la hauteur est modulée, le résultat est nommé vibrato. Ceci est fréquemment utilisé sur des sonorités de voix ou de cordes. L'intensité de l'effet vibrato est déterminée par les paramètres de tone.



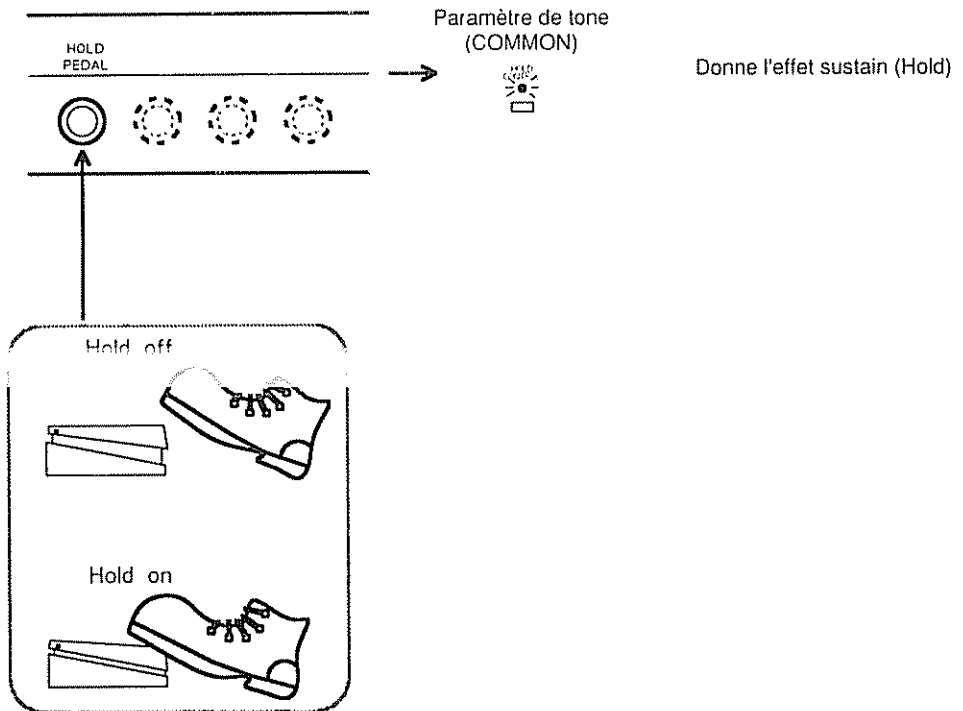
Les deux effets ci-dessus peuvent être réglés indépendamment pour chaque patch et tone, aussi le résultat sera-t-il différent pour chaque patch sélectionné.

2 COMMANDES NON ATTACHEES AU CLAVIER

Pédale de sustain (Hold)

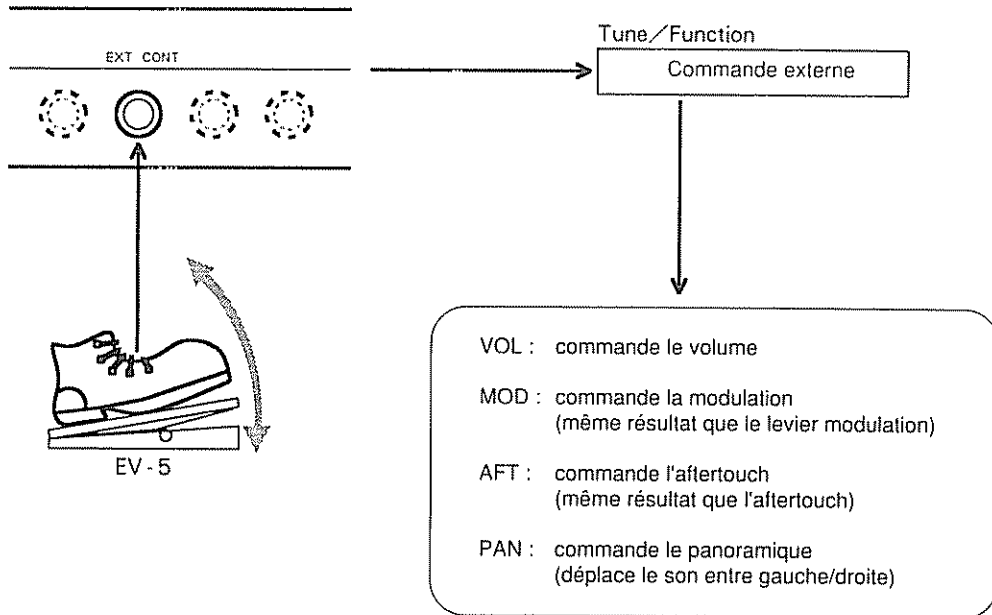
● Pédale de sustain (Hold)

En connectant une pédale commutateur (de type fugitif : FS-5U, DP-2 etc : vendues séparément) à la prise HOLD PEDAL (face arrière), vous pouvez faire tenir le son en pressant la pédale. Cet effet est appelé sustain (hold) et est similaire à celui obtenu par la pédale de gauche d'un piano. Vous pouvez mettre en/ hors service cet effet pour chaque tone.



● Commande externe (Ext Cont)

En connectant une pédale d'expression (EV-5, EV-10, etc : vendues séparément) à la prise EXT CONT, vous pouvez commander le volume ou d'autres paramètres. Les réglages Tune/Function détermineront ce qui est commandé par la pédale (voir II page III-7)



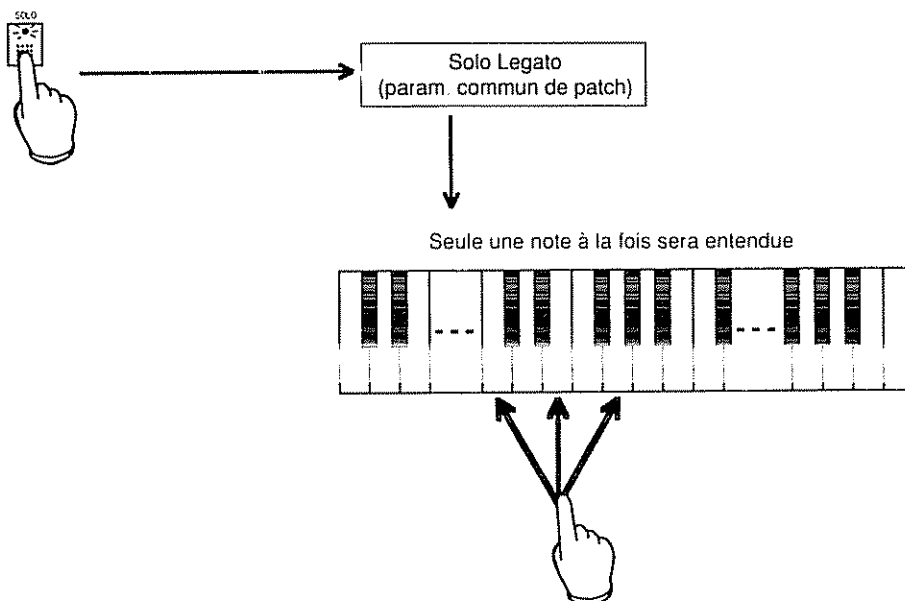
Par exemple, en réglant la pédale sur AFT, vous pouvez faire fonctionner la pédale d'expression pour qu'elle affecte le paramètre normalement commandé par l'aftertouch.

4. JEU EN MODE SOLO

● Solo

Le mode solo vous permet de jouer des solos monophoniques. Pressez **[SOLO]** et l'indicateur s'allumera. Le solo peut être mis en/hors service à tout instant, et vous pouvez le mémoriser comme un des réglages de patch.

Sélectionnez et jouez le patch I-24, et essayez avec et sans l'effet du mode solo.



Même si vous pressez do4, mi4 et sol4 simultanément, seule la dernière note pressée sera entendue.

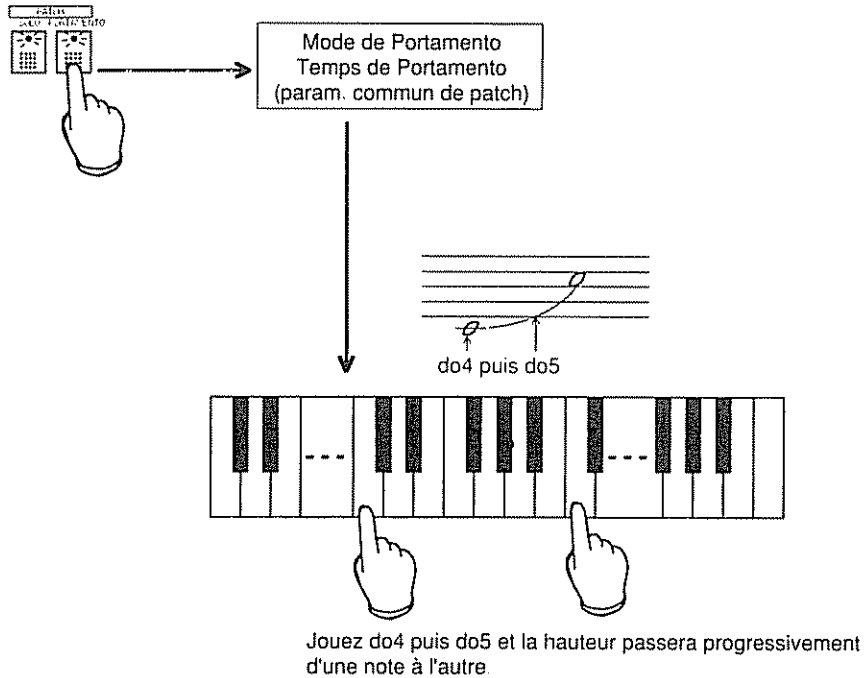
Les réglages de solo font partie des paramètres communs de patch (voir II page I-125).

* Si vous avez sélectionné la partie spéciale en mode Multi, cet effet ne s'applique pas.

● Portamento

Si en mode **SOLO**, vous pressez **PORTAMENTO**, lorsque le portamento est en fonction, la hauteur changera progressivement d'une note jouée à la suivante. Le portamento peut être mis en/hors service à tout instant et vous pouvez le mémoriser comme un des réglages de patch.

Par exemple, sélectionnez et jouez avec le patch I-14 et essayez l'effet portamento.



Les réglages de portamento font partie des paramètres communs de patch (voir II page I-127).

※ Si vous avez sélectionné la partie spéciale en mode Multi, cet effet ne s'applique pas.

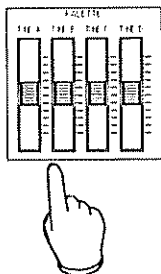
5. MODIFICATION DU SON PENDANT LE JEU

● Edition en temps réel

Il est possible de librement modifier le son, même en cours de jeu. Cela est nommé édition en temps réel. Il y a deux façons d'accomplir ce type d'édition : en utilisant la palette, ou en employant les curseurs et boutons des paramètres de tone.

○ Utilisation de la palette

Pendant que vous jouez, vous pouvez déplacer les quatre curseurs de la palette des tones pour librement éditer la valeur du paramètre choisi pour ces quatre tones.

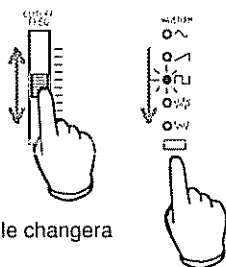


- * Vous pouvez également éditer les valeurs de paramètre des tones non actives.
- * Si certains tones du patch sont coupés (voir page III-5), ils ne produiront pas de sons, et vous ne pourrez pas écouter l'action des réglages que vous effectuez ici pour eux.

○ Utilisation des curseurs et boutons

Pendant le jeu, vous pouvez déplacer les curseurs et boutons des paramètres de tone pour modifier chaque paramètre en temps réel.

Par exemple,



La couleur tonale changera

La forme d'onde du LFO changera

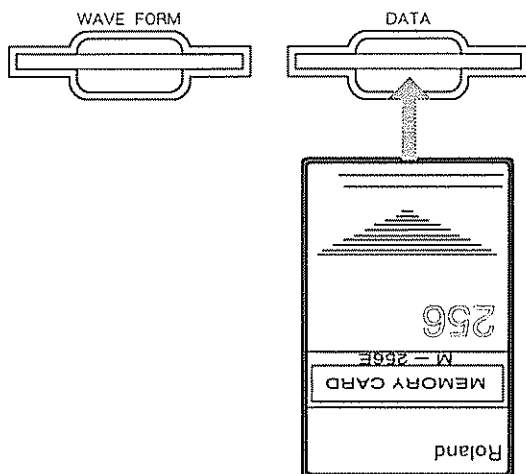
- * Seul le tone actuellement activé changera.
- * Lorsque vous sélectionnez la partie spéciale (pour un jeu en direct au clavier de celle-ci) en mode Multi, les curseurs et boutons cessent momentanément de fonctionner.

6. COMMENT UTILISER UNE CARTE DATA

Une carte data peut être utilisée pour stocker les mêmes données que celles présentes dans la mémoire interne du JD-800. Les patches et la configuration spéciale peuvent être stockés et rappelés à tout instant depuis une carte data. Les cartes contiennent une puce qui préserve les données mémorisées. Les réglages que vous avez inscrits dans une carte data peuvent être modifiés ou remplacés à tout instant.

● Insertion d'une carte data

Insérez la carte data dans la fente DATA de la face arrière. Référez-vous au schéma ci-dessous, en veillant à insérer correctement la carte. Enfoncez-la complètement dans la fente.

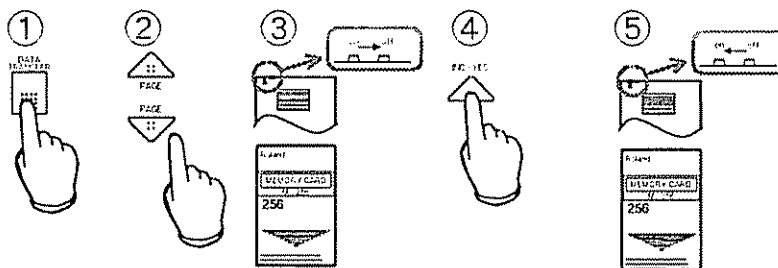


- * Veuillez n'employer qu'une carte mémoire de type M-256E (vendue séparément). Aucun autre type de carte mémoire ne peut être utilisé.
- * Lorsque vous achetez une nouvelle carte data (M-256E), la pile n'est pas installée. Suivez les instructions contenues dans l'emballage de la carte et installez la pile (CR-2016) avant d'initialiser la carte.

Initialisation

● Initialisation d'une carte data

Avant qu'une carte data nouvellement achetée (M-256E) puisse être utilisée, elle doit être préparée à l'acceptation des données de JD-800. Cette procédure est appelée "initialisation".



- ① Pressez **DATA TRANSFER**.
- ② Pressez **PAGE** **▲▼** jusqu'à ce que l'affichage suivant apparaisse

```
DATA initialize
? [Y/N]
```

- ③ Réglez le commutateur de protection de la carte data sur "off".
- ④ Pressez **INC/YES** et l'affichage suivant apparaîtra, et vous pourrez retourner au mode de jeu précédent.

```
DATA initialize
Completed
```

- ⑤ Réglez le commutateur de protection de la carte data sur "on".

※ Le commutateur de protection de la carte data vous permet d'éviter le remplacement accidentel de données importantes. Normalement, vous devez laisser ce commutateur sur on et ne le placer sur off que lorsque vous désirez écrire des données sur la carte.

● Utilisation d'une carte data

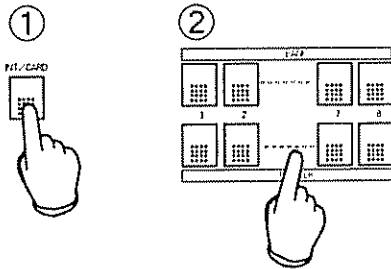
Cette section explique comment utiliser une carte data.

○ Sélection de données sur une carte data

Voici comment sélectionner des patches ou la configuration spéciale stockés sur une carte.

◇ Sélection d'un patch

Vous pouvez directement sélectionner un patch qui a été stocké sur une carte



① Pressez **[INT/CARD]**.

② De la même façon que vous sélectionnez un patch interne, pressez **BANK [1] – [8]** et **NUMBER [1] – [8]**.

SINGLE 077 CH:01 C-25:Stratocaster	TVA:Level ▶100 100 100 100
---------------------------------------	-------------------------------

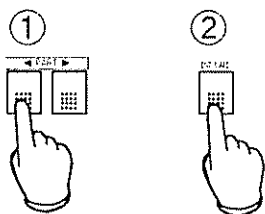
* Cette procédure peut être utilisée aussi bien en mode Single qu'en mode Multi.

6. COMMENT UTILISER UNE CARTE DATA

Sélection de données d'une carte data

◇ Sélection d'une configuration spéciale (Special Setup)

Vous pouvez copier une configuration spéciale venant d'une carte dans l'aire temporaire de la mémoire interne.



① En mode Multi, sélectionnez la partie spéciale (voir page II-11)

② Pressez **INT/CARD**.

```
MULTI Part5 002 CH#10  
CARD Setup
```

Les données de la configuration sauvegardée sur la carte sont maintenant copiées dans l'aire temporaire interne.

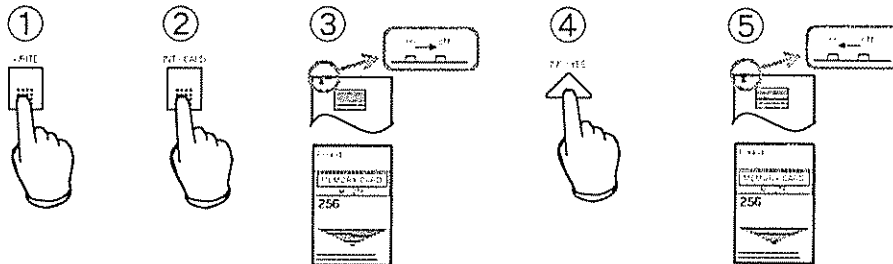
* Pressez **INT/CARD** à nouveau et vous pouvez jouer avec la configuration originale (interne).

○ Sauvegarde de données

Les données de patch et de configuration que vous avez éditées peuvent être sauvegardées sur une carte.

◇ Sauvegarde d'un patch

Voici comment sauvegarder un patch sur une carte



- ① Pendant que vous êtes en processus d'édition de patch ou de tone, pressez **WRITE**
- ② Pressez **INT/CARD**. Le "I" clignotant se change en "C". Maintenant, vous pouvez écrire les données sur la carte

```
WRITE from TMP
to C-11 ?      [Y/N]
```

- ③ Réglez le commutateur de protection de la carte data sur "off".
- ④ Pressez **INC/YES**, et le patch sera écrit dans la carte sous le même numéro

```
WRITE from TMP
to C-11      Completed
```

- ⑤ Réglez le commutateur de protection de la carte data sur "on"

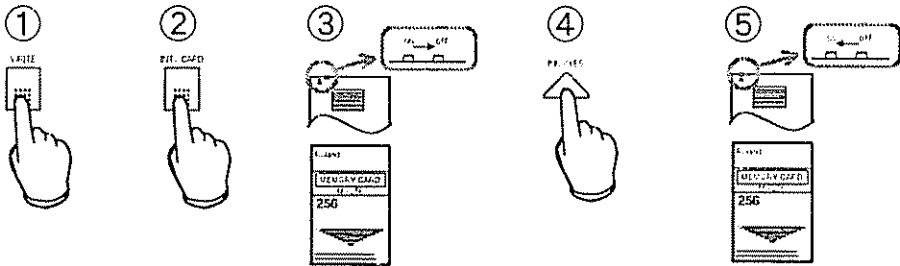
※ Pour sauvegarder la totalité des patches internes (I-11—I-88) sur une carte, utilisez la procédure de transfert de données (Data Transfer, voir II page IV-4).

6. COMMENT UTILISER UNE CARTE DATA

Ecriture de configuration spéciale (Special Setup)

◇ Sauvegarde d'une configuration spéciale (Special Setup)

Voici comment sauvegarder une nouvelle configuration sur une carte



- ① Lorsque vous êtes en mode Multi et que vous éditez la configuration spéciale, pressez **WRITE**.
- ② Pressez **INT/CARD**. L'affichage "INT" se change en "CRD". Maintenant, vous pouvez écrire les données sur la carte.

```
WRITE SPECIAL Setup
to CRD ?          [Y:HI]
```

- ③ Réglez le commutateur de protection de la carte data sur "off".
- ④ Pressez **INC/YES** et les données seront inscrites sur la carte.

```
WRITE SPECIAL Setup
to CRD           Completed
```

- ⑤ Réglez le commutateur de protection de la carte data sur "on".

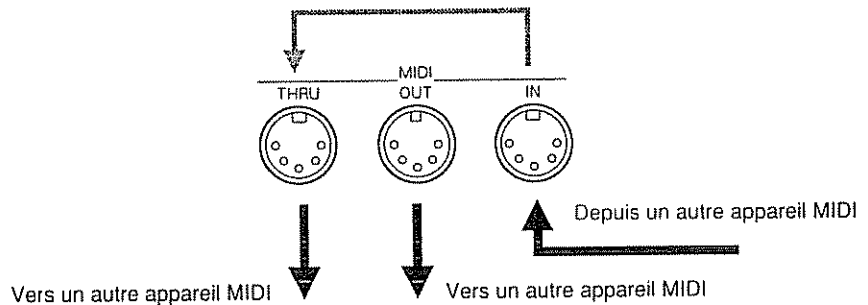
Chapitre V

A propos du MIDI

1. QU'EST-CE QUE LE MIDI ?

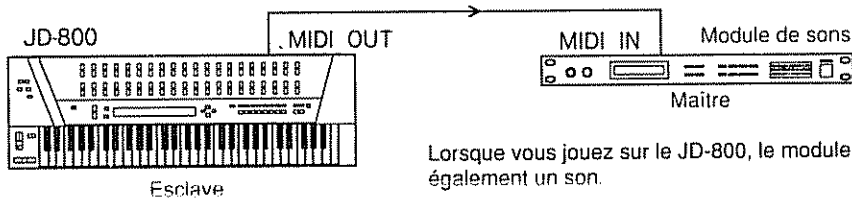
Le MIDI (Musical Instrument Digital Interface ou interface numérique pour instrument de musique) est un standard mondial qui permet la communication entre instruments de musique électroniques.

Virtuellement tous les instruments de musique électroniques vendus aujourd'hui ont des prises MIDI. Les instruments qui ont ces prises peuvent être connectés entre eux (quels que soient leur fabricant ou leur modèle) et échanger des données musicales.



● Connexions MIDI

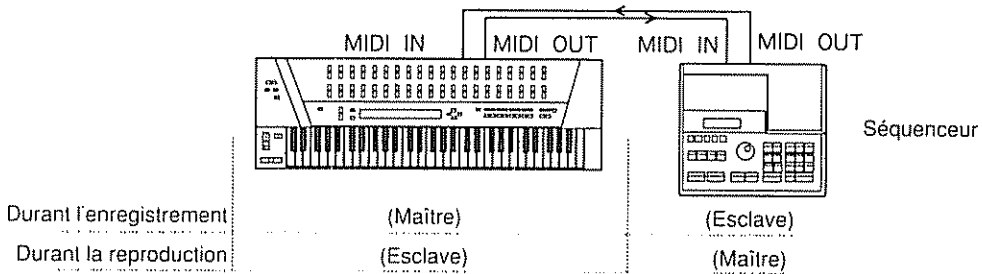
Cette section expliquera comment utiliser les trois prises situées en face arrière du JD-800 : MIDI IN/OUT/THRU. Le type de connexion le plus simple est celui indiqué dans le schéma ci-dessous. Dans cette configuration, jouer sur le clavier du JD-800 fera jouer également l'autre appareil générateur de sons. Dans ce type de connexion unilatérale, l'appareil transmetteur est appelé le maître et l'appareil récepteur est appelé esclave



Lorsque vous jouez sur le JD-800, le module de sons produit également un son.

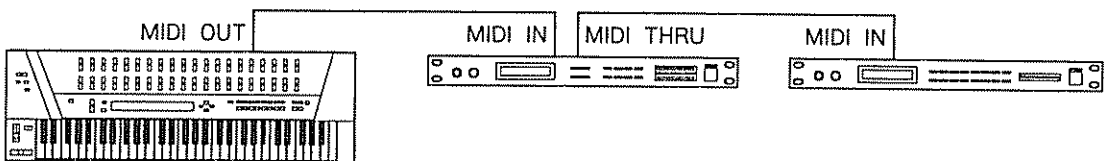
Si vous avez un séquenceur (MC-50, etc.), faites les connexions comme indiqué dans le schéma ci-dessous. Cette configuration vous permet d'enregistrer des données musicales dans le séquenceur en jouant sur le clavier du JD-800. Si le séquenceur a un réglage Soft Thru (voir page V-16), réglez-le sur "on" et réglez la commande Local (voir page V-32) du JD-800 sur "off". Si le séquenceur n'a pas de réglage Soft Thru, réglez la commande Local du JD-800 sur "on".

Ceci est également une configuration unilatérale, mais le JD-800 agit comme maître lors de l'enregistrement et la séquenceur agit comme maître lors de la reproduction.

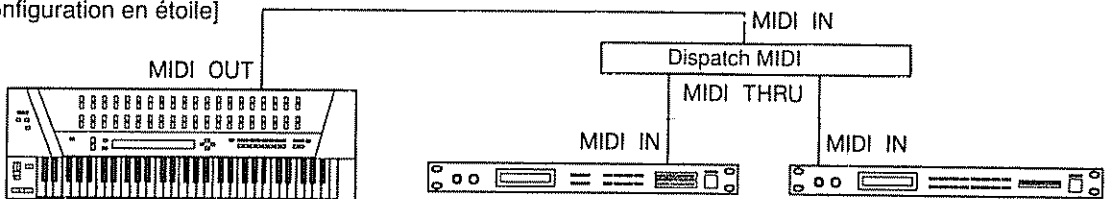


Si vous désirez faire jouer deux sources sonores externes ou plus (synthétiseurs, modules de sons, etc.) simultanément, utilisez les prises MIDI THRU pour connecter les unités esclaves comme ci-dessous. Ce type de connexion en série permet aux données musicales transmises par le JD-800 d'être reçues par deux appareils esclaves ou plus. Toutefois, le signal MIDI commencera à se détériorer s'il doit passer au travers de trop nombreuses prises MIDI THRU. Si vous devez connecter quatre unités esclaves ou plus, il est souhaitable d'utiliser un dispatch MIDI (A-880 : vendu séparément) pour connecter les appareils dans une configuration en étoile.

[Connexion en série]



[Configuration en étoile]



1. QU'EST-CE QUE LE MIDI?

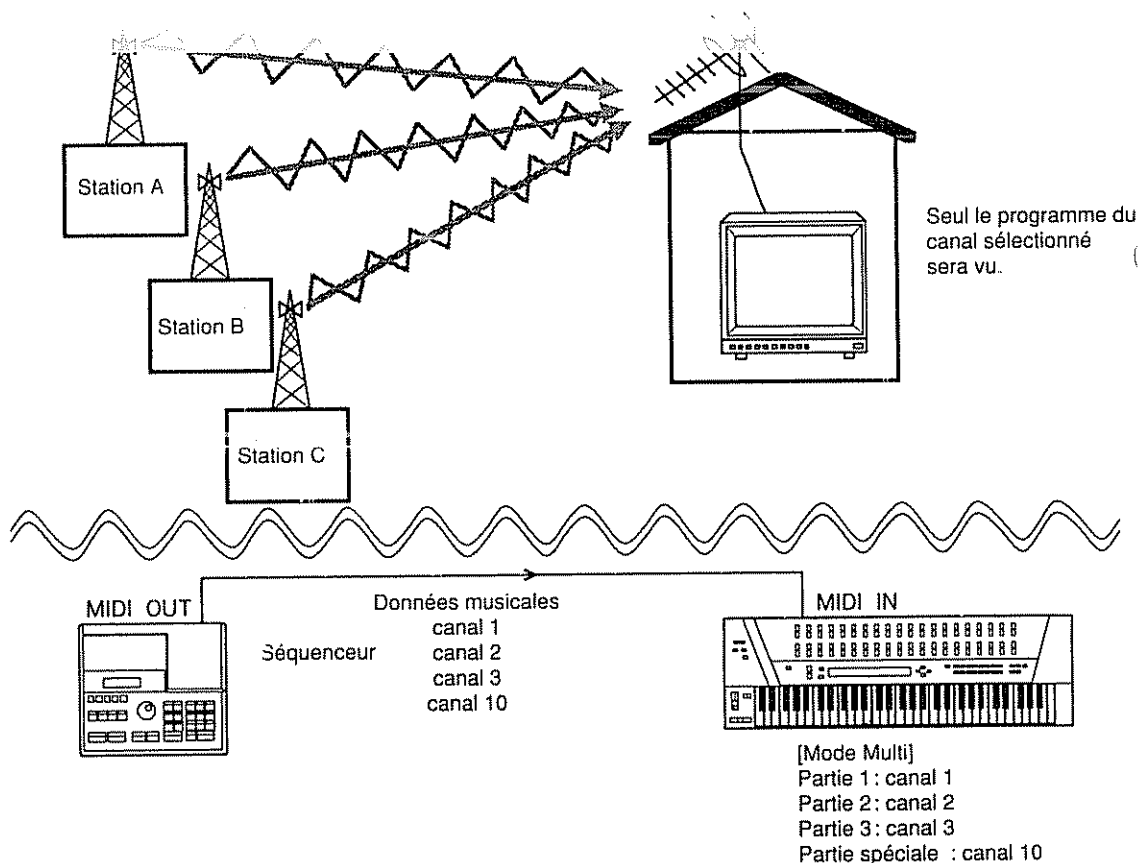
Canaux MIDI

● Canaux MIDI

Le MIDI utilise des canaux pour permettre une commande indépendante de différents appareils à l'aide d'un simple câble. Vous pouvez comparer les canaux MIDI aux canaux de télévision. Des signaux électriques arrivent dans un téléviseur (depuis l'antenne) sur différents canaux simultanément. Toutefois, seul le canal sur lequel la télé est réglée sera reçu.

Ceci est comparable à la situation rencontrée quand un séquenceur envoie des données MIDI au JD-800. Chaque canal de données MIDI peut être comparé à une station de production de télévision, et le JD-800 peut être comparé au récepteur de télévision. Le séquenceur transmet des données sur de nombreux canaux, et le JD-800 ne recevra que les données véhiculées sur le canal pour lequel il est réglé.

Une différence majeure, toutefois, se situe dans le fait que le JD-800 peut fonctionner comme six sources sonores indépendantes. Cela signifie qu'il peut simultanément recevoir six canaux différents pour faire jouer ses six sources sonores indépendamment. Ceci est caractéristique de ce qui est nommé un synthétiseur "multi-timbral".



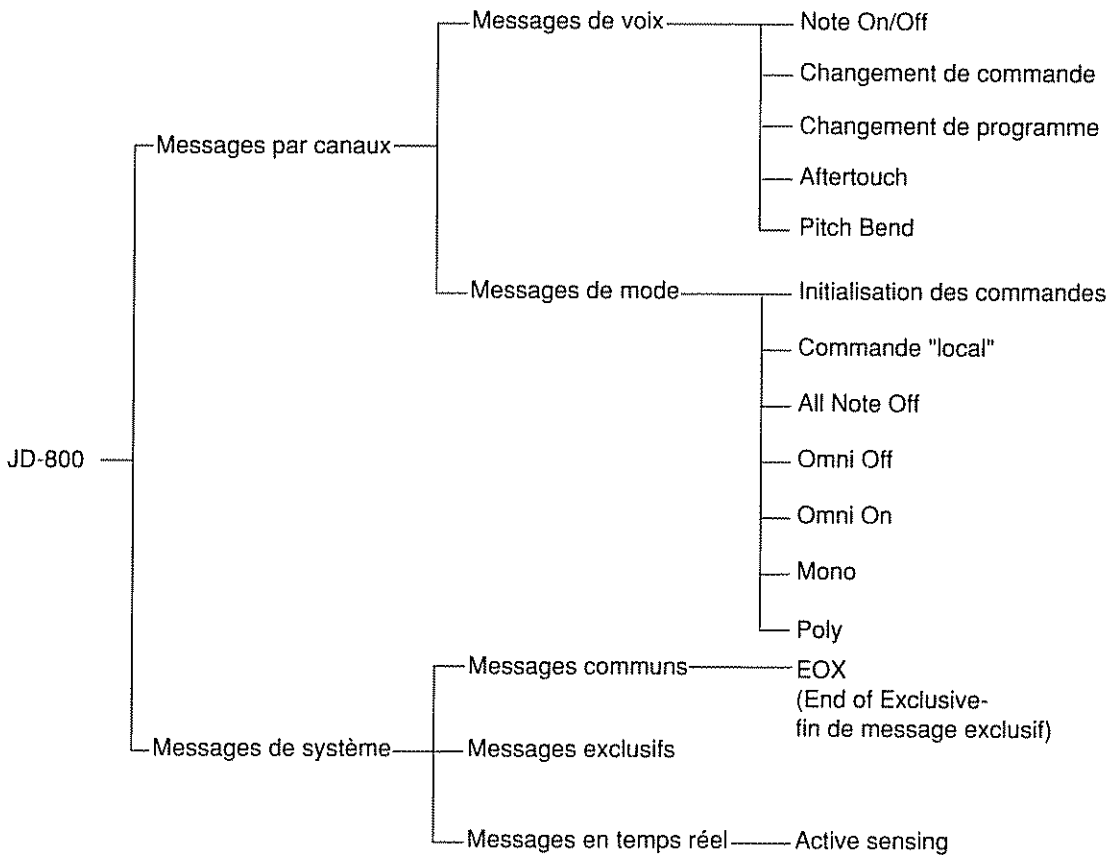
Chaque partie sera jouée par des données de canal différent.

2. MESSAGES MIDI

Les différents types de données transmises et reçues par le MIDI sont appelés messages MIDI. Les messages MIDI peuvent être globalement divisés en deux catégories : messages de canal et messages de système. Les messages de canal portent un numéro de canal et peuvent être divisés en messages de voix et messages de mode.

Les messages de système ne portent pas de numéro de canal et peuvent être sub-divisés en messages en temps réel, messages communs et messages exclusifs.

Cette section expliquera les différents types de messages MIDI utilisés par le JD-800. Pour des détails, référez-vous à l'équipement MIDI (voir II page V-53).



2. MESSAGES MIDI

Messages de voix

a. Messages par canal

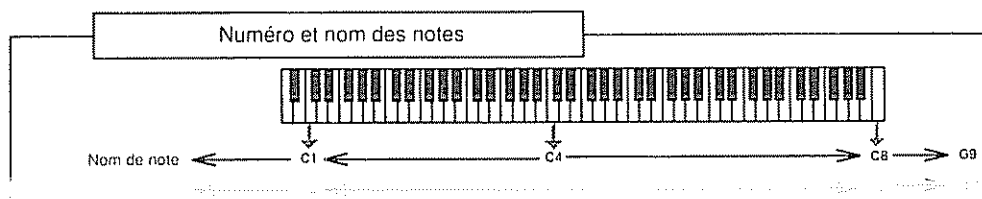
● Messages de voix

Les messages de voix constituent la majeure partie des messages MIDI. Lorsque vous jouez sur un instrument MIDI, ces messages sont normalement transmis par sa MIDI OUT et sont également envoyés à la source sonore interne pour qu'elle produise le son.

○ Messages de note

Les messages de note sont transmis lorsque vous jouez sur le clavier. Chaque message contient des informations disant quelle touche a été enfoncée (le numéro de note) et avec quelle force (dynamique) elle a été pressée ou relâchée (note on/off).

Les notes sont numérotées de 0 à 127, le do médian (C4 ou do4) portant le numéro 60.



Le JD-800 peut transmettre les numéros de note allant de 24 (C1 ou do1) à 108 (C8 ou do8), mais il peut recevoir les numéros de note allant de 0 (C-1 ou do-1) à 127 (G9 ou sol9).

○ Messages d'aftertouch

Les messages d'aftertouch sont transmis lorsque vous pressez une touche après que vous ayez enfoncé cette touche. En faisant varier la pression, vous pouvez commander différents paramètres de la source sonore interne. Il y a deux types d'aftertouch. L'aftertouch par canal est transmis sous forme d'une valeur unique pour la totalité du clavier alors que l'aftertouch polyphonique est transmis indépendamment pour chaque touche. Le JD-800 transmet et reçoit uniquement l'aftertouch par canal.

○ Messages de pitch bend

Les messages de pitch bend sont transmis lorsque vous déplacez le levier BENDER. Chaque message indique la position actuelle du levier. La source sonore interne du JD-800 modifiera la hauteur du son produit en réponse à ces messages.

○ Messages de changement de programme

Les messages de changement de programme sont transmis lorsque vous pressez les boutons **[INT/CARD]**, **BANK [1]-[8]** et **NUMBER [1]-[8]** de la façade. Ces messages sont reçus par la source sonore interne du JD-800 et servent à la sélection de patch, alors qu'ils sont également reçus par les appareils externes pour sélectionner sons ou programmes.

Numéros de programme du JD-800 et numéros de programme MIDI

Numéro Banque	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	2	3	4	5	6	7	8
2	9	10	11	12	13	14	15	16
3	17	18	19	20	21	22	23	24
4	25	26	27	28	29	30	31	32
5	33	34	35	36	37	38	39	40
6	41	42	43	44	45	46	47	48
7	49	50	51	52	53	54	55	56
8	57	58	59	60	61	62	63	64

Mémoire interne (Int)

Numéro Banque	1	2	3	4	5	6	7	8
1	65	66	67	68	69	70	71	72
2	73	74	75	76	77	78	79	80
3	81	82	83	84	85	86	87	88
4	89	90	91	92	93	94	95	96
5	97	98	99	100	101	102	103	104
6	105	106	107	108	109	110	111	112
7	113	114	115	116	117	118	119	120
8	121	122	123	124	125	126	127	128

Carte (Card)

- * Les tableaux ci-dessus donnent les numéros de changement de programme qui sont transmis lorsque le paramètre MIDI Tx Program Chg (voir II page III-16) est réglé sur "Normal". Si ce paramètre est réglé sur "PATCH", le numéro de changement de programme transmis (voir II-page I-136), que vous aurez déterminé pour chaque patch, fixera les numéros de changement de programme MIDI qui seront transmis.
- * Lorsqu'un message de changement de programme est reçu, un patch est sélectionné en fonction du tableau ci-dessus.
- * Lorsque vous sélectionnez un patch, le numéro de changement de programme auquel répond ce patch sera indiqué dans l'afficheur.

Numéro de changement de programme auquel répond le patch

↓

SINGLE 001 CH:01 I-11:Digital Synth

↑

Numéro du patch

○ Messages de changement de commande

Les messages de changement de commande sont transmis lorsque vous déplacez une commande (levier de modulation, pédale de sustain, commande externe, etc.). Les messages de changement de commande sont porteurs d'un numéro de commande qui indique la fonction qu'ils doivent modifier. La source sonore interne du JD-800 peut recevoir ces messages pour commander des paramètres tels que vibrato, hold (sustain), volume, et panoramique.

2. MESSAGES MIDI

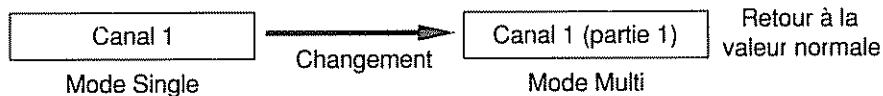
Messages de mode

● Messages de mode

Ces messages déterminent comment un appareil MIDI fonctionne et comment il reçoit les données MIDI.

○ Réinitialisation de toutes les commandes

Ce message demande à l'appareil récepteur d'immédiatement réinitialiser toutes ses commandes (bender, modulation, etc.) et donc de les ramener à leur valeur normale. Quand le mode (Single/Multi) est changé, c'est le dernier message qui est transmis sur le canal avant de passer au nouveau canal.



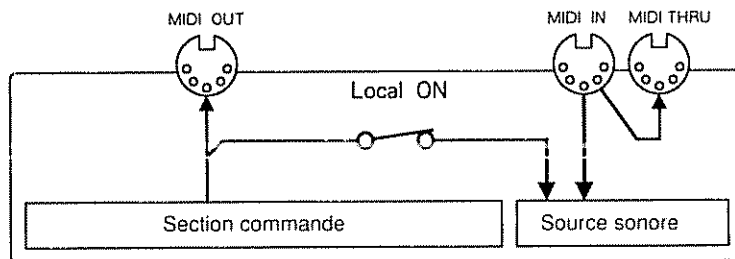
Si le canal de transmission MIDI est changé alors que de la modulation ou des messages de bender sont envoyés, l'appareil récepteur ne recevra jamais le message de retour à la normale de la commande; par exemple, la hauteur restera à une valeur modifiée donc anormale ou une commande sera bloquée. Pour éviter ceci, ce message de réinitialisation de toutes les commandes est transmis.

○ Commande "Local"

Ce message, en l'absence d'appareil récepteur, agit à l'arrière comme sur sa section de commande (clavier, etc.) de sa source sonore. Ce message n'est que reçu, pas transmis. Les réglages de paramètres MIDI (voir page V-32) détermineront si ce message est ou non reçu.

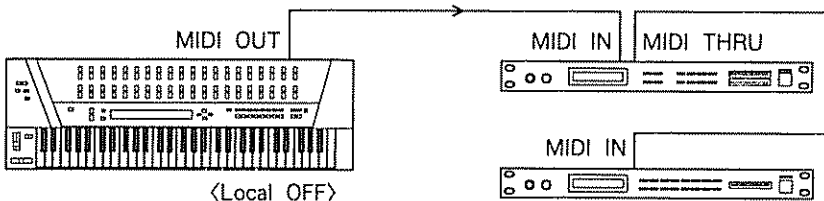
Quand Local est réglé sur "on", la section de commande est connectée à la source sonore et les notes jouées sur le clavier déclencheront le générateur de sons. Quand Local est réglé sur "off", la section de commande est déconnectée de la source, et le fait de jouer sur le clavier ne déclenche pas le générateur de sons.

La section générateur de sons produira du son uniquement à réception de messages en prise MIDI IN, quel que soit le réglage de commande "Local".

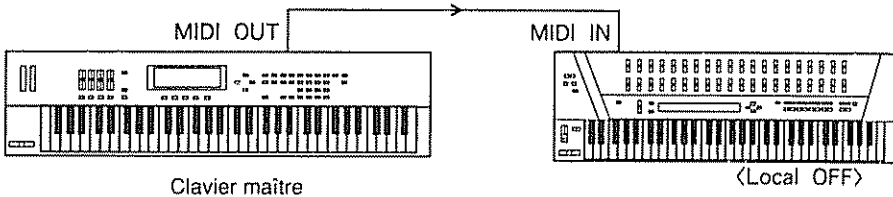


Il est utile et pratique de régler Local sur "off", quand vous utilisez le JD-800 comme clavier maître et que vous ne désirez pas utiliser sa source sonore interne, ou si vous désirez commander cette source sonore interne à partir d'un clavier externe.

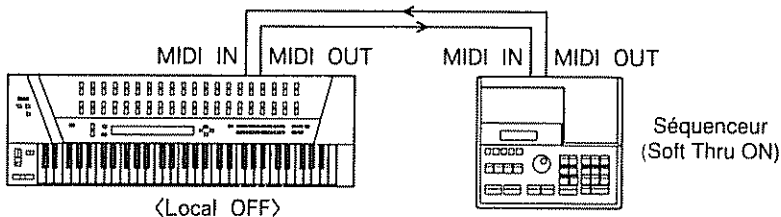
◊ Pour faire jouer uniquement la source sonore externe (utilisation comme clavier maître)



◊ Pour faire jouer uniquement la source sonore interne



Quand vous utilisez un séquenceur, réglez la fonction Soft Thru du séquenceur sur "on" et réglez le JD-800 sur Local "off". Ceci assurera que la source sonore interne du JD-800 ne sera pas sollicitée deux fois par la même note (ce qui entraînerait autrement des coupures de notes non prévues).



○ Relâchement de toutes les notes (All Notes Off)

Ce message demande à l'appareil récepteur de couper (relâcher) toutes les notes actuellement produites.

Ce message ne peut qu'être reçu

※ Ceci n'a pas d'effet sur les notes jouées à partir du clavier du JD-800.

○ Mode Omni

Ce message indique à l'appareil récepteur comment recevoir les messages MIDI par canal.

Quand Omni est réglé sur "off", seuls les messages arrivant sur le canal spécifié seront interprétés. Lorsque vous allumez l'appareil ou changez de mode entre Single et Multi, ce message sera transmis sur le canal que vous allez utiliser. Quand le message Omni off est reçu, il est traité comme un message de relâchement de toutes les notes (All Note Off).

Quand Omni est réglé sur "on", les messages de tous les canaux sont interprétés, quel que soit le canal de réception choisi. Le message Omni Off n'est que reçu et sera traité comme un message de relâchement de toutes les notes (All Note Off).

※ Le JD-800 ne peut changer de mode Omni on/off.

2. MESSAGES MIDI

Messages de mode

○ **Mono/Poly**

Ces messages demandent à l'appareil récepteur soit de ne produire qu'une seule note à la fois (mono), soit de produire autant de notes qu'il en est capable (poly).

Quand un instrument est réglé sur mono, il ne produit qu'une note à la fois, quel que soit le nombre de touches pressées.

Quand un instrument est réglé sur poly, vous pouvez jouer des accords. Lorsque vous allumez l'appareil ou changez de mode entre Single et Multi, ce message est transmis sur le canal de transmission que vous allez employer.

Quand des messages mono ou poly sont reçus, le JD-800 ne les interprète que comme messages de relâchement de toutes les notes (All Notes Off).

※ Le JD-800 ne peut pas commuter entre mono et poly.

A propos des modes

Lorsque les deux messages de mode ci-dessus (Omni On/Off et Mono/Poly) sont combinés, vous obtenez en total quatre possibilités.

Mode 1 (omni on, poly) :

L'instrument recevra des notes sur tous les canaux et jouera polyphoniquement (c'est-à-dire qu'il produira autant de notes que demandé, dans la limite de ses possibilités)

Mode 2 (omni on, mono) :

L'instrument recevra les notes de tous les canaux et jouera monophoniquement (c'est-à-dire qu'il ne produira qu'une seule note à la fois).

Mode 3 (omni off, poly) :

L'instrument ne recevra les notes que sur le canal spécifié et jouera polyphoniquement

Mode 4 (omni off, mono) :

L'instrument ne recevra les notes que sur le canal spécifié et jouera monophoniquement

Ces modes n'affectent que la réception; c'est-à-dire qu'il n'existe pas de transmission en mode omni ou de transmission en mode poly ou mono.

Normalement, le JD-800 reçoit des données en mode 3, mais lorsque vous pressez **[SOLO]**, il reçoit les données en mode 4.

b. Messages de système

Ces messages affectent la totalité d'un appareil. Dans ce groupe de messages, seuls les messages en temps réel d'Active Sensing et les messages communs EOX (fin de message exclusif ou End Of eXclusive) sont utiles avec le JD-800, aussi les autres types de message ne seront-ils pas expliqués ici

● Messages en temps réel

○ Active Sensing

Le JD-800 transmet ces messages (par sa MIDI OUT) à intervalles d'approximativement 250 ms. pour permettre à l'appareil récepteur de contrôler le bon fonctionnement de la connexion MIDI.

Si un appareil est connecté à la prise MIDI IN du JD-800, et si le JD-800 reçoit un message d'Active Sensing, il attendra donc la poursuite de la réception de ces messages. Si aucun message (Active Sensing ou tout autre message) n'est reçu dans un intervalle de 400 ms, le JD-800 est programmé pour couper toutes les notes actuellement produites parmi celles qui ont été déclenchées depuis des messages reçus en MIDI IN. Toutes les commandes seront réinitialisées comme si un message de réinitialisation de toutes les commandes avait été reçu. Le contrôle ultérieur de la réception de messages à intervalle constant sera interrompu.

● Messages communs

○ EOX (fin de message exclusif ou "end of Exclusive")

Ce message indique la fin d'un message exclusif (expliqué ci-dessous).

● Messages exclusifs

Les messages exclusifs contiennent des données particulières à une famille spécifique d'appareils fabriqués par un constructeur et servent à transférer des données de son, etc.

Bien que le MIDI soit un standard mondial, limiter les messages à tout ce qui peut être échangé entre tous les types d'appareils signifierait que des données propres à un fabricant ou à un appareil ne pourraient être transférées par le MIDI. Pour cette raison, les messages exclusifs ont été conçus pour que les fabricants puissent définir leur propre format de données et transférer ainsi leur propres données.

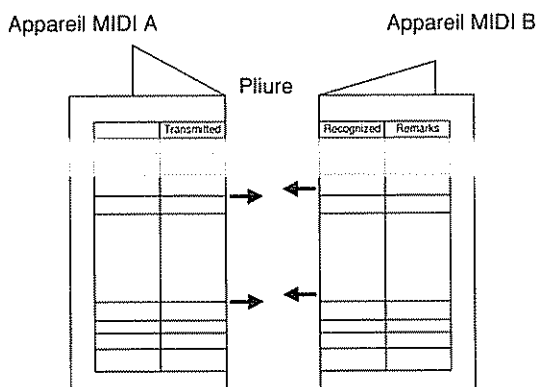
Le JD-800 peut transmettre des messages exclusifs pour permettre l'enregistrement de données de patch ou de configuration dans un séquenceur ou dans tout autre système de stockage de données. Ces données peuvent alors être reproduites par la suite et renvoyées au JD-800. Pour des détails, référez-vous à "Communications Exclusives" (voir II page V-58).

● A propos des tableaux d'équipement MIDI

Le MIDI permet l'échange de données entre une grande variété d'appareils, mais ce n'est pas pour autant que tous les types de message pourront être transmis et reçus par tout type d'appareil.

Par exemple, si un clavier capable de transmettre des messages d'aftertouch est connecté à un module de sons qui ne peut recevoir de tels messages, les messages d'aftertouch transmis par le clavier n'auront pas d'effet. Pour que les messages MIDI puissent être efficaces, ils doivent être transmis par un appareil et compris par le récepteur.

Pour cette raison, un tableau d'équipement MIDI est fourni avec chaque appareil MIDI, habituellement dans le mode d'emploi. En comparant les tableaux des deux appareils que vous désirez connecter, vous pourrez déterminer quels messages ils sont à même d'échanger entre eux. Puisque les tableaux sont de format standard, vous pouvez les plier en deux pour les comparer facilement comme indiqué ci-dessous.



※ Pour des détails sur les messages MIDI, référez-vous à "Messages Exclusifs Roland" (voir II page V-51) et "Equipement MIDI" (voir II page V-53).

3. TIRER AVANTAGE DU MIDI

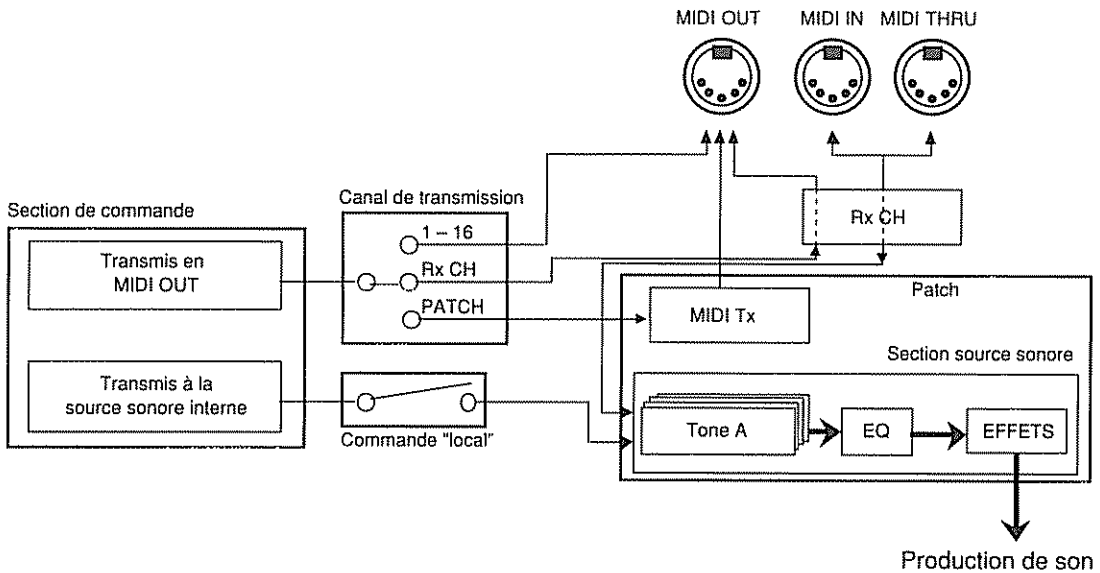
En connectant le JD-800 à d'autres appareils MIDI, vous pouvez tirer parti de nombreuses fonctions que nous avons expliquées dans les pages précédentes. Ici, nous avons quelques exemples de l'utilisation du JD-800 en mode Single et en mode Multi.

a. Le MIDI en mode Single

Quand le JD-800 est en mode Single, sa source sonore fonctionne comme un instrument unique, commandé par la section de commande (clavier et levier bender, etc.).

Le diagramme suivant donne le passage des messages MIDI. Les données de la section de commande sont transmises par la MIDI OUT sur le canal MIDI spécifié par le réglage MIDI Tx Ch (voir page V-27) et sont également envoyées après passage par la commande Local on/off vers la source sonore interne (patch).

La source sonore interne produit également des sons en réponse aux messages reçus en MIDI IN.



3. TIRER AVANTAGE DU MIDI

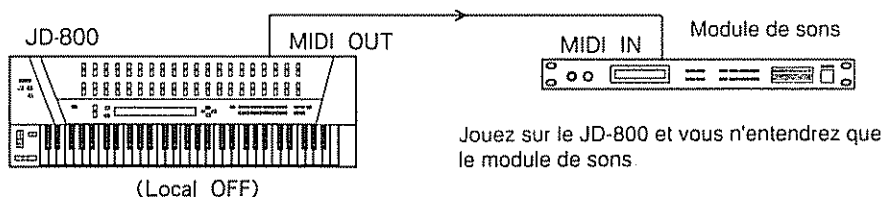
Le MIDI en mode Single

● Connexion d'un module de sons externe

Pour utiliser le JD-800 comme clavier maître et faire jouer un module de sons externe, faites les connexions décrites ici

○ Pour ne faire jouer que le module de sons externe

Voici comment faire jouer le module de sons externe, sans faire jouer la source sonore interne du JD-800



- ① Réglez la commande "Local" du JD-800 sur "off" (voir page V-32).

Jouer sur le clavier du JD-800 ne produira aucun son.

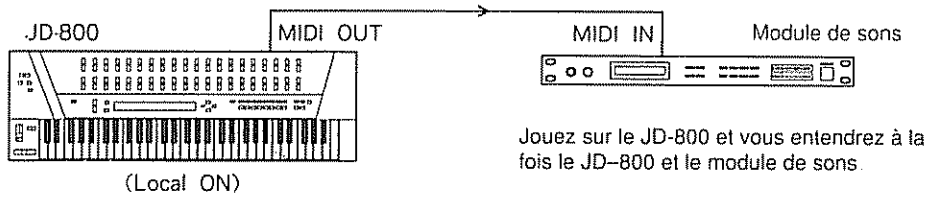
- ② Réglez le canal de transmission du JD-800 pour qu'il corresponde au canal de réception du module de sons (voir page V-27).

- ③ Les procédures suivantes transmettront les messages MIDI correspondants pour faire jouer et commander le module de sons.

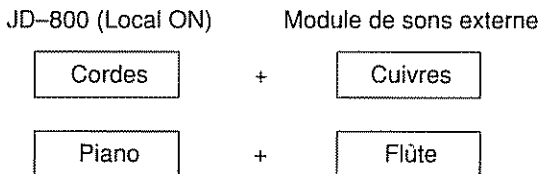
- ◇ Jeu sur le clavier Note on/off
- ◇ Pression du clavier
après enfoncement d'une touche Aftertouch
- ◇ Déplacement du
levier BENDER/MODULATION Pitch Bend, modulation
- ◇ Pression de la pédale de sustain Sustain (hold) on/off
- ◇ Pression de la pédale externe Volume/Aftertouch/Modulation/Pan
(selon celui qui est sélectionné)

- ◇ Sélection d'un patch Changement de programme

○ Pour faire jouer un patch du JD-800 et le module de sons externe



- ① Réglez la commande "Local" du JD-800 sur "on" (voir page V-32).
- ② Réglez le canal de transmission du JD-800 pour qu'il corresponde au canal de réception du module de sons (voir page V-27)
- ③ Ci-dessous se trouvent des exemples de la façon dont ce type de configuration peut être utilisé.
 - ◇ Des sonorités similaires telles que cordes, cuivres ou orgues peuvent être combinées (par exemple légèrement désaccordées ou avec une transposition d'une octave) pour créer des sonorités riches.
 - ◇ Une sonorité de type attaque peut être combinée avec une sonorité de type tenu pour créer des sonorités uniques (par exemple piano et flûte).



Une combinaison de sons créée de cette façon est parfois appelée empilage MIDI (MIDI stack)

En réglant le canal de transmission MIDI (MIDI Tx Ch) sur "PATCH" et en réglant un changement de programme transmis (MIDI Tx PC, voir II page I-136) pour chaque patch, vous pouvez transmettre un message de changement de programme MIDI spécifique lors de la sélection d'un patch particulier. Un empilage MIDI peut alors être sélectionné de cette façon

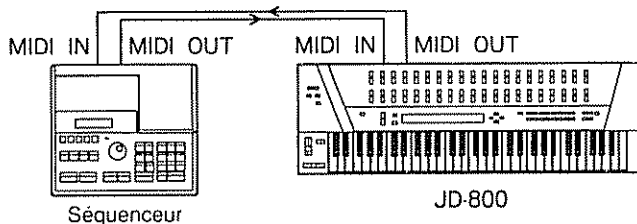
3. TIRER AVANTAGE DU MIDI

Le MIDI en mode Single

● **Emploi du JD-800 avec un séquenceur**

En connectant un séquenceur, vous pouvez enregistrer et reproduire votre jeu sur le JD-800. Référez-vous au mode d'emploi de votre séquenceur.

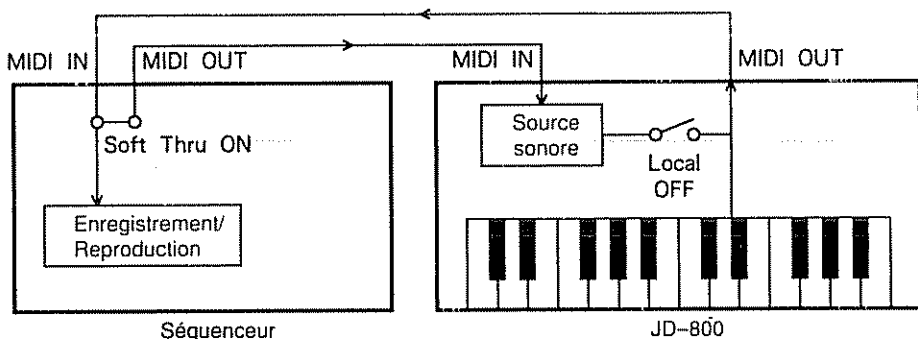
○ **Enregistrement et reproduction sur le séquenceur**



- ① Connectez le séquenceur et le JD-800 comme dans le schéma ci-dessus.
- ② Réglez la commande "Local" du JD-800 sur "off" (voir page V-32).
- ③ Pressez le bouton d'enregistrement (Record) sur le séquenceur et commencez à jouer.
- ④ Stoppez l'enregistrement et pressez le bouton de reproduction pour écouter ce que vous venez d'enregistrer.

Dans cette configuration, les données musicales transmises par la MIDI OUT du JD-800 sont reçues par la MIDI IN du séquenceur et simultanément retransmises par la MIDI OUT de ce même séquenceur (Cette fonction du séquenceur est souvent appelée "Soft Thru"). Le JD-800 reçoit alors ces messages et produit un son.

Si votre séquenceur n'a pas de fonction Soft Thru, réglez la commande "Local" du JD-800 sur "on" (car vous n'entendez pas de son si le réglage est "off").

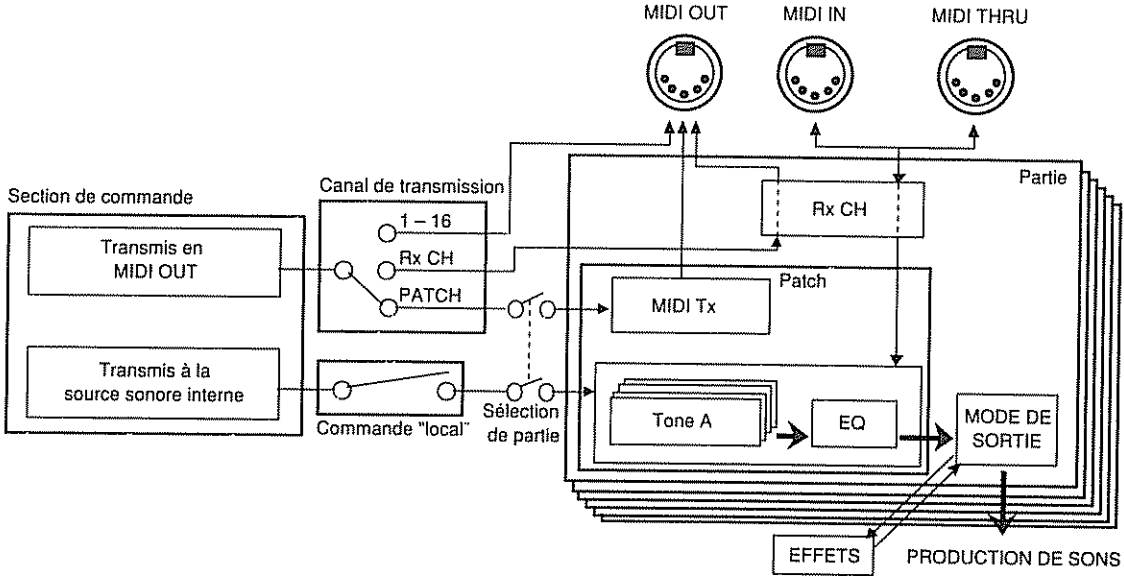


* Pour des détails, référez-vous au mode d'emploi de votre séquenceur.

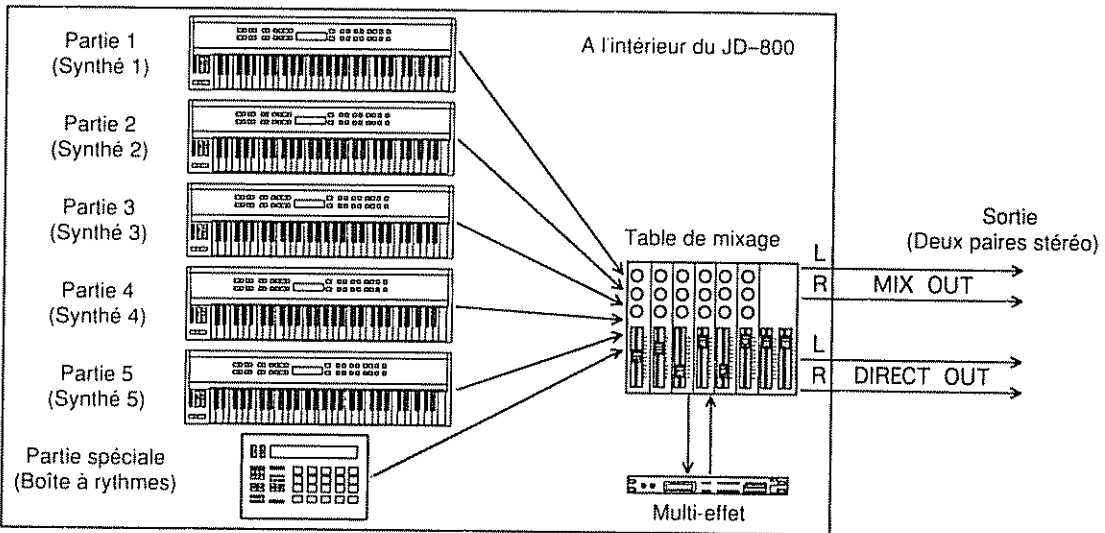
b. Le MIDI en mode Multi

En mode Multi, la source sonore du JD-800 fonctionne comme cinq synthétiseur et une partie spéciale. Le diagramme ci-dessous donne le passage des messages MIDI. Les données de la section de commande (le clavier, levier Bender, etc.) sont transmises par la MIDI OUT (sur le canal MIDI déterminé par le réglage du canal de transmission ou MIDI Tx Ch) et sont également directement envoyées à la source sonore interne (la partie) sélectionnée par **◀ PART ▶**.

Chaque partie de la source sonore interne produira également des sons en réponse aux messages reçus sur le canal MIDI de réception que leur a été attribué.



En mode Multi, chaque partie fonctionne comme une source sonore indépendante. En d'autres termes, le JD-800 fonctionne comme cinq synthétiseurs et une boîte à rythmes connectés à une table de mixage et à un multi-effet.

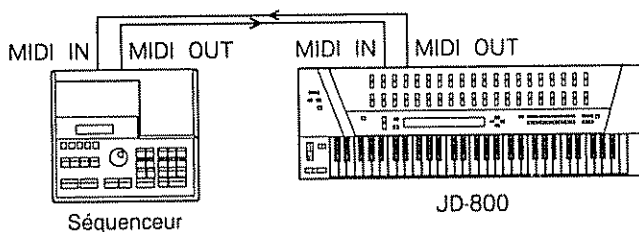


3. TIRER AVANTAGE DU MIDI

Le MIDI en mode Multi

● Utiliser le JD-800 avec un séquenceur

Le mode Multi du JD-800 est particulièrement utile en conjonction avec un séquenceur. Vous pouvez régler chaque partie pour qu'elle produise un patch différent (tel que piano, basse et guitare) et commander les six parties (cinq parties de synthé et la partie spéciale) indépendamment à partir d'un séquenceur. Le résultat sera une orchestration complète. Ici, nous expliquerons la procédure nécessaire pour les connexions préalables à l'enregistrement et à la reproduction.



- ① Connectez le séquenceur et le JD-800 comme indiqué dans le schéma ci-dessus.
- ② Réglez la commande "Local" du JD-800 sur "off" (voir page V-32) et réglez la fonction Soft Thru du séquenceur sur "on".
- ③ Réglez le JD-800 en mode Multi et sélectionnez les patches suivants pour chaque partie de 1 à 5.

Partie	Canal de réception	Patch
1	1	I-54 : Modular Bass
2	2	I-23 : LA MIDI Piano 1
3	3	I-36 : Rockin' Wire
4	4	I-75 : Velo - Crunch
5	5	I-52 : Analog Brass
Spéciale	10	Configuration interne

* Lorsque vous sélectionnez des patches pour utilisation en configuration multi-timbrale, il est utile de sélectionner des patches qui utilisent le moins grand nombre de tones possible. Le JD-800 pouvant produire jusqu'à 24 tones simultanément (notes), le fait de sélectionner un patch qui utilise de nombreux tones fait baisser la polyphonie et risque de faire couper certaines notes lors du jeu de nouvelles notes.

Un patch utilisant quatre tones "consomme" en fait quatre notes pour chaque message de note (pour chaque touche enfoncée). Cela signifie que vous ne pouvez jouer que six notes avec ce patch: 24 (tones) divisés par 4 (tones par note) est effectivement équivalent à 6 (notes). La septième note et les suivantes ne seront donc pas entendues.

Pour éviter de tels problèmes, veillez à sélectionner des patches qui utilisent le moins grand nombre de tones possible et planifiez votre orchestration pour faire le meilleur usage des ressources mises à votre disposition.

- ④ Sélectionnez la partie spéciale et jouez sur le clavier pour l'écouter. Lorsque vous avez décidé du motif que vous désirez jouer sur la partie spéciale, enregistrez-le dans le séquenceur.
- ⑤ Quand vous avez fini d'enregistrer la partie spéciale, sélectionnez une autre partie pour l'enregistrement. Pendant que vous faites reproduire la partie spéciale, enregistrez les autres parties. Dans cet exemple, nous enregistrons les parties dans cet ordre : 1 → 3 → 2 → 5 → 4.
- ⑥ Une fois que vous avez enregistré toutes les parties, faites reproduire le morceau. Pendant que vous écoutez ce morceau, vous pouvez décider qu'une certaine section doit être un peu plus faible ou qu'un patch différent doit être utilisé pour une autre partie. Dans de tel cas, vous pouvez enregistrer en superposition des messages de changement de programme ou de commande de volume. Vous pouvez également éditer (modifier) les réglages d'effet ou les niveaux (voir page III-21, III-22).

Message MIDI	Action
Chgt de programme	Pressez [INT/CARD] BANK [1] – [8] / NUMBER [1] – [8]
Volume	Assignez la pédale externe à VOL ([1]) et bougez-la
Panoramique	Assignez la pédale externe à PAN ([1]) et bougez-la
Aftertouch	Assignez la pédale externe à AFT ([1]) et bougez-la
Modulation	Bougez le levier modulation ou assignez la pédale externe à MOD ([1]) et bougez-la
Pitch Bend	Bougez le levier Bender
Sustain (Hold)	Pressez la pédale de Sustain
Données de Tone	Quand "Tx edit data" est sur "on" ([2]) bougez boutons et curseurs de paramètre
Données de Patch	Exécutez la procédure de transfert de patch (Patch Dump) ([3])

* 1: Faites ce réglage en Tune/Function (voir II page III-7)

* 2: Faites ce réglage en MIDI (voir page V-26).

* 3: Exécutez cette procédure en mode Data Transfer (voir page V-23).

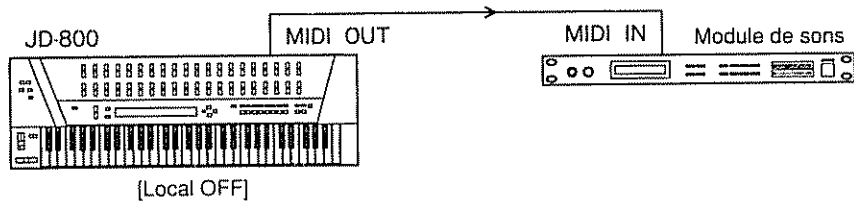
3. TIRER AVANTAGE DU MIDI

Le MIDI en mode Multi

● Connecter un module de sons externe

Quand vous utilisez le JD-800 en mode Multi pour commander un module de sons externe, la chose importante est de sélectionner correctement la partie. Si possible, le module de sons externe devra également être multi-timbral (U-220, D-110, etc).

○ Pour ne faire jouer que le module de sons externe



- ① Réglez la commande "Local" du JD-800 sur "off" (voir page V-32).

Jouer sur le clavier du JD-800 ne produira aucun son.

- ② Réglez le canal MIDI de chaque partie du JD-800 pour qu'il corresponde au canal de réception de chaque timbre du module de sons (voir page V-29).
- ③ La procédure suivante transmettra les messages MIDI correspondants pour commander le module de sons.

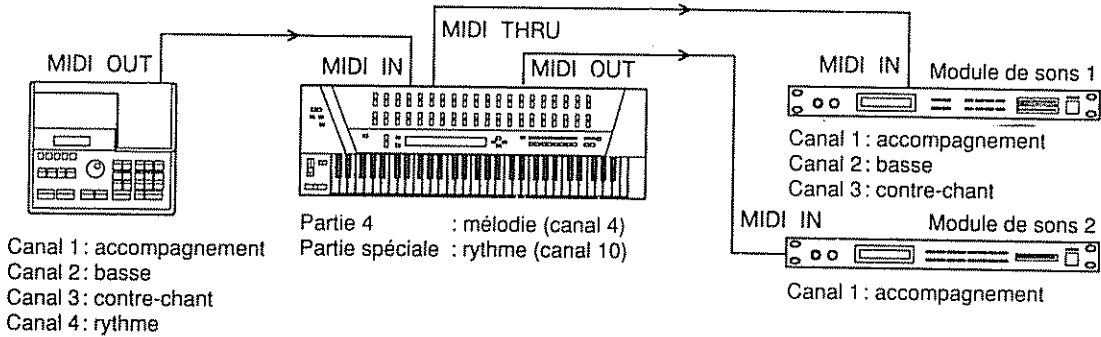
- ◇ Jeu sur le clavier Note on/off
- ◇ Pression du clavier
après enfoncement d'une touche Aftertouch
- ◇ Déplacement du
levier BENDER/MODULATION Pitch Bend, modulation
- ◇ Pression de la pédale de sustain Sustain (hold) on/off
- ◇ Pression de la pédale externe Volume/Aftertouch/Modulation/Pan
(selon celui qui est sélectionné)

- ◇ Sélection d'un patch Changement de programme

- ④ En sélectionnant une partie différente du JD-800, vous pouvez faire jouer une sonorité différente sur le module de sons.

○ Pour faire jouer un patch du JD-800 et le module de sons externe

Exemple : En utilisant le séquenceur pour faire jouer le JD-800 et le module de sons 1, jouez sur le clavier du JD-800 pour faire jouer le JD-800 et le module de sons 2.



- ① Réglez la commande "Local" du JD-800 sur "on" (voir page V-32).
- ② Faites les réglages de canal MIDI appropriés pour chaque partie (voir page V-29, V-31).
- ③ Ci-dessous se trouvent des exemples de configuration dans lequel ce type de connexion peut être employé.

- ◇ Des sonorités similaires telles que cordes, cuivres ou orgues peuvent être combinées (par exemple désaccordées légèrement ou transposées à une octave d'intervalle) pour créer des sonorités riches.
- ◇ Une sonorité de type attaque peut être combinée avec une sonorité tenue pour créer des sonorités uniques (par exemple piano et flûte).

Vous pouvez également faire jouer l'accompagnement par le séquenceur pendant que vous jouez un solo sur le JD-800 complété par les modules de sons externes.

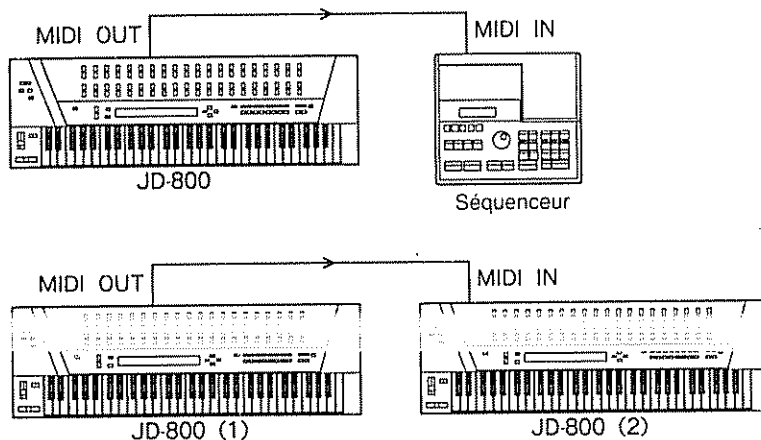
3. TIRER AVANTAGE DU MIDI

Echange de données par messages exclusifs

c. Echange de données par messages exclusifs

Le JD-800 peut utiliser des messages exclusifs pour échanger des données avec un séquenceur ou un autre JD-800. Ces procédures sont accomplies en transfert de données (Data Transfer). Faites les connexions comme ci-dessous.

[Connexions]



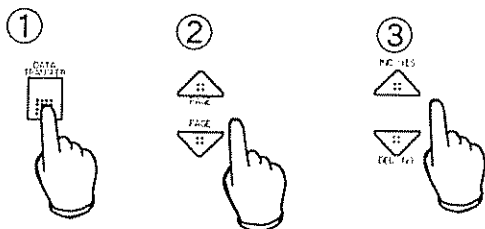
Remarque quant à la réception des messages exclusifs

Excepté durant l'auto-démonstration (ROM Play) ou le transfert de données (Data Transfer), le JD-800 peut recevoir à tout instant des données exclusives. Toutefois, le paramètre MIDI Rx Exclusive (réception de messages exclusifs, voir la page V-33) doit être réglé sur "ON-1" ou "ON-2". S'il est réglé sur "ON-1", vous aurez également besoin de fixer le numéro d'unité (Unit Number, voir la page III-12) pour que les appareils transmetteur et récepteur correspondent.

● Transmission de patch (Patch Dump)

La procédure Patch Dump assure la transmission des données du patch actuellement sélectionné.

Procédure de transmission



- ① Depuis le mode de jeu (Play), pressez **DATA TRANSFER**.
- ② Pressez **PAGE** **▲▼** jusqu'à ce que l'affichage suivant apparaisse.

```
DATA TRANS
Patch dump      ? [Y/N]
```

- ③ Pour transmettre les données, pressez **INC/YES**

L'affichage suivant apparaîtra et vous retournerez au mode de jeu.

```
DATA TRANS
Completed
```

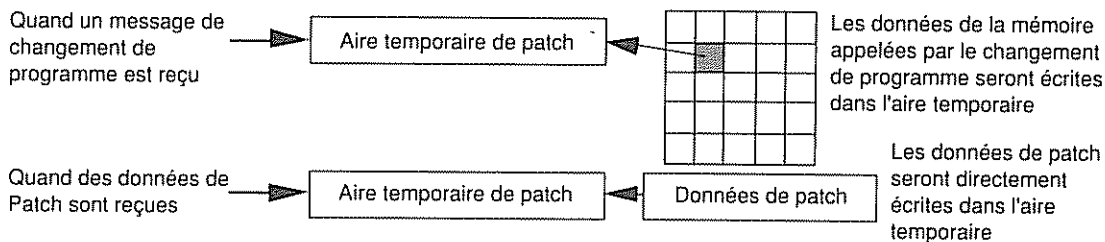
Si vous décidez de ne pas transmettre, pressez **DEC/NO** ou **EXIT**

L'affichage suivant apparaîtra et vous retournerez au mode de jeu

```
DATA TRANS
Canceled
```

L'envoi de patch n'est pas comparable aux messages de changement de programme. Les messages de changement de programme ne font que déterminer le numéro du patch devant être sélectionné, alors qu'une transmission de type Patch Dump transmet la totalité des données d'un patch.

Si vous éditez un patch et enregistrez dans un séquenceur, vos éditions seront perdues à moins de les écrire en mémoire. Toutefois, avec le Patch Dump, le patch édité peut être enregistré et reproduit à tout moment. Il est souvent utile de transférer les données de patch de chaque partie au début du morceau.



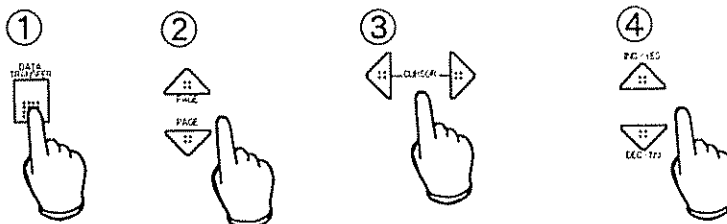
3. TIRER AVANTAGE DU MIDI

Bulk Dump

● Echange de mémoire (Bulk Dump)

La procédure Bulk Dump transmet toutes les données du JD-800 (tous les patches, données de configuration (Setup) et données de système).

○ Procédure de transmission



- ① Depuis le mode de jeu, pressez **DATA TRANSFER**.
- ② Pressez **PAGE** jusqu'à ce que l'affichage suivant apparaisse.

```
DATA TRANS INT→MIDI
▶All Patch Setup [Y/N]
```

- ③ Pressez **CURSOR** pour sélectionner le type des données devant être transmises.

```
DATA TRANS INT→MIDI
All ▶Patch Setup [Y/N]
```

All Système (Effets, Tune/Function), 64 patches, 1 config. spéciale (Special Setup)
Patch 64 patches (I-11 — I-88)
Setup Configuration spéciale (Special Setup)

- ④ Pour transmettre les données, pressez .

L'affichage suivant apparaîtra et vous retournerez au mode de jeu.

```
DATA TRANS INT→MIDI
                Completed
```

Pour quitter cette procédure sans transmettre, pressez ou et vous retournerez au mode de jeu.

```
DATA TRANS INT→MIDI
                Canceled
```

La procédure Bulk Dump transmet toutes les données internes d'un coup. C'est une bonne solution que de choisir de sauvegarder les données du JD-800 dans un autre appareil. Ceci vous assure une copie complète de sauvegarde au cas où les données originales seraient accidentellement effacées.

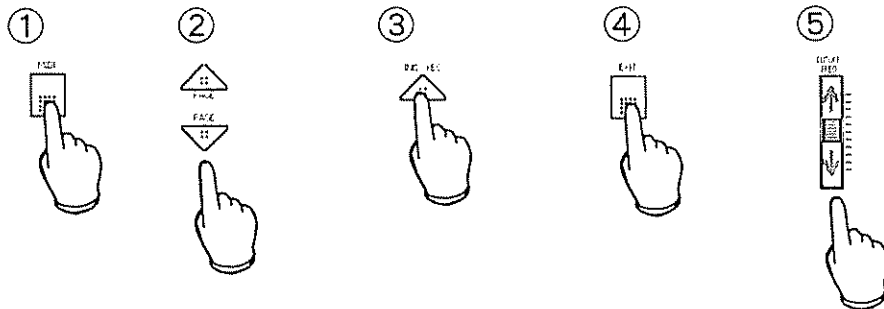
3. TIRER AVANTAGE DU MIDI

Transmission d'éditions de données

● Transmission d'édition de données

Il est possible de régler le JD-800 pour qu'il transmette le changement de valeur des données qui se produit lorsque vous déplacez les boutons et curseurs de la façade.

○ Comment transmettre l'édition de données



- 1) Pressez **MIDI**
- 2) Pressez les touches **PAGE** pour sélectionner l'affichage suivant

```
MIDI
Tx edit data          OFF
```

↑
Clignotant

- 3) Pressez **INC/YES** pour régler la valeur sur ON.
- 4) Pressez **EXIT** pour retourner au mode de jeu précédent.
- 5) Quand vous déplacez un curseur ou appuyez sur un commutateur pour éditer un paramètre de tone, la valeur nouvellement choisie pour la donnée sera transmise.

* Si vous déplacez plusieurs curseurs ou appuyez sur plusieurs boutons à la fois, une grande quantité de données exclusives sera transmise, ce qui peut entraîner un retard voir même une interruption du son. Pour cette raison, vous devrez normalement laisser le réglage "Tx edit data" sur OFF.

4. REGLAGES MIDI

Cette section expliquera les réglages MIDI les plus fréquemment utilisés. Pour des détails sur les autres réglages, référez-vous au mode d'emploi de référence, "MIDI".

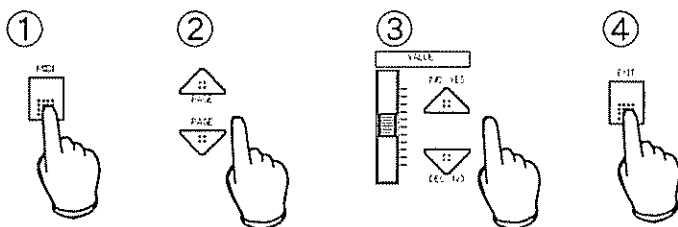
● Canal MIDI

C'est ici que vous ferez les réglages de canal MIDI. La procédure dépendra du mode choisi (Single ou Multi).

○ Mode Single

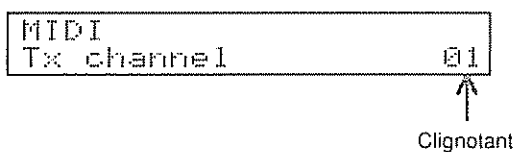
◇ Réglage du canal de transmission

Ici, vous pouvez sélectionner le canal de transmission.

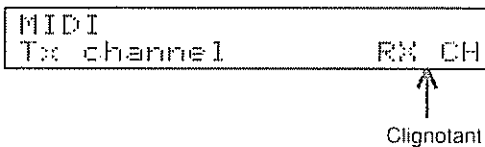


① En mode Single, pressez **MIDI**.

② Pressez **PAGE** jusqu'à ce que l'affichage suivant apparaisse.



③ Utilisez **INC/YES** et **DEC/NO** ou **VALUE** pour sélectionner le canal 1-16, RX CH (canal de réception), PATCH ou OFF.



Habituellement, vous réglerez cette valeur sur "RX CH"

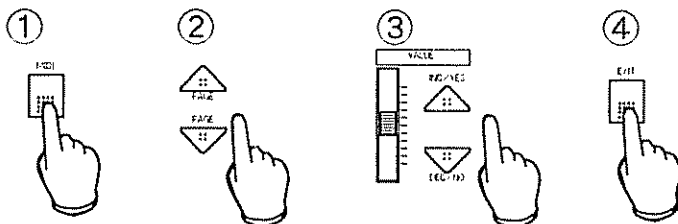
④ Pressez **EXIT** pour retourner en mode de jeu

4. REGLAGES MIDI

Faire les réglages de canal MIDI

◇ Réglages du canal de réception

Si le canal de transmission est fixé sur "RX CH", le canal de réception que vous choisirez ici sera également utilisé comme canal de transmission



- ① En mode Single, pressez **MIDI**.
- ② Pressez **PAGE** jusqu'à ce que l'affichage suivant apparaisse.

```
MIDI
Rx channel 01
```

↑
Clignotant

- ③ Utilisez **INC/YES** et **DEC/NO** ou **VALUE** pour modifier la valeur. Utilisez **INC/YES** et **DEC/NO** ou **VALUE** pour sélectionner 1—16.

```
MIDI
Rx channel 02
```

↑
Clignotant

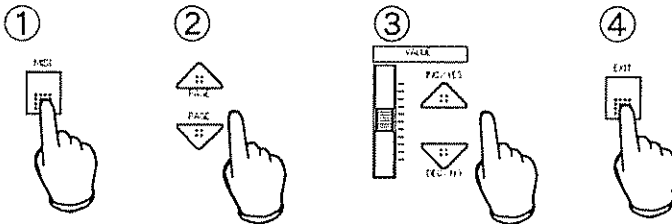
- ④ Pressez **EXIT** pour retourner au mode de jeu.

○ Mode Multi

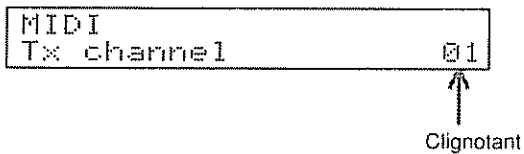
En mode Multi, le JD-800 fonctionne comme six sources sonores (parties) et une section de commande. Cela signifie que le canal de transmission de la section de commande sera réglé indépendamment des canaux de réception de la section source sonore (parties)

◇ Réglages du canal de transmission

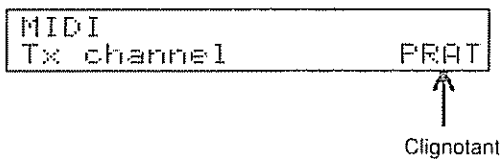
Déterminent le canal de transmission.



- ① En mode Multi, pressez **MIDI**
- ② Pressez PAGE **▲▼** jusqu'à ce que l'affichage suivant apparaisse.



- ③ Utilisez **INC/YES** et **DEC/NO** ou **VALUE** pour sélectionner 1—16, PART (partie), PATCH ou OFF.



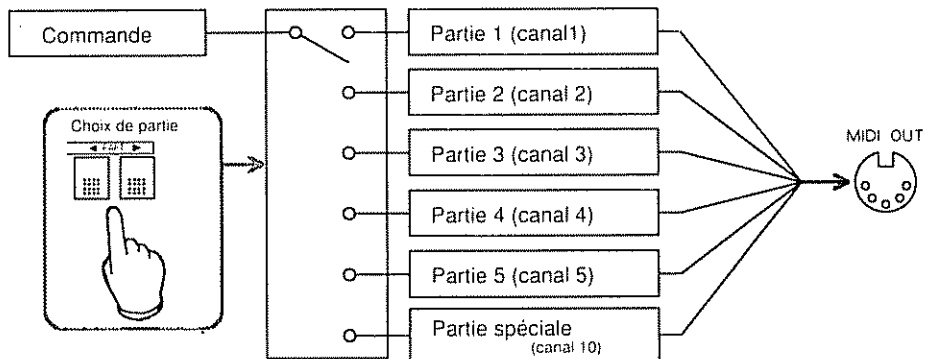
Normalement, vous laisserez ce réglage sur "PART".

- ④ Pressez **EXIT** pour retourner au mode de jeu.

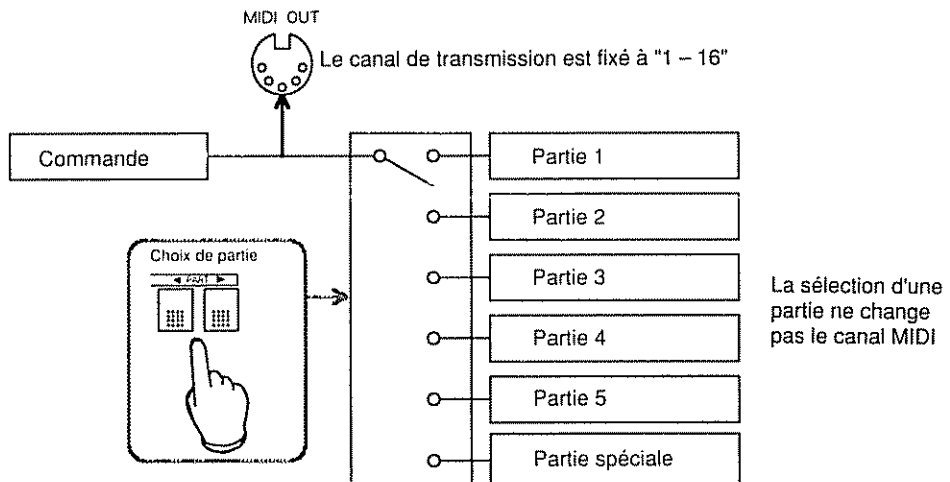
4. REGLAGES MIDI

Faire les réglages de canal MIDI

- Si vous réglez cette valeur sur "PART", le canal de transmission de la section de commande correspondra automatiquement au canal de réception de la partie sélectionnée. Cela signifie que si vous êtes en mode de jeu et que vous changez de partie, le canal de transmission changera automatiquement pour correspondre au canal de réception de la partie nouvellement sélectionnée. Vous pouvez donc considérer que la section de commande est connectée à la source sonore par le MIDI.

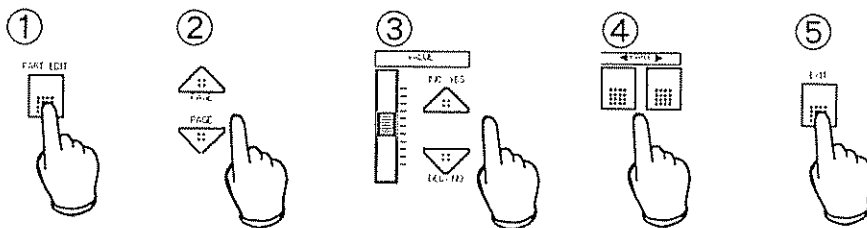


- Si vous réglez cette valeur sur "1"—"16", le canal de transmission de la section de commande sera fixe. Si vous sélectionnez une partie différente, le canal de transmission ne changera pas mais le patch employé (son de la partie) changera. Dans ce cas, sélectionner une partie différente donne un effet audible comparable à la sélection d'un patch différent.

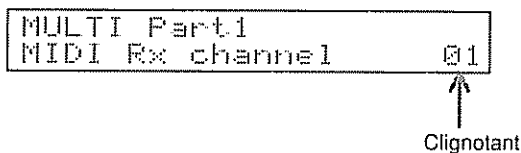


◇ Réglages du canal de réception

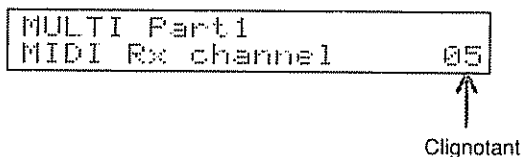
Ici, vous pouvez déterminer le canal de réception de chaque partie.



- ① En mode Multi, pressez **PART EDIT**.
- ② Pressez **PAGE** jusqu'à ce que l'affichage suivant apparaisse.



- ③ Utilisez **INC/YES** et **DEC/NO** ou **VALUE** pour sélectionner 1—16 ou OFF



- ④ Si vous désirez fixer le canal de réception d'une autre partie, pressez **PART** .
- ⑤ Pressez **EXIT** pour retourner au mode de jeu.

Les parties qui sont réglées sur un canal de réception "1"—"16", produiront du son en réponse aux notes reçues sur le canal correspondant et uniquement en réponse à celles-ci. Les parties qui sont réglées sur "OFF" ne répondront pas aux messages reçus en MIDI IN. En réglant les parties inutiles sur off, vous pouvez économiser des notes pour les parties qui doivent jouer.

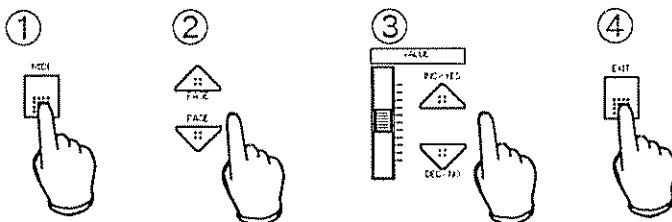
※ Sachez bien que si le canal de transmission est réglé sur "PART", les messages MIDI ne seront pas transmis même si vous jouez une partie dont le canal de réception est réglé sur "OFF".

4. REGLAGES MIDI

Réglage On/Off de la commande "Local"

● Commande "Local"

Voici comment régler le paramètre local on/off. Ce réglage s'applique à la fois au mode Single et au mode Multi



- 1 Pressez **MIDI**.
- 2 Pressez **PAGE** jusqu'à ce que l'affichage apparaisse

```
MIDI
Local control  ON
```

↑
Clignotant

- 3 Utilisez **INC/YES** et **DEC/NO** ou **VALUE** pour régler ON ou OFF la commande Local.

```
MIDI
Local control  OFF
```

↑
Clignotant

- 4 Pressez **EXIT** pour retourner au mode de jeu.

※ Si la commande "Local" est réglée sur "off" et si aucun appareil MIDI n'est connecté au JD-800, il n'y aura pas de son du tout.

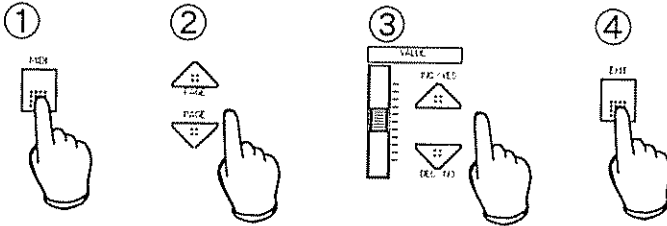
Faire jouer deux parties ou plus en superposition (Layer)

Vous pouvez utiliser la procédure suivante pour superposer deux parties ou plus (Layer).

- 1 Réglez la commande "Local" sur "off" et utilisez un câble MIDI pour connecter la MIDI OUT du JD-800 à sa propre MIDI IN.
- 2 Sélectionnez le même canal de réception MIDI pour chacune des parties que vous désirez superposer et réglez le canal de transmission (voir page V - 29) sur "PART" ou le même canal que le canal de réception des parties précédemment choisies.

● Réception de messages exclusifs

Ce réglage détermine comment les messages exclusifs seront reçus. Ce réglage s'applique à la fois au mode Single et au mode Multi.



- ① Pressez **[MIDI]**.
- ② Pressez **PAGE** jusqu'à ce que l'affichage suivant apparaisse.

```
MIDI
Rx exclusive      OFF
```

↑
Clignotant

- ③ Utilisez **[INC/YES]** et **[DEC/NO]** ou **[VALUE]** pour sélectionner OFF, ON - 1 ou ON - 2.

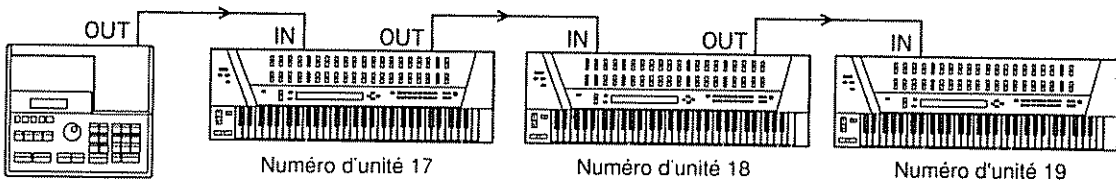
```
MIDI
Rx exclusive      ON-1
```

↑
Clignotant

- ④ Pressez **[EXIT]** pour retourner en mode de jeu.

- OFF : Les messages exclusifs ne seront pas reçus.
- ON - 1 : Seuls les messages exclusifs du numéro d'unité spécifié (Unit Number, voir page II/III-12) seront reçus. En réglant chaque unité sur un numéro d'unité différent, vous pouvez piloter deux JD-800 ou plus à partir d'un unique séquenceur.
- ON - 2 : Les messages exclusifs seront reçus et interprétés quel que soit le numéro d'unité.

[Avec un réglage "ON - 1"]



Message exclusif 1 (N° d'unité 17)
 Message exclusif 2 (N° d'unité 18)
 Message exclusif 3 (N° d'unité 19)

Les messages exclusifs seront interprétés par les appareils dont le n° d'unité correspond.

Si un message exclusif de numéro d'unité 19 est transmis depuis le séquenceur, il ne sera reçu que par le dernier JD-800 (celui le plus à droite).

[MEMO]



INDEX

INDEX

[A]

Accord	IV-2
Active ("actif")	III-3
Active sensing	V-11
Aftertouch	IV-3
Aftertouch (messages d')	V-6
All notes off	V-9
Assignation de sortie	III-21
Auto-démonstration	II-6

[B]

Bender/Modulation (levier)	IV-5
Bulk dump	V-24

[C]

Casque (prise)	10
Changement de commande (message)	V-7
Changement de programme (numéro)	V-7
Chorus	III-40
Combinaison de sons	III-35
Commande (section de)	V-8
Commande externe	10
Communication unidirectionnelle	V-3
Configuration en étoile	V-3
Connexion en série	V-3
Coupure (fréquence de)	III-8

[D]

Data (carte)	IV-11
Delay	III-40
Désaccord	III-47
Direct out (prise)	10
Distorsion	III-38
Dynamique	IV-3
Dynamique (messages de)	V-6

[E]

Ecriture (patch)	IV-15
Ecriture (configuration spéciale)	IV-16
Edition	III-1
Edition en temps réel	IV-10
Egaliseur	III-17, III-38

Effet (mode)	III-22
Effet (niveau)	III-22
Effets	III-18
Empilage	V-15
Enhancer	III-39
Enveloppe	III-34
Esclave	V-3
Exclusif (message)	V-11

[F]

Filtre	III-33
Fondu enchaîné des sons au clavier	III-49

[I]

Initialisation	IV-12
----------------------	-------

[M]

Maître	V-3
Mémoire	I-7
MIDI	V-2
MIDI (canal de réception) (mode Multi)	V-31
MIDI (canal de réception) (mode Single)	V-28
MIDI (canal de transmission) (mode Multi)	V-25
MIDI (canal de transmission) (mode Single)	V-27
MIDI (messages)	V-5
MIDI (prises)	10
MIDI (tableau d'équipement)	V-12
Mix Out (prises)	10
Mode (TVF)	III-8
Modulation (sensibilité au levier)	III-12
Mono/Poly	V-10
Multi (mode)	I-6, II-9
Multitimbral (générateur de sons)	V-4

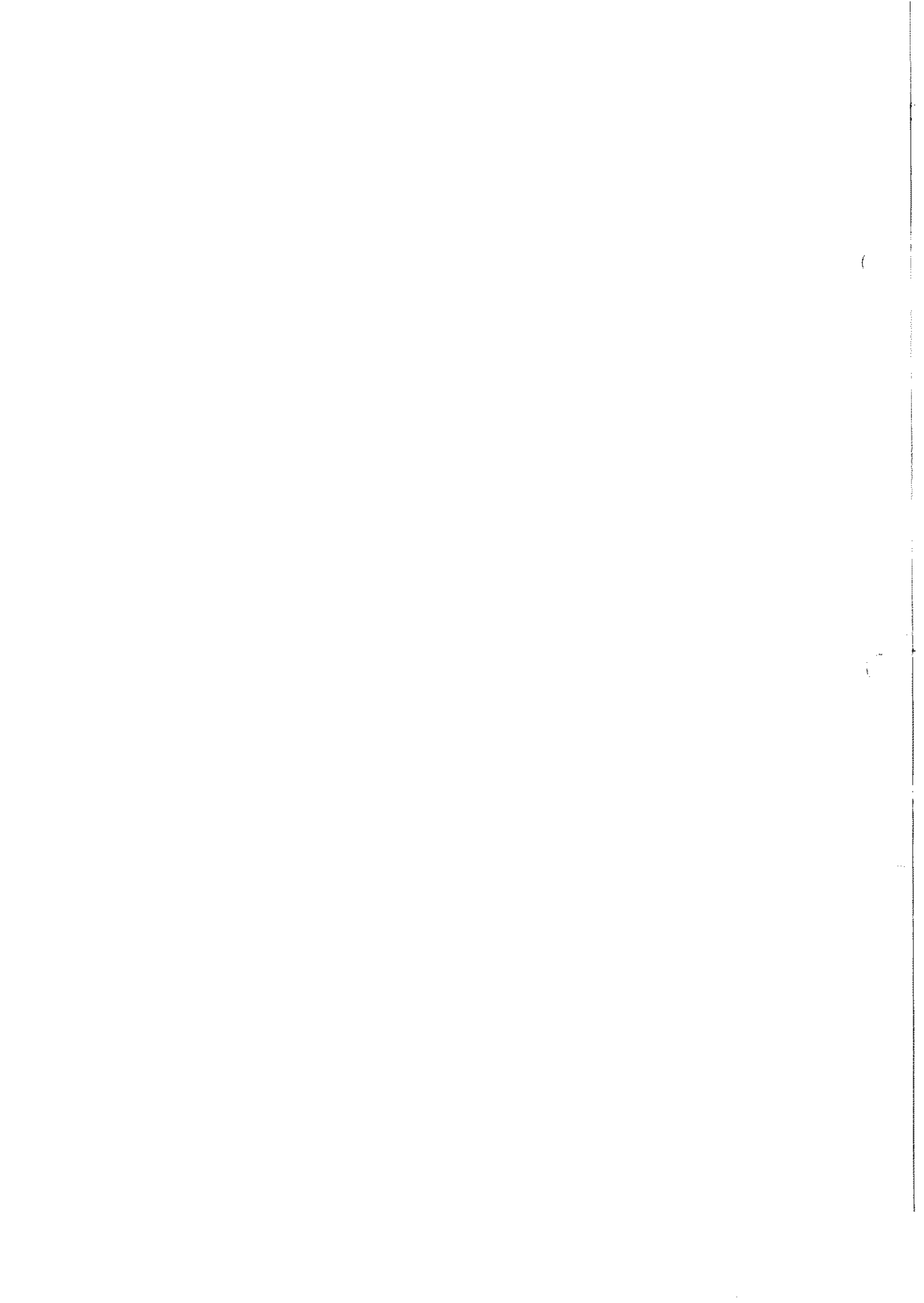
[N]

Note (messages de)	V-6
--------------------------	-----

[O]

Omni (mode)	V-9
Onde (forme d')	III-6

[P]		[V]	
Palette	III-14	Vibrato	III-36
Panoramique	V-19	Volume (message de)	V-7
Partie	II-9		
Partie (édition)	III-21	[W]	
Partie (superposition)	V-32	Wah wah	III-36
Partie spéciale	II-11	Waveform (carte)	III-7
Partiel	III-33		
Patch Dump	V-23		
Patch (édition)	III-16		
Patch (nom)	III-16		
Phaser	III-38		
Pitch	III-31		
Pitch bend (message)	V-6		
Pitch (enveloppe)	III-34		
Portamento	IV-9		
[R]			
Réinitialisation des commandes	V-8		
Résonance	III-9		
Reverb	III-40		
[S]			
Séquenceur	V-3		
Single (mode)	I-5, II-8		
Soft Thru	V-16		
Solo legato	III-37		
Solo	IV-8		
Source sonore (section)	V-8		
Spectrum	III-39		
Sustain (hold)	IV-6		
Sustain (prise pour pédale de)	10		
[T]			
Temporaire (aire)	I-7		
Tessiture	III-49		
Tone	III-4		
Tone (édition)	III-5		
Transposition	IV-4		
Tremolo	III-36		
Trois éléments de base d'un son	III-31		
TVA (enveloppe)	III-10, III-34		



Roland JD-800

Synthétiseur Programmable

Mode d'emploi (section II) (Guide de l'utilisateur)

Lisez cette partie après avoir lu la partie 1 (guide de l'utilisateur) et après avoir réellement avoir utilisé le JD-800.

Cette partie vous sert de référence lorsque vous vous heurtez à un phénomène que vous ne comprenez pas ou lorsque vous désirez plus approfondir le fonctionnement des paramètres.

TABLE DES MATIERES (section 2)

TABLEAUX DE FONCTIONNEMENT	4	◇ Comparaison de patch	I-84
ORGANISATION DU JD-800	7	○ Copie de patch	I-86
● Tone	7	1) Réglages d'effets du patch	I-88
● Patch	7	● Effets du patch	I-88
● Configuration spéciale (Special Setup)	8	○ Séquence du groupe A	I-90
● Mémoire	9	○ Commutateurs du groupe A	I-91
● Mode Single	10	○ Séquence du groupe B	I-92
● Mode Multi	11	○ Commutateurs du groupe B	I-93
● Transfert de données (Data transfer)	12	○ Balance direct/effets B	I-94
		○ Réglages de Distortion	I-95
		○ Réglages Phaser	I-97
		○ Réglages de Spectrum	I-100
		○ Réglages d'Enhancer	I-102
		○ Réglages de Chorus	I-104
		○ Réglages de Delay	I-107
		○ Réglages de Reverb	I-110

Chapitre I - Procédures en mode Single

1. Mode single	I-2	2) Réglages communs (common) de patch	I-117
1) Passage en mode single	I-2	● Bloc common	I-117
2) Sélection d'un patch	I-3	● Bloc common/Transmission MIDI	I-131
3) Avant d'éditer un tone	I-4	● Bloc common/Egalisation	I-138
● Organisation d'un tone	I-4		
● Fonctions en édition de tone	I-5		
○ Sélection des tones superposés (Layer)	I-5		
○ Sélection des tones actifs	I-6		
○ Visualisation de paramètre	I-7		
○ Valeur d'origine	I-8		
○ Palette	I-9		
○ Copie de tone	I-10		
○ Manuel	I-12		
2. EDITION DE TONE	I-14		
● Paramètres communs (common)	I-15		
● LFO 1/2	I-19		
● WG (générateur d'onde)	I-27		
● Enveloppe de hauteur (Pitch envelope)	I-44		
● TVF	I-50		
● Enveloppe de TVF	I-60		
● TVA	I-66		
● Enveloppe de TVA	I-75		
3. EDITION DE PATCH	I-81		
● Organisation d'un patch	I-81		
● Fonctions durant l'édition de patch	I-82		
◇ Ecriture de patch	I-83		

Chapitre II - Procédures en mode Multi

1. MODE MULTI	II-2
1) Passage en mode multi	II-2
2) Sélection d'une partie	II-3
3) Sélection d'un patch	II-4
2. EDITION EN MODE MULTI	II-5
1) Organisation du mode multi	II-5
2) Edition d'une partie	II-6
● Organisation d'une partie	II-6
○ Canal MIDI de réception	II-8
○ Niveau	II-9
○ Panoramique	II-10
○ Assignation de sortie	II-11
○ Mode d'effet	II-12
○ Niveau d'effet	II-13
3) Edition de configuration spéciale	II-14
● Organisation d'une configuration spéciale	II-14

- Configuration de touche II-15
- Configuration commune II-24
- Egalisation II-26
- Fonctions en édition de configuration spéciale II-28
 - ◇ Ecriture de configuration spéciale II-28
 - ◇ Copie de configuration de touche II-30
- 4) Edition des effets II-31
 - Organisation des effets II-31
 - Réglages de Chorus II-32
 - Réglages de Delay II-33
 - Réglages de Reverb II-34

Chapitre III Réglages de système

- 1. ORGANISATION DES PARAMETRES DE SYSTEME III-2**
- 2. TUNE/FUNCTION III-3**
 - Accord général III-4
 - Commutateur de transposition III-5
 - Valeur de transposition III-6
 - Commande externe III-7
 - Commande de basse III-8
 - Commande de medium III-8
 - Commande d'aigu III-8
 - Commutateur de chorus III-9
 - Commutateur de delay III-9
 - Commutateur de reverb III-9
- 3. MIDI III-10**
 - Commande "Local" III-11
 - Numéro d'unité III-12
 - Canal de transmission III-13
 - Canal de réception (mode single uniquement) III-15
 - Transmission de changement de programme III-16
 - Réception de changement de programme III-18
 - Transmission d'aftertouch III-19
 - Réception d'aftertouch III-20
 - Réception de volume III-21

- Réception de souffle (breath) III-22
- Réception de messages exclusifs III-23
- Transmission de données d'édition III-24

Chapitre IV Transfert de données

- 1. INITIALISATION D'UNE CARTE IV-2**
 - Initialisation d'une carte IV-2
- 2. TRANSFERT DE DONNEES AVEC UNE CARTE IV-4**
 - Sauvegarde sur carte IV-4
 - Chargement d'une carte IV-6
 - Echange IV-8
- 3. TRANSFERT DE DONNEES AVEC UN APPAREIL EXTERNE IV-10**
 - Patch dump IV-10
 - Bulk dump IV-12
- 4. COMMENT RETROUVER LES REGLAGES D'USINE IV-14**
 - Réglages d'usine IV-14

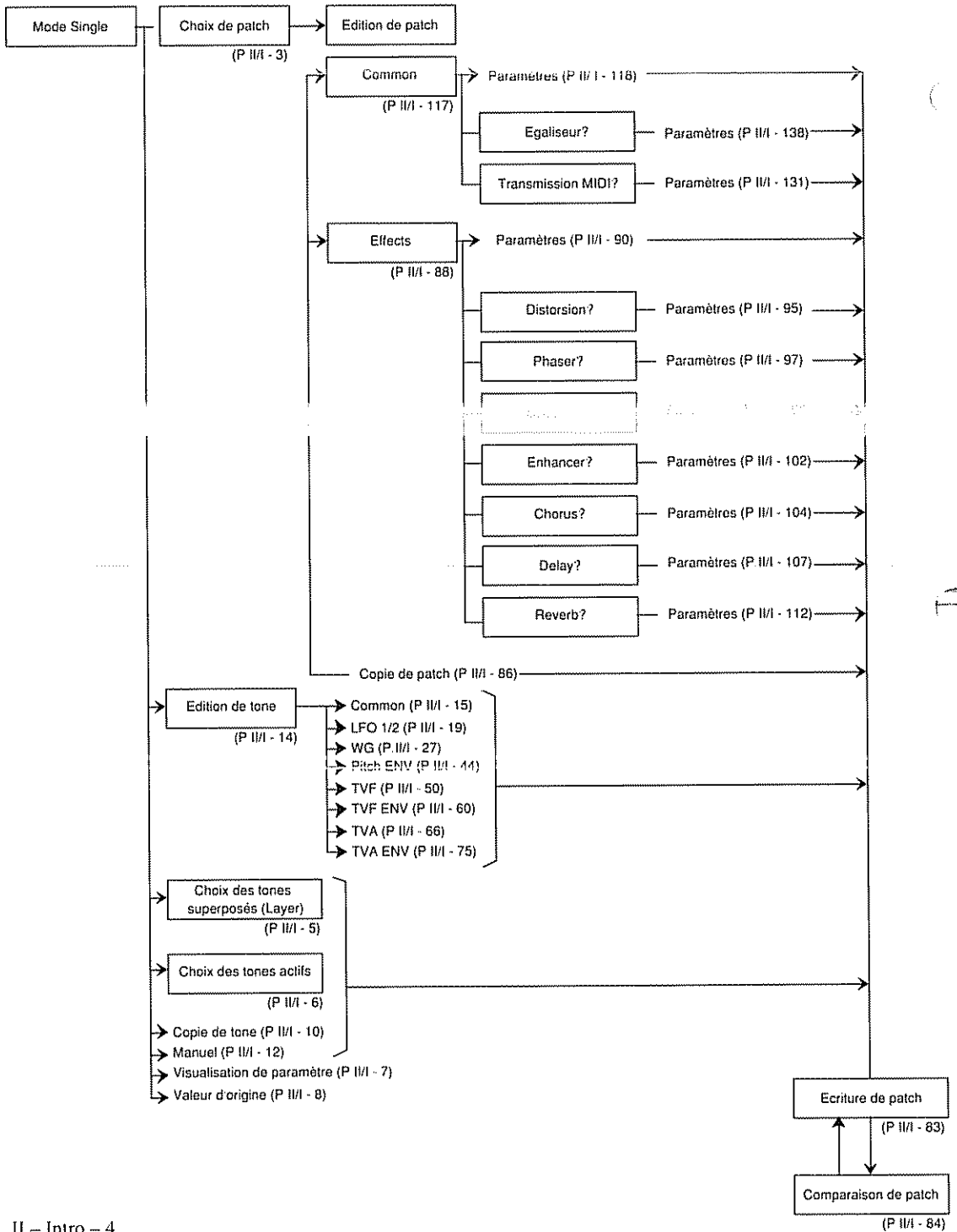
Chapitre V Appendice

- IDEES DE CREATION POUR FAIRE VOS PROPRES SONS V-2
- AUTO-DEMONSTRATION V-28
- INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES V-29
- LISTE DES FORMES D'ONDE V-34
- LISTE DES PARAMETRES V-37
- TABLEAUX VIERGES V-46
- Messages exclusifs Roland V-51
- Equipement MIDI V-53
- Tableau d'équipement MIDI V-65
- CARACTERISTIQUES V-71
- INDEX THEMATIQUE V-72
- INDEX V-77

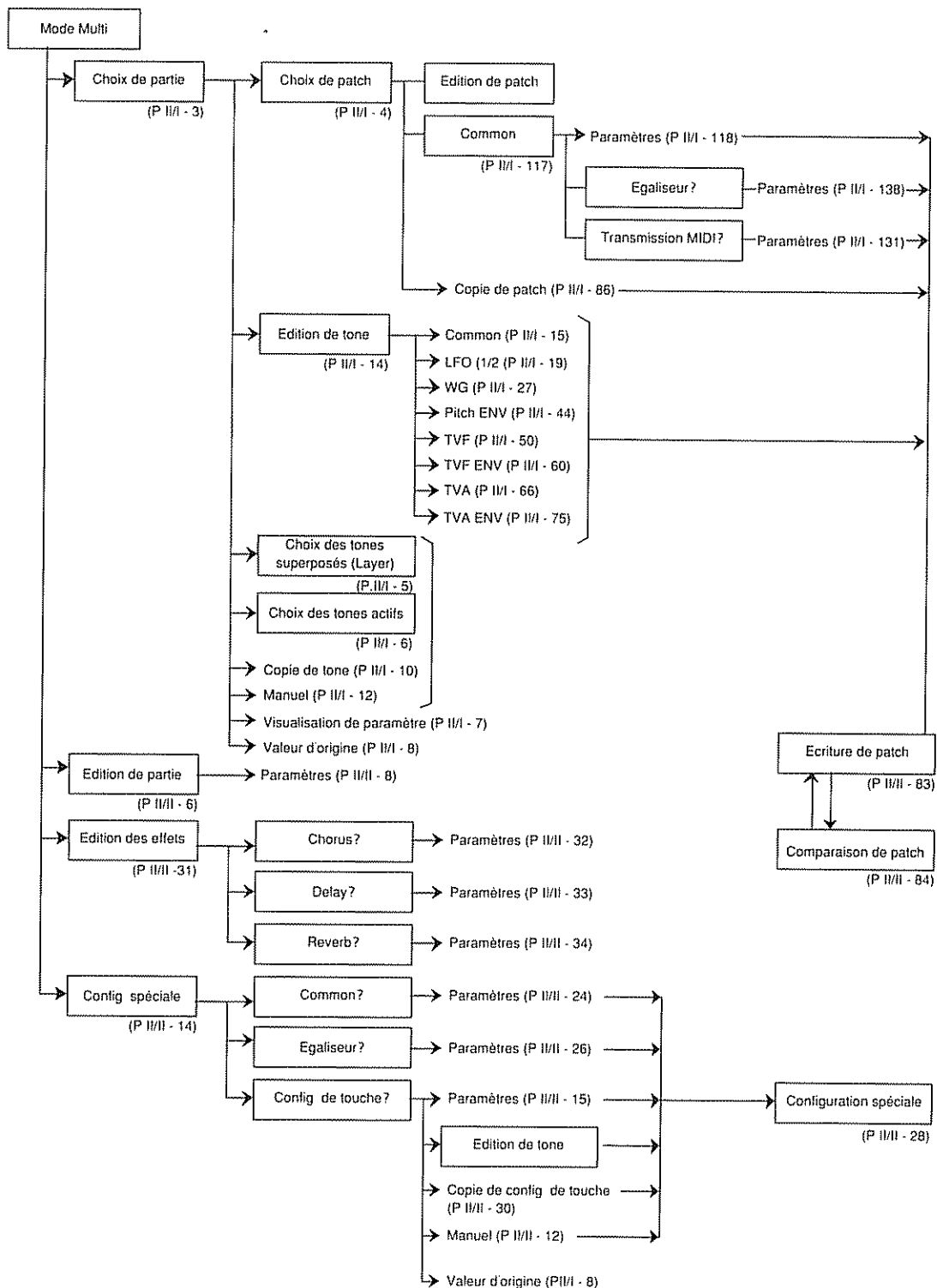
TABLEAUX DE FONCTIONNEMENT

Ces tableaux vous donnent toutes les fonctions du JD-800 ainsi que les pages où trouver des explications détaillées.

[Mode Single]



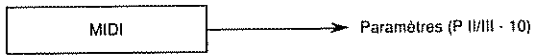
[Mode Multi]



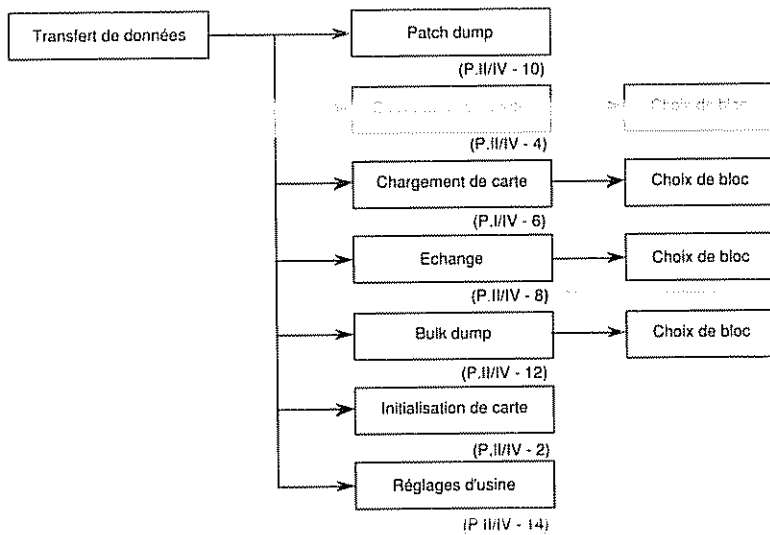
[Accord/Fonctions]



[MIDI]



[Transfert de données]

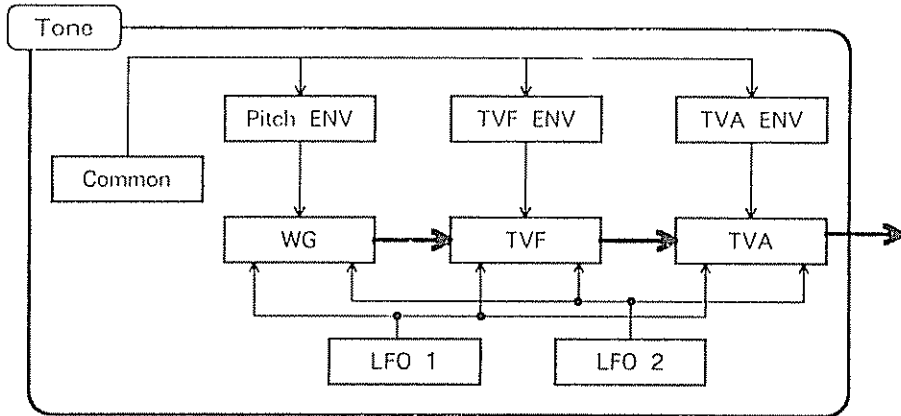


ORGANISATION DU JD-800

Cette section explique l'organisation du JD-800. Elle expliquera comment sont combinés tones et patches ainsi que le passage du signal dans chaque mode.

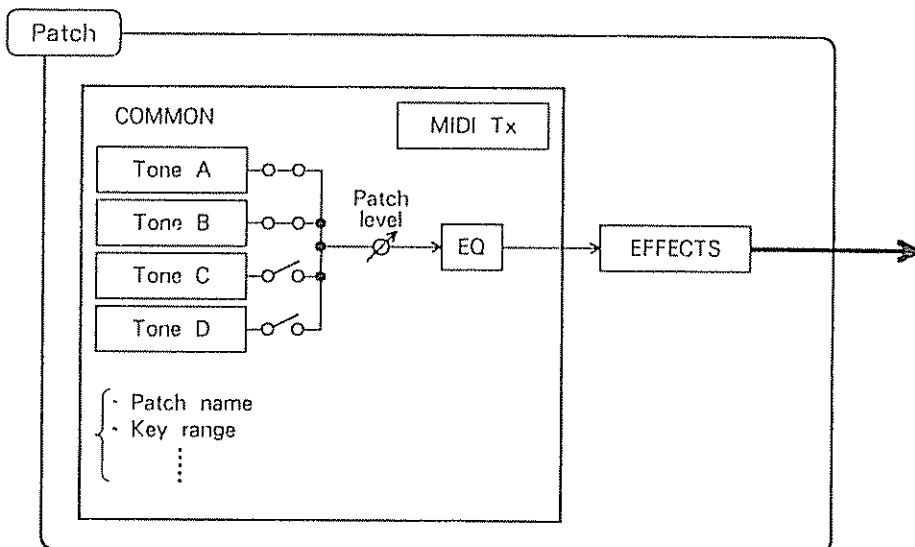
● Tone

Le tone est l'unité de base du son, créée par la combinaison des paramètres.



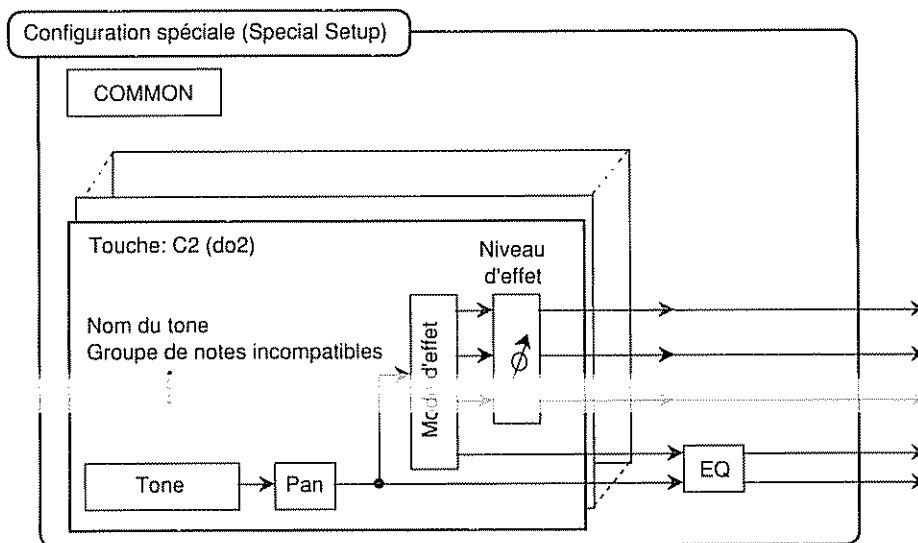
● Patch

Un patch est un son qui est créé en combinant les tones (1—4), les réglages d'effets et les réglages destinés à la commande d'appareils externes. 64 patches peuvent être stockés internement et 64 autres patches peuvent être stockés sur une carte DATA vendue séparément pour obtenir un total combiné de 128. Le mode Single comme le mode Multi peuvent être sélectionnés mais, en mode Multi, les réglages d'effets du patch sont ignorés.



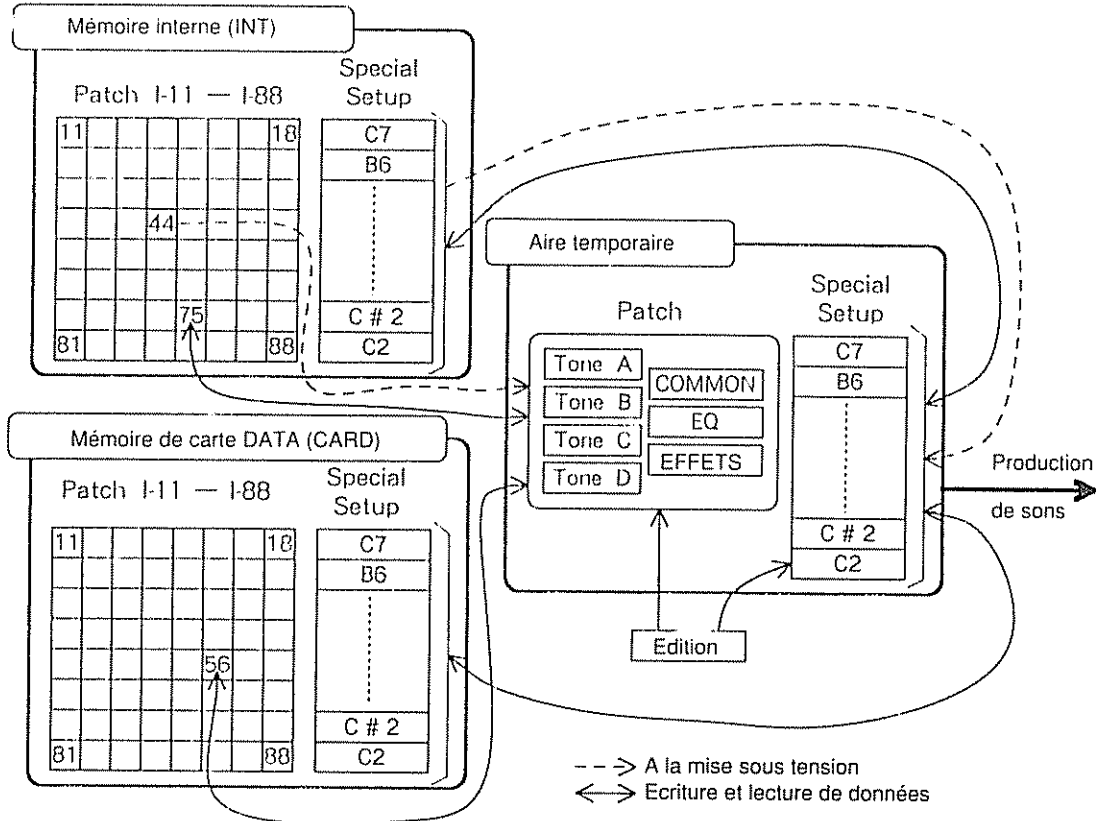
● Configuration spéciale (Special Setup)

Une configuration spéciale ou Special Setup est une des caractéristiques du mode Multi, grâce à laquelle un tone différent peut être assigné à chaque touche du clavier (do2 à do7 ou C2 à C7). Une configuration spéciale peut être stockée en mémoire interne et une autre peut être stockée sur une carte DATA.



● Mémoire

La mémoire est l'emplacement dans lequel les données de tone, patch et configuration spéciale (Special Setup) sont stockées. Le JD-800 a deux types de mémoire : interne (INT) et carte DATA (CARD). Les données peuvent être sélectionnées à partir de l'une ou l'autre de ces mémoires.

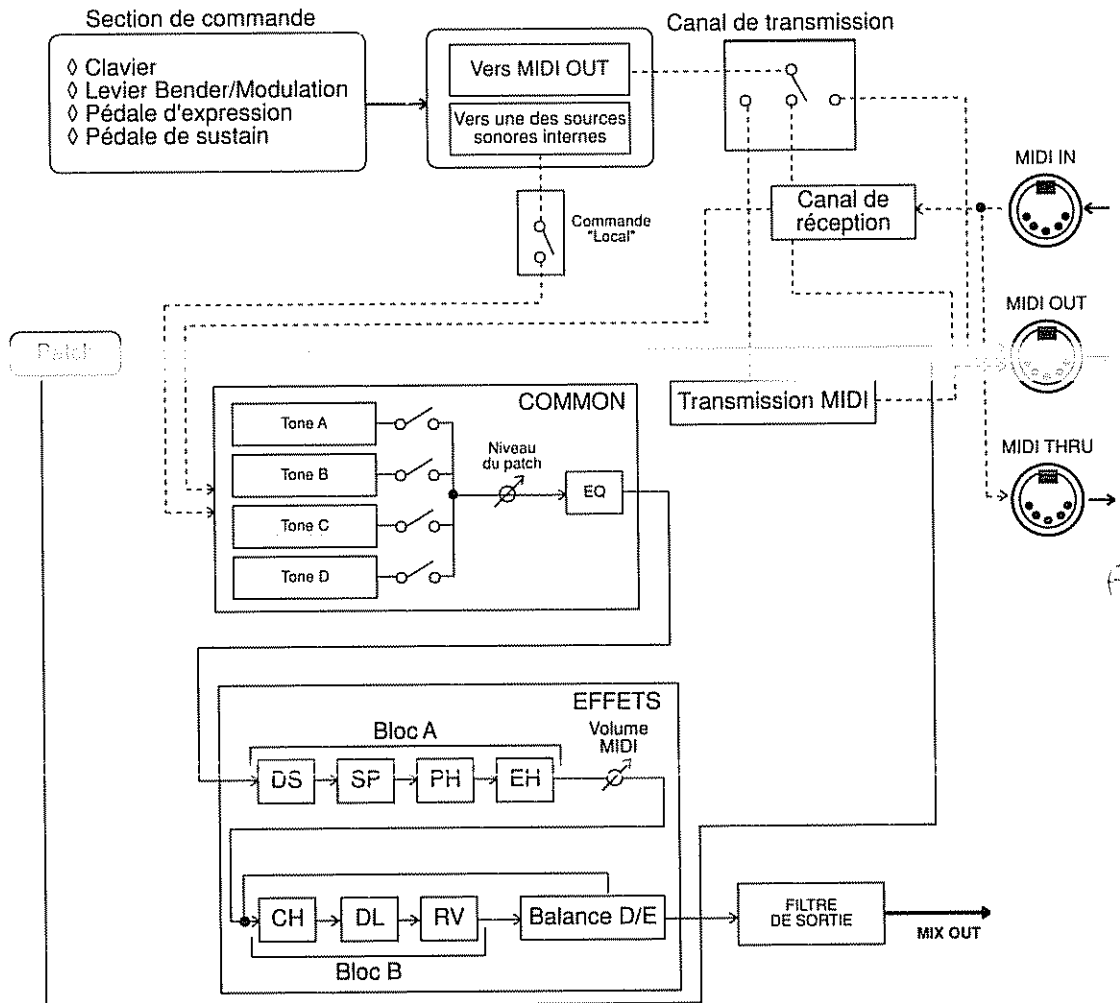


Lorsque vous mettez l'appareil sous tension, le patch dernièrement sélectionné et la configuration spéciale interne sont lus dans la mémoire et copiés dans l'aire temporaire, et ce seront ces données qui détermineront le son entendu lorsque vous jouerez sur le clavier. Ensuite, si un patch ou une configuration spéciale de carte DATA est sélectionné, les nouvelles données sont à leur tour copiées dans l'aire temporaire. Ainsi, si un patch ou une configuration spéciale est édité, les valeurs éditées seront en fait celles des paramètres de l'aire temporaire.

Les données de l'aire temporaire ne sont pas permanentes. Si vous changez les données de patch ou de configuration spéciale, les données préalablement présentes dans cette aire temporaire seront perdues. Pour éviter cela, il est nécessaire d'écrire les données que vous avez créées dans une zone mémoire de l'appareil, qu'elle soit interne (INT), ou sur carte DATA (CARD).

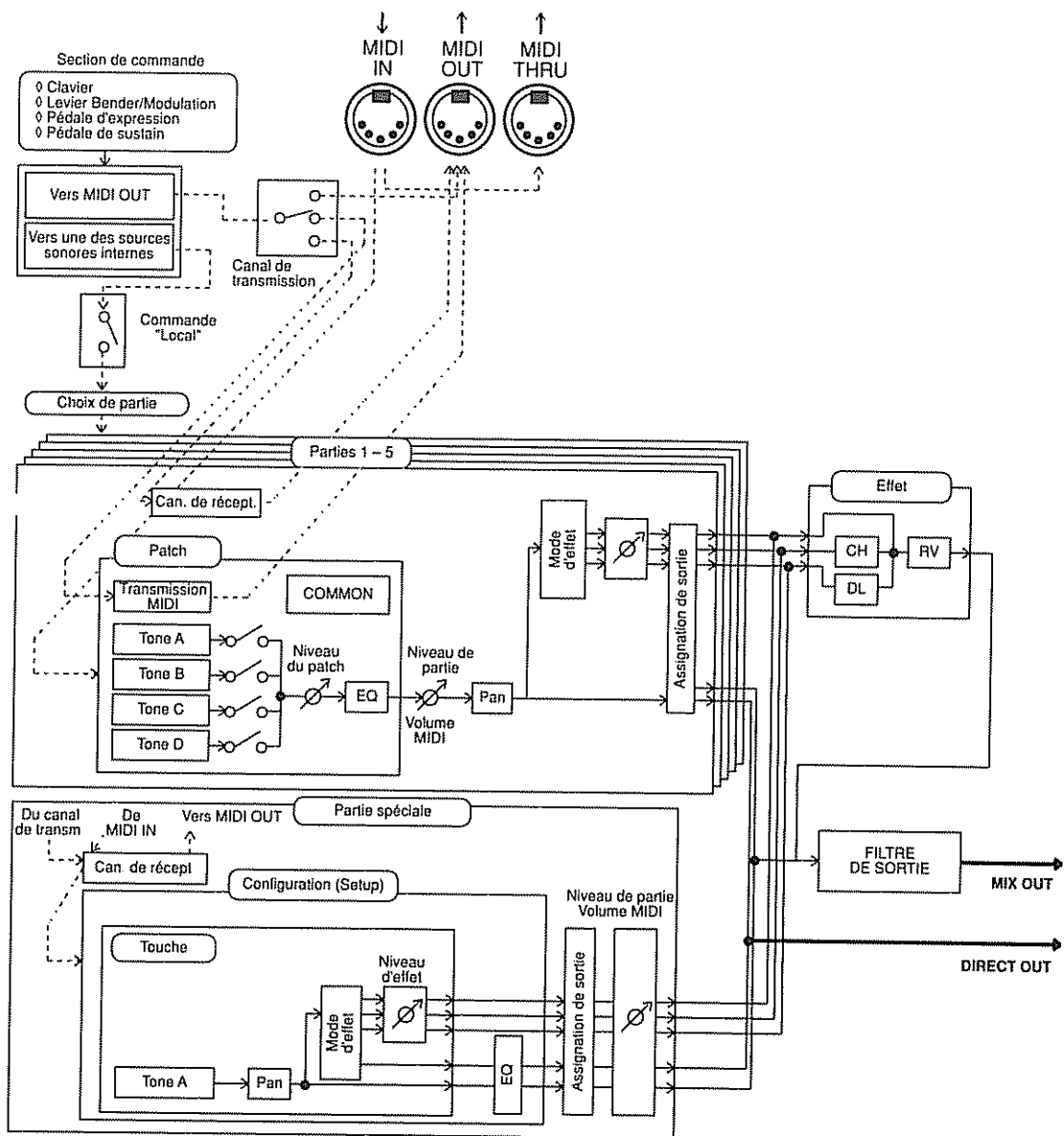
● Mode Single

Le mode Single est le mode de jeu dans lequel vous pouvez sélectionner et faire jouer des patches individuels, qu'ils soient de la mémoire interne ou d'une carte DATA. En d'autres termes, en mode Single, la totalité du JD-800 fonctionne comme un seul instrument. En mode Single, vous pouvez déplacer les curseurs des boutons de la façade pour éditer les tones, ainsi qu'éditer copier ou écrire des patches.



● Mode Multi

Le mode Multi est le mode de jeu dans lequel vous pouvez faire jouer plusieurs patches simultanément. Vous utiliserez normalement le mode Multi lorsque vous aurez connecté un séquenceur au JD-800. En mode Multi, le JD-800 fonctionne comme 5 synthétiseurs et une partie spéciale. Vous assignerez un patch à chacun de ces 5 synthétiseurs (partie) et une configuration spéciale à la partie spéciale. En mode Multi, vous pouvez éditer le patch dont vous jouez actuellement ainsi qu'utiliser des fonctions telles que l'édition de tone, l'édition de partie, l'édition d'effets et l'édition de configuration spéciale.



● **Transfert de données (Data transfer)**

Cette procédure sert à l'échange de données avec des appareils externes. Vous pouvez lire ou écrire les données de JD-800 sur carte DATA, transmettre des données à un appareil MIDI externe ou rappeler tous les réglages d'usine.

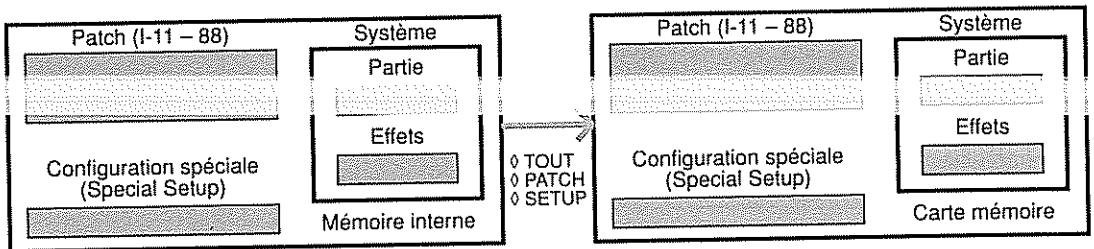
◇ **Transfert de patch (Patch dump, voir page IV-10)**

Aire temporaire de patch/Special Setup

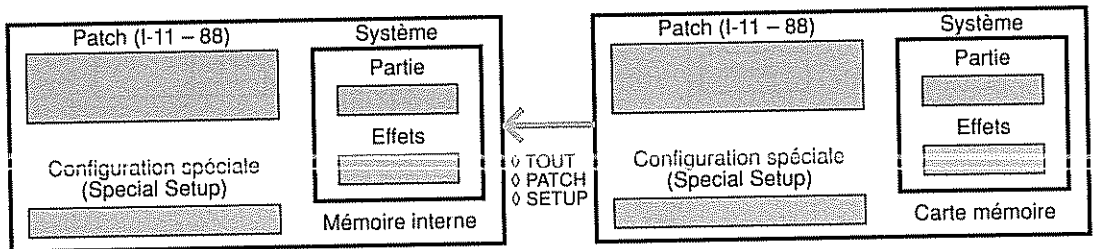
Appareil externe

Un patch/Setup

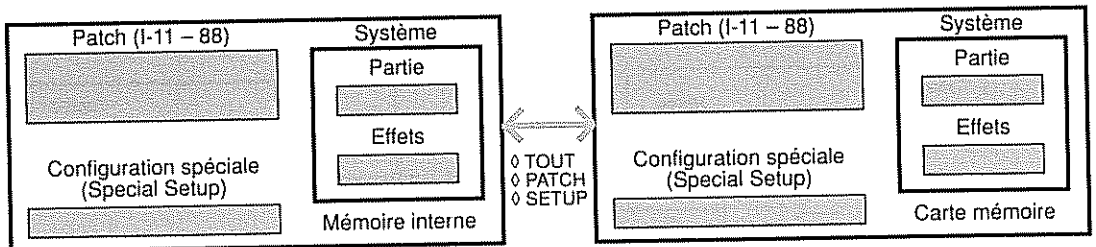
◇ **Sauvegarde sur carte (INT → CARD) (voir page IV-4)**



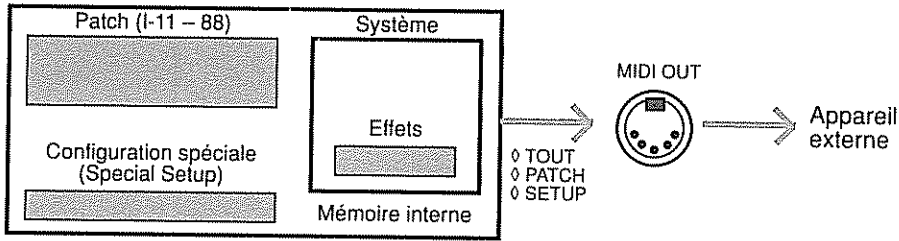
◇ **Chargement de carte (INT ← CARD) (voir page IV-6)**



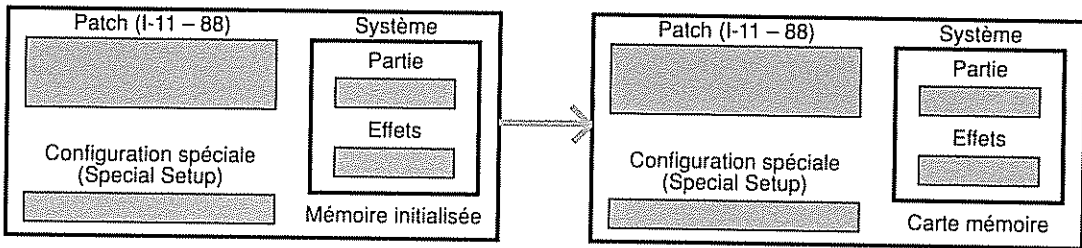
◇ **Echange (INT ↔ CARD) (voir page IV-8)**



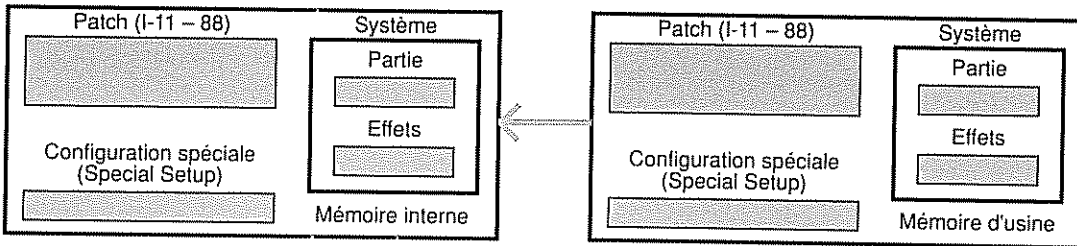
◇ **Sauvegarde de masse ou bulk dump (INT → MIDI) (voir page IV-12)**



◇ **Initialisation de carte (voir page IV-2)**



◇ **Rappel des réglages d'usine (voir page IV-14)**



[MEMO]

*Procédures en
mode Single*

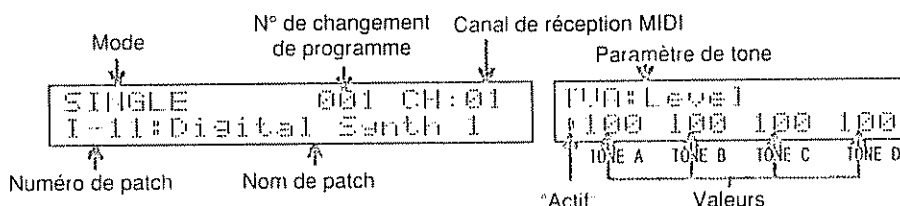
1. MODE SINGLE

En mode Single, le JD-800 fonctionne comme un unique instrument.

1) Passage en mode Single

Voici comment passer en mode Single.

- ① Pressez **[SINGLE]**. L'indicateur s'allumera.



L'affichage de gauche donnera les informations de patch alors que l'affichage de droite donnera les informations de tone.

○ Mode

Indique le mode actuel. En plus du mode de jeu, d'autres modes tels qu'édition, écriture, comparaison et copie sont affichables dans cette zone.

○ Numéro de changement de programme

Indique le numéro de changement de programme qui sera reconnu par le patch actuellement sélectionné. Les mémoires internes I-11—I-88 correspondent aux messages de changement de programme 1—64. Si vous utilisez une carte DATA optionnelle, C-11—C-88 correspondent aux messages de changement de programme 65—128.

○ Numéro de patch

Indique le numéro du patch. Vous pouvez sélectionner un patch parmi les 64 patches internes I-11—I-88 et, si vous utilisez une carte DATA, parmi les 64 patches supplémentaires C-11—C-88.

○ Nom du patch

Indique le nom du patch sélectionné.

○ "Actif" (▶)

Ce symbole identifie le tone qui sera édité par les mouvements de curseurs et de boutons de la façade.

○ Paramètre de tone

Indique le paramètre (l'élément ou aspect du son) du tone que vous êtes actuellement en train d'éditer. Quand vous sélectionnez un patch, le niveau de TVA (TVA level) sera automatiquement affiché.

○ Valeur

Indique la valeur du paramètre de tone. Les valeurs pour les quatre tones sont simultanément affichées.

2) Sélection d'un patch

Voici comment sélectionner un patch pour en jouer.

- ① Pressez n'importe quel bouton BANK [1] — [8]

Le numéro de patch commencera à clignoter

- ② Pressez n'importe quel bouton NUMBER [1] — [8] et le patch changera.

Si vous utilisez une carte DATA, vous pouvez presser [INT/CARD] pour sélectionner un patch parmi ceux de la carte DATA. Ceci vous permet de choisir parmi 128 patches de 1-11 à C-88.

Les patches peuvent également être sélectionnés par messages de changement de programme MIDI reçus d'un appareil externe.

- * Lorsque le numéro de patch clignote, le patch n'a pas encore été changé. Pressez un des boutons NUMBER [1] — [8] pour sélectionner définitivement le patch.
- * Le patch actuellement utilisé restera en mémoire même après extinction de l'appareil.
- * S'il n'y a pas de carte DATA insérée dans le JD-800, l'affichage suivant apparaîtra brièvement lorsque vous presserez [INT/CARD], pour vous indiquer que vous ne pouvez pas sélectionner de patch sur une carte DATA puisqu'il n'y en a pas.

DATA card is not ready

- * Avant d'utiliser une carte DATA vierge, vous devez l'initialiser (voir page IV-2)

Que signifie «sélection d'un patch»?

Quand vous sélectionnez un patch, les données de ce patch, qui sont jusqu'à présent stockées dans l'aire mémoire, sont en fait copiées dans l'aire temporaire. Les données de l'aire temporaire sont celles qui déterminent comment le son est produit. Lorsque vous éditez un patch, toutes vos modifications n'affectent en fait que les données de l'aire temporaire.

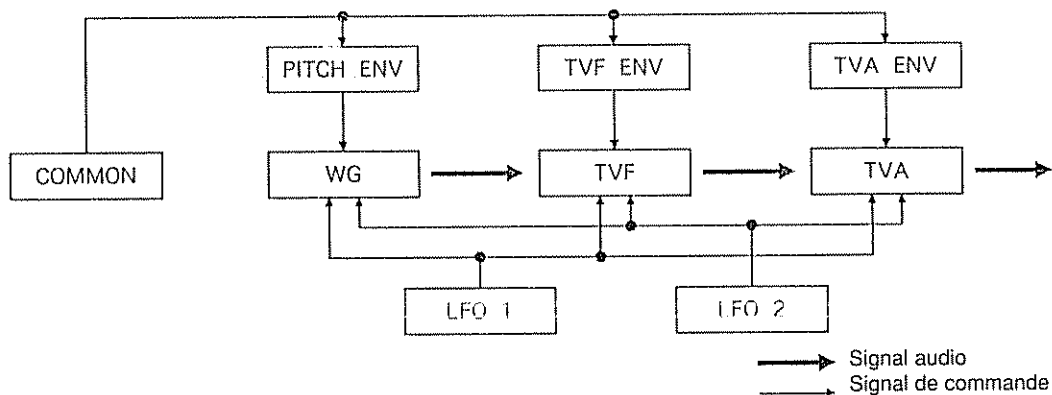
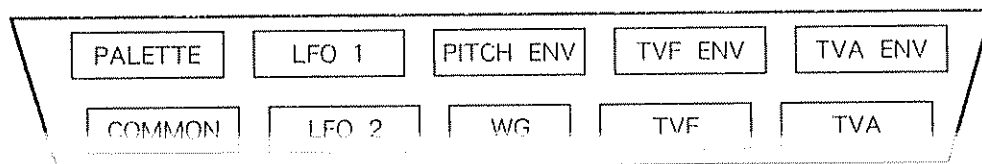
3) Avant l'édition de tone

L'édition de tone est le procédé de modification des paramètres d'un tone; le tone est la plus petite unité qui compose un son de JD-800. Les modifications que vous faites n'affectent que l'aire temporaire et seront perdues si vous sélectionnez un autre patch ou si vous éteignez votre appareil.

● Organisation d'un tone

Un tone comprend de nombreux paramètres

FAÇADE



Pour rendre facile l'édition de tone, les paramètres de la façade sont divisés en plusieurs blocs

● Fonctions durant l'édition de tone

Le JD-800 a plusieurs fonctions qui vous aident dans l'édition de tone.

- * Si vous désirez sauvegarder un tone que vous avez édité, vous devez utiliser la procédure d'écriture de patch (Write, voir page I-83).

○ Sélection des tones se superposant (Layer)

Ces boutons permettent de mettre en/hors service (entendu/muet) chacun des 4 tones (A—D).

Ceci déterminera le nombre de tones utilisés par le patch. Ces boutons vous permettent également d'écouter individuellement chaque tone en cours d'édition.

- ① Pressez un des boutons du bloc Layer **[TONE A]** – **[TONE D]**

Quand l'indicateur est allumé, le tone correspondant entre dans la superposition et sera entendu au coeur du patch.

Quand l'indicateur est éteint, le tone correspondant n'est pas inclus dans la superposition et ne sera pas entendu au coeur du patch.

- * Le statut on/off de chaque tone dans la superposition est mémorisé comme une partie des données de patch (voir Page I—129).
- * Quand vous sélectionnez un patch, les indicateurs **[TONE A]** – **[TONE D]** s'allumeront pour indiquer les tones superposés dans ce patch.

Idée de son

- ◇ En superposant de nombreux tones, vous pouvez créer des sonorités riches.
- ◇ Si vous devez jouer de nombreuses notes simultanément, créez des patches qui utilisent moins de tones.
- ◇ Il est possible de créer un patch n'utilisant aucun tone (tous les tones hors service, et donc aucun son) lorsque vous désirez ne faire jouer que la source sonore externe.

- * Le JD-800 peut produire jusqu'à 24 notes simultanément. Cela signifie que jusqu'à 24 tones peuvent être entendus à la fois.

Toutefois, si un simple patch utilise déjà deux tones ou plus, le JD-800 ne pourra pas produire autant de notes.

Nombre de tones utilisés	Nombre maximum de notes jouables avec ce patch
4	6
3	8
2	12
1	24

Si les 4 tones sont en fonction dans le bloc Layer, toutes les notes ne seront pas entendues si vous jouez un accord de plus de 7 notes. Si vous devez jouer de nombreuses notes simultanément, créez des patches aussi peu «gourmands» en tones que possible.

1. MODE SINGLE

Sélection des tones actifs

○ Sélection des tones actifs

Voici comment sélectionner les tones qui seront édités par les curseurs et boutons de la façade.

- 1 Pressez **[LAYER←→ACTIVE]**.

L'indicateur changera du statut allumé au statut clignotant

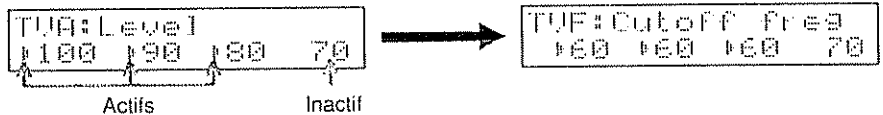
- 2 Pressez un bouton **[TONE A]** — **[TONE D]** pour sélectionner le tone que vous désirez éditer.

Un tone dont l'indicateur clignote est actif et peut être édité. Un tone dont l'indicateur est éteint ne peut être édité. S'il y a deux tones actifs ou plus, les modifications que vous apportez à un paramètre s'appliqueront à chacun des tones actifs. Les indicateurs de façade (LFO1/2, forme d'onde, etc.) donneront la valeur qu'ils ont pour le tone classé le premier par ordre alphabétique et qui est actif.

- * Le statut actif/inactif de chaque tone est mémorisé comme une des données de patch (voir page I-130);
- * Il est également possible d'éditer un tone qui n'entre pas dans la superposition (Layer).
- * Si vous désirez éditer indépendamment le même paramètre pour deux tones ou plus, utilisez **[PALETTE]** (voir page I-9). Les 4 curseurs de la palette éditeront le paramètre actuellement sélectionné pour chacun des 4 tones.

REMARQUE

L'affichage de droite utilise un symbole pour indiquer le statut d'activité de chaque tone. Par exemple, dans la situation indiquée par l'affichage ci-dessous, déplacer le curseur **[CUTOFF FREQ]** réglera automatiquement sur la même valeur de fréquence de coupure les 3 tones A/B/C.



REMARQUE

Avec les 4 tones rendus inactifs, vous pouvez déplacer n'importe quel curseur ou bouton pour connaître les valeurs stockées en mémoire temporaire. Par exemple, si vous déplacez le curseur **[PITCH COARSE]**, l'affichage changera comme ci-dessous.

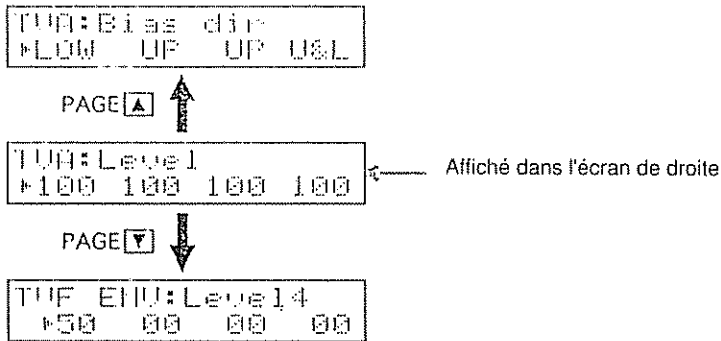


Ceci aura la même action que la fonction de visualisation de paramètre (page suivante)

○ Visualisation de paramètre

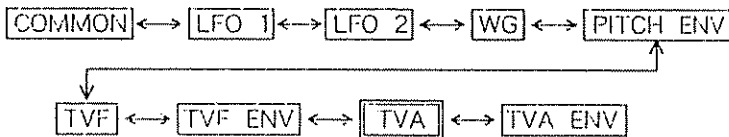
Cette fonction vous permet de contrôler la valeur des paramètres de l'aire temporaire. Vous pouvez faire s'afficher des valeurs d'un paramètre de l'aire temporaire sans avoir à déplacer un curseur de la façade

- ① Chaque fois que vous pressez PAGE ∇/\blacktriangle , le paramètre affiché dans l'écran de droite change.



- * En tenant enfoncé \blacktriangle (∇) tout en pressant ∇ (\blacktriangle), vous pouvez faire défiler rapidement les paramètres affichés.

La liste des paramètres affichables suit la logique de l'enchaînement des blocs selon l'ordre suivant



- * Quand vous sélectionnez un patch, cet affichage est automatiquement celui du niveau de TVA (TVA Level).
- * Durant l'édition de patch ou de configuration spéciale (Special Setup) en mode Multi, cette fonction de visualisation de paramètre n'est pas disponible.

Si vous désirez contrôler les valeurs d'un paramètre

Lorsque vous éditez un tone, le fait de déplacer un curseur/commutateur fera s'afficher le nom et la valeur du paramètre concerné dans l'afficheur. Cela signifie que la valeur affichée sera la valeur nouvellement modifiée. Toutefois, la fonction de visualisation de paramètre vous permet de simplement contrôler les valeurs sans avoir à les modifier. Une fois la valeur notée, vous pouvez la modifier si nécessaire. Vous pouvez également contrôler les valeurs de paramètre en réglant tous les tones sur le statut Active Off (inactif, donc pas de possibilité d'édition) et en déplaçant un curseur ou un commutateur (voir la page précédente).

1. MODE SINGLE

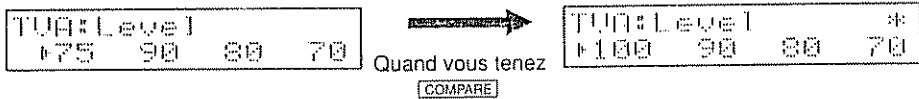
Valeur d'origine

○ Valeur d'origine

Cette fonction affiche les valeurs stockées en mémoire (interne ou carte) pour le paramètre actuellement sélectionné et cela pour chacun des quatre tones. Ceci vous permet de comparer des valeurs modifiées (les données de l'aire temporaire) avec les valeurs originales (les données de l'aire mémoire)

① Pressez **[COMPARE]**.

Tout en tenant enfoncé ce bouton, vous pouvez visualiser sur l'afficheur les valeurs stockées en mémoire pour le paramètre actuellement sélectionné.



* Le symbole «*» indique que le paramètre édité est toujours à sa valeur d'origine.

Si vous désirez écouter la sonorité d'origine du tone, réglez les valeurs déjà éditées pour qu'elles correspondent aux valeurs d'origine

* Le son que vous entendez à cet instant sera différent de ce que laisseraient supposer les valeurs de paramètre affichées. Ce sont les valeurs éditées de ces paramètres (dans l'aire temporaire) qui déterminent la sonorité que vous entendez.


En plus de cette fonction de valeur d'origine, le bouton **[COMPARE]** permet également la fonction de comparaison de patch (voir page 1-84).

○ Palette

La palette vous permet d'éditer indépendamment pour chacun des quatre tones le paramètre affiché

- ① Déplacez un curseur ou un commutateur.

ou

Pressez PAGE  pour sélectionner le paramètre que vous désirez éditer.

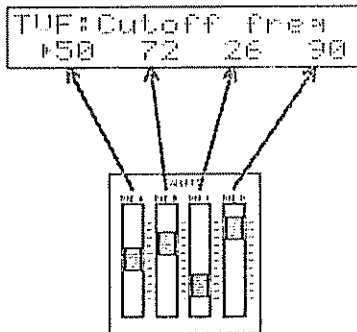
Ceci assignera le paramètre en question à la palette.

- ② Déplacez un curseur de la palette et la valeur du paramètre pour le tone correspondant à ce curseur sera changée.

Immédiatement après avoir sélectionné un patch, l'afficheur indiquera automatiquement les paramètres TVA Level (niveau de TVA) aussi les quatre curseurs pourront-ils servir à régler les volumes des quatre tones comme si vous utilisiez une table de mixage. Les quatre curseurs servent à éditer les valeurs indépendamment pour chaque tone, quel que soit le paramètre affiché

* Seuls les paramètres de tone peuvent être réglés à l'aide des curseurs de la palette.

* Il est possible d'éditer un tone même s'il est en statut Active Off (inactif).



Le paramètre indiqué dans l'afficheur .

peut être édité indépendamment pour chaque tone

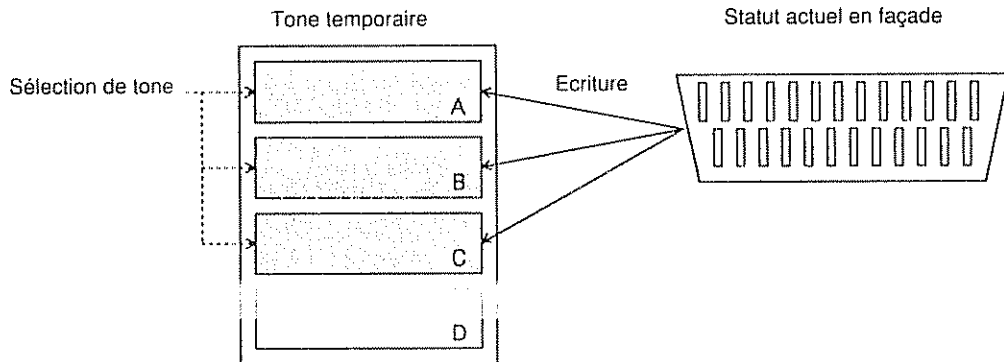
1. MODE SINGLE

Manuel

○ Manuel (Manual)

Ce mode inscrit dans l'aire temporaire le statut actuel (position/valeur) des curseurs et boutons de la façade, et cela pour un tone ou plus.

Quand vous sélectionnez un patch et commencez l'édition de tone, la position des curseurs n'est pas nécessairement la même que celle correspondant aux valeurs des paramètres. Particulièrement, lorsque vous désirez créer un son sans base de départ, il est important d'écouter le son qui résulte des réglages actuels des curseurs. Dans de tels cas, vous pouvez utiliser le mode manuel pour faire correspondre toutes les valeurs des paramètres avec les positions des curseurs avant de commencer l'édition.



- ① Pressez **MANUAL**

Destination
d'écriture → **MANUAL**
TMP: A --- ? [Y/N]

- ② Choisissez la destination d'écriture dans l'aire temporaire en pressant **TONE A** – **TONE D**.

MANUAL
TMP: ABC- ? [Y/N]

Les indicateurs allumés et l'afficheur inqueront les tones sélectionnés.

- ③ Pressez **INC/YES**

L'affichage suivant apparaîtra et toutes les valeurs de paramètre seront choisies pour correspondre aux valeurs actuelles des curseurs et boutons de la façade.

MANUAL
Completed

Pour annuler la procédure, pressez **EXIT** ou **DEC/NO**.

MANUAL
Canceled

④ Vous retournerez à l'affichage précédent.

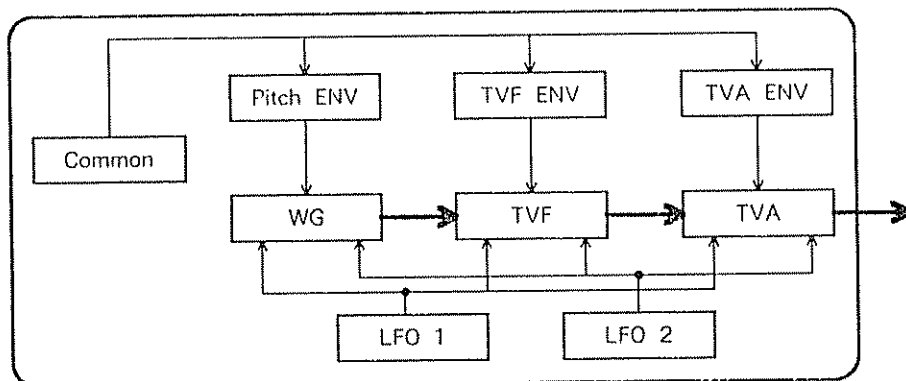
- * Si vous désirez sauvegarder le tone que vous avez créé par ce mode «Manual», vous devez utiliser la procédure d'écriture de patch (voir page I-83).
- * Si la destination de l'écriture de tone n'a pas été sélectionnée en étape ②, le fait de presser **INC/YES** annulera la fonction et «Canceled» sera affiché.
- * La forme d'onde précédemment sélectionnée ne changera pas.

Idées d'application

Lorsque vous serez familiarisé avec ce procédé d'édition, vous pourrez prédire approximativement la sonorité obtenue à partir des positions des curseurs. Dans ce cas, vous pourrez déplacer curseurs et boutons par anticipation puis ensuite exécuter la procédure «Manual».

2. EDITION DE TONE

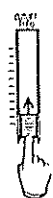
Maintenant que vous avez sélectionné un tone, éditons-le. Vous pouvez éditer un tone en déplaçant les curseurs et boutons de la façade. L'édition d'un tone est la procédure pour créer votre propre son. Le tone que vous créez peut ensuite être ré-employé dans une superposition (Layer, voir page I-5) pour créer un patch.



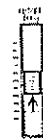
La fois de pousser **[EDIT]**, **[TUNE]**, ou le bouton **[ENTER]** n'affecte à part les valeurs de paramètres de tone. Seuls les curseurs et boutons de la façade peuvent être utilisés pour l'édition de tone.

- * Les curseurs des paramètres de tone doivent subir un certain déplacement avant que la valeur ne change. Si une valeur de paramètre ne change pas lorsque vous accomplissez un léger changement de position de curseur, déplacez plus intensément le curseur.

Exemple



Déplacez
égèrement



Déplacez
beaucoup

Afficheur LED

31

TVA:Level
100 100 100 100

Afficheur LED

31

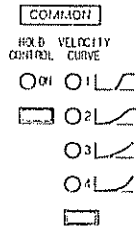
TVF:Cutoff freq
150 00 00 00

Indique qu'une édition est en cours

Quand une valeur de paramètre est modifiée, un point « » apparaît dans l'affichage à diodes, indiquant que la valeur du patch d'origine a été modifiée.

● Common

Ces paramètres peuvent être réglés indépendamment pour chaque tone.



○ Hold Control

Ce paramètre détermine si le tone sera ou non tenu par l'emploi d'une pédale commutateur (DP-2, etc, vendue séparément) connectée à la prise Hold Pedal.

① Pressez **HOLD CONTROL**.

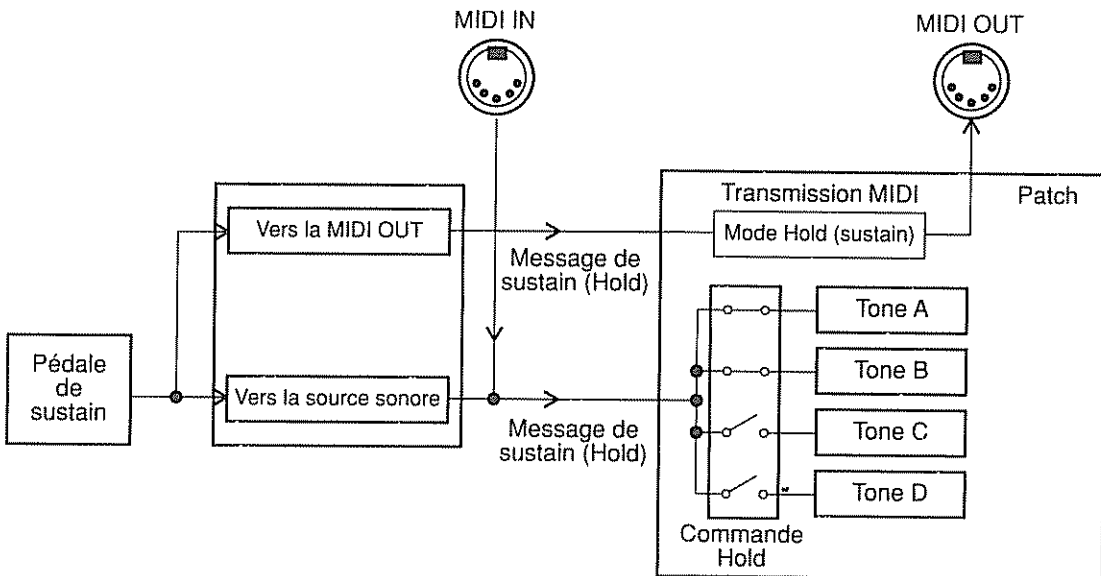
Quand cette fonction est en service, l'indicateur est allumé. Quand elle est hors service, l'indicateur est éteint.

```
COM: Hold ctrl
ON  ON  OFF  OFF
```

[Valeurs] [ON, OFF]

- ON : L'effet de tenue (sustain) s'applique.
- OFF : L'effet de tenue (sustain) ne s'applique pas.

- * Ce réglage détermine également l'effet des messages de sustain reçus en MIDI IN.
- * Les messages de sustain seront transmis par la MIDI OUT.

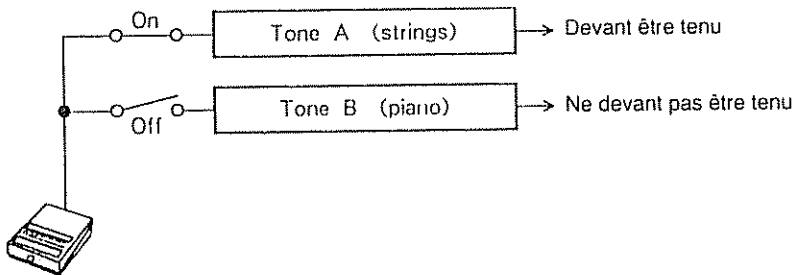


2. EDITION DE TONE

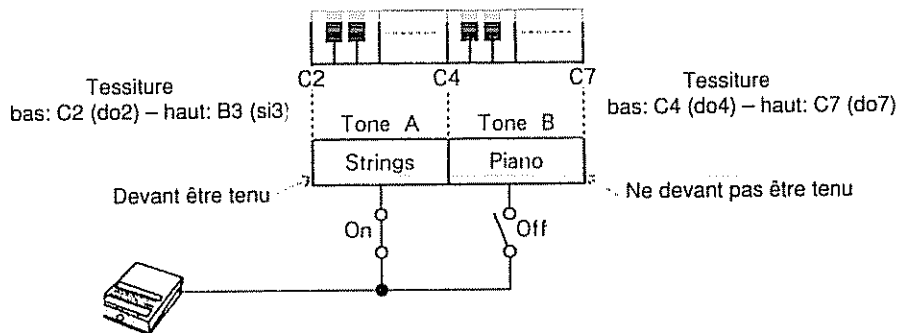
Edition de tone/Common/Hold Control

I Idée de son

Par exemple, si vous superposez des sons de cordes (strings) et de piano, vous pouvez choisir d'appliquer le sustain aux cordes et pas au piano



Le paramètre Hold (sustain) est également utile lorsque vous assignez une tessiture différente à chaque tone pour créer des zones sur votre clavier (Split, voir page I-120); par exemple, vous pouvez n'appliquer le sustain qu'aux tones du haut (ou du bas).



○ Velocity curve (courbe de dynamique)

La dynamique (force de jeu sur le clavier) peut servir à commander le volume ou d'autres paramètres. Si vous sélectionnez une courbe différente pour chaque tone, vos variations de dynamique de jeu sur le clavier peuvent vous faire passer d'un tone à l'autre (commutation par la dynamique) ou déterminer le mélange des tones (fondeu dynamique). Vous pouvez sélectionner une courbe de dynamique qui est appropriée à votre propre style de jeu.

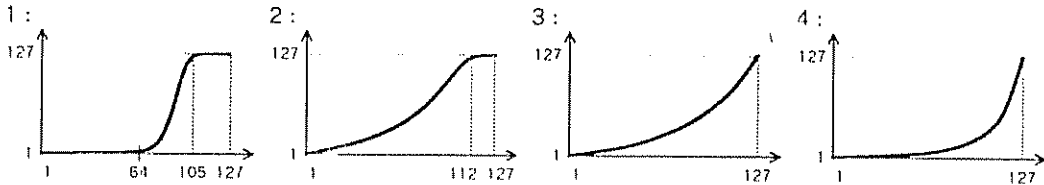
- ① Pressez **VELOCITY CURVE** pour sélectionner une des quatre courbes.

L'indicateur de la courbe sélectionnée s'allumera.

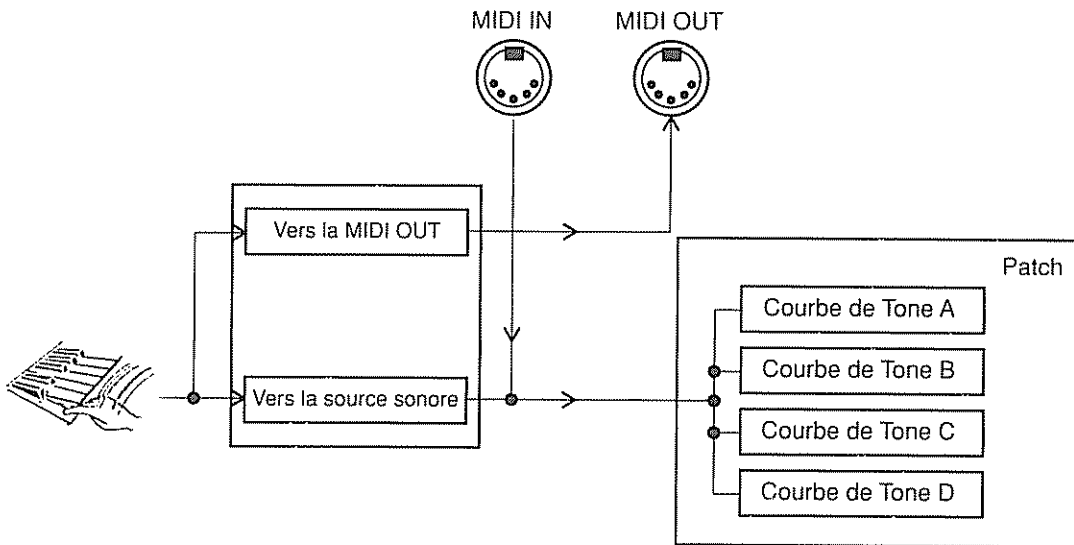
```
CON: Velo curve
  01  02  03  04
```

[Valeurs] [1—4]

Dans les schémas suivants, l'axe horizontal représente la dynamique appliquée au clavier alors que l'axe vertical indique la valeur de dynamique qui en résultera dans la note produite.



- * Cette courbe de dynamique détermine également le résultat de la réception en MIDI IN de messages de note ayant une dynamique propre.
- * La dynamique réelle appliquée au clavier sera transmise au coeur des messages de note émis par la MIDI OUT.



REMARQUE

Ce réglage s'applique aux paramètres suivants

Action de la dynamique sur l'enveloppe de hauteur ou enveloppe de pitch (voir page I-45)

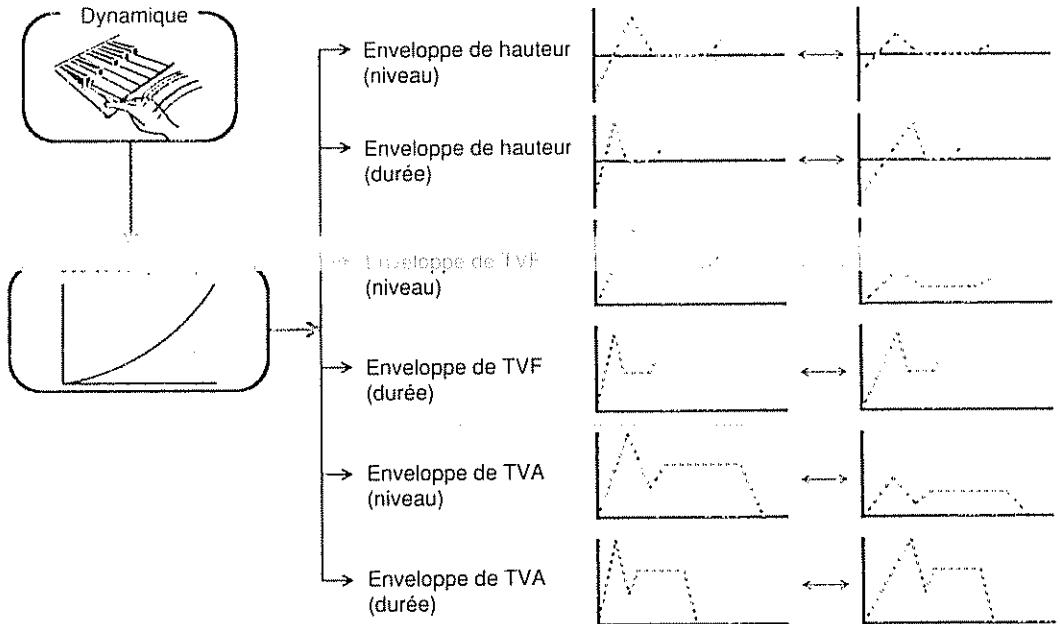
Action de la dynamique sur la durée de l'enveloppe de hauteur (voir page I-46)

Action de la dynamique sur l'enveloppe de TVF (voir page I-61)

Action de la dynamique sur la durée de l'enveloppe de TVF (voir page I-62)

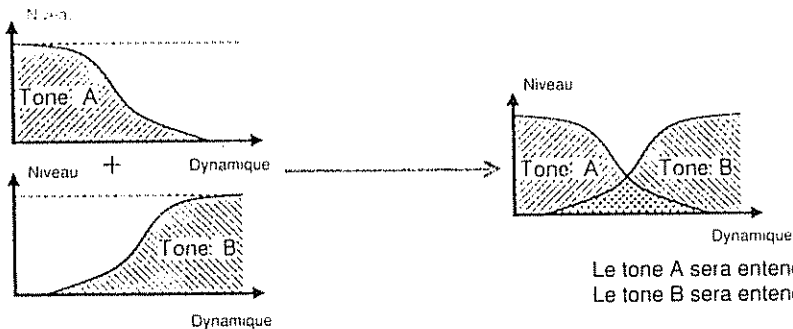
Action de la dynamique sur l'enveloppe de TVA (voir page I-76)

Action de la dynamique sur la durée de l'enveloppe de TVA (voir page I-77)



Idée de son

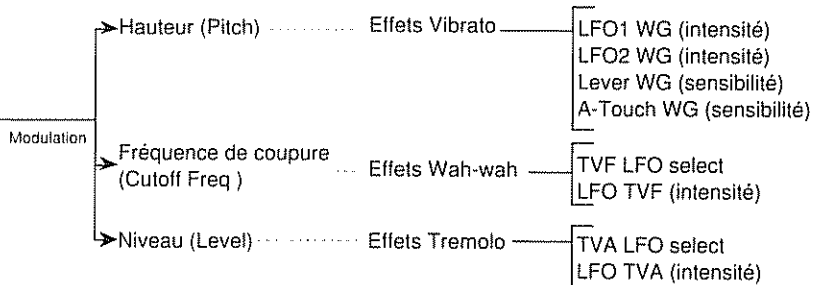
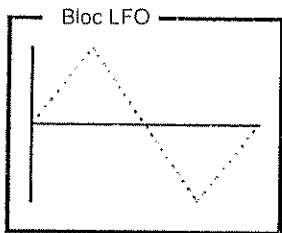
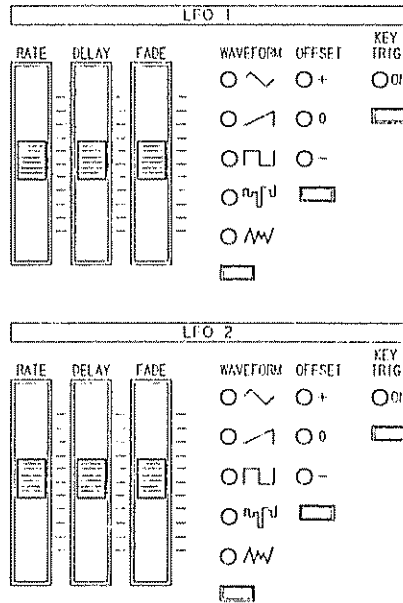
Par exemple, si vous réglez chacun des deux tones sur la courbe 2, et si vous réglez leur sensibilité d'enveloppe de TVA à la dynamique respectivement sur +50 et -50, les changements de dynamique régleront le mélange des deux tones (fondu par la dynamique)



● LFO 1/2

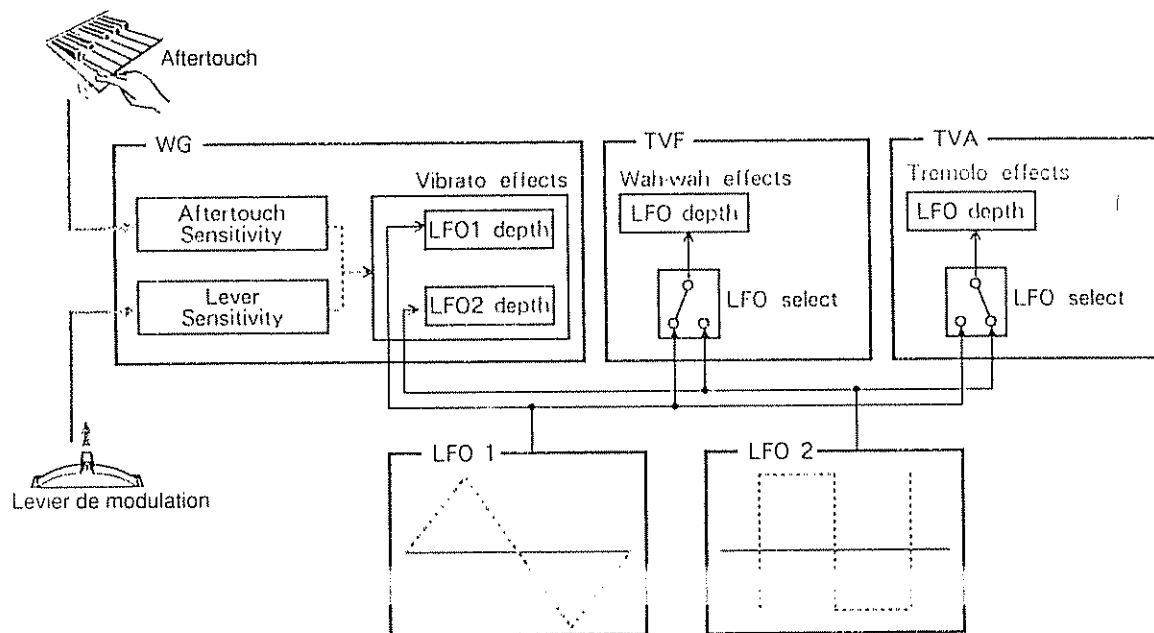
Ce bloc détermine la forme du LFO qui peut être employé pour modifier cycliquement hauteur, fréquence de coupure ou niveau.

LFO signifie Low Frequency Oscillator (oscillateur basse fréquence) et peut servir à créer les effets de modulation tels que vibrato, wah-wah ou tremolo. Deux LFO indépendants (1 et 2) sont disponibles, permettant des réglages plus précis.



2. EDITION DE TONE

Edition de tone/LFO 1/2/Rate



Les paramètres suivants déterminent l'intensité de l'effet produit par la forme d'onde du LFO choisi ici.

- ◇ Intensité d'action du LFO1 sur le générateur d'ondes (WG, voir page I-41)
- ◇ Intensité d'action du LFO2 sur le générateur d'ondes (WG, voir page I-42)
- ◇ Sensibilité du générateur d'ondes au levier modulation (voir page I-43)
- ◇ Sensibilité de la modulation du générateur d'ondes à l'aftertouch (voir page I-39)
- ◇ Intensité de l'action du LFO sur le TVF (voir page I-58)
- ◇ Intensité de l'action du LFO sur le TVA (voir page I-74)

○ Vitesse

Ce paramètre détermine la fréquence du LFO.

- ① Déplacez **RATE**

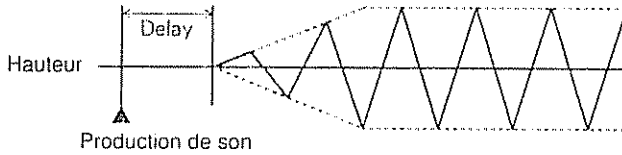
```
LFO1:Rate
 75 70 65 90
```

[Valeurs] [0—100]

Des valeurs élevées donnent une modulation plus rapide.

○ Delay

Ce paramètre détermine le temps qui s'écoule entre l'instant où vous pressez une touche et celui où le LFO commence à s'appliquer. Avec des instruments acoustiques, le vibrato s'applique habituellement un court instant après le début de la note. Ce paramètre de retard («delay») vous permet de simuler cet effet.



① Déplacez **DELAY**.

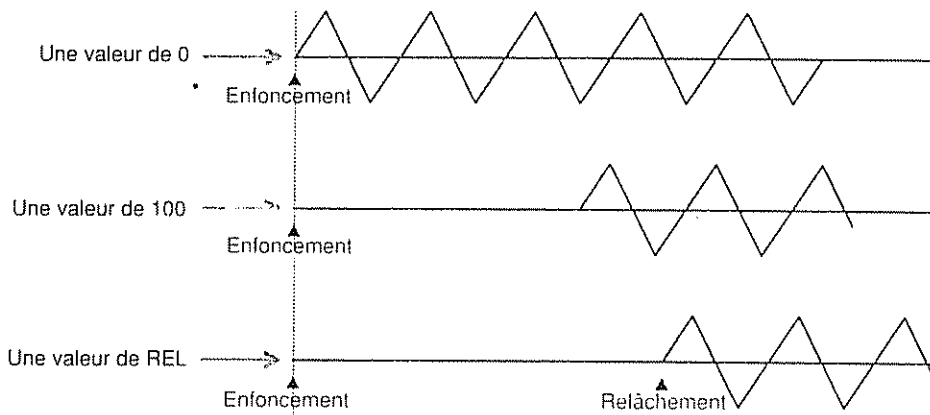
La position la plus basse donnera une valeur de 0 et la position la plus élevée une valeur de REL.

```
LFO1:Delay
  20 30 20 REL
```

[Valeurs] [0—100, REL]

0—100 : Les valeurs élevées donnent un temps long entre l'instant où la touche est pressée et celui où le LFO s'applique.

REL : Le LFO s'applique immédiatement après le relâchement de la touche.



Si vous avez réglé ce paramètre sur REL, l'effet LFO s'appliquera immédiatement après le relâchement de la touche, ce qui peut être intéressant en utilisation avec des effets sonores. En employant ce paramètre conjointement à des réglages appropriés du paramètre FADE (page suivante), une grande variété d'effets peut être obtenue.

* Dans les cas suivants, le réglage REL peut ne pas avoir d'effet.

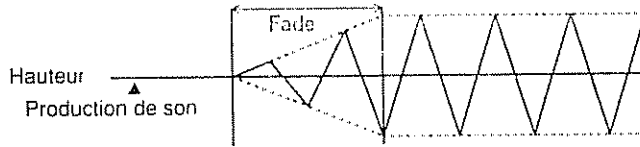
- ◇ Quand le paramètre T4 de l'enveloppe de TVA est réglé sur 0 ou proche de 0 (voir page I-80)
- ◇ Quand, dans un tone de configuration spéciale, le mode d'enveloppe est «No Sustain» (voir page II-19)

2. EDITION DE TONE

Edition de tone/LFO 1/2/Fade

○ **Fade**

Ce paramètre détermine la durée de la montée d'amplitude du LFO. Le vibrato appliqué aux instruments acoustiques semble plus naturel s'il apparaît progressivement. Ce paramètre vous permet de simuler de tels effets.

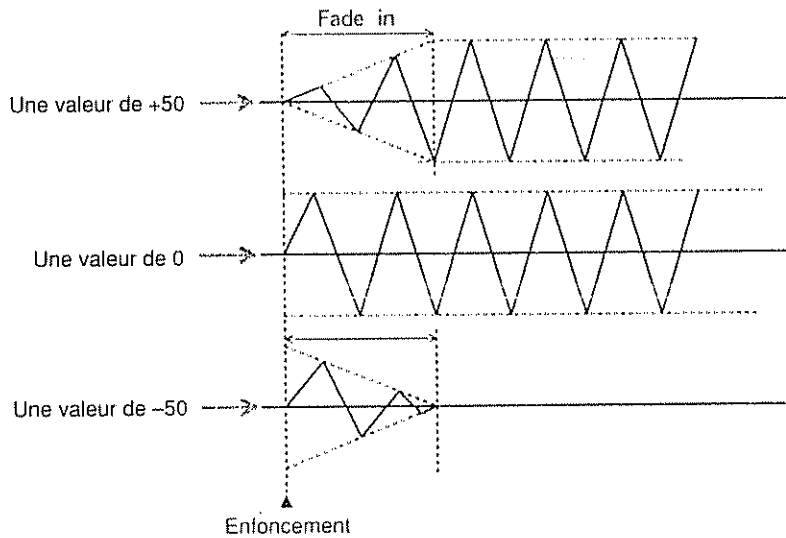


① Déplacez **FADE**

```
LF01: Fade  
+20 +20 -20 -50
```

[Valeurs] [-50 - +50]

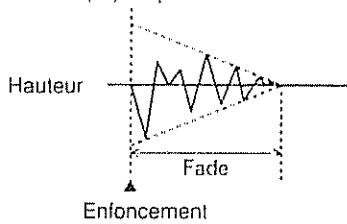
Pour des réglages positifs (+) l'effet LFO augmente graduellement l'intensité, et atteint finalement l'intensité programmée. Pour des réglages négatifs (-), l'effet LFO commence à l'intensité programmée et revient progressivement à 0 (Fade out). Si ce paramètre «Fade» est réglé sur 0, l'intensité programmée pour le LFO sera maintenue continuellement.



Idee de son

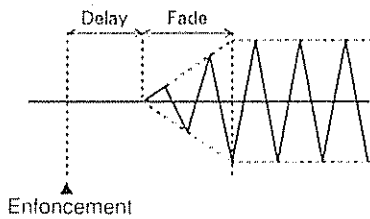
Pour n'ajouter l'effet du LFO qu'au début du son, réglez ce paramètre sur une valeur négative (-). Ceci peut être utilisé pour simuler une hauteur inconstante, phénomène qui se produit naturellement durant l'attaque des sons de cuivre (tels que ceux de trompettes). Faites les réglages comme suit :

RATE : 90, Delay = 00, Fade = -20, Waveform (forme d'ondes) = RND,
WG LFO1 (/2) Depth = +50

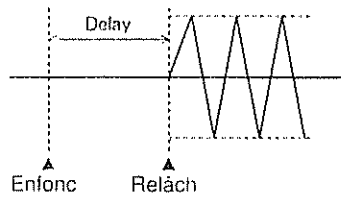


Vous pouvez créer une grande variété de sonorités en combinant ces réglages avec ceux de delay de la page précédente

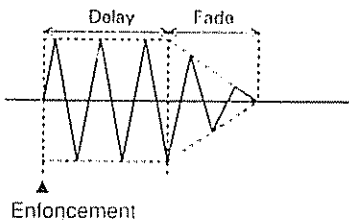
◇ Delay = 40. Fade = 30



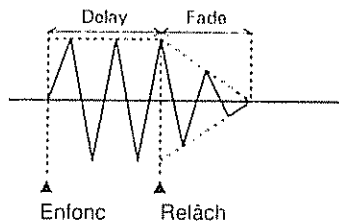
◇ Delay = REL, Fade = 0



◇ Delay = 50. Fade = -30



◇ Delay = REL. Fade = -10

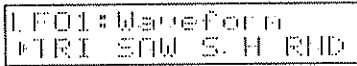


○ **Forme d'onde (Waveform)**


Ce paramètre sélectionne la forme d'onde du LFO (la forme qui s'applique au changement au cours du temps).

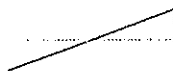
① Pressez **WAVEFORM** pour sélectionner une des cinq formes d'onde

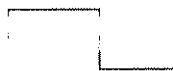
L'indicateur de la forme d'onde sélectionnée s'allumera





[Valeurs] [TRI, SAW, SQU, S/H, RND]

TRI :  L'onde triangulaire est la forme d'onde la plus fréquemment utilisée et la plus souhaitable pour les vibratos

SAW :  L'onde en dents de scie est fréquemment utilisée pour les effets sonores

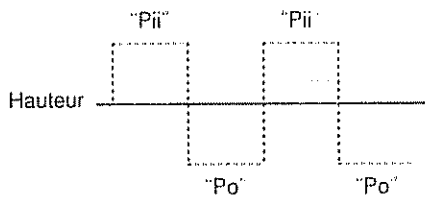
SQU :  L'onde carrée sert principalement aux effets sonores

S/H :  Le Sample and Hold (échantillonnage et blocage) crée des changements aléatoires de type «palier» (le niveau obtenu est aléatoire)

RND :  L'onde aléatoire (RND pour «Random») crée des changements continus et aléatoires (niveau et forme aléatoire)

Idee de son

Par exemple, vous pouvez créer une sirène en sélectionnant SQU et en appliquant le LFO à la modulation de hauteur.



En réglant l'intensité des paramètres suivants sur des valeurs négatives (-), vous pouvez inverser la forme d'onde

Intensité d'action du LFO1 sur le générateur d'onde (voir page I-41)

Intensité d'action du LFO2 sur le WG (voir page I-42)

Intensité d'action du LFO sur le TVF (voir page I-58)

Intensité d'action du LFO sur le TVA (voir page I-74)

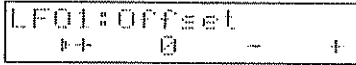
○ Offset

Ce paramètre décale vers le haut ou vers le bas la forme d'onde du LFO.

En réglant le paramètre Offset, vous pouvez augmenter ou diminuer la valeur centrale du paramètre (hauteur, fréquence de coupure) que le LFO affecte.

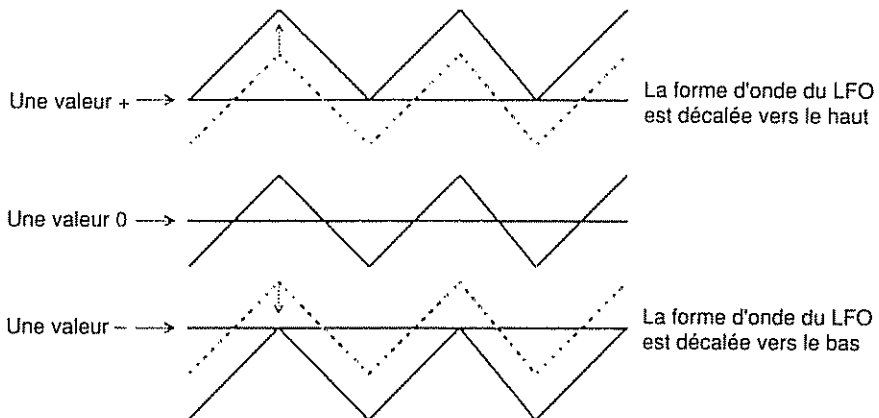
- ① Pressez **OFFSET** et sélectionnez une des trois valeurs : «+», «0» ou «-».

L'indicateur de la valeur sélectionnée s'allume.



[Valeurs] [+ , 0 , -]

- + : La valeur originale du paramètre sera la limite inférieure du changement et le LFO n'affectera le paramètre que pour le faire augmenter.
- 0 : Le LFO affectera le paramètre aussi bien au-dessus qu'en-dessous de la valeur d'origine.
- : La valeur originale du paramètre sera la limite supérieure de changement et le LFO n'affectera le paramètre qu'en le changeant vers le bas.



* L'offset n'a pas d'effet sur l'enveloppe de TVA.

Idée de son

De nombreux instruments acoustiques (y compris la voix humaine) sonnent mieux si la hauteur centrale est légèrement augmentée quand le vibrato est appliqué. Vous pouvez simuler ceci en réglant le paramètre Offset sur «+».



○ **Key trigger (déclenchement par une note)**

Ce paramètre détermine si la forme d'onde du LFO sera ou non redéclenchée à chaque fois que vous jouerez une note.

① Pressez KEY TRIG

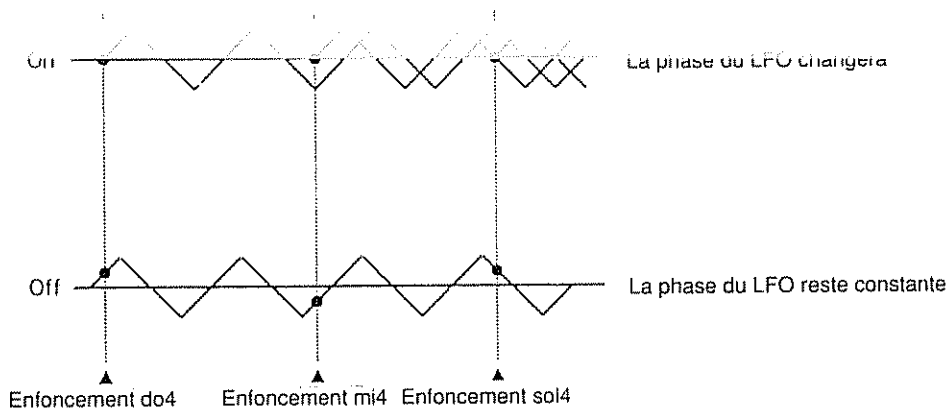
Quand ce paramètre est en fonction (on), l'indicateur est allumé

```
LFO1:Key trig
OFF ON ON OFF
```

[Valeurs] [ON, OFF]

ON : La forme d'onde du LFO commencera au moment où vous presserez la touche

OFF : La même forme d'onde de LFO se déroulera indépendamment du moment où vous presserez la touche.

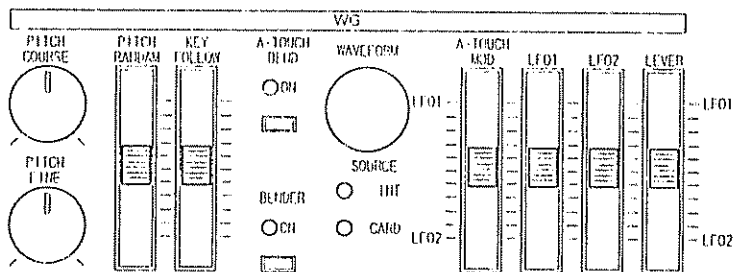
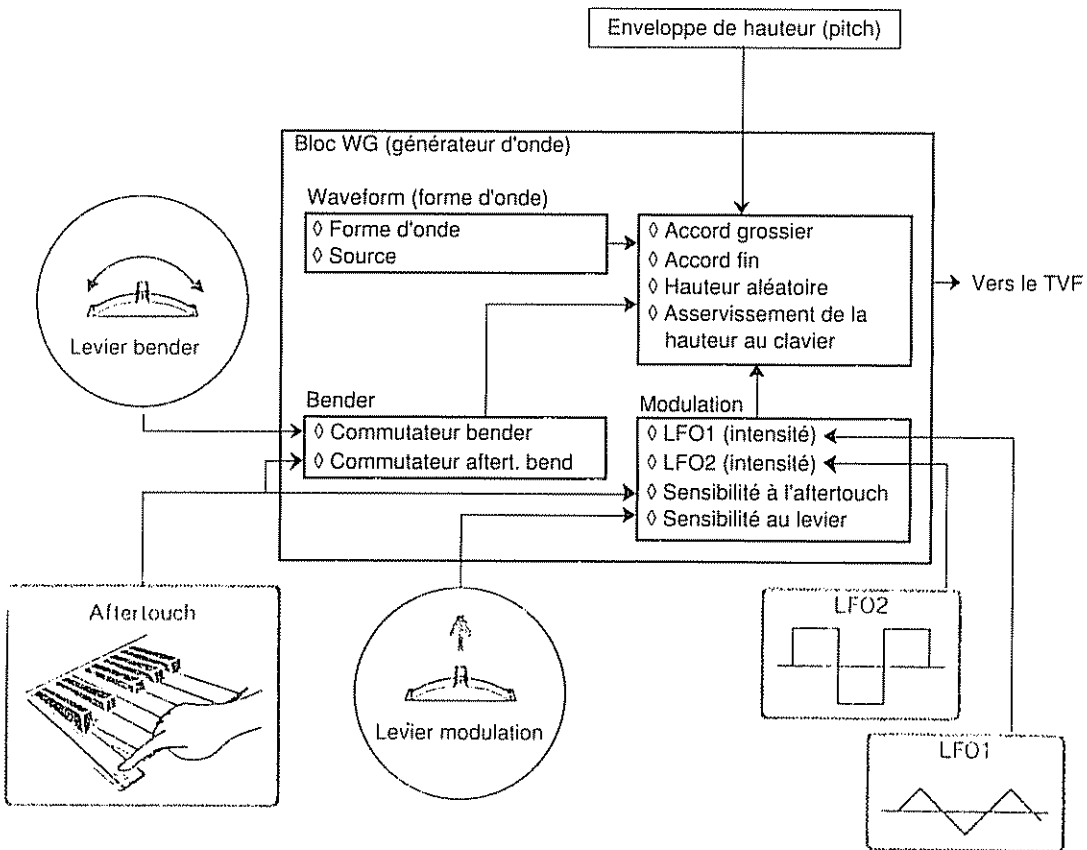


Idée de son

Si vous jouez deux notes ou plus simultanément quand Key Trigger est en fonction, la forme d'onde du LFO sera redéclenchée pour chaque note. Chaque note sera donc un à point légèrement différent de l'évolution de l'onde du LFO, ce qui donne une sonorité plus riche et plus spacieuse. Quand le paramètre Key Trigger est hors service (off), toutes les notes sont modulées de la même façon par le LFO, ce qui donne un son plus fin. Ceci peut être utile lorsque vous désirez mettre en avant l'effet vibrato.

● WG (générateur d'onde)

Ce bloc est celui grâce auquel vous sélectionnez la forme d'onde qui est à la base du son, et où vous réglez les paramètres relatifs à la hauteur (WG est l'abréviation de Wave Generator, c'est-à-dire générateur d'onde).



2. EDITION DE TONE

Edition de tone/WG/Pitch coarse

○ Pitch coarse (accord grossier)

Ce paramètre détermine la hauteur de base, en unités chromatiques, dans une plage de +/- 4 octaves. Utilisez ce paramètre pour déterminer grossièrement la hauteur et utilisez le paramètre Pitch Fine (voir page suivante) pour faire les réglages fins

- ① Tournez le bouton PITCH COARSE

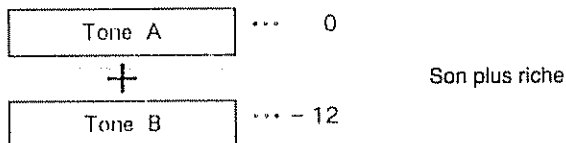
```
WG:Pitch coarse
000 +07 -12 +24
```

[Valeurs] [-48 — +48]

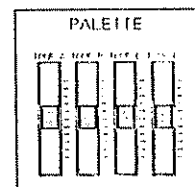
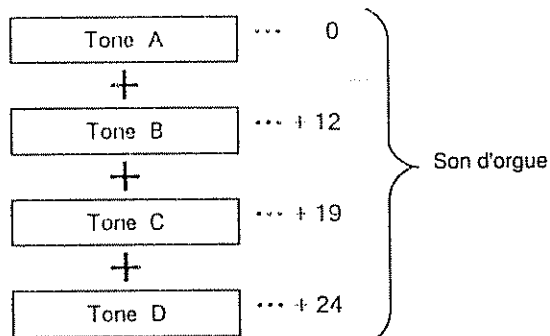
Si vous tournez le bouton dans la direction «+» (vers la droite), la hauteur augmentera d'une valeur pouvant atteindre 4 octaves. Si vous tournez le bouton dans l'autre sens (vers la gauche), la hauteur diminuera d'une valeur pouvant atteindre 4 octaves. Quand ce bouton est en position centrale, la valeur sera égale à 0 et la hauteur standard sera obtenue

PALETTE

Vous pouvez créer des sonorités riches en superposant (Layer) deux tones dont les réglages Pitch Coarse sont différents d'une octave (+/-12). Ceci est nommé unisson à l'octave



Ou bien, vous pouvez superposer quatre tones de type orgue et régler leur paramètre Pitch Coarse respectivement sur 0/+12/+19/+24 pour créer une sonorité d'orgue de jazz. Si vous assignez alors les niveaux de TVA à la palette, vous pouvez utiliser les curseurs de cette palette comme les tirettes d'un orgue.



Vous pouvez créer un son d'orgue rock en réglant les valeurs de Pitch Coarse sur -12/0/+7/+12

○ Pitch fine

Ce paramètre est un réglage fin (en unités d'un centième) dans une plage de +/- 50 centièmes, par rapport à la hauteur définie par le paramètre Pitch Coarse. 100 centièmes équivalant à 1/2 ton, +/-50 centièmes vous permettent de régler la hauteur vers le haut ou vers le bas d'1/4 de ton.

- ① Tournez le bouton PITCH FINE

```

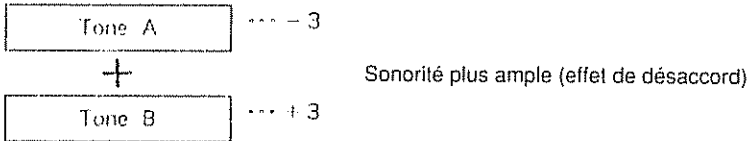
  00: Pitch Fine
  100 102 -02 00
  
```

[Valeurs] [-50 — +50]

Si vous tournez le bouton dans la direction «+» (vers la droite), la hauteur augmentera d'une valeur pouvant atteindre 50 centièmes. Si vous tournez le bouton dans la direction opposée (vers la gauche), la hauteur diminuera d'une valeur pouvant atteindre 50 centièmes. Quand le bouton est en position centrale, la valeur est égale à 0 et la hauteur obtenue est telle que déterminée par le paramètre Pitch Coarse.

Idée de son

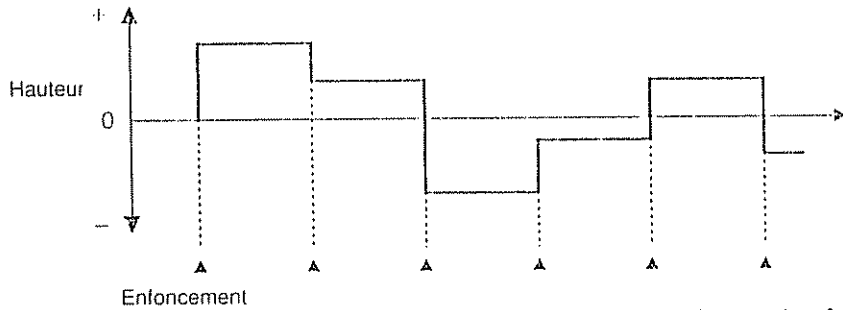
Vous pouvez créer une sonorité riche en superposant deux tones ayant des réglages Pitch Fine légèrement différents (avec une différence d'environ +/- 3 centièmes). Ceci est nommé «désaccord».



○ Pitch random (hauteur aléatoire)

Ce paramètre applique une variation aléatoire à la hauteur

Avec les synthétiseurs analogiques du passé, la hauteur de chaque note n'était pas toujours parfaite. Toutefois, cela entraînait une richesse difficile à imiter aujourd'hui avec les synthétiseurs numériques. Ce paramètre Pitch Random vous permet d'obtenir de légères variations de hauteur pour recréer cet effet



La hauteur différera chaque fois que vous enfoncerez la même touche

⊖ Display

103: Pitch Random
100 30 40 50

[Valeurs] [0—100]

Lorsque vous augmentez la valeur, il y a de plus importants changements aléatoires de hauteur. Pour une valeur de 0, il n'y a pas de changement aléatoire de hauteur.

- * Le paramètre Pitch Random applique un changement aléatoire de hauteur quand chaque note est jouée. Si vous désirez changer la hauteur durant la production de la note, utilisez l'enveloppe de hauteur ou "Pitch" (voir page I-44) ou faites les réglages appropriés dans le bloc LFO (voir page I-19) puis montez les paramètres **LFO1**/**LFO2** du bloc WG (voir page I-41, I-42).

○ Pitch key follow (asservissement de la hauteur au clavier)

Ce paramètre détermine comment la hauteur changera en fonction de la position sur le clavier de la note que vous jouez.

Les pianos sont accordés selon un tempérament particulier dans lequel les octaves élevées sont en fait accordées légèrement différemment pour rendre la sonorité plus naturelle. Ceci peut être simulé par un réglage approprié du paramètre Pitch Key Follow.

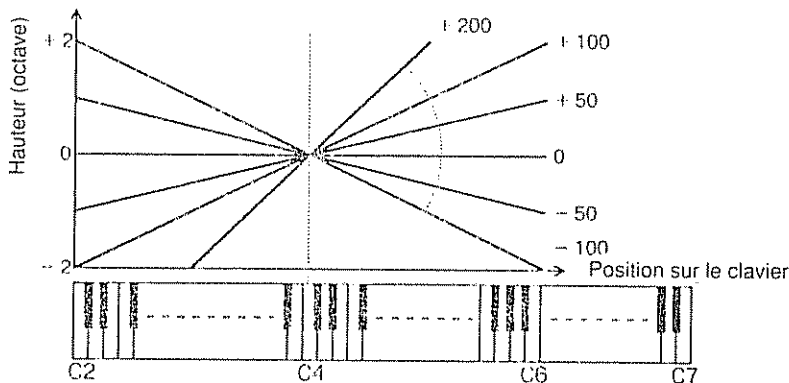
Excepté lorsque vous désirez créer des effets spéciaux, vous laisserez normalement ce paramètre sur +100 %.

- ① Déplacez **KEY FOLLOW**.

```
MS:Pitch KF
+100 101 50 00
```

[Valeurs] [-100% — +200%]

Pour une valeur de +200 %, la hauteur montera de deux octaves toutes les douze touches (une octave) que vous jouez vers le haut, la touche C4 (do4) étant le centre. Pour une valeur de -100 %, la hauteur baissera d'une octave toutes les 12 touches (une octave) jouées vers le haut. Pour un réglage de 0%, toutes les touches produiront la même hauteur.



Idée de son

Le tempérament particulier du piano peut être simulé par des valeurs de Pitch Key Follow de 101 ou 102%.

Certains instruments peuvent produire un intervalle micro-tonal qui peut être simulé par des valeurs de Pitch Key Follow de 10 ou 20%.

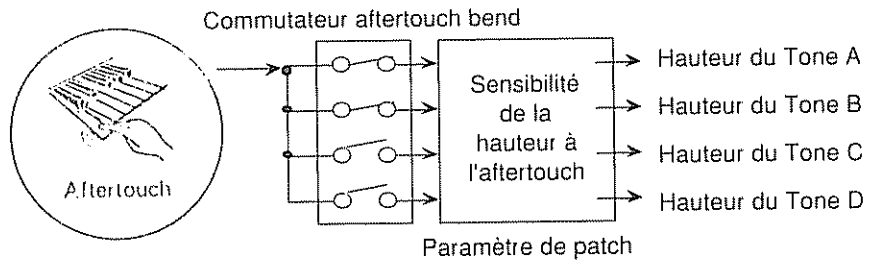
2. EDITION DE TONE

Edition de tone/WG/Afretouch bend

○ Commutateur afretouch bend

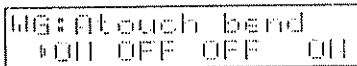
Ce paramètre détermine si l'afretouch (pression sur le clavier après l'enfoncement des touches) affectera la hauteur

- * L'intensité du changement de hauteur est déterminée par le paramètre Afretouch Bend Sensitivity du bloc Common du patch (voir page I-123).



.....

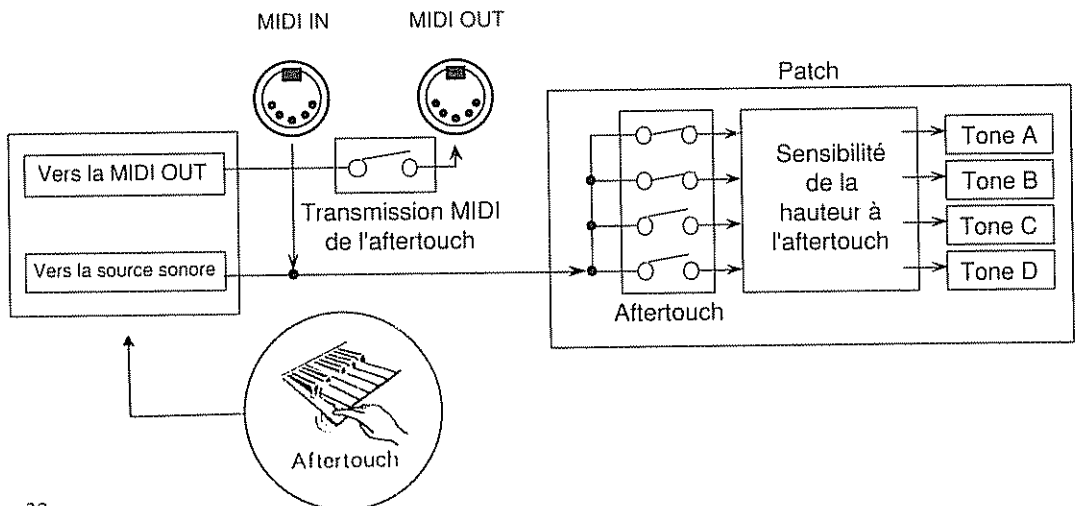
L'indicateur est allumé quand le paramètre est en fonction



[Valeurs] [ON, OFF]

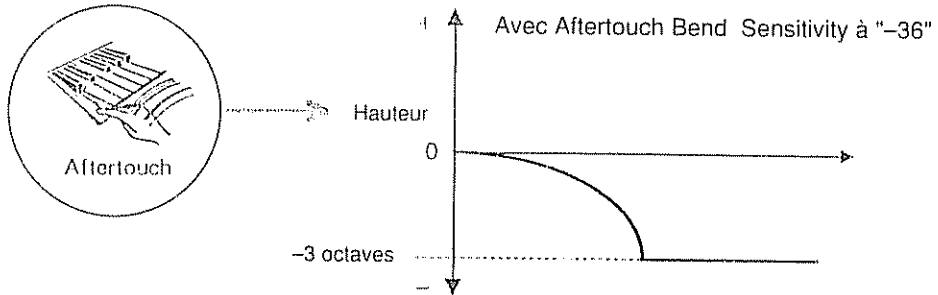
- ON : L'afretouch affectera la hauteur.
- OFF : L'afretouch n'affectera pas la hauteur.

- * Ce réglage détermine également l'effet des messages d'afretouch reçus en MIDI IN.
- * Le réglage MIDI Tx Afretouch (voir page III-19) déterminera si les messages d'afretouch sont ou non transmis.



Idee de son

Ce paramètre peut-être utilisé pour produire une chute rapide de hauteur similaire à celle obtenue quand un guitariste presse le levier vibrato vers le bas

**REMARQUE**

L'aftertouch peut également commander les paramètres suivants.

WG A-TOUCH MOD (voir page I-39)

TVF A-TOUCH (voir page I-59)

TVA A-TOUCH (voir page I-72)

2. EDITION DE TONE

Edition de tone/WG/Bender

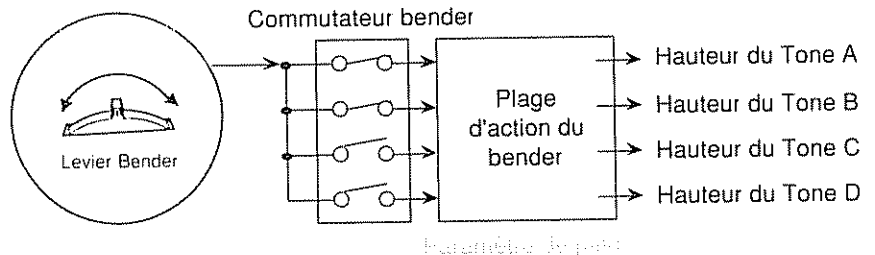
○ Commutateur Bender

Ce paramètre détermine si le levier bender affecte ou non la hauteur.

- * L'intensité du changement de hauteur est déterminée par le paramètre **Bender Range** (plage d'action du bender) du bloc **Common** du patch (voir page I-122).

① Pressez **BENDER**

L'indicateur sera allumé quand le paramètre est en fonction

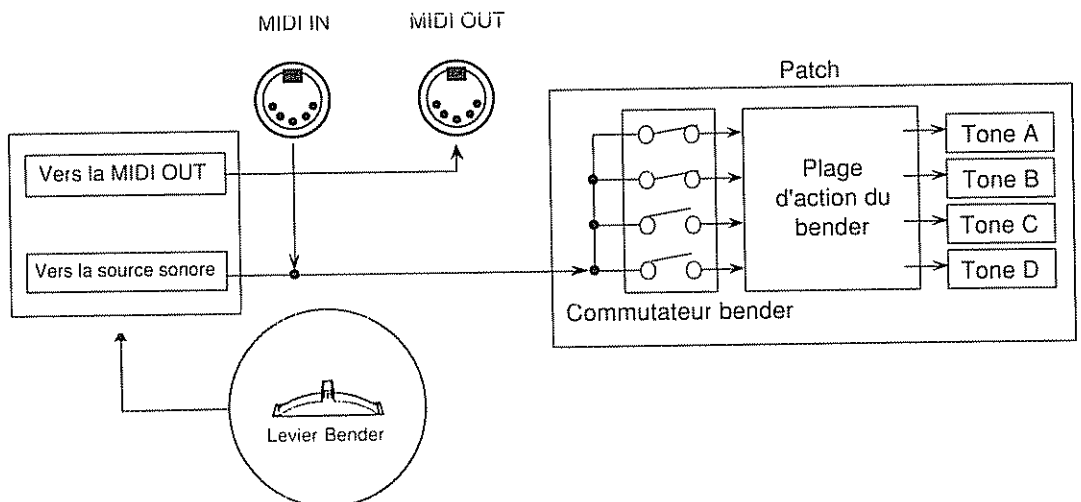


MG: Bender
ON OFF OFF ON

[Valeurs] [ON, OFF]

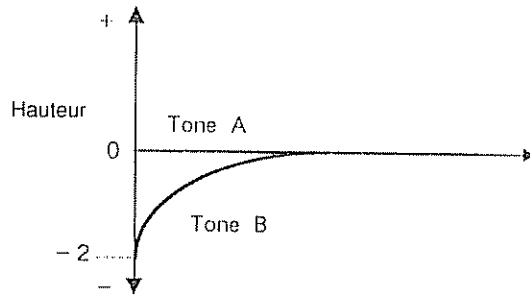
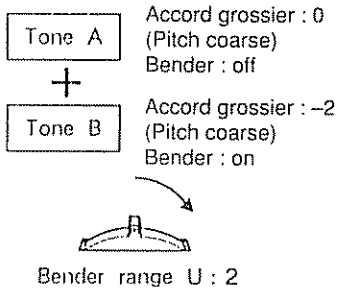
- ON : Le levier bender affectera la hauteur.
- OFF : Le levier bender n'affectera pas la hauteur.

- * Ce réglage détermine également l'effet des messages de Pitch Bend reçus en MIDI IN.
- * Les messages de Pitch Bend seront transmis par la MIDI OUT quel que soit ce réglage.



Ideé de son:

En utilisant deux tones et en supprimant l'action du Bender à l'aide du commutateur Bender pour un de ces tones, vous pouvez simuler des techniques de jeu typiques de la guitare telles le tirer de cordes harmonisées (le fait de tirer une corde pour que deux cordes produisent la même hauteur)



2. EDITION DE TONE

Edition de tone/WG/Source

○ Source

Détermine si la forme d'onde sera sélectionnée en mémoire interne ou sur une carte WAVEFORM

① Pressez **[SOURCE]**.

A chaque fois que vous pressez le bouton, l'indicateur alterne entre INT et CARD

```
MEM Wave source
INT INT INT CRD
```

[Valeurs] [INT, CRD]

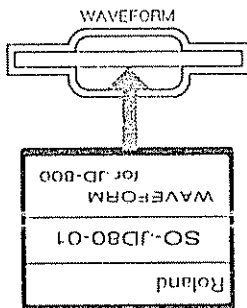
INT : Sélectionne une forme d'onde de la mémoire interne

CRD : Sélectionne une forme d'onde d'une carte WAVEFORM.

* Si aucune carte WAVEFORM n'est insérée dans la fente pour carte WAVEFORM, l'affichage suivant apparaît quand vous pressez **[SOURCE]** et vous ne pouvez sélectionner CARD.

```
WAVEFORM card
is not ready
```

REMARQUE : Comment utiliser une carte WAVEFORM



Comme indiqué dans l'illustration ci-dessus, insérez la carte WAVEFORM (Série SO-JD-80) dans la fente pour carte WAVEFORM, et cela fermement. Le nombre de formes d'onde qu'une carte contient diffère pour chaque carte. Pour des détails, référez-vous au mode d'emploi fourni avec carte

* L'apparence de la carte diffère de l'illustration ci-dessus.

○ **Sensibilité de la modulation à l'aftertouch**

Ce paramètre détermine comment l'aftertouch contrôlera l'intensité du vibrato; c'est-à-dire l'intensité du vibrato qui l'appliquera en réponse aux messages d'intensité maximale de pression. Les réglages appropriés de ce paramètre vous permettent d'ajouter un vibrato musicalement expressif

① Déplacez **AFtertouchMOD**.

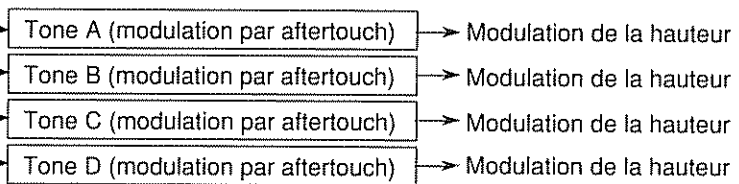
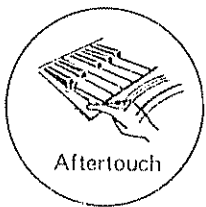
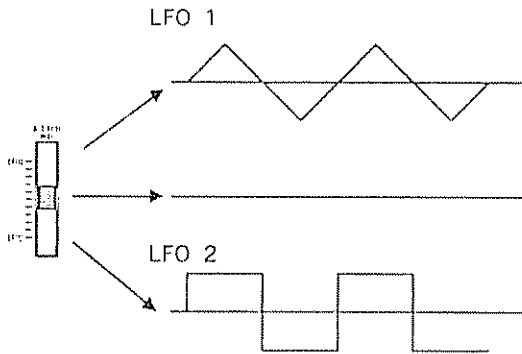
La partie inférieure de la course du curseur permet à l'aftertouch d'accéder au LFO2 alors que la partie supérieure de la course du curseur permet à l'aftertouch d'accéder au LFO1



00 signifie LFO 1. **020** signifie LFO 2

[Valeurs] **020** — 0 — **00**

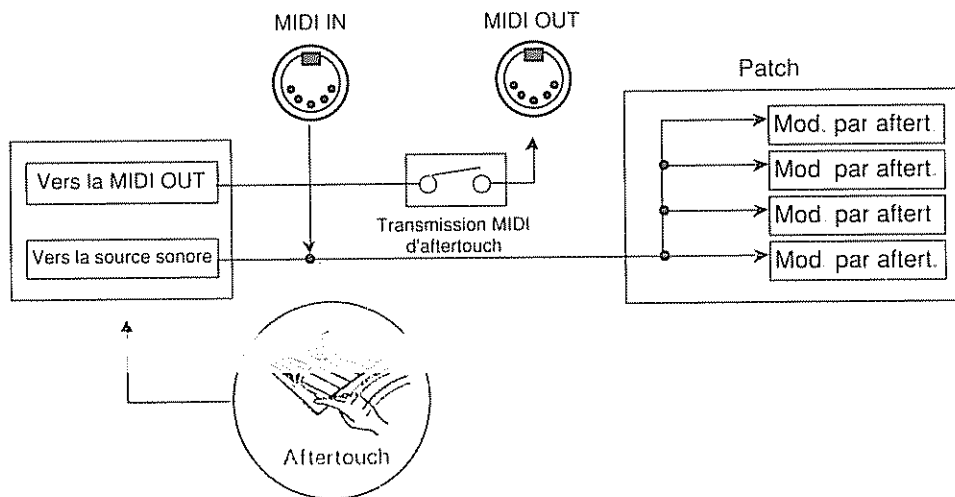
Quand ce paramètre est réglé sur une valeur LFO1, l'aftertouch maximal résultera en un vibrato appliqué tel que vous l'avez déterminé dans le bloc LFO1. Pour une valeur LFO2, le bloc LFO2 sera utilisé de la même façon.



2. EDITION DE TONE

Edition de tone/WG/Afretouch Mod

- * Si $-|$ (voir page I-41, I-42) sont réglés sur une valeur autre que 0, le vibrato fourni par l'afretouch sera simplement ajouté à ce vibrato. Ce signifie que si vous voulez que le vibrato ne s'applique que lorsque vous créez de la pression par afretouch, vous devez régler $-|$ sur 0.
- * Ce réglage détermine également l'effet des messages d'afretouch reçus en MIDI IN.
- * Le réglage MIDI Tx Afretouch (voir page III-19) détermine si les messages d'afretouch sont ou non transmis.



Idée de son

- Ce paramètre peut être utilisé pour rendre plus expressifs des solos de synthé.

Paramètres

Les paramètres suivants peuvent également être commandés par l'afretouch

WG A-TOUCH BEND (voir page I-32)

TVF A-TOUCH (voir page I-59)

TVA A-TOUCH (voir page I-72)

○ intensité de modulation par le LFO 1 (depth)

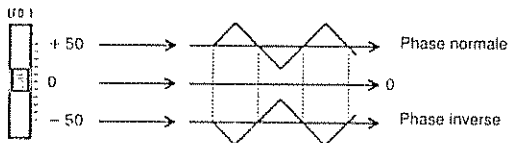
Ce paramètre détermine l'intensité du vibrato appliqué par le LFO 1. La forme d'onde du LFO que vous avez sélectionnée dans le LFO1 modulera la hauteur pour créer un effet vibrato. Ce paramètre détermine la profondeur et la polarité du vibrato. Le vibrato réglé ici sera toujours appliqué.

- ① Déplacez **[LFO1]**

```
WG: LFO1 depth
+50 00 -20 00
```

[Valeurs] [-50 – +50]

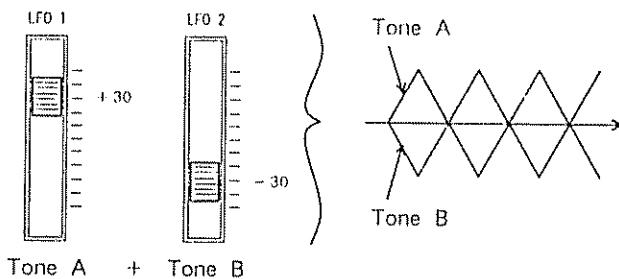
Des valeurs positives (+) créeront un vibrato utilisant la forme d'onde que vous avez sélectionnée pour LFO1. Des valeurs négatives (-) créeront un vibrato utilisant la forme d'onde inverse de celle sélectionnée pour LFO1. Avec des réglages de 0, il n'y aura pas de vibrato.



- * Si vous désirez que le vibrato ne s'applique que lorsque vous déplacez le levier modulation ou appliquez de l'aftertouch, réglez ce paramètre sur 0. Ensuite, réglez le paramètre Lever (sensibilité de la modulation au levier, voir page I-43) ou A-touch (sensibilité de la modulation à l'aftertouch, voir page I-39).

Idée de son

En utilisant deux tones superposés (Layer) et en réglant ce paramètre sur des valeurs opposées pour chaque tone (par exemple -30 et +30), vous pouvez créer des effets de vibrato uniques dans lequel la hauteur change individuellement pour chaque tone dans des directions opposées.



2. EDITION DE TONE

Edition de tone/WG/LFO2 depth

○ Intensité de modulation par le LFO2 (depth)

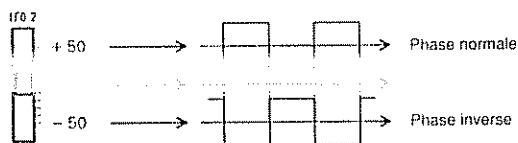
Ce paramètre détermine l'intensité du vibrato appliqué par le LFO2. La forme d'onde du LFO que vous avez sélectionnée dans le bloc LFO2 modulera la hauteur pour créer un effet vibrato. Ce paramètre détermine la profondeur et la polarité du vibrato. Le vibrato que vous obtenez ici sera toujours appliqué.

① Déplacez **LFO2**

```
WG:LFO2 depth  
+50 00 -20 00
```

[Valeurs] [-50 – +50]

Des valeurs positives (+) créeront un vibrato utilisant la forme d'onde que vous avez sélectionnée pour LFO2. Des valeurs négatives (-) créeront un vibrato utilisant la forme d'onde inverse de celle que vous avez sélectionnée pour LFO2. Avec un réglage de 0, il n'y aura pas de vibrato.



- * Si vous désirez que le vibrato ne s'applique que lorsque vous déplacez le levier modulation ou appliquez de l'aftertouch, réglez ce paramètre sur 0. Puis, réglez le paramètre Lever (sensibilité au levier) (voir page I-43) ou A-Touch Mod (sensibilité à l'aftertouch) (voir page I-39).

Idée de son

En réglant LFO1 et LFO2 sur des formes d'onde différentes et en faisant les réglages d'intensité appropriés, vous pouvez créer des effets de vibrato extrêmement complexes.

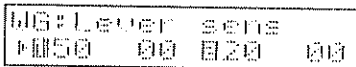
○ Sensibilité au levier de modulation

Ce paramètre détermine la profondeur du vibrato créée par le levier de modulation

En utilisant le levier de modulation pour obtenir de légers changements de profondeur du vibrato, vous pouvez ajouter plus d'expressivité à votre jeu.

① Déplacez **LEVER**.

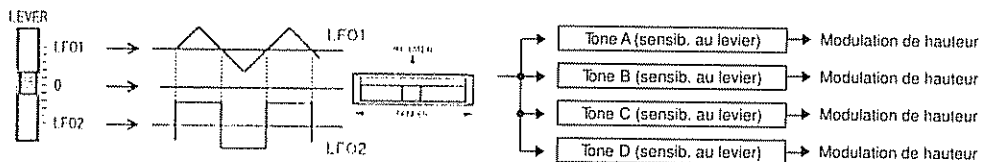
La partie inférieure de la course du curseur permet au levier modulation d'ajouter l'action du LFO2 alors que la partie supérieure de la course du curseur permet au levier modulation d'apporter l'action du LFO1



00 signifie LFO 1, **00** signifie LFO 2

[Valeurs] **00**50 – 0 – **00**50]

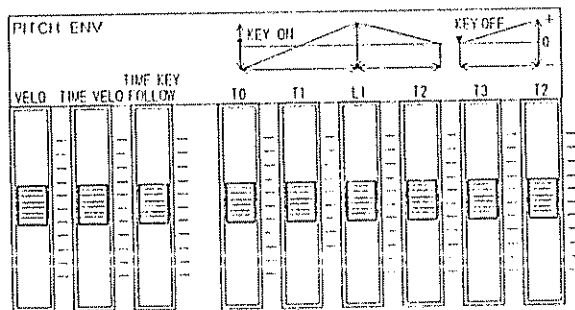
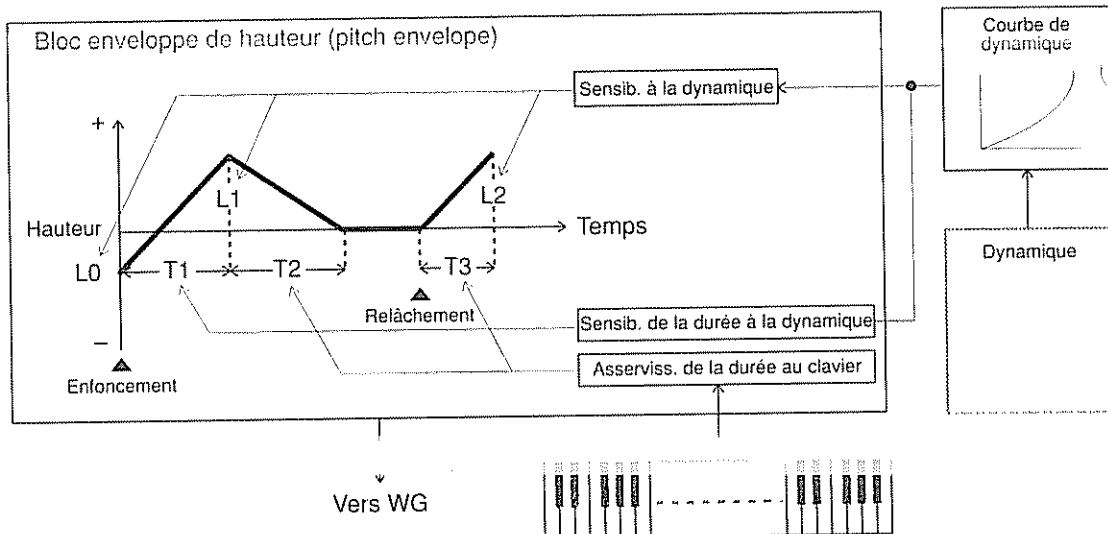
Si le réglage est effectué dans la direction du LFO2, le fait de pousser le levier modulation loin de vous entrainera que le vibrato appliqué utilisera la forme d'onde du LFO2. Quand ce paramètre est réglé sur une valeur LFO1, le fait de déplacer le levier modulation donnera un vibrato tel que vous l'aurez déterminé dans le bloc LFO1.



- * Le levier bender/modulation ne peut commander que la hauteur. Il ne peut commander la fréquence de coupure ou le niveau du volume.
- * Si l'intensité de modulation **LFO1/LFO2** (voir page I-41, I-42) est réglée sur une valeur autre que 0, le vibrato créé par le levier modulation sera simplement ajouté à ce vibrato. Cela signifie que si vous désirez que le vibrato ne s'applique que lorsque vous déplacez le levier modulation, vous devez régler l'intensité de modulation **LFO1/LFO2** sur 0.

● Enveloppe de hauteur (Pitch envelope)

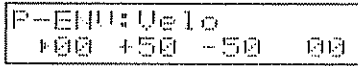
Ce bloc vous permet de déterminer comment la hauteur produite par le générateur d'ondes (WG) changera au cours du temps



○ **Sensibilité à la dynamique**

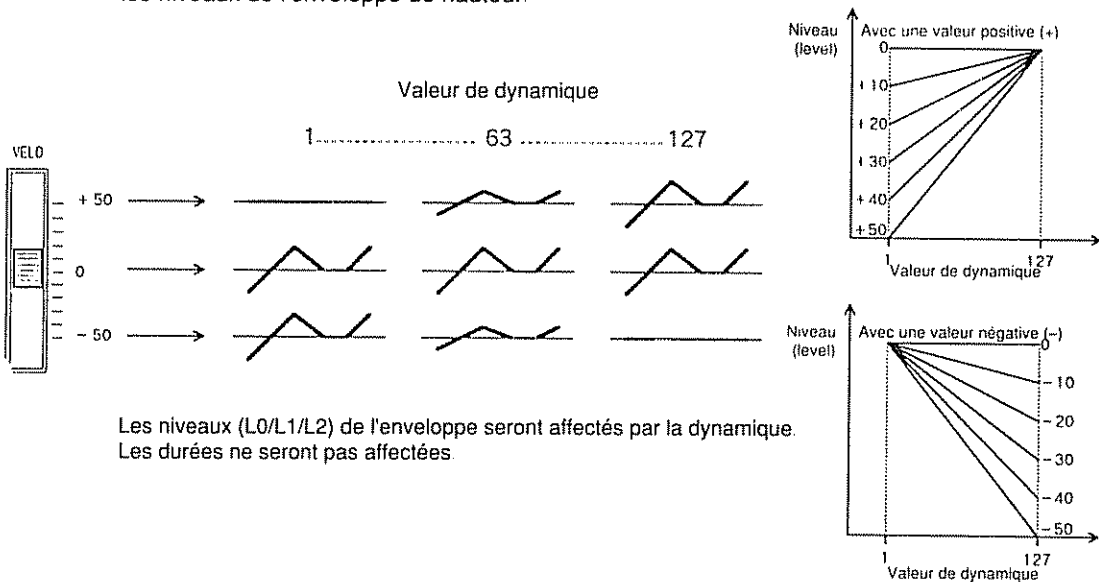
Ce paramètre détermine comment les niveaux L0, L1 et L2 de l'enveloppe de hauteur seront affectés par la dynamique. L'enveloppe de hauteur sera différente pour des notes de dynamiques différentes

① Déplacez **VELO**



[Valeurs] [-50—+50]

Pour des valeurs positives (+), des dynamiques plus élevées feront changer plus grandement l'enveloppe de hauteur. Pour des valeurs négatives (-), des valeurs dynamiques élevées entraîneront moins de changement. Pour une valeur de 0, la dynamique n'aura pas d'effet sur les niveaux de l'enveloppe de hauteur.

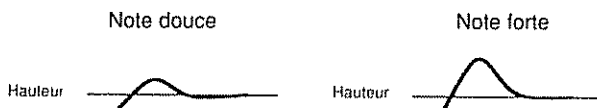


Les niveaux (L0/L1/L2) de l'enveloppe seront affectés par la dynamique.
Les durées ne seront pas affectées

* Les niveaux de l'enveloppe de hauteur ne dépasseront pas les niveaux spécifiés en **L0/L1/L2**.

Idée de son

Dans les cuivres tels que la trompette, il y a une instabilité naturelle de hauteur au début de chaque note. Cette instabilité est également affectée par la force avec laquelle la note est jouée. Ceci peut être simulé en réglant la sensibilité à la dynamique sur une valeur d'environ +50. Les notes douces n'auront pas beaucoup de variation de hauteur alors que les notes fortes auront une grande variation de hauteur.



2. EDITION DE TONE

Edition de tone/Pitch env/Time velo

○ Sensibilité de la durée à la dynamique

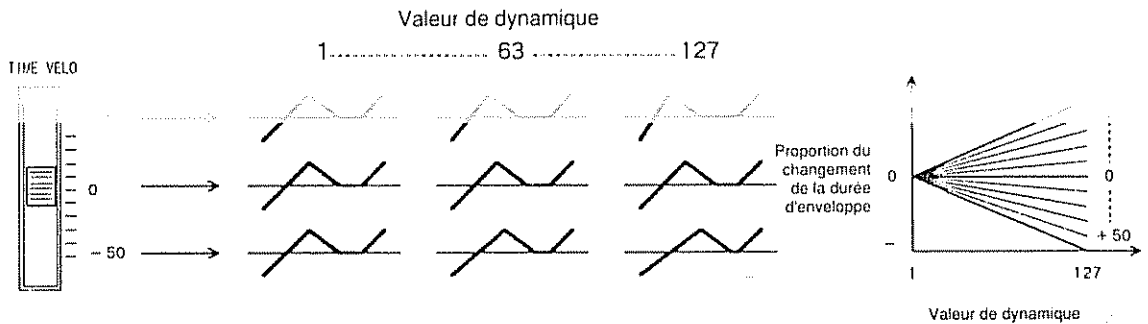
Ce paramètre détermine comment la valeur T1 de l'enveloppe de hauteur sera affectée par la dynamique. L'enveloppe de hauteur sera donc différente pour les notes jouées avec des dynamiques différentes.

① Déplacez **TIME VELO**

```
P-ENV: Time velo  
+00 +50 -50 00
```

[Valeurs] [-50—+50]

Pour des valeurs positives (+), des dynamiques plus élevées rendront l'attaque de l'enveloppe de hauteur plus rapide. Pour des valeurs négatives (-), des dynamiques élevées rendront l'attaque de l'enveloppe de hauteur plus lente. Pour une valeur de 0, la dynamique n'aura pas d'effet sur la durée de l'enveloppe de hauteur.



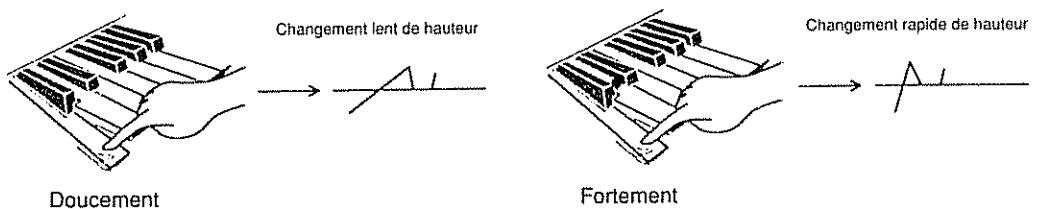
Le premier segment (T1) de l'enveloppe sera affecté par la dynamique. Les niveaux ne seront pas affectés.

* Les valeurs de dynamique sont traitées par la courbe de dynamique (voir page I-17) avant de s'appliquer à ce paramètre.

Idée de son

Si ce paramètre est réglé sur une valeur d'approximativement +50, les notes jouées doucement verront leur hauteur changer lentement alors que les notes jouées fortement changeront rapidement de hauteur. Ceci peut être utile pour créer des effets sonores, etc.

Réglage à +50



○ Asservissement de la durée au clavier (Time key follow)

Ce paramètre détermine comment les valeurs T2 et T3 de l'enveloppe de hauteur seront affectées par la position sur le clavier. L'enveloppe de hauteur sera différente pour les notes jouées dans des zones différentes du clavier

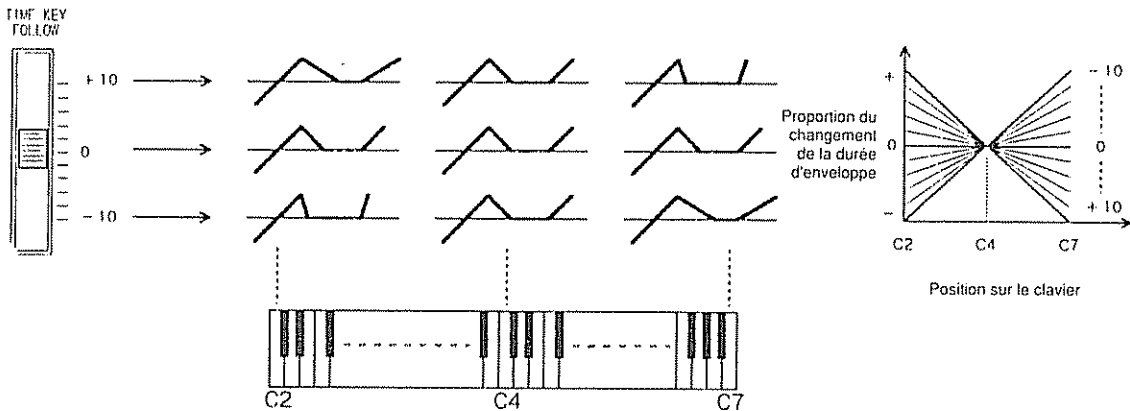
- ① Déplacez **TIMEKEY/FOLLOW**.

```

P-ENV:Time KF
+00 +10 -10 00
  
```

[Valeurs] [-10—+10]

Pour des valeurs positives (+), les durées de chute (decay) et de relâchement (release) de l'enveloppe de hauteur seront plus courtes pour les notes aiguës (vers la droite du clavier). Pour des valeurs négatives (-), les durées de chute (decay) et de relâchement (release) de l'enveloppe de hauteur seront plus longues pour les notes aiguës. Pour un réglage de 0, les durées des segments de l'enveloppe de hauteur seront les mêmes pour toutes les notes, quelle que soit la zone de jeu sur le clavier.



Les durées (T2/T3) de l'enveloppe seront affectées par la position sur le clavier.
Les niveaux ne seront pas affectés

- * L'asservissement au clavier prend effet de part et d'autre de la touche do4 (C4). En d'autres termes, les valeurs de l'enveloppe de hauteur changeront lorsque vous jouerez au-dessus (ou au-dessous) de la note centrale do4 (C4).

Idée de son

Sur la plupart des instruments acoustiques, les notes aiguës ont une chute plus courte. En réglant le paramètre Time Key Follow sur une valeur positive (+), vous pouvez simuler ce phénomène en rendant le changement de hauteur plus rapide pour les notes aiguës.

2. EDITION DE TONE

Edition de tone/Pitch env/Level 0/1/2

○ Niveaux 0/1/2 (level)

Ces paramètres spécifient les niveaux 0/1/2 de l'enveloppe de hauteur. Ils déterminent l'intensité de changement de hauteur qui se produit à chaque point de l'enveloppe de hauteur. Ces valeurs sont relatives par rapport à la hauteur standard déterminée par les valeurs des paramètres Pitch Coarse (accord grossier, voir page I-28), Pitch Fine (accord fin, voir page I-29), et asservissement de la hauteur au clavier (Pitch Key Follow, voir page I-31).

① Déplacez **L0** / **L1** / **L2**

```
P-ENV:Level 0  
▶+10 -10 +30 -50
```

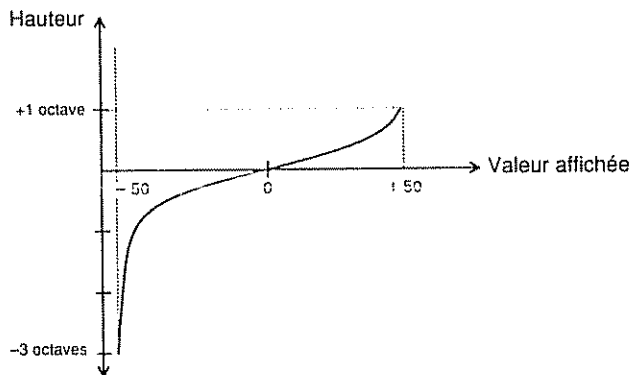
```
P-ENV:Level 1  
▶+10 -10 +30 -50
```

```
P-ENV:Level 2  
▶+10 -10 +30 -50
```

[Valeurs] [-50—+50]

Des valeurs positives font monter la hauteur jusqu'à une octave au-dessus de la hauteur standard. Des valeurs négatives font baisser la hauteur jusqu'à trois octaves au-dessous de la hauteur standard. Pour une valeur de 0, la hauteur reste à la hauteur standard.

- * Si la sensibilité à la dynamique est autre que 0, les niveaux de l'enveloppe de hauteur que vous fixez ici seront affectés par la dynamique.
- * Les réglages que vous faites dans une plage de ± 50 suivront la courbe décrite ci-dessous.



○ Temps (Time) 1/2/3

Ces paramètres fixent les durées T1, T2, T3 des segments de l'enveloppe de hauteur. Ils déterminent le temps nécessaire à la hauteur pour passer d'un niveau de hauteur au suivant (par exemple de L0 à L1).

① Déplacez **[T1]** / **[T2]** / **[T3]**.

```
P--ENV:Time 1
 10  10  30  50
```

```
P--ENV:Time 2
 10  10  30  50
```

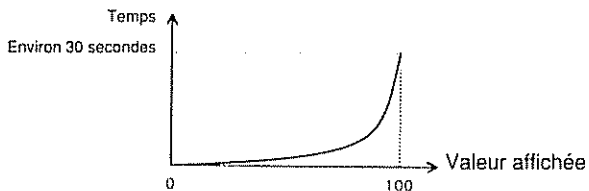
```
P--ENV:Time 3
 10  10  30  50
```

[Valeurs] [0—100]

Des valeurs élevées donneront un laps de temps plus important avant que le niveau suivant ne soit atteint.

- * Si la valeur de sensibilité de la durée à la dynamique (Time Velo) est autre que 0, la dynamique affectera la valeur de T1.
- * Si la valeur d'asservissement de la durée au clavier (Time Key Follow) est autre que 0, la position de jeu sur le clavier affectera les valeurs de T1 et T3.
- * Le tableau ci-dessous indique comment les valeurs de paramètre sont en correspondance avec la durée réelle.

Courbe de temps



2. EDITION DE TONE

Edition de tone/TVF/Cutoff freq

○ Fréquence de coupure (Cutoff Freq)

Ce paramètre détermine la fréquence de coupure du filtre.

La fréquence de coupure détermine le point auquel le filtre commencera à couper les partielles (harmoniques).

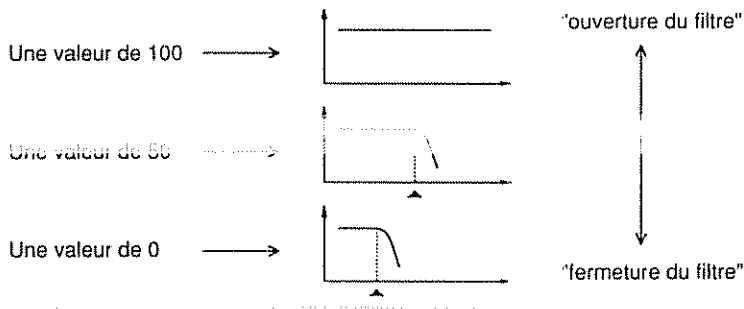
- ① Déplacez **CUTOFF FREQ**.

```
TUF: Cutoff freq  
r60 60 30 80
```

[Valeurs] [0—100]

Des valeurs élevées donnent une fréquence de coupure élevée.

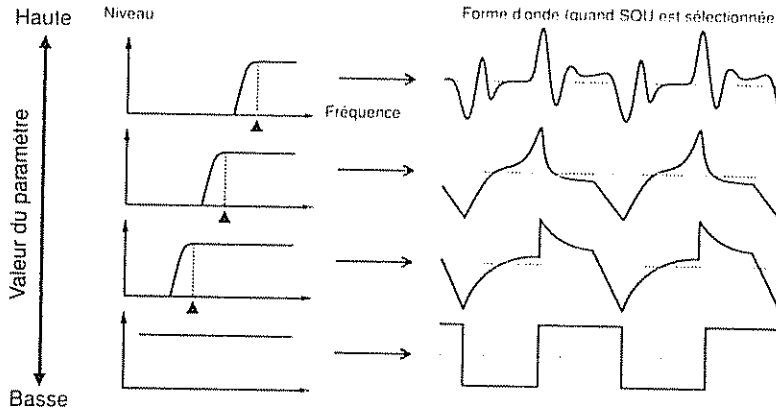
[Quand vous utilisez un filtre passe-bas (LPF)]



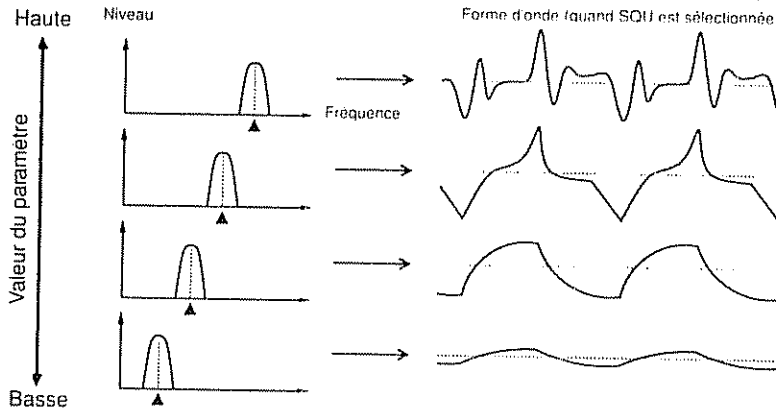
Lorsque vous utilisez un filtre passe-bas, le fait de monter la fréquence de coupure est quelquefois appelé "ouverture du filtre" et le fait de baisser la fréquence de coupure "fermeture du filtre".

Idee de son

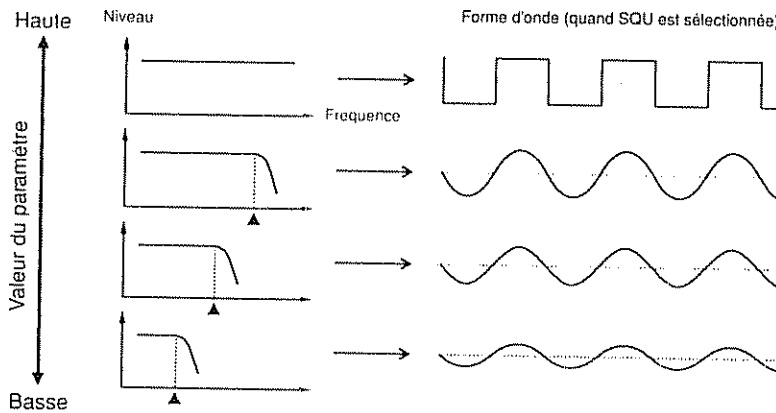
- ◊ En filtrage HPF, les fréquences de coupure élevées éliminent les partiels bas du son, le rendant plus dur ou plus brillant. Elles peuvent même supprimer tout son si la forme d'onde choisie est pauvre en partiels de la partie haute du spectre.



- ◊ En filtrage BPF, seules les partiels proches de la fréquence de coupure sont conservés. Des fréquences de coupure élevées peuvent supprimer tout son si la forme d'onde choisie n'a pas de partiels dans cette partie élevée du spectre.



- ◊ En filtrage LPF, les fréquences de coupure basses suppriment les partiels aigus, rendant le son plus sourd et plus faible.



2. EDITION DE TONE

Edition de tone/TVF/Resonance

○ Résonance

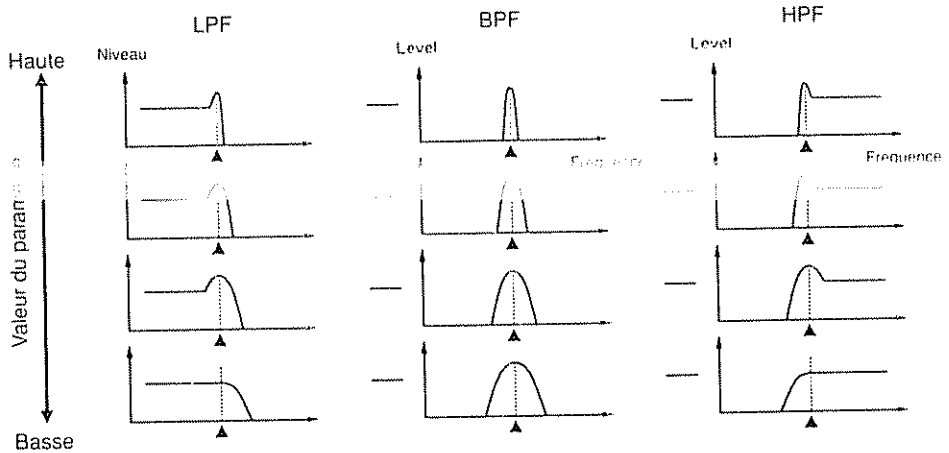
Ce paramètre donne au son un caractère plus prononcé. La résonance amplifie les partiels situés dans la zone de la fréquence de coupure, créant un son plus "pointu". Des valeurs appropriées de ce paramètre peuvent créer des sonorités caractéristiques des synthétiseurs analogiques du passé.

① Déplacez **RESO**.

```
TVF: Resonance
 30 40 50 100
```

[Valeurs] [0 – 100]

Des valeurs élevées donnent un effet de résonance plus important.



* Avec des valeurs excessivement élevées (au delà de 100) une oscillation peut se produire, causant une distorsion.

Idée de son:

Lorsque vous créez des sonorités de synthé basse, des réglages élevés de résonance créeront une sonorité plus caractéristique.

○ Profondeur de l'enveloppe de TVF (TVF Env Depth)

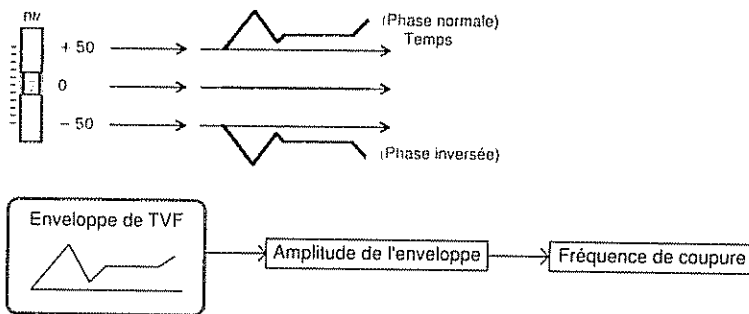
Ce paramètre détermine la profondeur (l'amplitude) de l'enveloppe de TVF, c'est-à-dire comment la fréquence de coupure changera dans le temps

① Déplacez **ENV**.

```
TUF:ENV depth
+50 +30 -30 +50
```

[Valeurs] [-50 – +50]

Pour des valeurs positives (+), l'enveloppe de TVF affectera la fréquence de coupure. Pour des valeurs négatives (-), l'inverse de l'enveloppe de TVF affectera la fréquence de coupure. Pour une valeur de 0, il n'y aura pas d'enveloppe de TVF et la fréquence de coupure ne sera donc pas affectée.



Idée de son

Pour comprendre l'effet de l'enveloppe de TVF, lorsque vous réglez la profondeur sur "+", vous devez régler la fréquence de coupure sur une valeur plus basse alors que lorsque vous réglez "depth" sur "-", vous devez choisir une fréquence de coupure plus élevée.

* Le son ne changera pas dans les cas suivants :

- La fréquence de coupure est réglée sur 100 et la profondeur d'enveloppe de TVF sur "+".
- La fréquence de coupure est réglée sur 0 et la profondeur d'enveloppe de TVF sur "-".

2. EDITION DE TONE

Edition de tone/TVF/Key follow

○ Asservissement de la fréquence de coupure au clavier

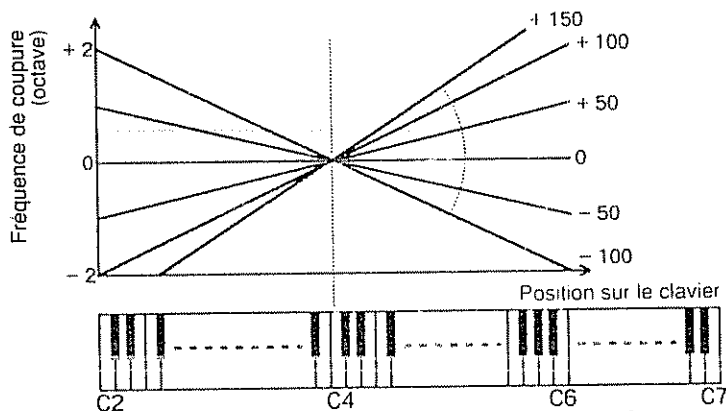
Ce paramètre détermine comment la fréquence de coupure sera réglée en fonction de la position de jeu sur le clavier. Avec un instrument acoustique, les notes aiguës et graves diffèrent de par leur couleur tonale. Ce paramètre d'asservissement de la fréquence de coupure au clavier peut être utilisé pour simuler ce phénomène en faisant varier la fréquence de coupure en fonction de la hauteur des notes jouées sur le clavier.

① Déplacez **KEY FOLLOW**.

```
TVF: Cutoff KF  
100 60 -50 00
```

[Valeurs] [-100% – +150%]

Pour une valeur de 150%, la fréquence de coupure augmentera d'1,5 octave lorsque vous jouerez une note plus aiguë de 12 demi-tons (1 octave). Pour une valeur de -100%, la fréquence de coupure baissera d'une octave lorsque vous jouerez une note plus haute de 12 demi-tons (1 octave) (dans les deux cas, la fréquence de coupure changera de façon relative par rapport à la touche de $C4$ ou $C4$). Pour une valeur de 0%, la fréquence de coupure sera la même pour toutes les notes.



* Pour des valeurs extrêmes (positives ou négatives), il peut ne pas y avoir de son aux extrémités supérieures ou inférieures du clavier.

Idée de son

- ◇ Sur un piano acoustique, le son devient graduellement moins complexe lorsque vous vous dirigez vers l'extrémité supérieure du clavier c'est-à-dire vers les notes aiguës. Ceci peut être simulé par une valeur de Cutoff Key Follow d'environ 60%.
- ◇ Lorsque vous créez des effets sonores, il est possible de régler des valeurs élevées pour Cutoff Key Follow pour qu'aucun son ne soit entendu à l'une ou l'autre des extrémités du clavier. Ceci peut également être produit à l'aide du paramètre TVA Bias (voir page I-71)

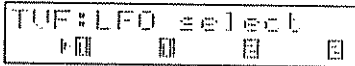
○ Sélection du LFO de modulation (LFO select)

Ce paramètre sélectionne le LFO qui modulera la fréquence de coupure.

En utilisant le LFO pour moduler la fréquence de coupure, vous pouvez créer des changements cycliques de tonalité du type "wah-wah" ou fluctuation du timbre. L'intensité de l'effet produit par le LFO est déterminée par le paramètre suivant (LFO Depth).

① Pressez **LFO SELECT**.

L'indicateur du LFO sélectionné s'allumera.

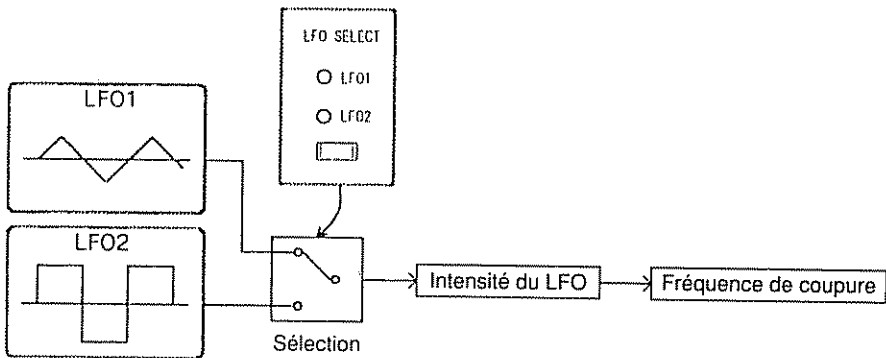


1 signifie LFO1, **2** signifie LFO2

[Valeurs] **1**, **2**

1 : La fréquence de coupure sera modulée par le LFO1.

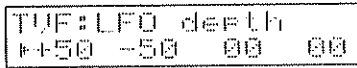
2 : La fréquence de coupure sera modulée par le LFO2.



○ **Intensité de modulation par le LFO (LFO modulation depth)**

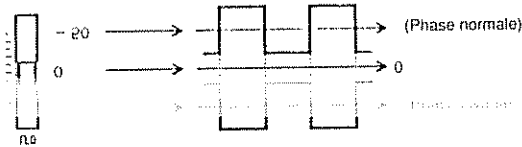
Ce paramètre détermine avec quelle intensité le LFO affecte la fréquence de coupure. En réglant cette valeur (la valeur absolue de changement de la fréquence de coupure) et la polarité, vous pouvez fixer la profondeur de l'effet wah-wah.

① Déplacez **TVF**



[Valeurs] [-50 – +50]

Pour des valeurs positives (+), la fréquence de coupure sera modulée selon la forme de l'onde sélectionnée pour le LFO. Pour des valeurs négatives (-), la fréquence de coupure sera modulée par la forme inverse de l'onde sélectionnée pour le LFO. Pour une valeur de 0, il n'y a pas de modulation.



* Si vous désirez ne créer qu'un effet wah-wah, réglez les autres valeurs d'action du LFO (sur la hauteur, voir pages I-41, I-42, sur le volume, voir page I-74) sur 0.

○ Sensibilité de la fréquence de coupure à l'aftertouch

Ce paramètre détermine comment l'aftertouch (la pression après l'enfoncement d'une note) affectera la fréquence de coupure.

En fonction de la valeur de ce paramètre, l'aftertouch peut être utilisé pour rendre le son plus brillant ou plus feutré. Par exemple, avec une valeur de +50, le son deviendra graduellement plus brillant au fur et à mesure de l'augmentation de la pression.

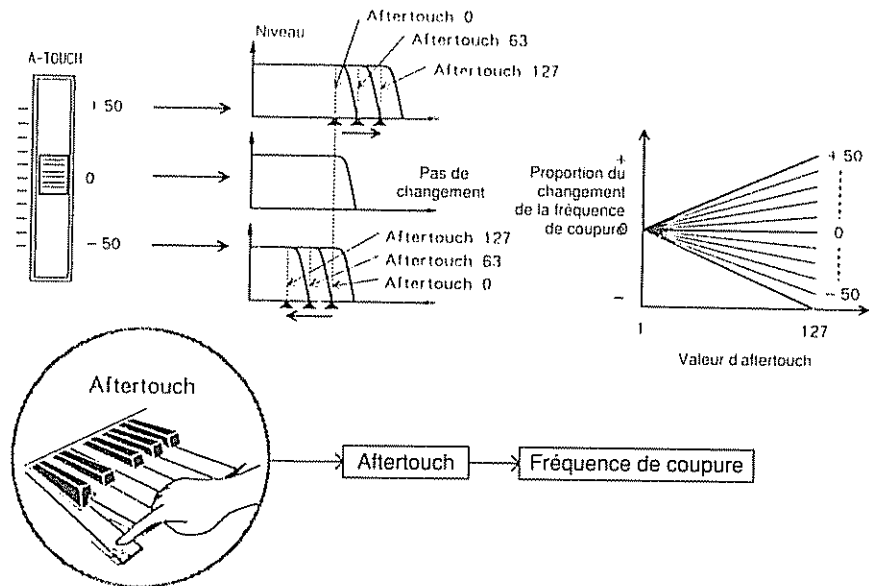
① Déplacez **A-TOUCH**.

La position la plus basse du curseur donnera une valeur de -50 et la position la plus haute une valeur de +50

```
TVF:Atouch sens
+00 +20 -40 +30
```

[Valeurs] [-50 – +50]

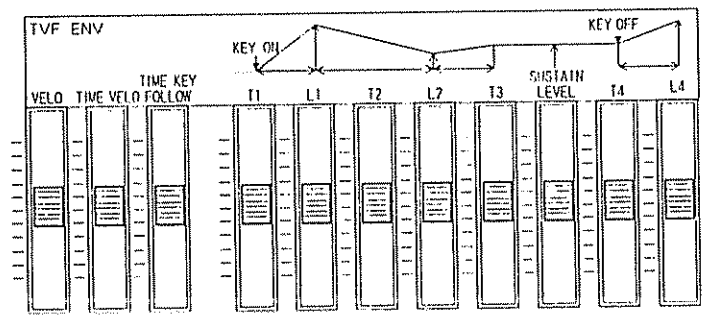
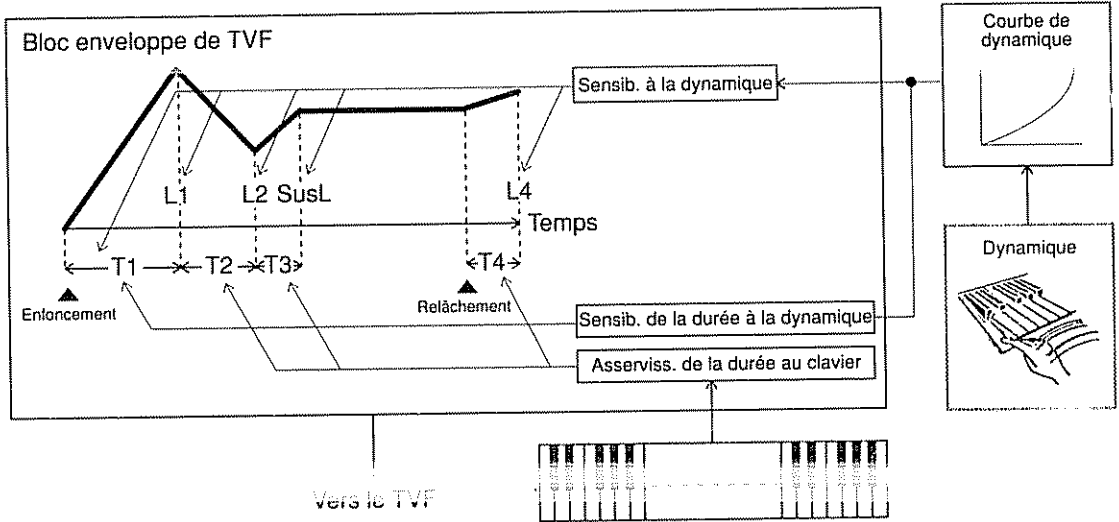
Pour des valeurs positives, le fait d'augmenter l'aftertouch fera monter la fréquence de coupure. Pour des valeurs négatives (-), le fait d'augmenter l'aftertouch fera baisser la fréquence de coupure. Pour une valeur de 0, l'aftertouch n'affectera pas la fréquence de coupure



- * Si la fréquence de coupure (voir page I-52) a été réglée sur 100 ou si les niveaux de l'enveloppe de TVF (voir page I-64) ont tous été réglés sur 100, un réglage positif (+) du paramètre de sensibilité de la fréquence de coupure à l'aftertouch n'aura pas d'effet.

● Enveloppe de TVF

Les paramètres de ce bloc déterminent comment la fréquence de coupure change au cours du temps



○ Sensibilité à la dynamique (velo)

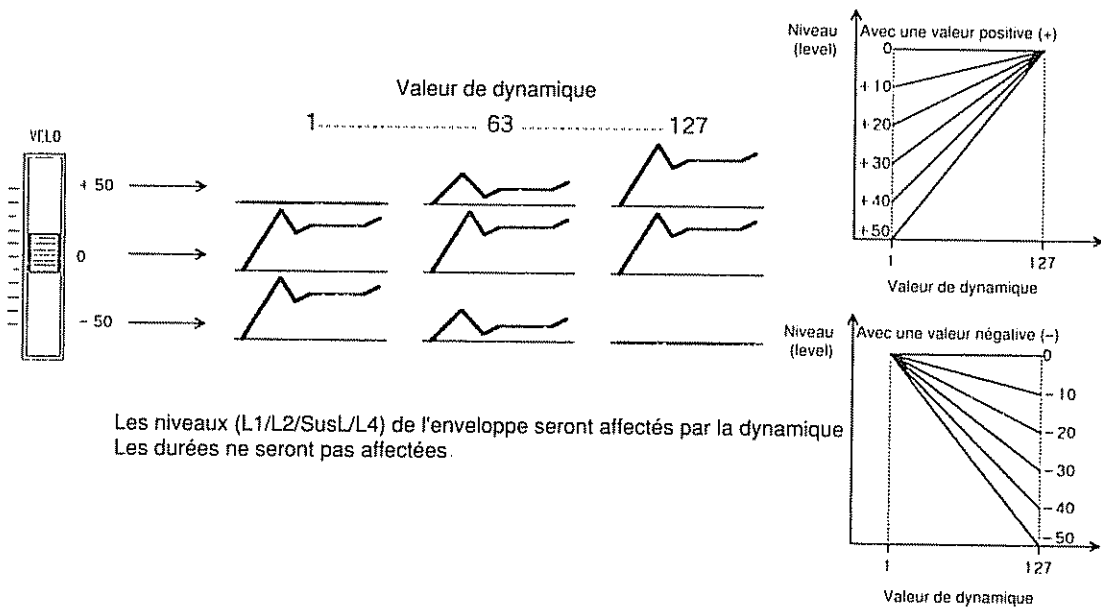
Ce paramètre détermine comment les niveaux L0, L1, L2 et L4 de l'enveloppe de TVF seront affectés par la dynamique. Ceci permet à l'enveloppe de TVF de changer en réponse à des dynamiques différentes, affectant en cela la couleur tonale. Ceci peut être utilisé pour retrouver les différences de couleurs tonales qui sont constatées entre des notes fortes et faibles d'un même instrument acoustique.

① Déplacez **VELO**.

```
F-ENV:Velo
100 +50 -50 00
```

[Valeurs] [-50—+50]

Pour des valeurs positives (+), des dynamiques élevées augmentent les niveaux de l'enveloppe de TVF. Pour des valeurs négatives (-), des dynamiques élevées font diminuer les niveaux de l'enveloppe de TVF. Pour une valeur de 0, la dynamique n'a pas d'effet sur les niveaux d'enveloppe de TVF.



Les niveaux (L1/L2/SusL/L4) de l'enveloppe seront affectés par la dynamique
Les durées ne seront pas affectées.

- * La dynamique de la note que vous jouez sera traitée préalablement au travers de la courbe de dynamique (voir page I-17) avant de s'appliquer à ce paramètre.
- * Les niveaux résultants ne peuvent excéder les niveaux spécifiés dans les paramètres L1/L2/Sustain level/L4.

Idée de son:

Par exemple, en réglant une valeur de +50, les notes jouées fort seront plus brillantes alors que les notes jouées doucement seront plus feutrées.

○ Sensibilité de la durée d'enveloppe à la dynamique

Ce paramètre détermine comment la durée du premier segment (T1) de l'enveloppe de TVF sera affectée par la dynamique. Ceci permet à l'enveloppe de TVF de changer en réponse à la dynamique, ce qui affecte la couleur tonale.

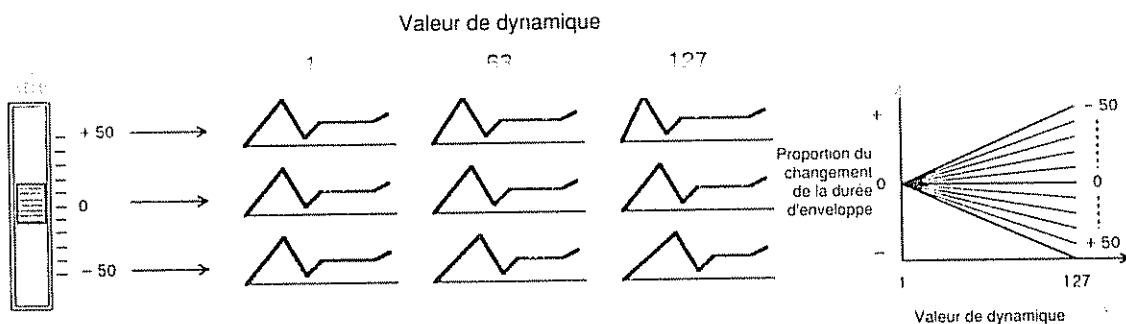
① Déplacez **TIMEVELO**.

```

F-ENV:Time velo
+00 +50 -50 00
  
```

[Valeurs] [-50 – +50]

Pour des valeurs positives (+), des dynamiques élevées raccourcissent la durée (T1) de l'enveloppe de TVF. Pour des valeurs négatives (-), des dynamiques élevées allongent la durée (T1) du premier segment de l'enveloppe de TVF. Pour une valeur de 0, la dynamique n'a pas d'effet sur la durée de l'enveloppe de TVF.



Le premier segment (T1) de l'enveloppe sera affecté par la dynamique
Les niveaux ne seront pas affectés.

* **La dynamique de la note que vous jouez sera traitée par la courbe de dynamique (voir page I-17) avant de s'appliquer à ce paramètre.**

Idée de son.

Par exemple, en choisissant une valeur de +50, la couleur tonale des notes jouées doucement changera lentement alors que celle des notes jouées fortement changera rapidement. Ceci peut être utile pour les effets sonores.

○ Asservissement au clavier de la durée d'enveloppe

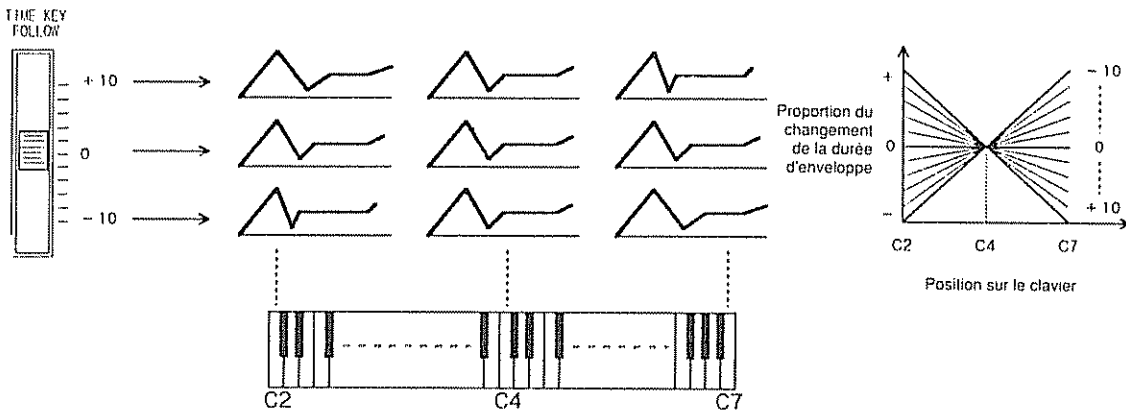
Ce paramètre détermine comment la position de jeu sur le clavier affecte la durée des segments de l'enveloppe excepté T1. Différentes zones de clavier donneront différentes formes d'enveloppe de TVF, créant différents sons.

① Déplacez **TIMEKEY FOLLOW**

```
F-ENU:Time KF
 000 +10 -10 00
```

[Valeurs] [-10—+10]

Pour des valeurs positives (+), les durées (T2, T3, T4) de l'enveloppe de TVF se raccourciront lorsque vous jouerez des notes aiguës (c'est-à-dire vers la droite du clavier). Pour des valeurs négatives (-), les durées (T2, T3, T4) de l'enveloppe s'allongeront lorsque vous jouerez des notes aiguës. Pour une valeur de 0, les durées de l'enveloppe de TVF ne seront pas affectées par la position de jeu sur le clavier.



Les durées (T2/T3/T4) de l'enveloppe seront affectées par la position sur le clavier
Les niveaux ne seront pas affectés

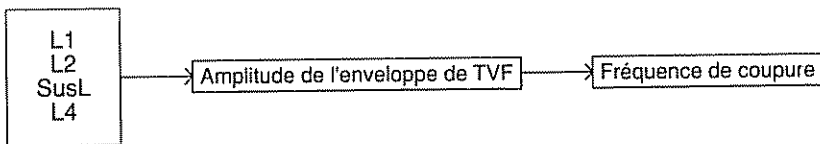
* C4 ou do4 est la touche centrale autour de laquelle l'effet d'asservissement au clavier s'accomplit, c'est-à-dire que lorsque vous jouez au-dessus (ou au-dessous) de la touche do4 ou C4, les valeurs que vous avez fixées pour l'enveloppe de TVF seront modifiées.

I Idée de son

Par exemple, le changement de couleur tonale au cours du temps se produit plus rapidement pour les notes aiguës d'un piano. Ceci peut être simulé en réglant le paramètre Time Key Follow sur une valeur positive (+) pour que les notes aiguës changent plus rapidement de couleur tonale.

○ Niveau L1/L2/sustain level/4 (Level)

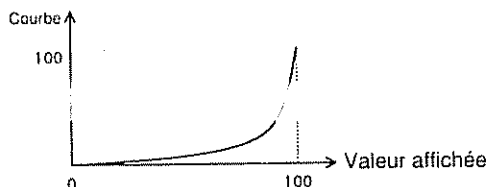
Ces paramètres fixent les niveaux de l'enveloppe de TVF : niveau 1 (L1)/niveau 2 (L2)/niveau de maintien (SusL)/niveau 4 (L4). Après avoir été réglés par la valeur du paramètre TVF Env (amplitude de l'enveloppe de TVF, voir page I-55), ces niveaux feront changer la fréquence de coupure au cours du temps.



① Déplacez **L1** / **L2** / **SUSTAIN LEVEL** / **L4**

F-ENV: Level 1	▶100	90	30	80
F-ENV: Level 2	▶100	90	30	80
F-ENV: Sustain level	▶100	90	30	80
F-ENV: Level 4	▶100	90	30	80

Courbe de niveau

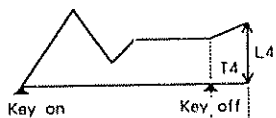


[Valeurs] [0 – 100]

Des valeurs élevées donnent un plus grand changement de fréquence de coupure. Pour une valeur de 0, la fréquence de coupure que vous avez fixée dans le paramètre **CUTOFF FREQ** sera utilisée.

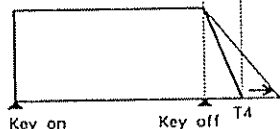
- * Si la sensibilité à la dynamique est autre que 0, les valeurs que vous choisissez ici seront affectées par la dynamique.
- * La valeur Level 4 correspond au niveau obtenu après relâchement de la touche (Key Off). Si le paramètre T4 de l'enveloppe de TVA (voir page I-80) est réglé sur une valeur faible, la chute sera courte et il sera difficile d'entendre le résultat créé par ce paramètre.

Enveloppe de TVF



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

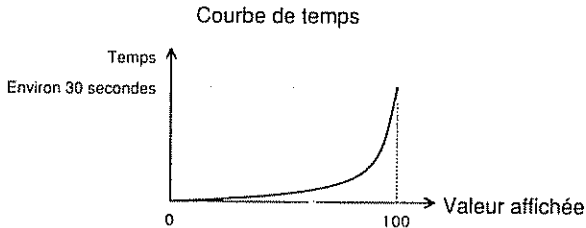
Enveloppe de TVA



Cet effet sera difficile à percevoir à moins que la durée T4 de l'enveloppe de TVA ne soit plus grande que la durée T4 de l'enveloppe de TVF.

○ Durée 1/2/3/4 (Time)

Ces paramètres fixent les durées des segments de l'enveloppe de TVF : Time 1/2/3/4. Ils déterminent le temps nécessaire à la fréquence de coupure pour passer d'un niveau de l'enveloppe au niveau suivant (par exemple de L1 à L2).



① Déplacez **T1** / **T2** / **T3** / **T4**.

```
F-ENV:Time 1
 10 10 30 50
```

```
F-ENV:Time 2
 10 10 30 50
```

```
F-ENV:Time 3
 10 10 30 50
```

```
F-ENV:Time 4
 10 10 30 50
```

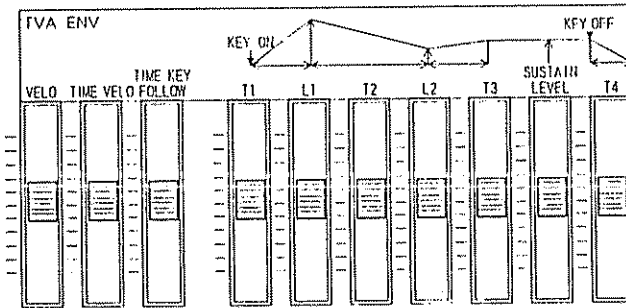
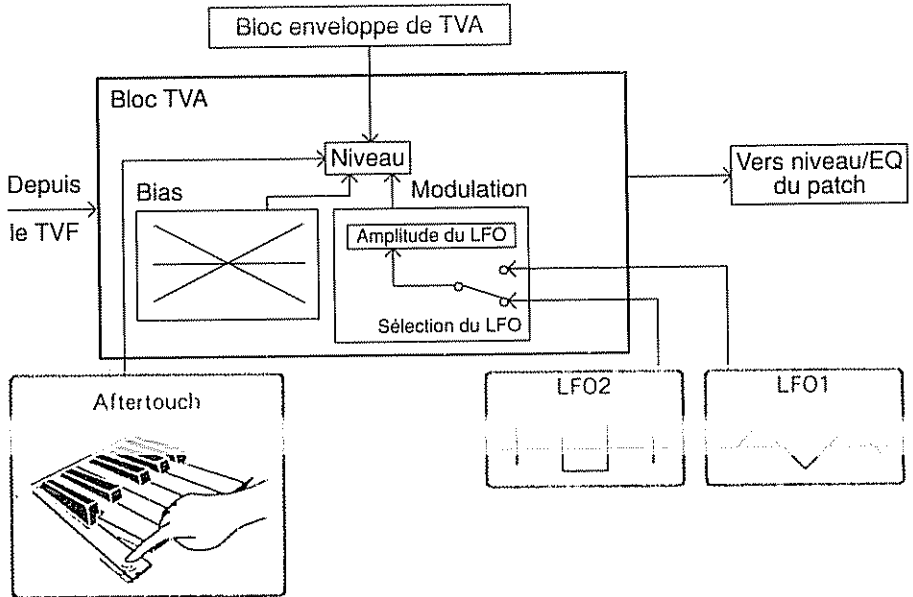
[Valeurs] [0-100]

Des valeurs plus élevées entraîneront une durée plus importante avant que le niveau suivant ne soit atteint.

- * Si la sensibilité de la durée à la dynamique est réglée sur une valeur autre que 0, la durée du segment T1 sera affectée par la dynamique.
- * Si le paramètre Time Key Follow est sur une autre valeur que 0, la durée des segments T2/T3/T4 sera affectée par position de jeu sur le clavier.

● TVA

TVA signifie Time Variant Amplifier ou amplificateur variant dans le temps. Ce bloc contient donc les paramètres relatifs au volume.



○ Level

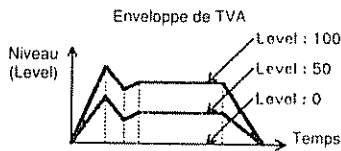
Ce paramètre détermine le volume du tone. Utilisez ce paramètre pour régler la balance entre les différents tones.

- ① Déplacez **LEVEL**.

```
TVA: Level
100  90  80  70
```

[Valeurs] [0-100]

Des valeurs élevées donnent un volume plus élevé. Le volume résultant dépendra des réglages de l'enveloppe de TVA.



- * Le volume final est déterminé par le niveau du patch (Patch Level, voir page I-119).
- * Quand un patch est sélectionné, ce paramètre est toujours affiché.
- * Si les paramètres L1/L2/SUSTAIN LEVEL de l'enveloppe de TVA sont tous réglés sur 0, il n'y a pas de son, quel que soit le réglage de ce paramètre.

REMARQUE

Quand ce paramètre est affiché, vous pouvez utiliser la palette (voir page I-9) pour régler les volumes des quatre tones, exactement comme si vous utilisiez une table de mixage. Lorsque vous sélectionnez un autre patch, ce paramètre est à nouveau affiché.

2. EDITION DE TONE

Edition de tone/TVA/Bias direction

○ Bias direction

Lorsque vous voulez que le volume soit modifié par la position sur le clavier, ce paramètre fixe la direction dans laquelle le changement se produit, c'est-à-dire que le volume sera modifié au-dessus ou au-dessous d'une certaine note.

Les notes jouées sur un instrument acoustique ont des volumes différents en fonction de leur tessiture et ceci est perçu comme étant naturel. Pour simuler ce phénomène, le JD-800 possède les paramètres "bias". Le paramètre "Bias direction" fixe la direction du changement de volume.

- ① Pressez **[BIAS DIRECTION]**.

L'indicateur de la valeur sélectionnée s'allumera.

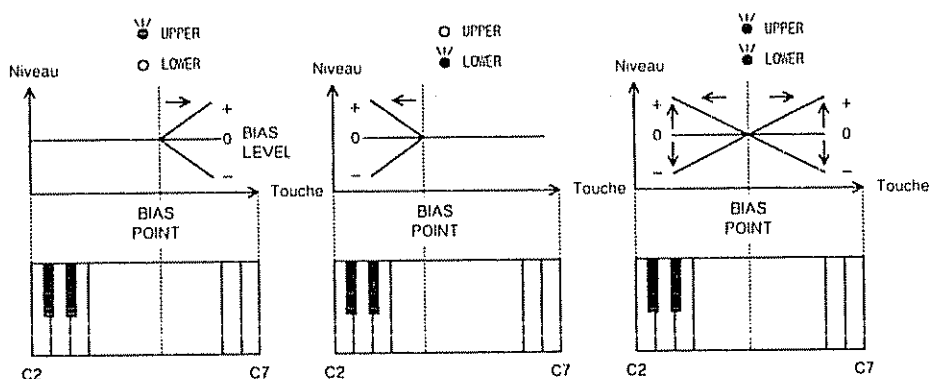
```
TVA: Bias dir
UP LOW U&L UP
```

[Valeurs] [UP, LOW, U&L]

UP : Le volume sera modifié au-dessus de la touche spécifiée.

LOW : Le volume sera modifié au-dessous de la touche spécifiée.

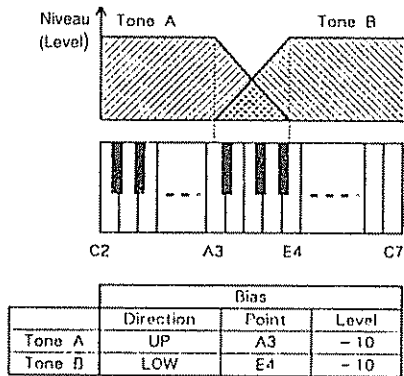
U&L : Le volume sera modifié au-dessus et au-dessous de la note spécifiée.



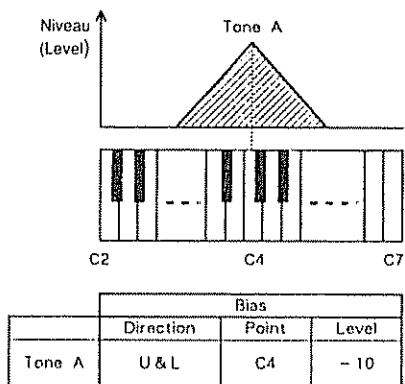
* La touche est déterminée par le paramètre Bias Point (voir page I-70).

Idee de son

- ◇ En utilisant deux tones réglés respectivement sur UP et LOW, vous pouvez les faire se superposer sur une certaine zone du clavier (fondu des sons au clavier)



- ◇ En sélectionnant U&L, vous pouvez ne faire jouer le son que sur une zone spécifique du clavier.



2. EDITION DE TONE

Edition de tone/TVA/Bias point

○ Bias point

Lorsque vous désirez que le volume soit affecté par la position de jeu sur le clavier, ce paramètre fixe la note à partir de laquelle se produira le changement.

En utilisant la transposition, vous pouvez augmenter la plage des notes jouables sur le clavier du JD-800 au delà de la tessiture allant de do1 à do8. Toutefois, ce paramètre Bias Point doit être réglé sur une des 128 notes comprises entre do-1 (C-1) et sol9 (G9) (qui sont les limites des numéros de note utilisés lorsque des messages de note sont reçus en MIDI IN).

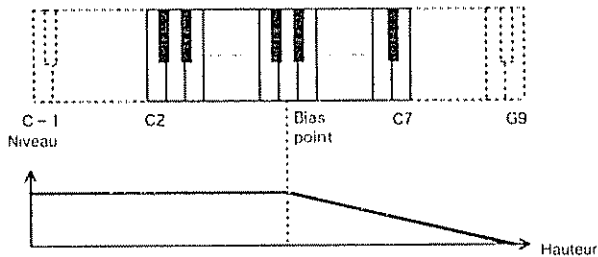
① Déplacez **BIAIS POINT**

La valeur la plus faible est do-1 (C-1) et la valeur la plus élevée sol9 (G9)

```
TVA: Bias point  
C4 C2 F#4 C7
```

[Valeurs] [C-1 – G9]

Réglez la touche à partir de laquelle vous désirez voir changer le volume



DOCE DE SON

En utilisant ce paramètre conjointement au paramètre Key Range (tessiture) du bloc Common de patch (voir page I-120), vous pouvez créer des sonorités encore plus complexes.

○ Bias level

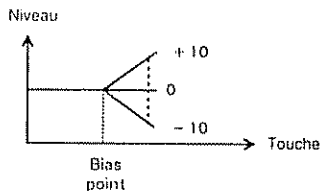
Lorsque vous désirez que le volume soit affecté par la position de jeu sur le clavier, ce paramètre spécifie la valeur du changement.

Ceci détermine l'intensité de la variation de volume qui s'accomplira à partir du Bias Point dans la direction spécifiée par le paramètre Bias Direction

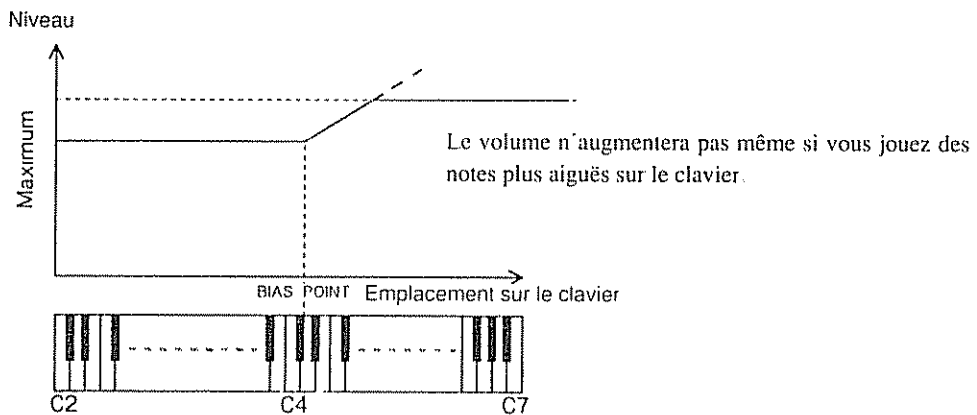
- ① Déplacez **BIAS LEVEL**

[Valeurs] [-10 – 0 – +10]

Pour des valeurs positives (+), des notes plus élevées auront un volume plus important. Pour des valeurs négatives (-), des notes plus élevées auront un volume plus faible. Pour un réglage de 0, le volume ne changera pas.



- * Même avec une valeur positive (+), le niveau résultant ne pourra excéder le niveau maximum (100).



○ **Sensibilité du niveau à l'aftertouch**

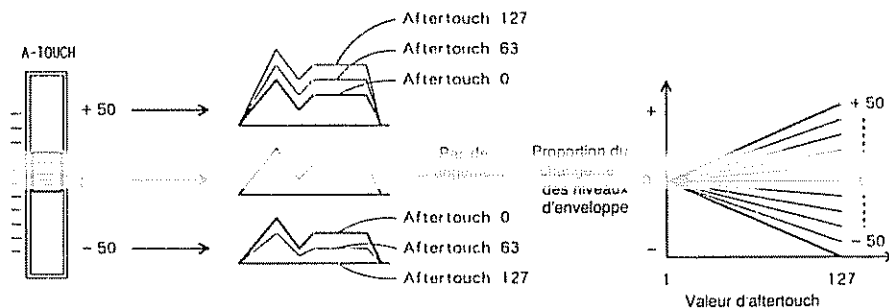
Ce paramètre détermine comment le volume sera affecté par l'aftertouch (pression appliquée aux touches après leur enfoncement). Ceci vous permet d'augmenter ou de diminuer le volume depuis le clavier.

① Déplacez **A-TOUCH**:

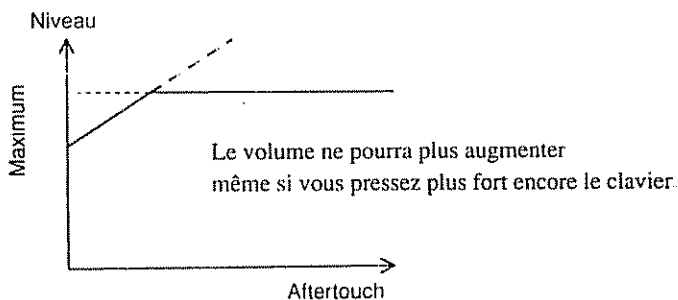
```
TVA: Atouch sens
1+20 -30 00 +05
```

[Valeurs] [-50 – +50]

Pour des valeurs positives (+), l'aftertouch augmente le volume. Pour des valeurs négatives (-), il diminue le volume. Pour une valeur de 0, l'aftertouch n'affecte pas le volume.



- * Avec un réglage tel que +50, vous pouvez employer l'aftertouch pour faire augmenter progressivement le volume.
- * Même avec une valeur positive (+), le niveau résultant n'excédera jamais le niveau maximal (100).

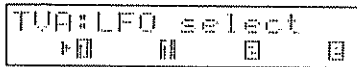


○ Sélection du LFO de modulation

Ce paramètre sélectionne le LFO qui modèlera le niveau. En utilisant un LFO pour moduler le niveau, vous pouvez créer un effet tremolo.

① Pressez **[LFO SELECT]**

L'indicateur du LFO sélectionné s'allumera.

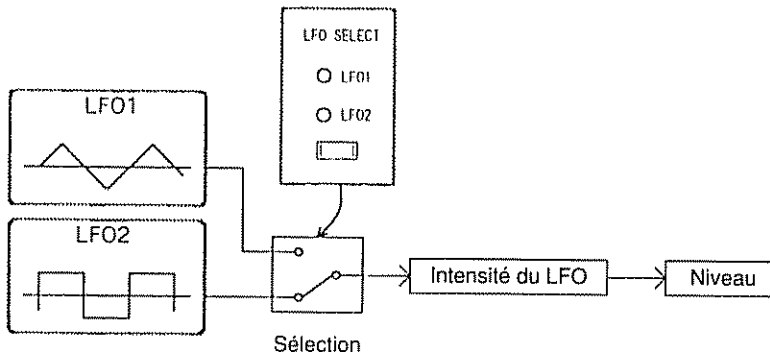


[1] signifie LFO1, **[2]** signifie LFO2

[Valeurs] **[1]**, **[2]**

[1] : Le LFO1 affectera le volume.

[2] : Le LFO2 affectera le volume.



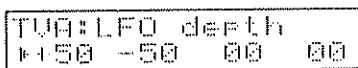
* Le paramètre suivant (LFO Depth) détermine avec quelle amplitude le LFO affectera le volume.

○ **LFO depth (intensité de modulation par le LFO)**

Ce paramètre détermine avec quelle intensité le LFO affectera le volume (c'est-à-dire quelle sera l'amplitude du tremolo).

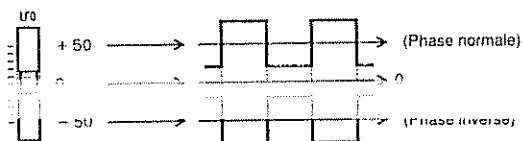
Choisissez l'intensité et la phase nécessaires à l'effet tremolo

① Déplacez **LFO**



[Valeurs] [-50 - +50]

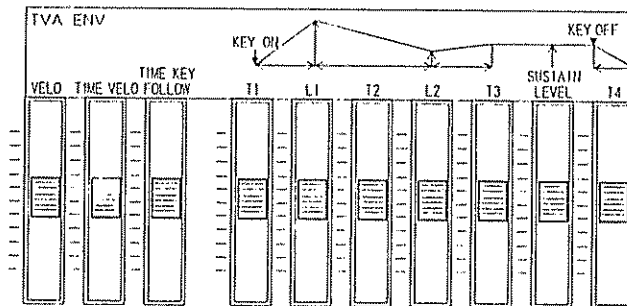
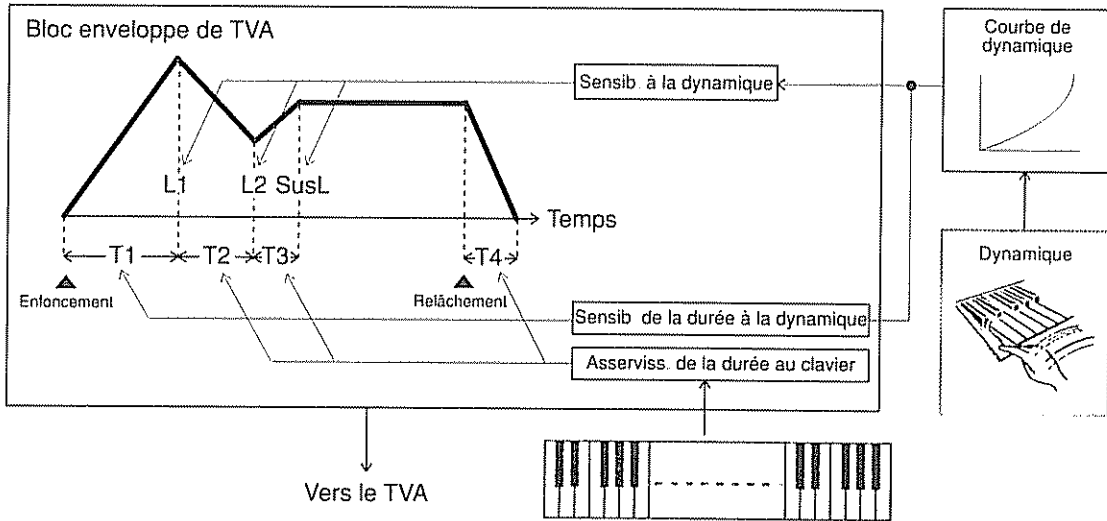
Pour des valeurs positives (+), le LFO s'appliquera avec une polarité positive. Pour des valeurs négatives (-), le LFO s'appliquera avec une polarité négative. Pour une valeur de 0, il n'y aura pas de modulation.



- * Si vous désirez ne créer qu'un effet tremolo, réglez les autres paramètres d'intensité de LFO (Depth) (pour la hauteur et la fréquence de coupure) sur 0.
- * Quel que soit le réglage d'offset de LFO (voir page I-25), un réglage d'offset de «0» sera employé.

● Enveloppe de TVA

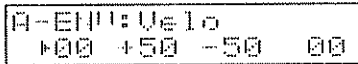
Ce bloc contient les paramètres déterminant les changements de volume au cours du temps.



○ **Sensibilité à la dynamique (Velocity)**

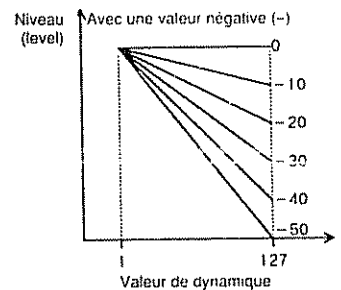
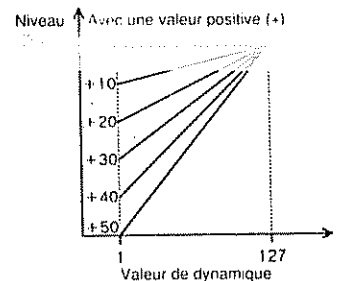
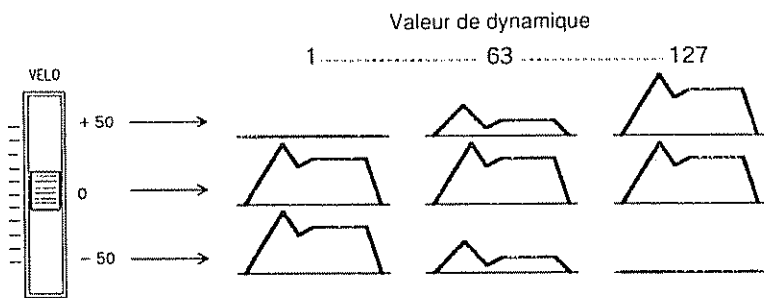
Ce paramètre détermine comment les valeurs L1, L2 et SUSTAIN LEVEL de l'enveloppe de TVA seront modifiés par la dynamique. Ceci affectera la forme de l'enveloppe de TVA et la façon dont le volume changera au cours du temps. Ceci vous permet de faire des différences de volume entre les notes jouées fortement et celles jouées doucement, pour des interprétations plus dynamiques

① Déplacez **VELO**.



[Valeurs] [-50 - +50]

Pour des valeurs positives (+), les niveaux de l'enveloppe de TVA augmenteront lorsque la dynamique augmentera. Pour des valeurs négatives (-), les niveaux de l'enveloppe de TVA diminueront lorsque la dynamique augmentera. Pour une valeur de 0, les niveaux de l'enveloppe de TVA ne seront pas affectés par la dynamique.



- * La dynamique de la note que vous jouez sera traitée préalablement par la courbe de dynamique (voir page I-17) avant son application à ce paramètre.
- * Le niveau résultant n'excédera pas les niveaux choisis pour les paramètres L1/L2/ SUSTAIN LEVEL.

Idée de son

Pour des valeurs positives (+), les notes jouées fortement seront à fort volume alors que les notes jouées doucement seront à faible volume. Si vous augmentez la valeur de ce paramètre, les changements de volume seront encore plus accentués.

○ Sensibilité de la durée à la dynamique

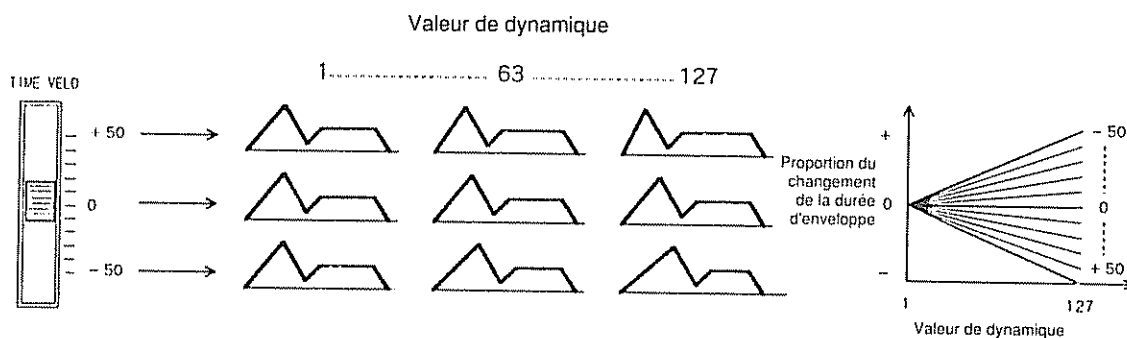
Ce paramètre détermine comment la durée T1 de l'enveloppe de TVA sera affectée par la dynamique. Ceci permet à l'enveloppe de TVA de changer en fonction de la dynamique, modifiant ainsi le changement de volume au cours du temps.

① Déplacez **TIMEVELO**.

```
A-ENU:Time velo
 00 +50 -50 00
```

[Valeurs] [-50 - +50]

Pour des valeurs positives (+), la durée (T1) de l'enveloppe de TVA sera raccourcie lorsque la dynamique augmentera. Pour des valeurs négatives (-), la durée (T1) de l'enveloppe de TVA s'allongera lorsque la dynamique augmentera. Pour une valeur de 0, la durée de l'enveloppe de TVA ne sera pas affectée par la dynamique.



* La dynamique de la note que vous jouez sera d'abord traitée par la courbe de dynamique (voir page I-17) avant qu'elle ne s'applique à ce paramètre.

Idée de son

Une valeur d'environ +30 est particulièrement appropriée aux sonorités fortes. Les notes jouées doucement changeront lentement de volume alors que les notes jouées fort changeront rapidement.

○ Time key follow (asservissement de la durée au clavier)

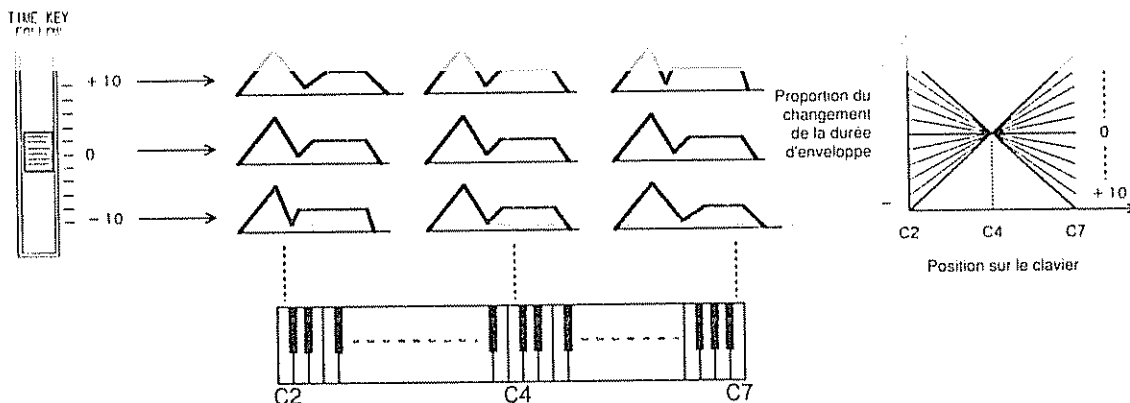
Ce paramètre détermine comment la durée des segments de l'enveloppe de TVA (T2, T3, T4) sera affectée par la position de jeu sur le clavier. Ceci donnera une forme d'enveloppe de TVA différente (et par conséquent un changement de volume différent) pour les différentes zones de jeu sur le clavier

① Déplacez **TIMEKEYFOLLOW**.

```
A--EHO:Time KF
+00 +10 -10 00
```

[Valeurs] [-10 - +10]

Pour des valeurs positives (+), la durée des segments de l'enveloppe de TVA (T2, T3, T4) sera raccourcie pour les notes plus aiguës (vers la droite du clavier). Pour des valeurs négatives (-), la durée des segments de l'enveloppe de TVA (T2, T3, T4) sera plus longue pour les notes plus aiguës. Pour une valeur de 0, la durée des segments de l'enveloppe de TVA ne sera pas affectée par la position de jeu sur le clavier



Les durées (T2/T3/T4) des segments de l'enveloppe seront affectées par la position de jeu sur le clavier. Les niveaux ne seront pas affectés

* **C4 (do4)** est la touche centrale autour de laquelle l'effet d'asservissement au clavier se produit, c'est-à-dire que lorsque vous jouez au-dessus (ou au-dessous) de la touche C4, les valeurs que vous aurez fixées pour l'asservissement de l'enveloppe de TVA entreront en action.

Idée de son

Sur des instruments tels que le piano, les notes aiguës ont naturellement un changement plus rapide de volume. Vous pouvez simuler ce phénomène avec des valeurs positives (+) du paramètre Time Key Follow, pour que les notes plus aiguës aient un temps de chute (decay) bien plus rapide.

○ Level 1/2/sustain level (niveaux)

Ces paramètres déterminent les niveaux (1, 2 et niveau de maintien) de l'enveloppe de TVA pour fixer les points par lesquels le volume passera au cours du temps

① Déplacez **L1** / **L2** / **SUSTAIN LEVEL**.

La plus basse position du curseur correspond à une valeur de 0 et la plus haute à une valeur de 100

```
A-ENV:Level 1
|100 90 30 80
```

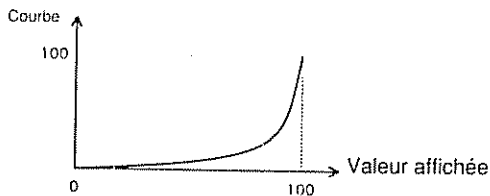
```
A-ENV:Level 2
|100 90 30 80
```

```
A-ENV:Sus Level
|100 90 30 80
```

[Valeurs] [0 -100]

Des valeurs élevées donnent un volume plus élevé.

Courbe de niveau

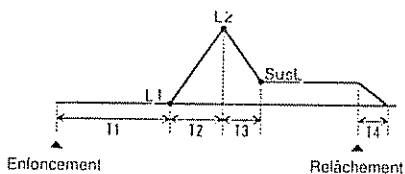


- * Si le paramètre de sensibilité à la dynamique (Velo) est sur une valeur autre que 0, ces valeurs seront affectées par la dynamique.
- * Si tous ces niveaux sont réglés à 0, il n'y a pas de son.

Idée de son:

Par exemple, en réglant L1 sur 0 et T1 sur une valeur appropriée, vous pouvez créer une enveloppe grâce à laquelle le son ne commencera qu'un court instant après que vous ayez enfoncé la touche.

L'effet de l'enveloppe avec départ retardé



2. EDITION DE TONE

Edition de tone/TVA/Enveloppe/Time 1/2/3/4

○ Time 1/2/3/4 (Durée)

Ces paramètres fixent la durée (T1, T2, T3, T4) des segments de l'enveloppe de TVA. Ils fixent le temps nécessaire au volume pour passer d'un niveau au suivant (par exemple de L1 à L2)

① Déplacez **T1/T2/T3/T4**

```
A--ENV:Time 1
>10 10 30 50
```

```
A--ENV:Time 2
>10 10 30 50
```

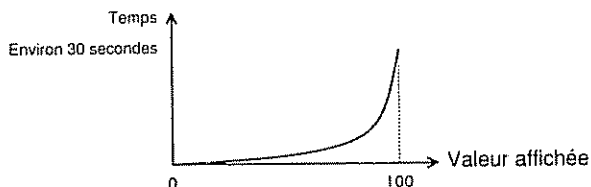
```
A--ENV:Time 3
>10 10 30 50
```

```
A--ENV:Time 4
>10 10 30 50
```

[Valeurs] [0 - 100]

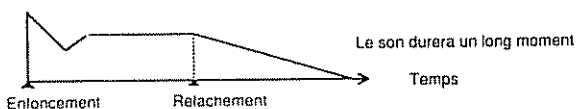
Des valeurs plus élevées donnent des durées plus importantes avant que le niveau suivant ne soit atteint

Courbe de temps



- * Si le paramètre de sensibilité de la durée à la dynamique (Time Velo) est sur une autre valeur que 0, la durée de T1 sera affectée par la dynamique.
- * Si le paramètre d'asservissement de la durée au clavier (Time Key Follow) est sur une autre valeur que 0, les valeurs de T2/T3/T4 seront affectées par la position de jeu sur le clavier.
- * Même si vous avez réglé les paramètres d'enveloppe de pitch, d'enveloppe de TVF ou de LFO pour créer un changement après que la touche ait été relâchée, cet effet ne sera pas audible si la valeur de T4 est trop faible.
- * Si T4 est réglé à une valeur de 100 ou proche de 100, il faudra un très long moment avant que le son ne disparaisse complètement.

Quand T4 est réglé sur 100

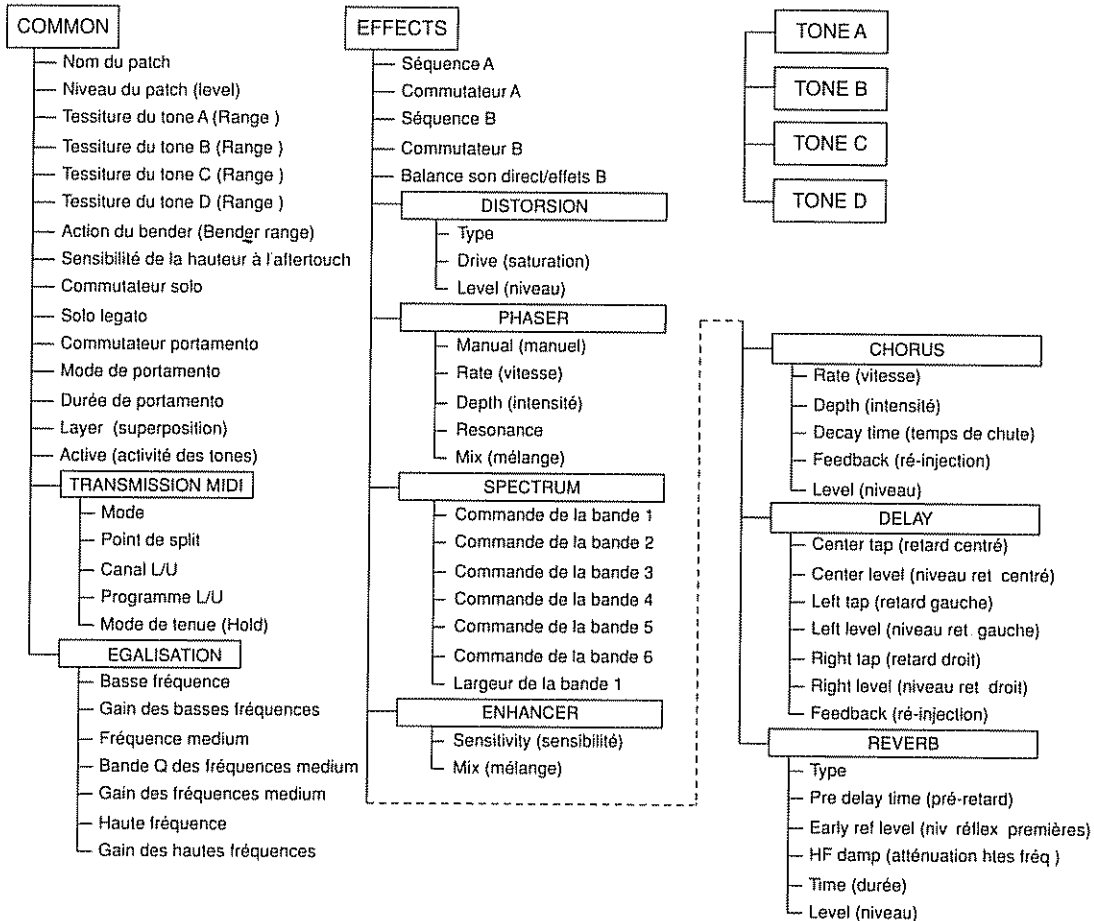


3. EDITION DE PATCH

Nous passerons en revue les différents paramètres relatifs au patch.

● Organisation d'un patch

Le schéma suivant vous donne les groupes dans lesquels sont organisés les paramètres d'un patch : un groupe de paramètres communs (Common), un groupe d'effets (Effects) et les tones A – D. Dans le groupe des paramètres communs ou groupe Common, vous pouvez régler les fonctions de jeu et les réglages d'égalisation. Dans le groupe des paramètres d'effets, vous pouvez faire les réglages pour l'unité d'effet



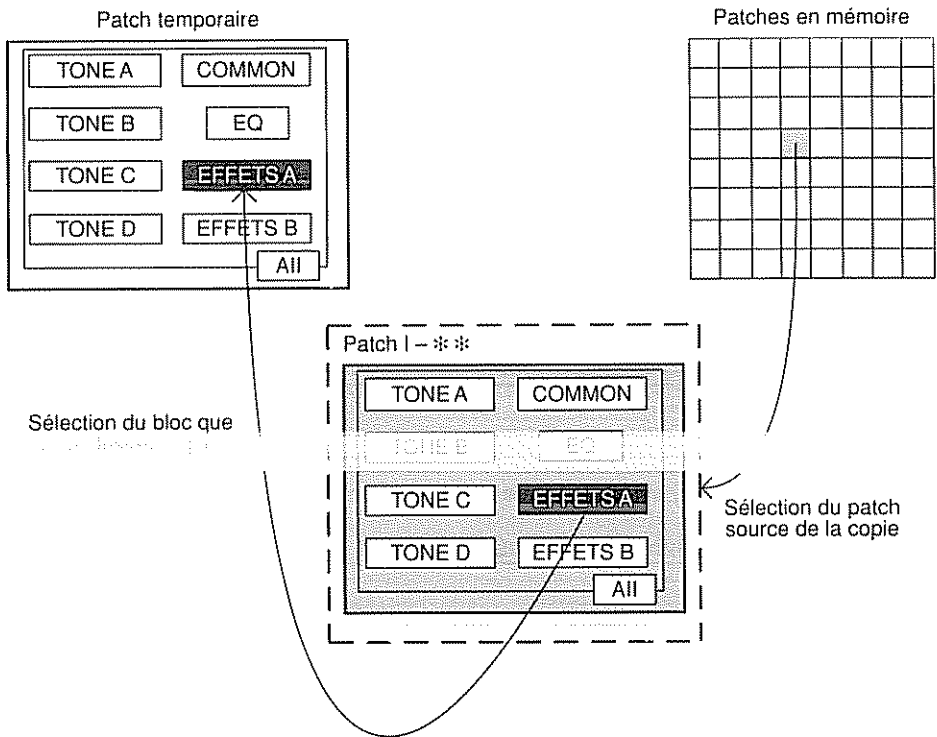
- * Vous pouvez éditer les tones même pendant l'édition d'un patch.
- * Puisque les mêmes patches sont utilisés à la fois en mode Single et en mode Multi, vous pouvez éditer les patches quelque soit le mode de jeu.
- * Durant l'édition de patch, les messages de changement de programme ne seront pas reçus.

3. EDITION DE PATCH

Copie de patch

○ Copie de patch

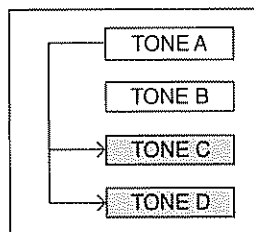
Il est parfois utile d'utiliser la fonction de copie pendant l'édition. Cette fonction copie dans l'aire temporaire les données d'un patch servant de source. Ici, nous expliquerons comment copier les paramètres communs ou les paramètres d'effets d'un patch.



Par exemple, cette procédure sera utile lorsque vous désirez ne copier que les réglages d'effets d'un certain patch dans le patch que vous êtes en train d'éditer.

* Vous pouvez également copier des paramètres entre tones dans l'aire de patch temporaire.

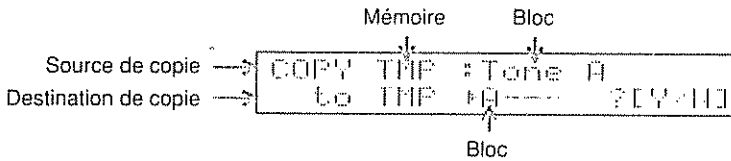
Exemple) Patch temporaire



Copie du tone A du patch temporaire dans les tones C et D du patch temporaire

Pour des détails référez-vous à «Copie de Tone» (voir page I-10)

- ① Pendant l'édition d'un patch, pressez **[COPY]**



La ligne supérieure donne la mémoire source de la copie et le bloc. La ligne inférieure montre le bloc destination de la copie

- ② Sélectionnez le patch source de la copie à l'aide de **[INT/CARD]**, **BANK [1]–[8]** et **NUMBER [1]–[8]**

```
COPY I-11:Tone A
to TMP »A--- ?CY-11
```

- ③ Pressez **PAGE [▲/▼]** pour sélectionner le bloc source de la copie

Dans cet exemple, sélectionnez Eff A. Eff B. Common ou EQ.

```
COPY I-11:EFF A
to TMP »Eff A ?CY-11
```

Le bloc affiché à la ligne inférieure changera en correspondance avec le bloc sélectionné à la ligne supérieure.

L'écran dans cet exemple demandera «Dois-je copier les réglages du groupe d'effets A venant du patch I-11 et cela dans l'aire temporaire ?»

- ④ Pour exécuter la procédure de copie, pressez **[INC/YES]**

```
COPY I-11:EFF A
Completed
```

Pour annuler sans copier, pressez **[DEC/NO]**

```
COPY I-11:EFF A
Canceled
```

- ⑤ Vous retournerez à l'affichage précédent.

- * Dans les étapes ② ou ③, c'est une bonne idée que d'écouter le son produit par le bloc source de la copie (par exemple, le bloc d'effets) avant de copier les données.
- * Si vous désirez sauvegarder les données copiées, n'oubliez pas d'utiliser la procédure d'écriture de patch (voir page I-83).
- * Si vous sélectionnez «All» comme bloc et exécutez la procédure de copie, ce sont tous les paramètres du patch qui seront copiés dans l'aire temporaire. Ceci aura le même effet que de sélectionner ce patch.

1) Réglages d'effets du patch

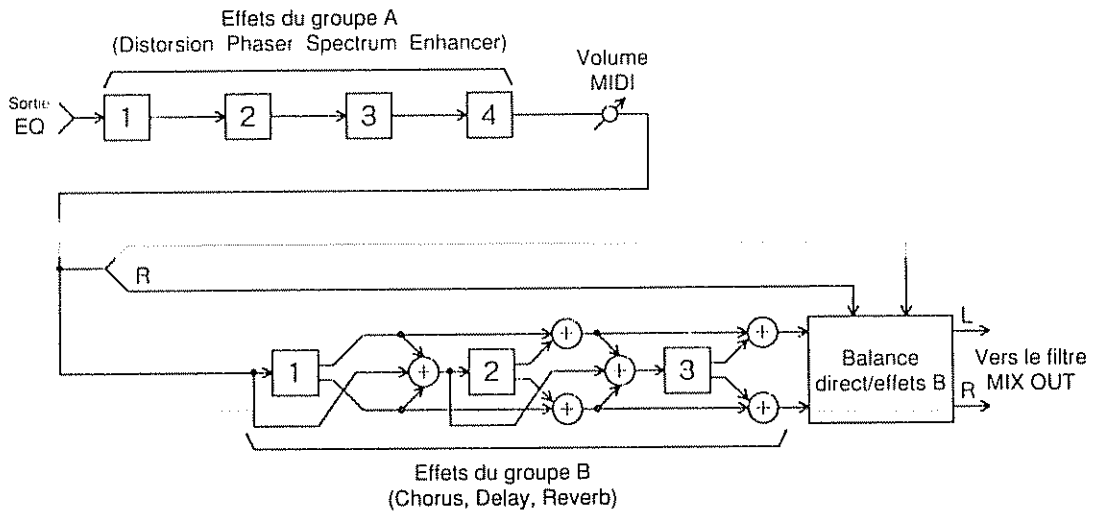
Ici, vous pouvez faire les réglages d'effets. Ils vous permettent d'ajouter des différents effets à la sonorité que vous avez créée en superposant des tones.

● Effets du patch

Il y a deux groupes d'effets : A et B.

Le groupe A est à entrée mono et à sortie mono alors que le groupe B est à entrée mono et à sortie stéréo.

Le diagramme suivant vous indique comment le son passe au travers des effets.

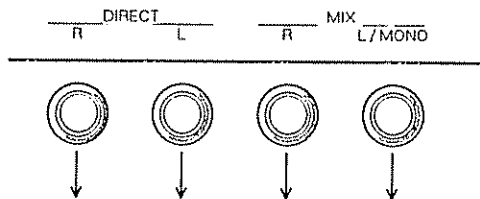


Après avoir choisi l'ordre et le réglage on/off des effets, réglez les paramètres de chaque effet.

- ① Pressez **[EFFECTS]**.
- ② Pressez PAGE **[▲▼]** pour sélectionner le paramètre
- ③ Faites les réglages dans chaque page d'affichage (effet on/off et réglages de paramètre d'effet).
- ④ Répétez les étapes ② et ③ si nécessaire.
- ⑤ Pressez **[EXIT]** pour retourner au mode de jeu précédent.

- * Il n'est pas possible d'inverser l'ordre des groupes d'effets A et B.
- * Lorsque vous désirez utiliser les effets du groupe B, pensez à régler son commutateur général sur «on» (voir page III-9).
- * Aussi bien en mode Single qu'en mode Multi, les prises MIX OUT produisent le son avec effets combiné au son direct (sans effets).
- * Lorsque vous réglez l'assignation de sortie des parties (voir page II-11) sur «DIR» en mode multi, seul le son direct et sans effets sera produit par les prises DIRECT OUT.

Face arrière



D'ici sort uniquement le son direct,
c'est-à-dire sans effets (en mode multi)

D'ici sortent à la fois le son avec effets
et le son sans effets (direct)

3 EDITION DE PATCH

Edition de patch/Effets/Séquence A

○ Séquence du groupe A

Ici vous pouvez fixer l'ordre des effets du groupe A.

```
PATCH EFF Séquence A
♦--DS---PH---SP---EN--
```

Le groupe A contient des effets qui traitent la sonorité d'origine. Les résultats différeront grandement en fonction de l'ordre d'application des effets. Essayez par vous-même !

Chaque effet accomplit la fonction suivante

DS (Distorsion) : Distorsion de la sonorité d'origine



PH (Phaser) : Ajout d'une copie déphasée de la sonorité d'origine pour créer un effet de souffle.

SP (Spectrum) : Augmentation ou diminution de zones de fréquences spécifiques pour modifier la couleur tonale.

EN (Enhancer) : Accentuation de la définition du son et ajout de clarté.

Depuis l'étape ② de la procédure décrite en page 168, utilisez la procédure suivante :

③ - 1

Utilisez les touches CURSOR   pour déplacer le symbole «♦» jusqu'à l'emplacement auquel vous désirez insérer un effet



```
PATCH EFF Séquence A
-DS---PH-♦-SP---EN-
```

③ - 2

Utilisez **VALUE** ou **INCVES** et **DECNO** pour sélectionner l'effet que vous désirez insérer

```
PATCH EFF Séquence A
-DS---PH-DS-SP---EN-
```

③ - 3

Après avoir sélectionné l'effet que vous désirez insérer, pressez CURSOR  .

L'ordre sera modifié

```
PATCH EFF Séquence A
-PH---DS-♦-SP---EN-
```

③ - 4

Répétez la procédure précédente aussi longtemps que nécessaire.



* Quand vous avez changé l'ordre des effets, vous pouvez changer le statut on/off de chaque effet en utilisant les commutateurs A en page d'affichage suivante.

○ Commutateurs du groupe A

Ici, vous pouvez commuter chaque effet du groupe A, dans l'ordre que vous avez choisi pour séquence A. Depuis l'étape ③ de la procédure décrite en page I-89, utilisez la procédure suivante.

```
PATCH EFF Switch A
  PH---DS---SP---EH-
```

③ - 1

Utilisez les touches CURSOR   pour déplacer le symbole «▶» jusqu'à l'effet que vous désirez mettre on/off.

L'effet identifié par le symbole «◀▶» clignotera.

```
PATCH EFF Switch A
  -PH---DS---▶EP---EH-
```

③ - 2

Utilisez **VALUE** ou **INC/YES** et **DEC/NO** pour régler l'effet on/off.

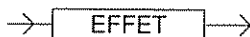
Quand il est réglé sur on, l'effet a son abréviation affichée.

```
PATCH EFF Switch A
  -PH---DS---▶[ ]---EH-
```

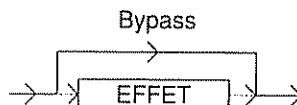
Quand il est réglé sur off, «[]» sera affiché.

Quand il est réglé sur off, l'effet est "court-circuité" (bypass) et il ne modifie pas le son

On :



Off :



③ - 3

Répétez la procédure précédente aussi longtemps que nécessaire.

- * Les paramètres d'effet ne peuvent être réglés que pour les effets qui sont en service (on).
- * Si vous mettez en service la distorsion (DS), il n'y aura pas de son si le niveau de distorsion (voir page I-96) est réglé sur 0.

○ **Séquence du groupe B**

Ici, vous pouvez fixer l'ordre des effets du groupe B.

```
PATCH EFF Sequence B
*--CH---DL--RV--
```

Le groupe B contient des effets qui ajoutent des signaux retardés à la sonorité d'origine. Les résultats différeront grandement en fonction de l'ordre d'application des effets.

Chaque effet accomplit la fonction suivante

CH (Chorus) : Ajout d'une sonorité légèrement désaccordée, créant profondeur et espace.

DL Delay : Ajout d'une sonorité retardée, créant des effets d'écho

RV (Reverb) : Ajout de réflexion et de réverbération, créant une ambiance acoustique.

Depuis l'étape ③ de la procédure décrite en page I-89, utilisez la procédure suivante.

③ - 1

Utilisez les touches CURSOR [←] pour déplacer le symbole * jusqu'à l'emplacement auquel vous désirez insérer un effet.

```
PATCH EFF Sequence B
-CH-*--DL--RV--
```

③ - 2

Utilisez **VALUE** ou **INC/YES** et **DEC/NO** pour sélectionner l'effet que vous désirez insérer

```
PATCH EFF Sequence B
-CH-RV-DL--RV--
```

③ - 3

Après avoir sélectionné l'effet que vous désirez insérer, pressez CURSOR [↔].

L'ordre sera modifié

```
PATCH EFF Sequence B
-CH-*--RV---DL-
```

③ - 4

Répétez la procédure précédente aussi longtemps que nécessaire.

* Quand vous avez changé l'ordre des effets, vous pouvez régler on/off chacun des effets en utilisant les commutateurs B de la page d'affichage suivante.



○ Commutateurs du groupe B

Ici, vous pouvez commuter chaque effet on/off du groupe B, dans l'ordre que vous avez choisi pour séquence A

```
PATCH EFF Switch B
      -CH---RV---DL-
```

Depuis l'étape ③ de la procédure décrite en page I-89, utilisez la procédure suivante.

③ - 1

Utilisez les touches CURSOR   pour déplacer le symbole «>» jusqu'à l'effet que vous désirez mettre on/off.

```
PATCH EFF Switch B
      >CH---RV---DL-
```

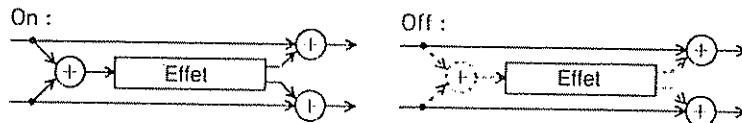
③ - 2

Utilisez **VALUE** ou **INC/YES** et **DEC/NO** pour régler l'effet on/off.

Quand il est réglé sur on, l'effet a son abréviation affichée. Quand il est réglé sur off, «[]» est affiché.

```
PATCH EFF Switch B
      [CH]---RV---DL-
```

Quand il est réglé sur off, l'effet est évité et ne modifie donc pas le son.



③ - 3

Répétez la procédure précédente aussi longtemps que nécessaire.

- * Les paramètres d'effet ne peuvent être réglés que pour les effets qui sont en service (on).
- * Même si un ou plusieurs effets sont mis en service ici, les effets du groupe B ne seront pas entendus si la balance de volume (page suivante) est réglée sur **DRY : 100, EFF:00**.
- * Si les niveaux suivants de chaque effet (CH/DL/RV) sont réglés sur 0, vous pouvez ne pas entendre de son.

◇ Niveau de chorus (voir page I-106)

◇ Delay • Niveau central (voir page I-108)

• Niveau gauche (voir page I-109)

• Niveau droit (voir page I-109)

◇ Reverb • Niveau des réflexions premières (voir page I-115)

• Niveau (voir page I-116)

- * L'effet qui est réglé sur «off» par le commutateur général d'effet (voir page III-9) ne peut être utilisé.

3. EDITION DE PATCH

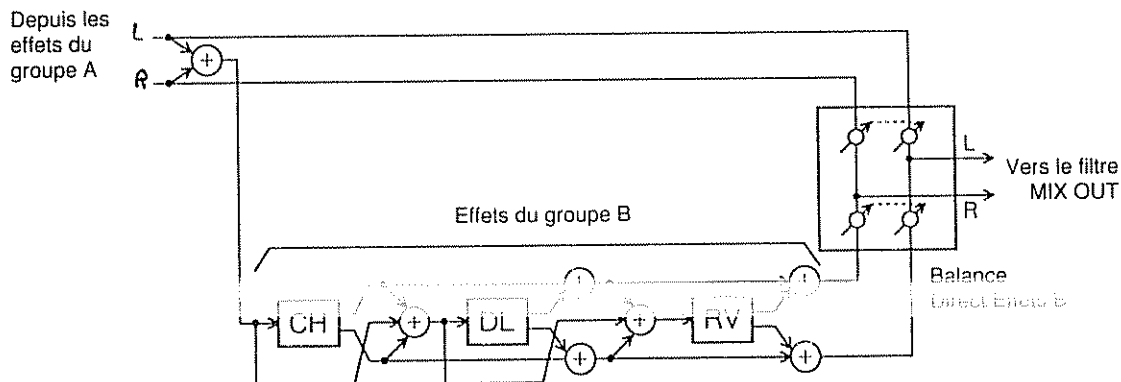
Edition de patch/Effets/Balance Direct/Effets B

○ Balance direct/effet B

Ce paramètre détermine la balance entre le son sec (direct ou sans effet) et le son des effets du groupe B.

```
PATCH EFF Balance B
      DRY: 50 EFF: 50
```

Le schéma suivant montre comment ce paramètre de balance d'effet détermine le mixage entre le son du groupe A et le son des effets du groupe B;



Depuis l'étape ③ de la procédure décrite en page I-89, utilisez la procédure suivante.

③ - 1

Utilisez **VALUE** ou **INC/YES** et **DEC/NO** pour modifier la valeur.

```
PATCH EFF Balance B
      DRY 80:EFF 20
```

Les valeurs DRY et EFF totaliseront toujours la valeur 100.

[Valeurs] [DRY 100 : EFF 00—DRY 00 : EFF 100]

Pour une valeur de DRY : 100 et EFF : 00, vous n'entendrez que le son du groupe A.

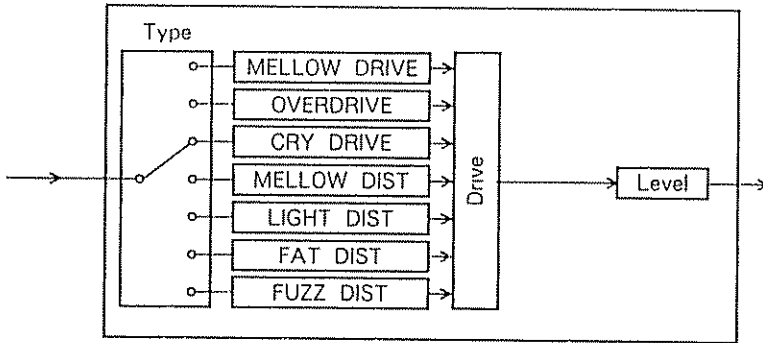
Pour une valeur de DRY : 00 et EFF : 100, vous n'entendrez que le son traité par le groupe B.

* Avec un réglage de DRY : 00, EFF : 100, il n'y aura pas de son si tous les effets sont mis hors service par les commutateurs B.

○ Réglages de distorsion

Ici, vous pouvez régler les paramètres de distorsion

La distorsion sature la forme d'onde d'origine pour créer des harmoniques additionnelles, par la distorsion du son.



* Ces réglages ne peuvent être faits à moins que la distorsion ne soit mise en service par les commutateurs A.

Depuis l'étape ③ de la page I-89, utilisez la procédure suivante.

③ - 1

Pressez **INC/YES**.

```
PATCH EFF/Distortion
Setup ? [Y/N]
```

③ - 2

Pressez **PAGE** **▼▲** pour sélectionner le paramètre.

③ - 3

Utilisez **VALUE** ou **INC/YES** et **DEC/NO** pour modifier la valeur qui clignote.

③ - 4

Pressez **EXIT** pour retourner à l'affichage de l'étape ③ - 1.

* **Quand la distorsion est utilisée, des accords complexes deviennent difficilement audibles. Des notes uniques ou des quintes sont plus souhaitables.**

Idee de son:

La distorsion est vraiment efficace lorsque vous désirez faire ressortir des phrases de solo.

3. EDITION DE PATCH

Edition de patch/Effets/Phaser/Manual, Rate, Depth

◇ Manual

Détermine la fréquence centrale autour de laquelle le son sera modulé.

```
PATCH EFF/Phaser
Manual          1.3kHz
```

Par exemple, l'effet phaser sera clairement notable si ce réglage est effectué à environ 1 kHz, fréquence à laquelle nos oreilles sont très sensibles. Réglez ce paramètre sur la fréquence à laquelle vous désirez accentuer l'effet de vague du phaser.

[Valeurs] [50 Hz — 15 0 kHz]

Des valeurs élevées donnent une fréquence plus élevée.

◇ Rate

Détermine la fréquence de la modulation de phase.

```
PATCH EFF/Phaser
Rate           2.5Hz
```

Pour un effet de phasing lent, une valeur d'approximativement 2.0 Hz est appropriée.

[Valeurs] [0.1 Hz — 10 Hz]

Déterminez la valeur en paliers de 0.1 Hz de 0.1 Hz à 10 Hz. Des valeurs élevées donnent une modulation plus rapide.

◇ Depth

Détermine l'intensité de modulation de l'effet phaser.

```
PATCH EFF/Phaser
Depth          60
```

[Valeurs] [0—100]

Des valeurs élevées donnent un effet de modulation plus profond.

◊ Résonance

Détermine l'intensité de réinjection (Feedback) du phaser.

PATCH EFF./Phaser	
Résonance	45

[Valeurs] [0—100]

Des valeurs plus élevées donnent un effet de phasing plus fort et plus caractéristique

* Si la valeur est montée excessivement, le son peut devenir strident.

◊ Mix

Détermine le volume du son avec phaser par rapport au son direct.

PATCH EFF./Phaser	
Mix	100

[Valeurs] [0—100]

Des valeurs élevées donnent plus d'importance au son traité.

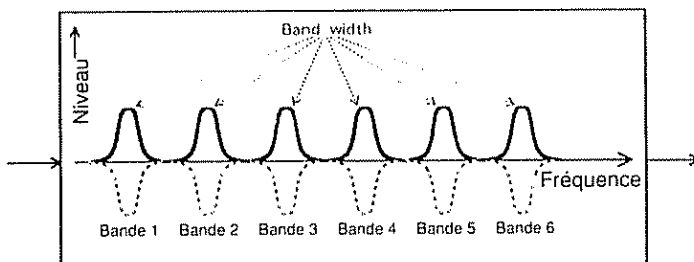
3. EDITION DE PATCH

Edition de patch/Effets/Spectrum

○ Réglages du spectrum

Ici, vous pouvez régler les paramètres de l'effet spectrum.

Le spectrum est un effet qui modifie le son en amplifiant ou en atténuant des zones de fréquences spécifiques, ce qui donne des différences de couleurs tonales



* Ces réglages ne peuvent être faits à moins que l'effet spectrum ne soit mis en service par les commutateurs A.

Depuis l'étape ③-1 de la page 1-59, utilisez la procédure suivante.

③ - 1

Pressez **[INC/YES]**.

```
PATCH EFF/Spectrum
Setup ?           [Y/NO]
```

③ - 2

Pressez PAGE **[▼▲]** pour sélectionner le paramètre.

③ - 3

Utilisez **[VALUE]** ou **[INC/YES]** et **[DEC/NO]** pour modifier la valeur qui clignote.

③ - 4

Pressez **[EXIT]** pour retourner à l'affichage de l'étape ③-1.

[Idée de son:

Cet effet est similaire à celui d'un égaliseur, mais la fréquence de chaque bande a été réglée à un emplacement pour lequel on obtient une efficacité optimale dans l'ajout de caractéristiques à la sonorité. Par conséquent, plutôt que de corriger le son, cet effet vous permet de modifier radicalement la tonalité.

◊ Band 1—6 Control

Ces paramètres contrôlent les niveaux des bandes 1—6.

```
PATCH EFF/Spectrum
Band 1 control    +10
```

[Valeurs] [-15—+15]

Des réglages positifs (+) augmentent le niveau et des réglages négatifs (-) diminuent le niveau.

La fréquence de chaque bande est fixée comme suit.

1 : 250 Hz, 2 : 500 Hz, 3 : 1 kHz, 4 : 2 kHz, 5 : 4 kHz, 6 : 8kHz

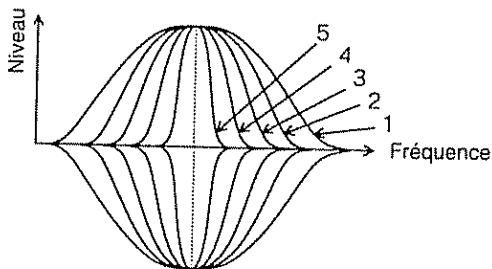
◊ Band width

Cette valeur est commune à toutes les bandes de fréquence et détermine la largeur de la bande qui sera amplifiée ou atténuée

```
PATCH EFF/Spectrum
Band width       05
```

[Valeurs] [1—5]

Des valeurs élevées donnent une bande de fréquence plus étroite.



Idée de son

Lorsque cette valeur est augmentée, la bande de fréquence devient plus étroite, créant une sonorité plus caractéristique

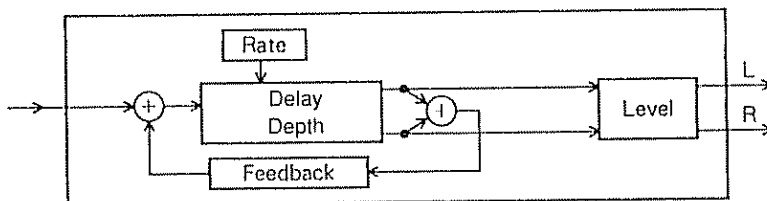
3. EDITION DE PATCH

Edition de patch/Effets/Chorus

○ Réglages de chorus

Ici, vous pouvez régler les paramètres de l'effet chorus.

Le chorus est un effet qui combine le son direct avec le même son légèrement retardé et dont la hauteur est modulée.



* Ces réglages ne peuvent être faits à moins que le paramètre chorus ne soit mis en service par les commutateurs A.

Depuis l'étape ③ de la page I-89, utilisez la procédure suivante

③ - 1

Pressez **ENTER**:

```
PATCH EFF/De1aw  
Setup ? [Y/N]
```

③ - 2

Pressez **PAGE** [▼/▲] pour sélectionner le paramètre.

③ - 3

Utilisez **VALUE** ou **INC/YES** et **DEC/NO** pour modifier la valeur qui clignote.

③ - 4

Pressez **EXIT** pour retourner à l'affichage de l'étape ③-1.

* Si cet effet est utilisé en solo ou sur des sons de basse, le son sera moins bien défini.

Idée de son

Cet effet est utile pour simuler des ensembles instrumentaux, tels qu'une section de cordes. Avec des réglages élevés de Feedback, il peut également être utilisé pour créer un effet flanger.

Edition de patch/Effets/Chorus/Rate, Depth, Delay

◊ Rate

Fixe la vitesse du chorus. Ceci détermine avec quelle vitesse le son sera modulé

```
PATCH EFF/Chorus
Rate 3.5Hz
```

[Valeurs] [0.1 Hz—10Hz]

Déterminez la valeur en paliers de 0.1 Hz de 0.1 Hz à 10 Hz.

◊ Depth

Ce paramètre fixe l'intensité de la modulation de l'effet chorus.

```
PATCH EFF/Chorus
Depth 50
```

[Valeurs] [0—100]

Des valeurs plus élevées donnent une modulation plus profonde.

◊ Delay

Fixe le temps de retard utilisé par le chorus. Ceci déterminera le caractère de l'effet chorus. Des valeurs élevées donnent un effet ayant plus d'espace.

```
PATCH EFF/Chorus
Delay 10ms
```

[Valeurs] [0.1 ms—50 ms]

0.1—5 ms : Réglage de la valeur par paliers de 0.1 ms.

5—10 ms : Réglage de la valeur par paliers de 0.5 ms.

10—50 ms : Réglage de la valeur par paliers de 1 ms.

Idee de son

Pour créer un effet de type flanger, réglez ce paramètre dans la plage de 1 à 10 ms.

3. EDITION DE PATCH

Edition de patch/Effets/Chorus/Feedback, Level

◊ Feedback

Fixe la valeur de réinjection utilisée par l'effet chorus, c'est-à-dire la quantité de signal déjà traitée renvoyée à l'entrée du processeur et traitée à nouveau. Vous pouvez choisir une polarité positive (+) ou négative (-) et la valeur

PATCH EFF :Chorus	
Feedback	+70%

[Valeurs] [-98 % – +98%]

Choisissez une valeur par palier de 2 % dans une plage allant de -98 à +98 %. Pour une valeur de 0, il n'y aura pas de Feedback.

[idée de son:

Des valeurs négatives (-) créent un effet offrant plus d'espace
Quand vous utilisez l'effet chorus comme un flanger, choisissez une valeur plutôt haute (approximativement ± 70%) pour ce paramètre.

◊ Level

Règle le niveau de volume du son avec chorus.

PATCH EFF :Chorus	
Level	50

[Valeurs] [0 – 100]

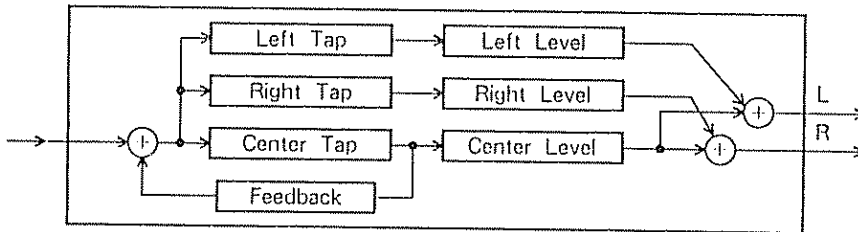
Des valeurs élevées donnent des niveaux plus élevés de chorus.

* Si cette valeur est sur 0, il n'y aura pas de sonorité avec chorus.

○ Réglages du delay

Ici, vous pouvez régler les paramètres de l'effet delay

Le delay est un effet qui combine les sonorités directes avec ce même signal retardé, créant des sonorités riches ou des effets d'écho. L'effet delay du JD-800 est un delay à triple localisation spatiale vous permettant de fixer 3 temps de retard : un retard central (gauche + droite ou L+R), un retard gauche (gauche ou L) et un retard droit (droit ou R)



* Ces réglages ne peuvent être faits à moins que le paramètre delay ne soit mis en service par les commutateurs B.

Depuis l'étape ③ de la page I-89, utilisez la procédure suivante

③ - 1

Pressez **[INC/YES]**

```
PATCH EFF:Chorus
Setup ? [V/H]
```

③ - 2

Pressez PAGE **[V/A]** pour sélectionner le paramètre.

③ - 3

Utilisez **[VALUE]** ou **[INC/YES]** et **[DEC/NO]** pour modifier la valeur qui clignote.

③ - 4

Pressez **[EXIT]** pour retourner à l'affichage de l'étape ③-1.

* Si vous utilisez une sortie monophonique, tous les retards (central, gauche, droit) seront produits par la prise MONO out.

REMARQUE

Si vous utilisez la sortie mono, le son des trois retards (central, gauche, droit) sera mélangé. Pour entendre clairement le triple effet de retard, nous vous recommandons d'utiliser la sortie stéréo.

3. EDITION DE PATCH

Edition de patch/Effets/Delay/Center tap, Center level, Left tap

◊ Center tap

Détermine le temps de retard pour le son produit au centre (G+D).

```
PATCH EFF/Delay
Center tap      600ms
```

[Valeurs] [0.1 ms – 600 ms]

- 0.1 – 5 ms : Réglage par paliers de 0.1 ms.
- 5 – 10 ms : Réglage par paliers de 0.5 ms.
- 10 – 40 ms : Réglage par paliers de 1 ms.
- 40 – 200 ms : Réglage par paliers de 10 ms.
- 200 – 600 ms : Réglage par paliers de 20 ms.

◊ Center level

Détermine le niveau du son retardé produit au centre

```
PATCH EFF/Delay
Center level    50
```

[Valeurs] [0 – 100]

Des valeurs élevées donne un son central retardé plus fort.

* Si cette valeur est sur 0, il n'y aura pas de son retardé au centre.

◊ Left tap

Détermine le temps de retard pour le son produit sur le côté gauche (G).

```
PATCH EFF/Delay
Left tap       200ms
```

[Valeurs] [0.1 ms – 600 ms]

- 0.1 – 5 ms : Réglage par paliers de 0.1 ms.
- 5 – 10 ms : Réglage par paliers de 0.5 ms.
- 10 – 40 ms : Réglage par paliers de 1 ms.
- 40 – 200 ms : Réglage par paliers de 10 ms.
- 200 – 600 ms : Réglage par paliers de 20 ms.

◊ Left level

Détermine le niveau du son retardé produit sur la gauche.

PATCH EFF/Delay	
Left level	50

Valeurs] [0 – 100]

Des valeurs élevées donne un son gauche retardé plus fort.

* Si cette valeur est sur 0, il n'y aura pas de son retardé sur la gauche.

◊ Right tap

Détermine le temps de retard pour le son produit sur le côté droit (D ou R).

PATCH EFF/Delay	
Right tap	400ms

Valeurs] [0.1 ms – 600 ms]

0.1 – 5 ms : Réglage par paliers de 0.1 ms.

5 – 10 ms : Réglage par paliers de 0.5 ms.

10 – 40 ms : Réglage par paliers de 1 ms.

40 – 200 ms : Réglage par paliers de 10 ms.

200 – 600 ms : Réglage par paliers de 20 ms.

◊ Right level

Détermine le niveau du son retardé produit sur la droite.

PATCH EFF/Delay	
Right level	50

[Valeurs] [0 – 100]

Des valeurs plus élevées donnent une sonorité retardée droite plus forte.

* Si cette valeur est sur 0, il n'y aura pas de son retardé sur la droite.

3. EDITION DE PATCH

Edition de patch/Effets/Delay/Feedback

◇ Feedback

Détermine la quantité de signal retardé central ré-injecté. "Feedback" signifie ré-injection du signal retardé dans le circuit de retard. Vous pouvez fixer le pourcentage et la polarité du signal ré-injecté.

PATCH EFF/Delay	
Feedback	+70%

Si vous appliquez du feedback au retard central, le son ré-injecté sera également traité par les retards droit et gauche.

[Valeurs] [-98% – +98%]

Fixez une valeur dans une plage de -98% à +98%, par paliers de 2%. Pour une valeur de 0, il n'y a pas de ré-injection.

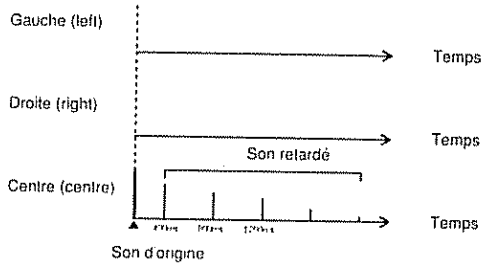
- * Les sons retardés droit et gauche ne seront pas ré-injectés.
- * Cela n'est pas affecté par le niveau de retard centré.

Idee de son

Voici quelques idées pour l'utilisation du triple retard avec panoramique.

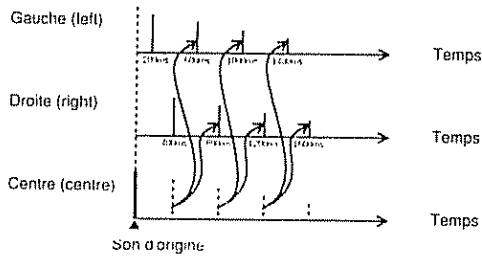
[Exemple 1] Delay ordinaire (400 ms) uniquement au centre

Center tap = 400 ms, Center level = 50, Left tap = au choix, Left level = 0, Right tap = au choix, Right level = 0. Feedback = +50%



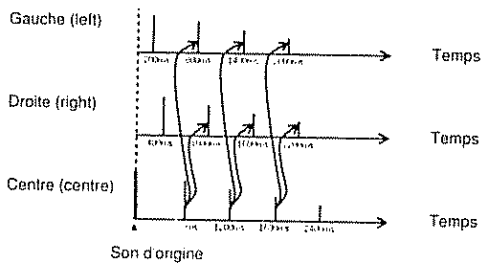
[Exemple 2] Delay panoramique gauche → droite à intervalles de 200 ms

Center tap = 400 ms, Center level = 0, Left tap = 200 ms, Left level = 50, Right tap = 400 ms, Right level = 50, Feedback = +50%



[Exemple 3] Delay triple panoramique gauche → droite → centre à intervalles de 200 ms

Center tap = 600 ms, Center level = 50, Left tap = 200 ms, Left level = 50, Right tap = 400 ms, Right level = 50, Feedback = +50%

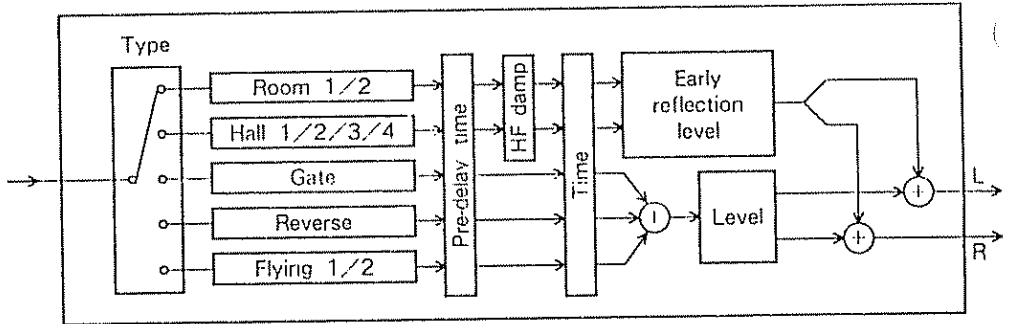


3. EDITION DE PATCH

Edition de patch/Effets/Reverb

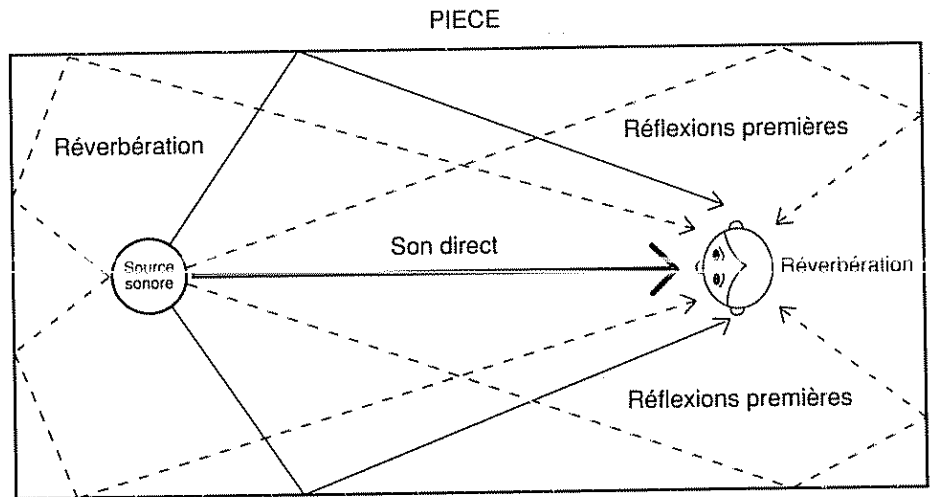
○ Réglages de reverb

Ici, vous pouvez régler les paramètres de l'effet reverb. Cet effet simule les caractéristiques d'ambiance d'une grande variété d'environnements acoustiques, tels qu'une salle de concert ou un club. En combinant la sonorité directe avec la simulation des réflexions revenant des murs et du plafond, cet effet apporte de l'espace à vos sonorités.



Le nombre de réflexions simulées est contrôlé par les commutateurs R, ces paramètres ne peuvent être réglés.

< Comment nous percevons la réverbération >



Depuis l'étape ③ de la page I – 89, utilisez la procédure suivante

③ – 1

Pressez **INC/YES**.

```
PATCH EFF/Reverb
Setup ?          [Y/NO]
```

③ – 2

Pressez PAGE **▲▼** pour sélectionner le paramètre.

③ – 3

Utilisez **VALUE** ou **INC/YES** et **DEC/NO** pour modifier la valeur qui clignote.

③ – 4

Pressez **EXIT** pour retourner à l'affichage de l'étape ③ – 1.

* Si vous appliquez trop de reverb à des sonorités riches en basses fréquences (telles qu'une basse ou une grosse caisse), le son deviendra moins défini.

3. EDITION DE PATCH

Edition de patch/Effets/Reverb/Type, Pre-delay time

◇ Type

Sélectionne le type de reverb. Ceci déterminera le caractère du son réverbéré, résultant de facteurs tels que la taille de la salle et le revêtement mural

```
PATCH EFF/Reverb
Type ROOM1
```

[Valeurs] [ROOM 1/2, HALL 1/2/3/4, GATE, REVERSE, FLYING 1/2]

ROOM 1/2 : un effet de reverb simulant une pièce. Room 2 a plus de réflexions et une sonorité plus brillante

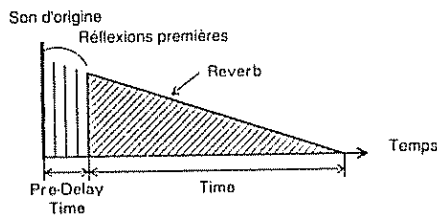
HALL 1/2/3/4 : effet de reverb simulant une salle de concert. Les types 1 et 4 diffèrent par la taille de l'espace réverbérant et le type de réflexions.

GATE : un effet de reverb à porte. Le son réverbéré sera coupé artificiellement après un intervalle de temps prédéterminé.

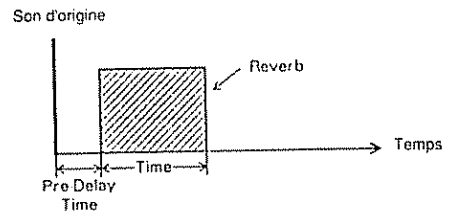
REVERSE : le son réverbéré augmentera graduellement et sera coupé après un intervalle de temps prédéterminé

FLYING 1/2 : le son réverbérant se déplace de gauche à droite (1) ou de droite à gauche (2)

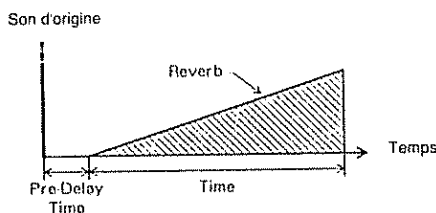
● Room/Hall



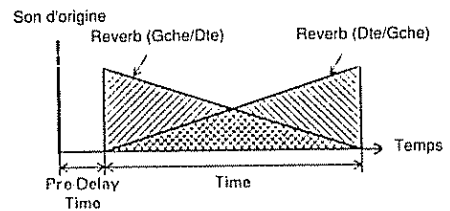
● Gate



● Reverse



● Flying



La reverb se déplacera de gauche (droite) à droite (gauche)

◇ Pre-delay time

Fixe le temps de préretard, c'est-à-dire le temps écoulé entre le début du son d'origine et l'instant où la réverbération est entendue. Des valeurs élevées donnent l'impression d'une salle plus grande.

```
PATCH EFF/Reverb
Pre delay time 100ms
```

[Valeurs] [0 – 120 ms]

Déterminez la valeur dans une plage allant de 0 à 120 ms, par paliers de 1 milliseconde.

◊ Early ref level

Détermine le niveau des réflexions premières, c'est-à-dire les toutes premières réflexions en provenance des murs après écoute du son direct. Ceci détermine la distance subjective séparant la source sonore des murs. Des hautes valeurs de ce paramètre donnent l'impression d'une source sonore plus proche des murs.

```
PATCH EFF/Reverb
Early ref level 40
```

[Valeurs] [0 – 100]

Des valeurs élevées augmentent le niveau des réflexions premières.

- * Si vous avez réglé Type sur GATE/REVERSE/FLYING 1/FLYING 2, ce paramètre n'a pas d'effet.
- * Le niveau des réflexions premières et le niveau de reverb sont indépendants. Cela signifie que même si le niveau de reverb est à 0, vous entendrez quand même de la reverb (les réflexions premières).

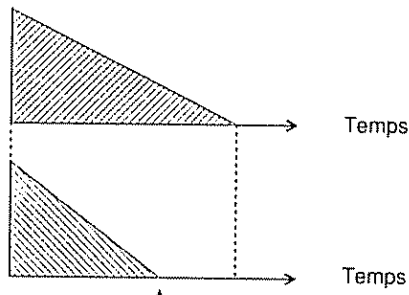
◊ HF damp

Détermine quelle portion des hautes fréquences du son réverbéré sera coupée. En fonction du matériaux, les murs d'une pièce absorbent une certaine quantité des hautes fréquences avant de réfléchir le reste du son. Le paramètre HF damp (assignation des hautes fréquences) simule cette absorption des hautes fréquences.

```
PATCH EFF/Reverb
HF damp 6.3kHz
```

Réverbération des
fréquences moyennes

Réverbération des
hautes fréquences



Chute plus rapide que celle des fréquences moyennes

[Valeurs] [500 Hz – 16 kHz, BYPASS]

Détermine une fréquence entre 500 Hz et 16 kHz. Quand BYPASS est sélectionné, les hautes fréquences ne sont pas coupées. Si la fréquence est basse, la reverb devient plus sourde. Si la fréquence est haute, la reverb est plus brillante.

- * Si le type de reverb a été fixé sur GATE/REVERSE/FLYING 1/FLYING 2, ce paramètre n'a pas d'effet.

3. EDITION DE PATCH



Edition de patch/Common/Nom de patch

○ **Nom du patch**

Ici, vous pouvez nommer le patch.

Depuis l'étape ② de la page I – 117, utilisez la procédure suivante.

② – 1

Pressez CURSOR   pour déplacer le trait de soulignement «_» qui clignote, afin de sélectionner un caractère. Un nom peut contenir jusqu'à 16 caractères.

```
PATCH COMMON
Name  _reanin' Hight
```

Ces 80 caractères sont utilisables

```
(Espace) A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 & ! ? . , ; ' " [ + - / < = >
```

- * Vous pouvez également nommer chaque tone de la configuration spéciale (Special Setup, voir page II-18).
- * Il n'est pas possible de nommer chaque tone A/B/C/D.

○ Niveau du patch (level)

Ce paramètre fixe le volume de la totalité du patch. Utilisez ce paramètre pour compenser les différences de volume ressenties lors de la sélection de différents patches.

PATCH COMMON	
Level	100

[Valeurs] [0 – 100]

Des valeurs plus élevées donneront un volume plus élevé.

- ※ En plus du niveau de patch, les paramètres suivants affectent également le volume.
 - ◆ Niveau du TVA pour chaque tone.
 - ◆ Enveloppe de TVA pour chaque tone.
 - ◆ Niveau de chaque partie (uniquement mode Multi).

3. EDITION DE PATCH



Edition de patch/Common/Range A/B/C/D

○ Tessiture (Range) A/B/C/D

Ces paramètres déterminent la tessiture dans laquelle chaque tone sera entendu. "L" indique la touche la plus basse et "H" la touche la plus haute. Le clavier du JD-800 s'étend de C2 (do2) à C7 (do7).
En réglant la tessiture de chaque tone, vous pouvez créer des patches avec des sons superposés (layer) ou des zones de clavier ayant des sonorités différentes (split).

Depuis l'étape ② de la page I-117, utilisez la procédure suivante

②-1



Pressez CURSOR   pour sélectionner la plage L:H: que vous désirez modifier.

```
PATCH COMMON
Range A      L: C1 H: G9
```

②-2

Pressez PAGE   pour déterminer la tessiture des autres tones.

```
↑
PATCH COMMON
Range B      L: C1 H: G9
↓
PATCH COMMON
Range C      L: C1 H: G9
↓
PATCH COMMON
Range D      L: C1 H: G9
↓
```

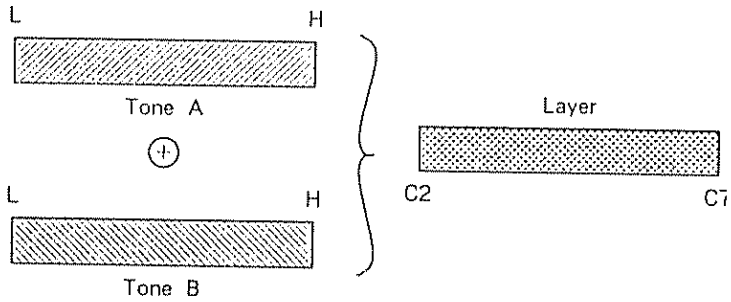
[Valeurs] [C-1 - G9]

Vous pouvez choisir une tessiture et une plage allant de C-1 (do-1) à G9 (sol9).

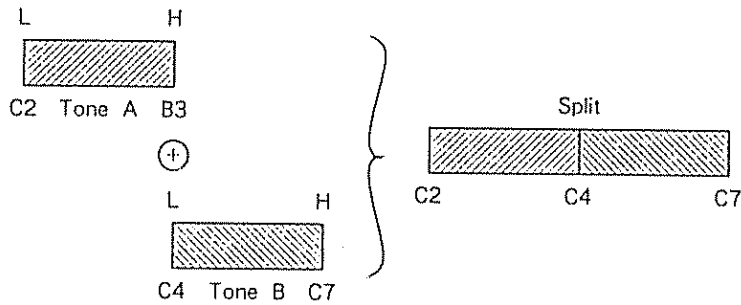
- * En fonction des réglages de bias du TVA (Direction/Point/Level), il peut ne pas y avoir de son même dans la tessiture spécifiée. Dans ce cas, réglez le paramètre Bias Level sur 0 (voir page I-71).
- * Si vous essayez de régler la touche H: sur une valeur inférieure à celle de la touche L: ou inversement la touche L: sur une valeur supérieure à celle de la touche H:, les paramètres passeront tous les deux sur la même valeur. Si cela se produit, refaites les réglages si nécessaire.

Idée de son

Par exemple, en réglant deux tones ou plus sur la même tessiture, vous pouvez faire jouer ces tones simultanément en jouant sur une seule touche. Ceci est appelé un patch en superposition ou layer



En utilisant deux tones ayant des réglages de tessiture différents, vous pouvez jouer de deux sonorités différentes sur des zones différentes du clavier. Ceci est appelé un patch avec split.

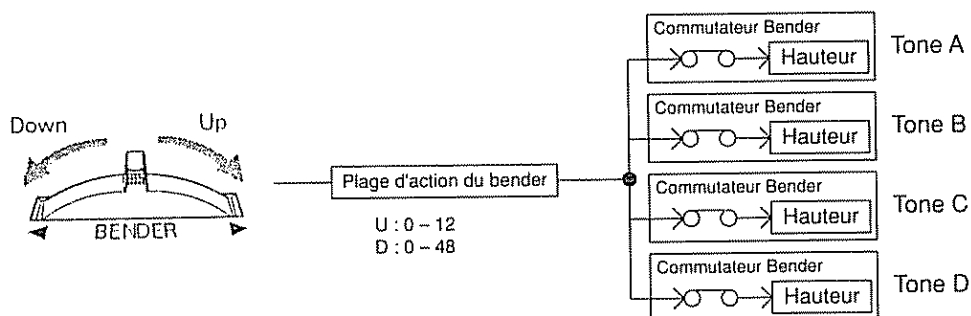


3. EDITION DE PATCH

Edition de patch/Common/Bender range

○ Plage d'action du bender (Bender Range)

Ce paramètre détermine la variation de hauteur (en unités d'un demi-ton) qui se produit quand vous déplacez le levier bender. La hauteur des 4 tones changera simultanément. Vous pouvez indépendamment spécifier le changement de hauteur qui se produira lorsque le bender sera déplacé vers la droite (Up) ou vers la gauche (down)



PATCH COMMON

Depuis l'étape ② de la page I-117, utilisez la procédure suivante.

② - 1

Utilisez CURSOR pour sélectionner la direction (up ou down) pour laquelle vous désirez fixer la variation

[Valeurs] [U : 0 - 12, D : 0 - 48]

U : 0 - 12 : fixe la variation de hauteur (par paliers d'un demi-ton jusqu'à une octave) qui se produira lorsque vous déplacerez le levier bender à fond vers la droite. Pour une valeur de 12, la hauteur montera d'une octave lorsque vous abaisserez le levier à fond vers la droite. Habituellement, le réglage est de 02 (un ton)

D : 0 - 48 : fixe la variation de hauteur (par paliers d'un demi-ton jusqu'à 4 octaves) qui se produira quand vous inclinerez le levier bender à fond vers la gauche. Pour une valeur de 48, la hauteur baissera de 4 octaves lorsque vous inclinerez le levier bender à fond vers la gauche. Habituellement, cette valeur est sur 02 (un ton)

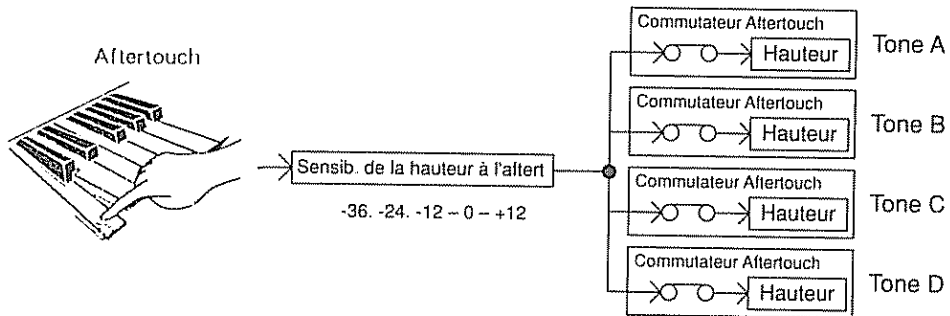
- ※ L'aftertouch peut également être utilisé pour modifier la hauteur (voir page suivante).
- ※ La hauteur ne changera que pour les tones dont le paramètre commutateur de bender (voir page I-34) est réglé sur on.
- ※ Quand un message MIDI de pitch bend est reçu, la hauteur du son produit par l'appareil récepteur changera dans la plage d'action du bender qui a été réglée.

Idée de son

Par exemple, une valeur de 2 est utile pour simuler le tiré d'une corde effectué par un guitariste. Des valeurs de 5 ou 7 permettent des effets du type portamento.

○ Sensibilité de la hauteur à l'aftertouch (A-touch bend sens)

Ce paramètre permet à l'aftertouch d'affecter la hauteur. Fixez le changement de hauteur en unités d'un demi-ton. La hauteur des 4 tones changera simultanément.



```
PATCH COMMON
A-touch bend sens -36
```

[Valeurs] [- 36, -24, -12 - 0 - + 12]

Pour des valeurs positives (+), l'aftertouch fera monter la hauteur (montée maximale d'une octave). Pour des valeurs négatives (-), l'aftertouch abaissera la hauteur (diminution maximale de 3 octaves). Pour une valeur de 0, l'aftertouch n'affectera pas la hauteur.

※ La hauteur ne changera que pour les tones dont le paramètre commutateur aftertouch bend sens est réglé sur on (voir page I-32).

3. EDITION DE PATCH

Edition de patch/Common/Solo

○ **Commutateur solo**

Ce paramètre détermine l'application de l'effet solo sur le patch sélectionné. Quand vous pressez le bouton SOLO puis jouez sur le clavier, seule la note de la dernière touche enfoncée sera entendue.

Puisque c'est un des paramètres du patch, si vous écrivez en mémoire le patch (voir page I-83) alors que le bouton solo est en service, l'effet solo sera toujours activé lorsque vous sélectionnez ce patch.

① Depuis le mode de jeu ou le mode d'édition, pressez **[SOLO]**.

[Valeurs] [ON, OFF]

ON : l'indicateur sera allumé et seule une note à la fois sera entendue

OFF : l'indicateur sera éteint et des accords pourront être joués.

- ※ **Quand solo est en service, vous pouvez régler le paramètre solo legato (voir page suivante) pour déterminer comment les notes seront entendues.**
- ※ **La transmission des messages de note MIDI n'est pas affectée par ce réglage.**

Ceci est efficace lors de la simulation d'instruments qui sont naturellement monophoniques (tels que les instruments à vent) ou lorsque vous jouez des solo de synthés. Le portamento (voir page I-126) peut également être ajouté.

REMARQUE

Si le commutateur solo est réglé sur on, la dynamique de relâchement est alors détectée. Par exemple, si vous tenez enfoncée la touche C4 (do4), pressez la touche E4 (mi4) puis relâchez la touche E4 (mi4), la note C4(do4) sera jouée avec une dynamique correspondante à la vitesse à laquelle vous avez relâché la touche E4 (dynamique de relâchement). Le résultat dépendra de la sensibilité à la dynamique et des paramètres de sensibilité de la durée d'enveloppe à la dynamique (enveloppe de hauteur, enveloppe de l'VF, enveloppe de TVA).

○ Solo legato

Quand la fonction solo est en service, ce paramètre détermine comment le son est produit.

PATCH COMMON	
Solo legato	OFF

[Valeurs] [ON, OFF]

ON : quand vous jouez d'une façon legato (note liée), les notes seront doucement enchaînées.

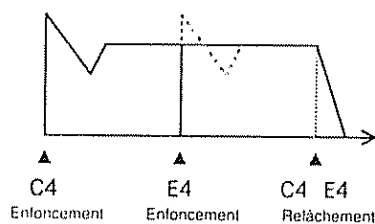
OFF : quelle que soit la façon dont vous jouez, chaque note sera clairement séparée.

- * Ce paramètre n'est efficace que si **[SOLO]** est en service.
- * Si le TVF/TVA est réglé pour former une sonorité sans maintien (sustain), dans certains cas, il n'y aura pas de son quand le commutateur solo sera en service.

Idee de son

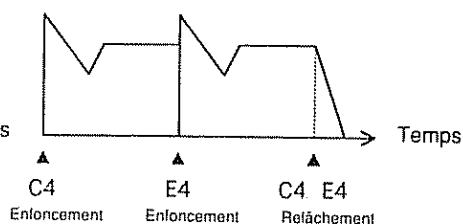
Legato est une allusion à la technique de jeu instrumentale dans laquelle les notes sont délicatement enchaînées. Le legato est efficace avec des sonorités telles que celle de violon.

Solo Legato : ON



L'attaque sera estompée et les notes s'enchaîneront doucement

Solo Legato : OFF



Chaque note à une attaque

- * Si les tones ont été répartis sur le clavier (split) par des réglages de tessiture (K. Range), dans certains cas, il peut ne pas y avoir de son quand solo legato est mis en service.

Exemple) Quand les tones A et B sont répartis de part et d'autre de B3/C4

Tone A	Tone B
C2	B3 C4 C7

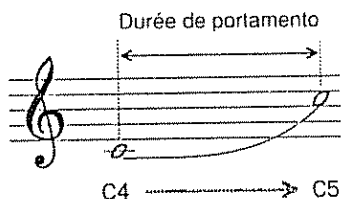
Dans la situation ci-dessus, le fait de tenir enfoncée la touche C3 puis de presser la touche C5 fera disparaître la note C3 mais la touche C5 ne sera pas entendue. Dans ce cas, relâchez d'abord la touche C3 puis pressez la touche C5 pour l'entendre.

3. EDITION DE PATCH

Edition de patch/Common/Portamento

○ **Commutateur portamento**

Ce paramètre détermine si le portamento s'applique ou non lorsque vous sélectionnez le patch. Le portamento est un effet grâce auquel la hauteur change progressivement (durant un temps prédéterminé) d'une note à la suivante



Puisqu'il s'agit d'un des paramètres de patch, si vous écrivez le patch (voir page I-83) dans la mémoire alors que le commutateur portamento est en service, l'effet portamento sera toujours en service lorsque vous sélectionnez ce patch

- ① Lorsque l'indicateur **[SOLO]** est allumé, pressez **[PORTAMENTO]**.

[Valeurs] [ON, OFF]

ON : l'indicateur sera allumé et le portamento s'appliquera

OFF : l'indicateur sera éteint, et le portamento ne s'appliquera pas.

- * Vous pouvez fixer la durée et le mode d'application de l'effet portamento.
- * Ce paramètre n'est utilisable que si solo est en service.
- * Quand solo est en service, les messages MIDI de commutation du portamento (changement de commande n° 65) peuvent être reçus pour régler ON/OFF cet effet (équipement MIDI: voir page I-53).

[Idée de solo]

Ce paramètre peut être utilisé pour créer des effets glissando et est par conséquent efficace avec des sonorités de voix et de trombone par exemple.

○ Mode de portamento

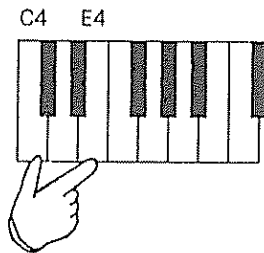
Ceci vous permet de commander le portamento à partir de votre technique de jeu. La sélection de legato ou de normal détermine comment le portamento s'applique.

```
PATCH COMMON
Portamento mode NORMAL
```

[Valeurs] [NORMAL, LEGATO]

NORMAL : le portamento s'appliquera toujours, quelle que soit la façon dont vous jouez.

LEGATO : le portamento ne s'appliquera que lorsque vous jouerez d'une façon legato, c'est-à-dire lorsque vous presserez une seconde touche avant d'avoir encore relâché la précédente. Le portamento ne s'appliquera pas si vous relâchez une note avant de jouer la suivante.



◊ Quand LEGATO est sélectionné

- Si vous jouez E4 (mi4) en tenant enfoncé C4 (do4), le portamento s'appliquera.
- Si vous jouez E4 (mi4) après avoir relâché C4 (do4) le portamento ne s'appliquera pas

- * La durée nécessaire au portamento pour changer la hauteur est fixée par le paramètre Portamento Time (voir page suivante).
- * Le portamento n'est efficace que lorsque solo est en service.

3. EDITION DE PATCH

Edition de patch/Common/Durée de portamento

○ **Portamento Time (durée du portamento)**

Ce paramètre détermine la durée nécessaire au portamento pour changer la hauteur entre deux notes.

PATCH COMMON	
Portamento time	80

[Valeurs] [0 – 100]

Des valeurs élevées donnent une durée plus importante pour changer la hauteur d'une note à la suivante. Pour une valeur de 0, il n'y a pas d'effet portamento.

- * Le portamento ne fonctionne que si solo est en service.
- * Quand solo est en service, les messages MIDI de durée de portamento (changement de commande n°5) peuvent être reçus (Equipement MIDI : voir page V-53).

○ Layer

Cela détermine quels tones seront entendus et par conséquent le nombre de tones utilisés dans un patch. Le JD-800 peut produire jusqu'à 24 tones simultanément. Si un patch utilise plusieurs tones, toutefois, vous aurez un nombre de notes plus limité. Pour cette raison, c'est une bonne idée que de mettre hors service les tones inutiles dans un patch.

Correspondance entre nombre de tones et nombre maximal de notes

1 Tone	$24 \div 1 = 24$ notes
2 Tone	$24 \div 2 = 12$ notes
3 Tone	$24 \div 3 = 8$ notes
4 Tone	$24 \div 4 = 6$ notes

* La mise en/hors service (on/off) des différents tones (layer) est un des paramètres de patch, et est, par conséquent, stockée lors de la procédure d'écriture de patch (voir page I-83).

① Pressez [TONE A] – [TONE D].

[Valeurs] [ON, OFF]

ON : l'indicateur s'allume et le tone est entendu.

OFF : l'indicateur est éteint et le tone est muet.

Idée de son

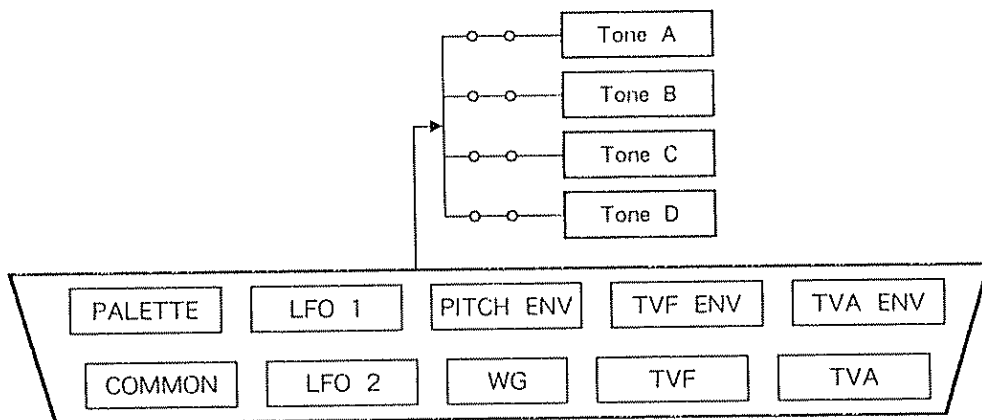
Lorsque vous créez des sonorités riches ou des sonorités de solo, vous pouvez mettre en service les 4 tones. En mettant les quatre tones hors service, vous pouvez créer un patch muet, pouvant servir lors de l'emploi unique d'une source sonore externe.

3. EDITION DE PATCH

Edition de patch/Common/Active

○ Active

Utilisez les curseurs et boutons de la façade pour sélectionner le tone que vous désirez éditer.



⚠ Puisque le réglage Active (On/Off) est l'un des paramètres de patch, le statut On/Off de chaque tone sera mémorisé lorsque vous utiliserez la procédure d'écriture de patch (voir page I-83).

- ① Pressez **LAYER↔ACTIVE**.

L'indicateur passera du statut allumé au statut clignotant.

- ② Pressez les boutons **TONE A** – **TONE D** situés au-dessous de LAYER.

[Valeurs] [ON, OFF]

ON : l'indicateur clignote, indiquant que le tone peut être édité.

OFF : l'indicateur est éteint, indiquant que le tone ne peut être édité.

Idées d'application

En réglant tous les tones superposés dans un patch sur le statut Active On et en écrivant le patch, vous pourrez appeler ce patch et utiliser les curseurs des paramètres de tone durant votre jeu pour modifier le son en cours d'interprétation. Il est également possible de régler tous les tones sur le statut Active Off pour qu'au contraire les valeurs ne puissent pas changer même si vous déplacez accidentellement les curseurs. Ceci est aussi utile pour contrôler les valeurs.

Remarque : à propos de LAYER/ACTIVE

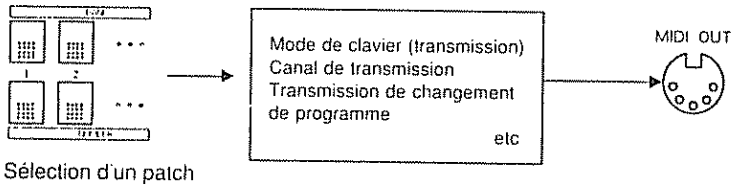
Ce bouton fait alterner les fonctions des boutons **TONE A** – **TONE D** et de leurs indicateurs, aussi ces derniers afficheront-ils au choix le statut de superposition (layer) ou le statut Active des 4 tones. Si les boutons affichent le statut de superposition (layer), les indicateurs sont allumés. Si les boutons affichent le statut Active, les indicateurs clignotent.

Chaque fois que vous pressez **LAYER↔ACTIVE**, vous pouvez contrôler ou changer les statuts LAYER/ACTIVE. Ceci est utile lors de l'édition de tone.

● Bloc Common / Transmission MIDI

Ces paramètres déterminent comment le JD-800 transmet les messages MIDI par sa MIDI OUT. En sélectionnant un patch, vous pouvez changer le canal de transmission MIDI et émettre un numéro de changement de programme prédéterminé. Ceci ne s'applique que si le canal de transmission MIDI (voir page III-13) est réglé sur «PATCH».

Ces paramètres sont mémorisés indépendamment pour chaque patch.



* Ces réglages n'ont d'effet que sur les appareils MIDI externes et pas sur la source sonore interne.

- ① Pressez **COMMON**.
- ② Utilisez les touches PAGE **▲▼** pour sélectionner l'affichage suivant.

```
PATCH COMMON *MIDI Tx
Setup ?           LY/HJ
```

- ③ Pressez **INC/YES**.
- ④ Pressez PAGE **▲▼** pour sélectionner un paramètre.
- ⑤ Utilisez **VALUE** ou **INC/YES** et **DEC/NO** pour déterminer la valeur.
- ⑥ Pressez **EXIT** pour retourner à l'affichage de l'étape ②.
- ⑦ Pressez **EXIT** à nouveau pour retourner en mode de jeu.

Idée de son

Cela est utile lorsque vous utilisez le JD-800 comme clavier maître. Par exemple, quand vous utilisez le clavier (voir page suivante) et déterminez un numéro de changement de programme différent pour les 2 zones du clavier, vous pouvez également changer le son de la source sonore externe (pour la partie upper et la partie lower) chaque fois que vous changez de patch.

Ce réglage ne sert qu'au contrôle des sources sonores externes et n'a pas d'effet sur la source sonore interne.

3. EDITION DE PATCH

Edition de patch/Common/MIDI Tx/Key mode

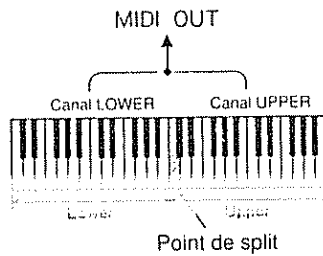
○ Key mode (mode de clavier)

Ce paramètre sélectionne le mode sous lequel le clavier transmettra les messages MIDI. Ce paramètre Key mode peut être utilisé de différentes façons

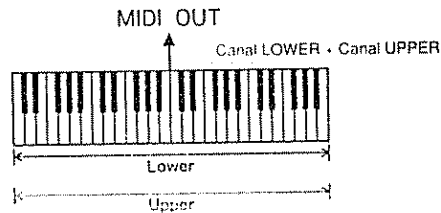
```
PATCH COMMON/MIDI Tx:
Key mode          SPLIT
```

[Valeurs] [SPLIT, DUAL, WHOLE]

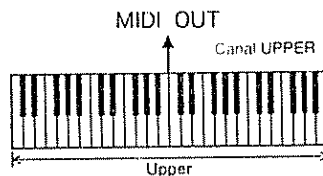
SPLIT : le clavier sera divisé (en une zone haute ou "upper" et une zone basse ou "lower") de part et d'autre de la touche déterminée et les messages MIDI seront transmis pour chacune des zones sur leur propre canal MIDI.



DUAL : la totalité du clavier transmet les messages MIDI sur deux canaux simultanément, le canal upper et le canal lower.



WHOLE : la totalité du clavier ne transmet ses messages MIDI que sur un seul canal MIDI, le canal upper.

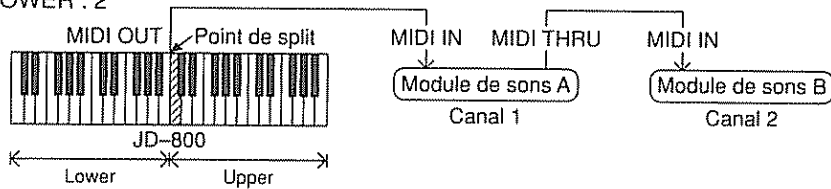


Idées d'application

◇ SPLIT

En fonction de la zone de jeu sur le clavier, le JD-800 commandera un module de sons ou un autre si 2 modules sont réglés sur des canaux MIDI différents.

Canal UPPER : 1
Canal LOWER : 2

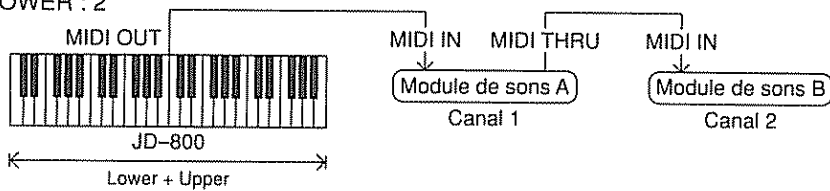


Les notes de la zone upper feront jouer le module de sons A alors que les notes de la zone lower feront jouer le module de sons B.

◇ DUAL

Le JD-800 pilotera simultanément 2 modules de sons ayant deux canaux MIDI différents

Canal UPPER : 1
Canal LOWER : 2

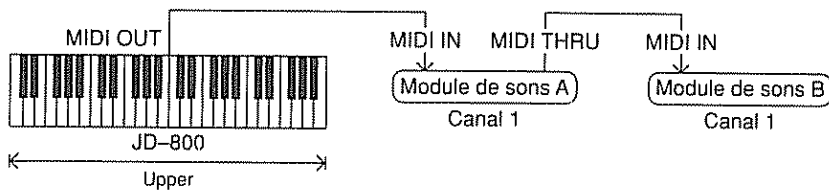


Toutes les notes du clavier feront jouer simultanément le module de sons A et le module de sons B

◇ WHOLE

Le JD-800 pilotera uniquement les modules de sons ayant le même canal MIDI de réception.

Canal UPPER : 1



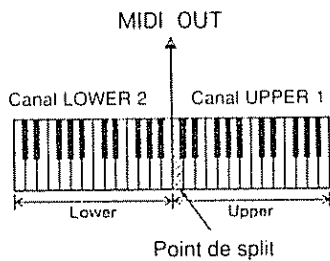
Toutes les notes du clavier feront jouer simultanément le module de sons A et le module de sons B.

3 EDITION DE PATCH

Edition de patch/Common/MIDI Tx/Split point

○ Split point (point de split)

Ce paramètre fixe le point auquel le clavier est divisé en zone upper et zone lower. Ceci n'est en service que lorsque le mode de clavier (Key mode) est réglé sur «SPLIT».



```
PATCH COMMON/MIDI Tx  
Split point C#4
```

[Valeurs] [C1 – C#8]

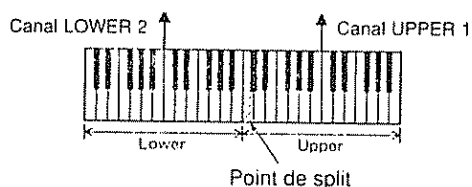
La touche spécifiée fera partie de la zone upper

○ Canal de transmission

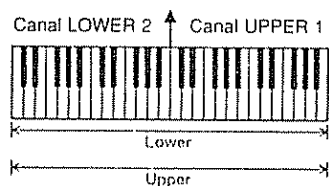
Ce paramètre fixe le canal MIDI de transmission sur lequel les zones upper et lower piloteront les appareils MIDI externes.

Ces réglages n'ont en service que lorsque le canal de transmission MIDI (voir page III-13) est réglé sur «PATCH».

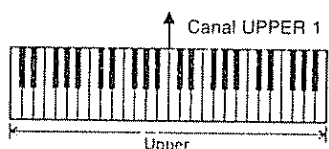
Quand SPLIT est sélectionné



Quand DUAL est sélectionné



Quand WHOLE est sélectionné



```
PATCH COMMON MIDI Tx
Channel L:02 U:01
```

Depuis l'étape ④ de la page I-131, utilisez la procédure suivante.

④ – 1

Pressez CURSOR ◀ ▶ pour sélectionner L (lower) / U (upper).

[Valeurs] [1 – 16]

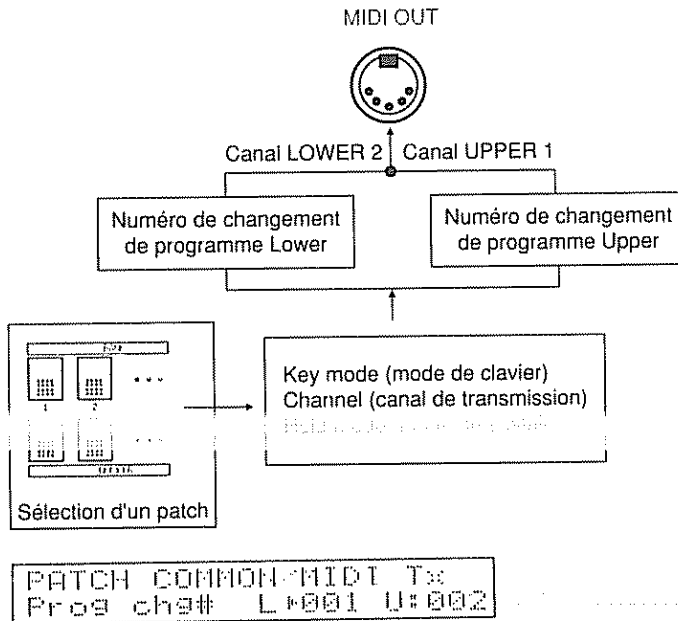
«L» signifie lower ou zone inférieure du clavier alors que «U» signifie upper ou zone supérieure du clavier. Chacune de ces zones peut avoir un canal de transmission MIDI librement sélectionnable de 1 à 16.

3. EDITION DE PATCH

Edition de patch/Common/MIDI Tx/Prog chg#

○ Numéro de changement de programme

Déterminez les numéros de changement de programme transmis quand vous sélectionnez un patch.
Ces réglages ne sont employés que si le canal de transmission MIDI (voir page III-13) et la transmission de changement de programme (voir page III-16) sont tous deux réglés sur «PATCH».



Depuis l'étape ④ de la page I-131, utilisez la procédure suivante.

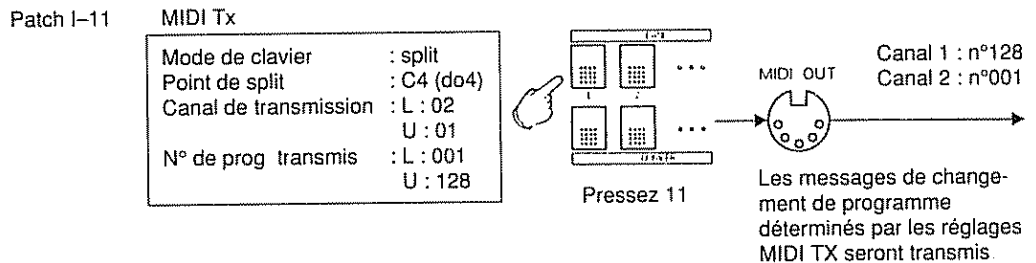
④ - 1

Pressez CURSOR [←] [→] pour sélectionner L (lower) / U (upper).

[Valeurs] [1 - 128]

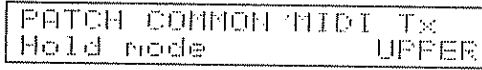
Déterminez le numéro de changement de programme (1 - 128) qui sera transmis sur les canaux lower et upper. Le numéro de changement de programme que vous réglez ici sera transmis par la MIDI OUT lors de la sélection du patch.

Par exemple, le schéma ci-dessous montre comment les messages de changement de programme seront transmis lors de la sélection d'un patch.



○ **Hold mode (mode de sustain)**

Ce paramètre détermine comment les messages de tenue seront transmis lorsque vous sélectionnez un patch. Ces réglages ne sont en service que si le canal de transmission MIDI (voir page III-13) a été réglé sur «PATCH»



Quand vous pressez la pédale de sustain (DP-2, etc.), un message MIDI Hold est transmis, indiquant à l'appareil récepteur qu'il doit maintenir les notes. Le paramètre Hold mode détermine si les messages Hold seront transmis sur les canaux upper/lower.

[Valeurs] [LOWER, UPPER, BOTH]

LOWER : les messages Hold seront transmis sur le canal lower.

UPPER : les messages Hold seront transmis sur le canal upper.

BOTH : les messages Hold seront transmis sur les 2 canaux.

<< Relation entre mode de clavier et mode de tenue >>

		Split		Dual		Whole
Mode de clavier (Key mode)						
Canal de transmission (channel)		Lower	Upper	Lower	Upper	Upper
Mode de sustain (Hold mode)	LOWER	○	x	○	x	x
	UPPER	x	○	x	○	○
	BOTH	○	○	○	○	○

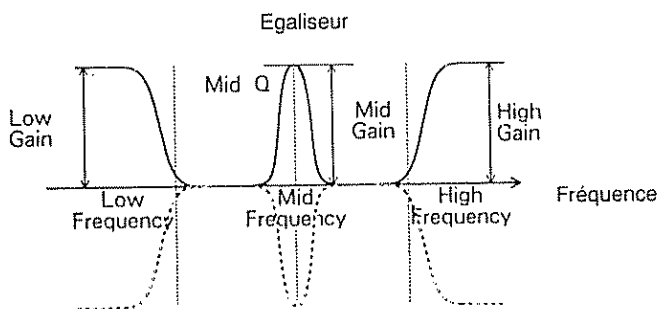
○ : Les messages de sustain (Hold) sont transmis
 x : Les messages de sustain ne sont pas transmis

REMARQUE

- ◇ Le paramètre Hold Control (commande de tenue, voir page I-15) détermine comment la source sonore interne répondra aux messages Hold reçus.
- ◇ Si le canal de transmission MIDI (voir page III-13) est réglé sur «1 - 16» ou «RX CH», les messages de tenue seront transmis sur un unique canal.

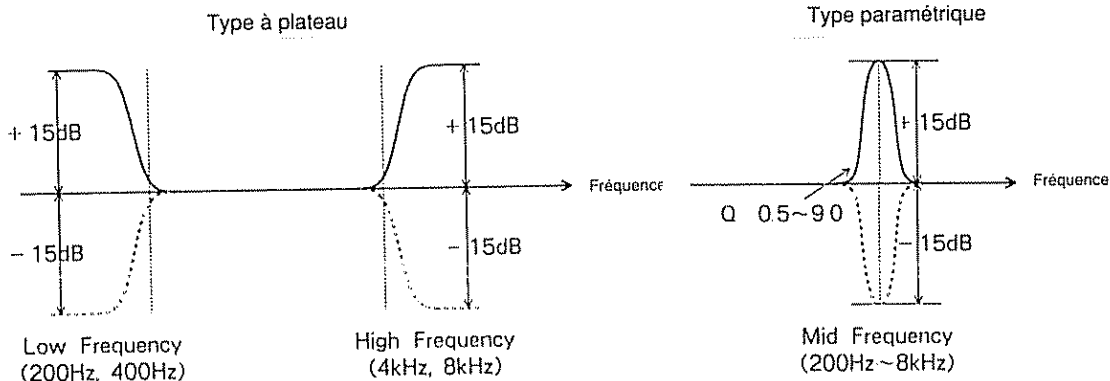
● Bloc Common/égalisation

Ici, vous pouvez faire les réglages d'égalisation qui s'appliqueront à la totalité du patch. L'égaliseur est une commande de tonalité qui augmente ou diminue le niveau du signal dans des bandes de fréquences spécifiques. L'égaliseur du JD-800 a 3 bandes. Les bandes haute et basse sont du type à «plateau» alors que la bande centrale est du type paramétrique



Type à plateau : ce type d'égalisation amplifie ou atténue tous les signaux au-dessus (ou au-dessous) de la fréquence choisie.

Type paramétrique : ce type d'égaliseur amplifie ou atténue le signal dans une zone (une bande de fréquences) déterminée par la valeur Q et centrée sur la fréquence choisie.



① Pressez **COMMON**.

② Pressez PAGE **▲▼** pour sélectionner l'affichage suivant.

```
PATCH COMMON/EG
Setup ?          [Y/N]
```

③ Pressez **INC/YES**.

```
PATCH COMMON/EG
Low freq        200Hz
```

④ Pressez PAGE **▲▼** pour sélectionner le paramètre.

```
PATCH COMMON/EG
Low gain        +10dB
```

⑤ Utilisez **VALUE** ou **INC/YES** et **DEC/NO** pour modifier la valeur qui clignote.

⑥ Répétez les étapes ④ et ⑤ si nécessaire.

⑦ Pressez **EXIT** pour retourner à l'affichage de l'étape ②.

⑧ Pressez **EXIT** à nouveau pour retourner au mode de jeu précédent.

3. EDITION DE PATCH

Edition de patch/Common/Egaliseur/Low freq, Low gain

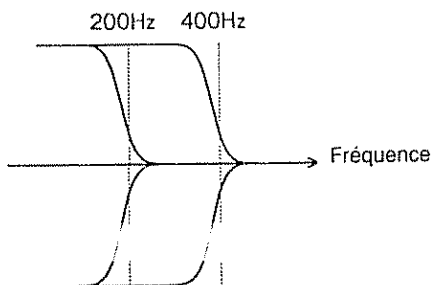
◊ Low frequency (basse fréquence)

Déterminez la fréquence à partir de laquelle les basses seront atténuées ou amplifiées.

```
PATCH COMMON/EG  
Low freq          200Hz
```

[Valeurs] [200 Hz, 400 Hz]

Sélectionnez une fréquence de 200 Hz ou 400 Hz.



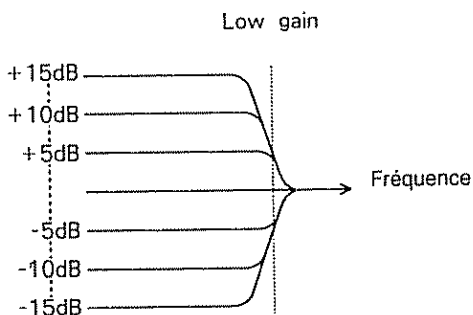
◊ Low gain (action sur les basses fréquences)

Amplifie ou atténue la zone des basses fréquences.

```
PATCH COMMON/EG  
Low gain          +10dB
```

[Valeurs] [- 15 dB - + 14 dB]

Déterminez une valeur par paliers de 1 dB dans une plage allant de - 15 dB à + 15 dB.



Pour des réglages positifs (+), la plage des basses sera amplifiée, donnant un son plus lourd. Pour des réglages négatifs (-), la plage des basses sera atténuée, donnant un son plus léger.

◊ Mid frequency (fréquence moyenne)

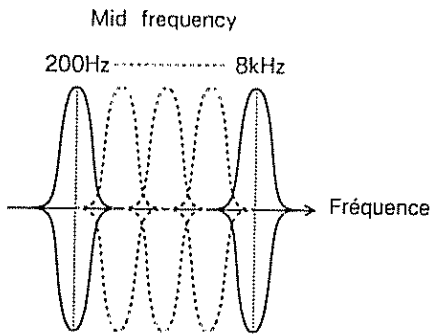
Sélectionne la fréquence autour de laquelle est centrée la plage des fréquences moyennes qui sera amplifiée ou atténuée

PATCH COMMON/EO
Mid freq 1.25kHz

[Valeurs] [200 Hz – 8 kHz]

Sélectionnez une fréquence parmi les suivantes.

200 Hz, 250 Hz, 315 Hz, 400 Hz, 500 Hz, 630 Hz, 800 Hz, 1 kHz, 1.25 kHz, 1.6 kHz, 2 kHz, 2.5 kHz, 3.15 kHz, 4 kHz, 5 kHz, 6.3 kHz, 8 kHz



◊ Mid Q (bande Q)

Détermine la largeur de la bande de fréquences moyennes (centrée sur la fréquence moyenne) qui sera amplifiée ou atténuée.

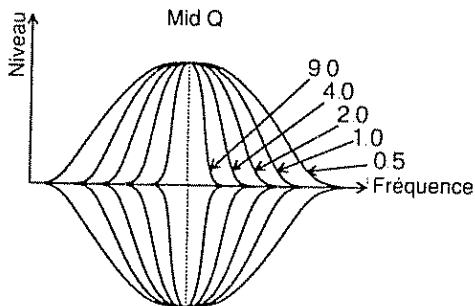
PATCH COMMON/EO
Mid Q 4.0

[Valeurs] [0.3 – 9.0]

Sélectionnez une largeur de bande parmi les suivantes.

0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 9.0

Des valeurs plus élevées donnent une bande plus étroite.



3. EDITION DE PATCH

Edition de patch/Common/Egaliseur/Mid gain, High freq

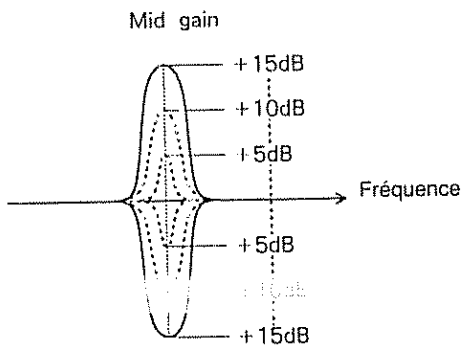
◊ Mid gain (action sur la bande moyenne)

Amplifie ou atténue la bande de fréquences déterminée par les paramètres Mid freq et Mid Q

```
PATCH COMMON/EO
Mid gain          +05dB
```

[Valeurs] [-15 dB – + 15 dB]

Choisissez une valeur par paliers de 1 dB dans une plage allant de - 15 dB à + 15 dB.



Pour des réglages positifs (+), la plage moyenne sera amplifiée, donnant une sonorité plus caractéristique
Pour des réglages négatifs (-), la plage moyenne sera atténuée, donnant une sonorité plus neutre

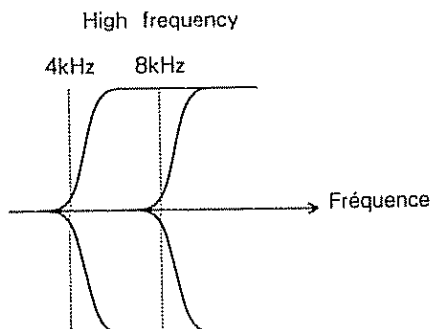
◊ High freq (fréquence haute)

Sélectionne la fréquence à laquelle la plage des aigus commencera à être amplifiée ou coupée.

```
PATCH COMMON/EO
High freq         8kHz
```

[Valeurs] [4 kHz, 8 kHz]

Sélectionnez une fréquence de 4 kHz ou 8 kHz.



◊ High gain (action sur les hautes fréquences)

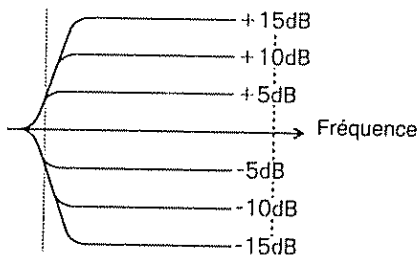
Amplifie ou atténue la plage de hautes fréquences.

```
PATCH COMMON EQ
High gain      00dB
```

[Valeurs] [- 15 dB – + 15 dB]

Déterminez une valeur par paliers de 1 dB dans une plage allant de - 15 dB à + 15 dB.

High gain



Pour des réglages positifs (+), les aigus seront amplifiés, donnant un son plus agressif. Pour des réglages négatifs (-), les aigus seront atténués, donnant un son plus sourd.

[MEMO]

Procédures en mode Multi

En mode Multi, vous pouvez faire jouer deux patches ou plus simultanément. C'est utile quand vous utilisez le JD-800 avec un séquenceur MIDI externe.

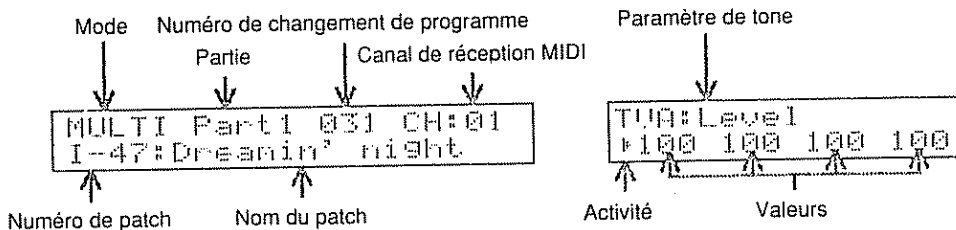
1. MODE MULTI

Le mode Multi est le mode que vous employez lorsque vous faites jouer le JD-800 depuis un appareil externe tel qu'un séquenceur.

1) Passage en mode Multi

Voici comment passer en mode Multi

- ① Pressez **MULTI**. L'indicateur s'allumera



○ Mode

Indique le mode actuel. En plus du mode de jeu, cet affichage vous indiquera également les modes d'édition (Edit)/écriture (Write)/ comparaison (Compare)/Copie (Copy).

○ Partie

Indique la partie actuellement sélectionnée.

○ Canal MIDI

Indique le canal de réception MIDI de la partie actuellement sélectionnée.

○ Numéro de changement de programme

Indique le numéro du changement de programme correspondant au patch sélectionné. Les patches internes I-11 – I-88 correspondent aux numéros 1 à 64. Quand une carte DATA est utilisée, C-11 – C-88 correspondent aux numéros 65 à 128.

○ Numéro de patch

Indique le numéro du patch. Vous pouvez utiliser les 64 patches internes I-11 – I-88, et lorsqu'une carte DATA est utilisée, les 64 patches de la carte C-11 – C-88.

○ Nom du patch

Donne le nom du patch sélectionné

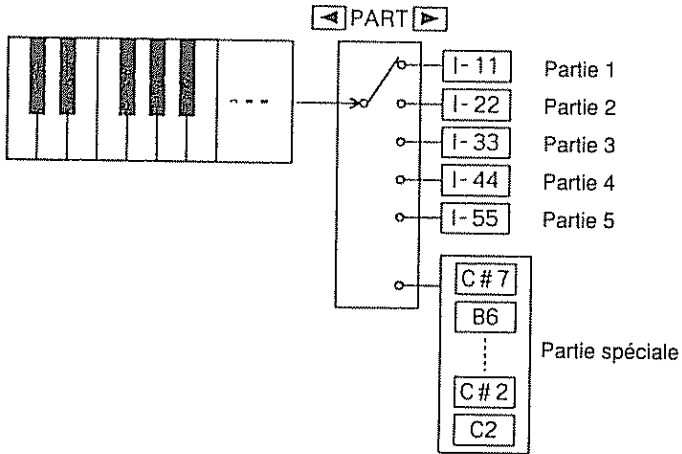
○ Activité (▶)

Indique le ou les tones qui peuvent être édités par les curseurs et les boutons de la façade (tones actifs).

2) Sélection d'une partie

Sélectionnez la partie dont vous désirez jouer à partir du clavier.

Les parties 1 – 5 sont des parties de synthé, et le patch qui a été assigné à la partie sélectionnée peut alors être joué depuis le clavier. Si vous sélectionnez la partie spéciale, chaque touche du clavier jouera une sonorité différente (un tone différent).



La partie actuellement sélectionnée est nommée «partie en cours». On peut comparer la sélection de la partie en cours au déplacement d'un sélecteur qui relierait le clavier avec tour à tour chacune des parties.

- ① Pressez **◀ PART ▶** pour sélectionner la partie dont vous désirez jouer.

```
MULTI Part2 009 CH:02
I-21:Hyper notes
```

L'affichage ci-dessous apparaîtra si la partie spéciale est sélectionnée.

```
MULTI PartS 001 CH:10
INTERNAL Setup
```

[Valeurs] [Part1 – 5, PartS]

Part 1 – 5 : une partie de synthé

PartS : la partie spéciale

* La partie en cours restera en mémoire même si vous éteignez l'appareil ou changez de mode.

Idées d'application

Si vous assignez un patch à chaque partie à l'avance, vous pouvez rapidement changer de patch par changement de partie en pressant **◀ PART ▶**

1 MODE MULTI

Sélection d'un patch

3) Sélection d'un patch

Sélectionnez le patch devant être assigné à chaque partie.

- ① Pressez **[INT/CARD]** pour sélectionner la mémoire et utilisez **BANK [1] - [8]** et **NUMBER [1] - [8]** pour sélectionner le patch.

```
MULTI Part1 031 CH:01  
I-47: Dreamin' night
```

[Valeurs] [I-11 - C-88]

Sélectionnez n'importe lequel des 128 patches I-11 à C-88.

- * Si vous pressez **[INT/CARD]** alors qu'il n'y a pas de carte dans la fente pour carte DATA, l'affichage suivant apparaîtra et les patches de la carte ne pourront donc être sélectionnés.

```
DATA card is not ready
```

- * Le patch sélectionné pour chaque partie sera mémorisé même après extinction de l'appareil.
- * Les patches peuvent être sélectionnés par message de changement de programme MIDI reçu en provenance d'un appareil externe.

REMARQUE

Vous pouvez presser **[INT/CARD]** pour sélectionner une configuration interne ou de la carte DATA pour la partie spéciale.

Configuration interne (Internal setup)

```
MULTI Parts 001 CH:10  
INTERNAL Setup
```

Pressez **[INT/CARD]** et la configuration (setup) de la carte DATA sera sélectionnée

```
MULTI Parts 002 CH:10  
CARD Setup
```

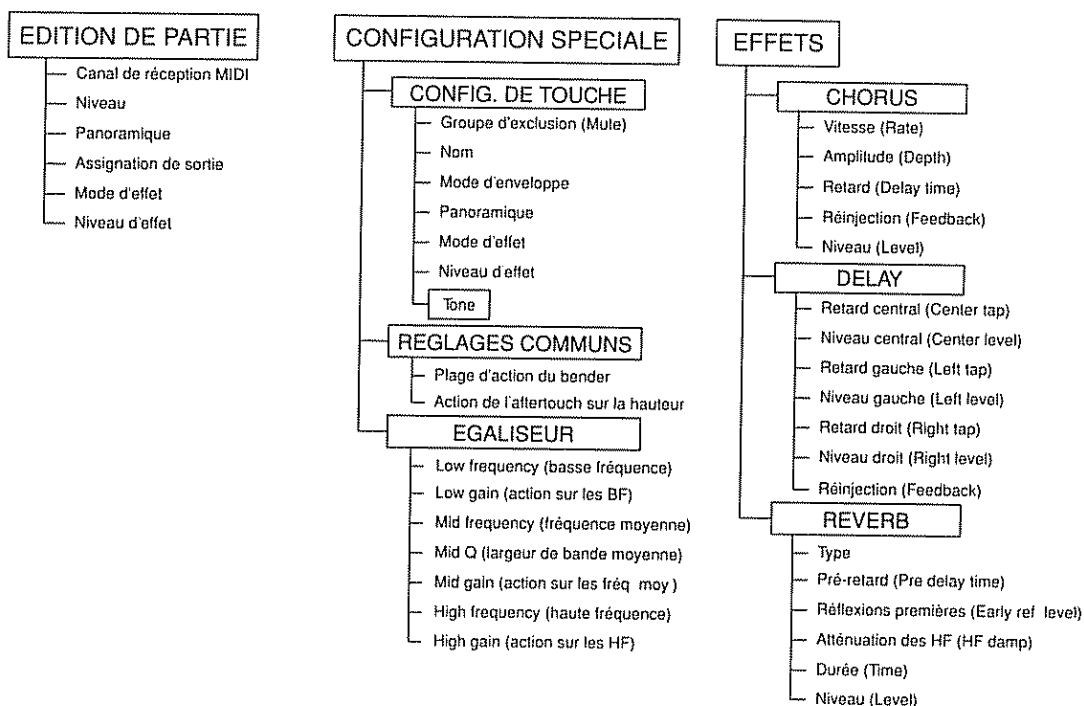
Les configurations peuvent également être sélectionnées par réception de message de changement de programme en MIDI IN. Le numéro de programme 001 sélectionnera la configuration interne et le numéro de programme 002 sélectionnera la configuration de la carte DATA.

2. EDITION EN MODE MULTI

1) Organisation en mode Multi

En mode Multi, le JD-800 peut produire simultanément 5 parties et une partie spéciale. Chacune des parties a son propre patch qui lui est assigné. La partie spéciale est organisée différemment (voir page II-6). Les mêmes patches servent aussi bien au mode Single qu'au mode Multi. Toutefois, les réglages d'effets du patch, employés en mode Single, sont ignorés lorsque ce même patch est utilisé en mode Multi.

Le mode Multi dispose d'édition de partie (Part Edit), d'édition d'effets (Effects), d'édition de la configuration spéciale (Special setup) et vous permet également d'éditer le patch ou le tone en cours.



REMARQUE

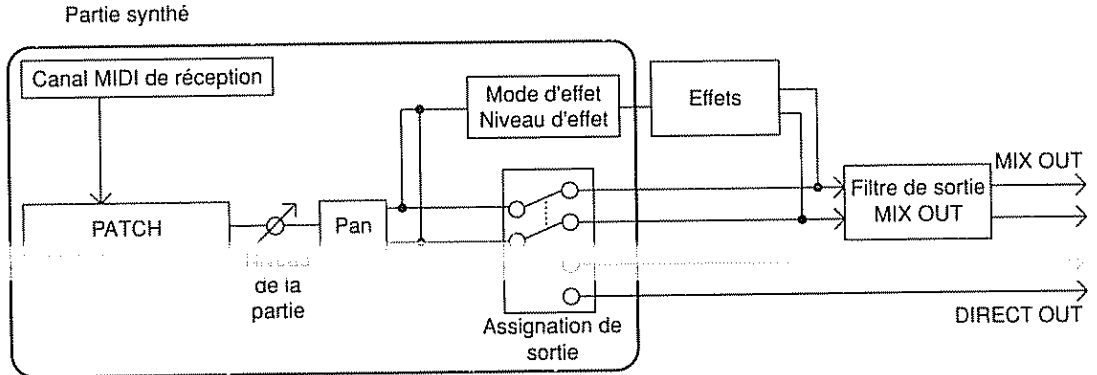
- **Edition de tone**
Même en mode Multi, vous pouvez éditer les tones constituant le patch de la partie en cours, exactement comme en mode Single. Pour la procédure d'édition, référez-vous au mode Single «Edition de tone» (voir page I-4).
- **Edition de patch**
Même en mode Multi, vous pouvez éditer le patch de la partie en cours, exactement comme en mode Single. Pour la procédure d'édition, référez-vous au mode Single «Edition de patch» (voir page I-81). Toutefois, les effets du patch ne peuvent être réglés.

2) Edition d'une partie

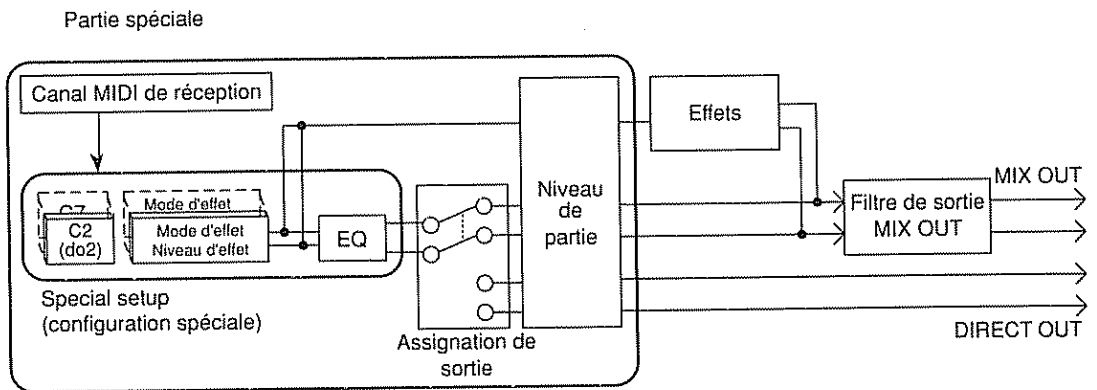
L'édition de partie vous permet de modifier les différents paramètres relatifs à la partie

● Organisation d'une partie

Une partie contient les paramètres du patch qui lui est assigné, les paramètres de niveau, de canal MIDI et ceux relatifs aux effets.



- * Les messages de changement de programme peuvent être reçus même durant l'édition de partie.
- * Les changements que vous apportez à ces réglages sont directement inscrits dans la mémoire interne (INT). Il n'est pas nécessaire d'utiliser la procédure d'écriture.
- * Seuls les paramètres suivants peuvent être réglés dans la partie spéciale : canal MIDI de réception (MIDI Rx CH), niveau de la partie (part level) et assignation de sortie (output assign). Référez-vous à «4) Edition de configuration spéciale (special setup)» (voir page II-14) pour des réglages de paramètres additionnels.



- ① Pressez **[PART EDIT]**

```
PART EDIT Part1
MIDI Ex: Channel  01
```

- ② Pressez PAGE **[▲▼]** pour sélectionner un paramètre.

```
PART EDIT Part1
Pan              L30
```

- ③ Utilisez **[VALUE]** ou **[INC/YES]** et **[DEC/NO]** pour modifier la valeur.

- ④ Vous pouvez utiliser **[◀]** PART **[▶]** pour sélectionner la partie.

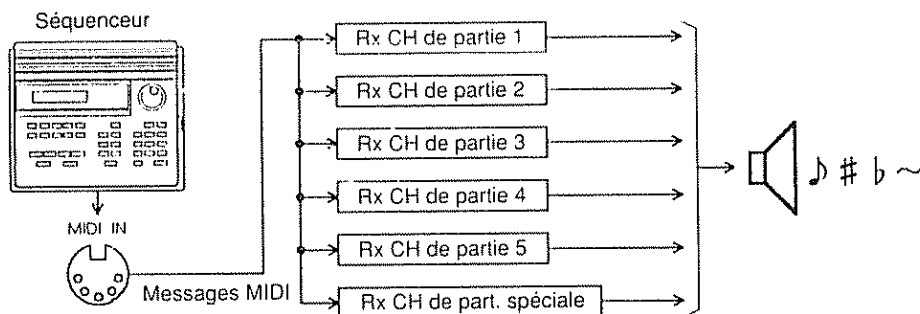
```
PART EDIT Part4
Pan              10R
```

- ⑤ Répétez les étapes ② à ④ si nécessaire.
- ⑥ Pressez **[EXIT]** pour retourner en mode Multi.

* Les messages de changement de programme seront reçus même en mode d'édition de partie.

○ Canal MIDI de réception (MIDI Rx Channel)

Quand vous connectez un séquenceur, etc., pour piloter (faire jouer) chaque partie, par un appareil MIDI externe, déterminez les canaux MIDI de réception.



```

PART EDIT Part1
MIDI Rx Channel 01
  
```

[Valeurs] [1 – 16, OFF]

- 1 – 16 : chaque partie jouera en réponse aux messages véhiculés sur le canal MIDI qu'elle est prête à recevoir.
- OFF : la partie ne répondra pas aux messages reçus en MIDI IN.

※ La partie en cours sera entendue lorsque vous jouerez sur le clavier même si ce réglage est sur OFF pour cette partie.

※ Avec les réglages d'usine, les canaux de réception des parties sont les suivants :

Part 1 : 01

Part 2 : 02

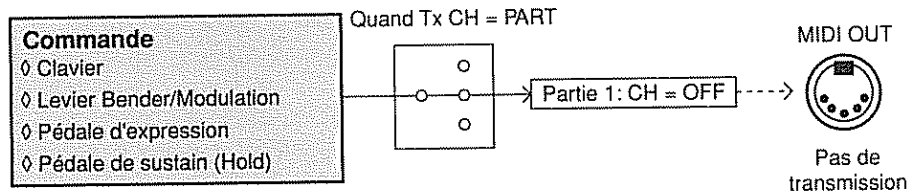
Part 3 : 03

Part 4 : 04

Part 5 : 05

Partie spéciale : 10

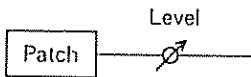
※ Si le canal de réception de la partie en cours est OFF, et que le canal MIDI de transmission (Tx CH, voir page III-13) est «PART», les messages MIDI ne seront pas transmis par la MIDI OUT (la source sonore interne sera, elle, entendue).



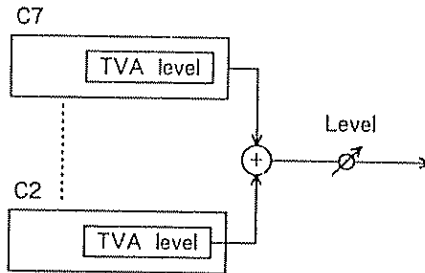
○ Level (niveau)

Détermine le niveau de chaque partie. En mode Multi, vous réglez la balance de volume entre les parties à l'aide de ce paramètre. Pour la partie spéciale, ce paramètre règle le volume général de la totalité de la partie

Parties synthé 1 – 5



Partie spéciale



```

PART EDIT Part 1
Level          100
  
```

[Valeurs] [0 – 100]

Des valeurs élevées donnent un volume plus important pour la partie.

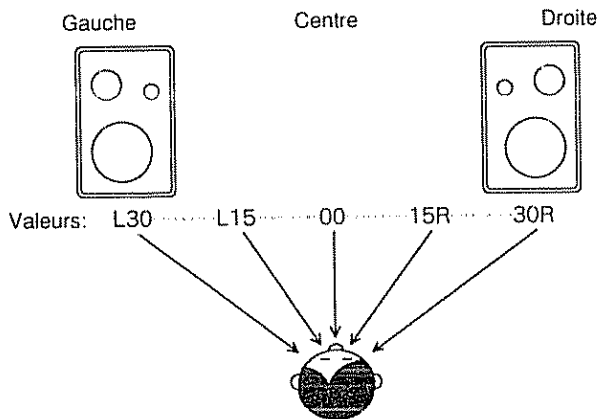
- * Quand des messages MIDI de volume sont reçus, la valeur de ce paramètre change.
- * Pour la partie spéciale, le volume de chaque touche est déterminé par le niveau de TVA (TVA level, voir page I-67) du tone.

2. EDITION EN MODE MULTI

Edition d'une partie/Pan

○ Pan (panoramique)

Détermine le panoramique (position stéréo) de chaque partie.



PORT EDIT Part 1
Pan: 00

[Valeurs] [L30 – 00 – 30R]

30R : position à l'extrême droite.

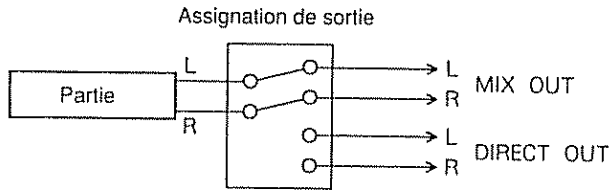
00 : position au centre.

L30 : position à l'extrême gauche.

- ※ Lorsque des messages MIDI de panoramique sont reçus, la valeur de ce paramètre change.
- ※ Il n'est pas possible de choisir une valeur de panoramique générale pour la partie spéciale. Dans cette partie, chaque tone assigné à chaque touche a sa propre valeur de panoramique fixée par la configuration des touches de la partie spéciale (voir page II-20).

○ Output assign (assignation de sortie)

Détermine quelle sera la paire de sorties stéréo employée pour la production du son.



```

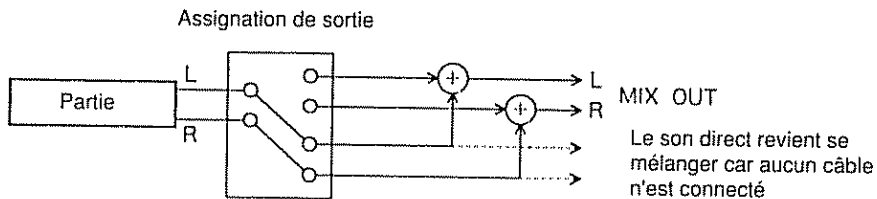
PART EDIT Parti
Output assign    MIX
  
```

[Valeurs] [MIX, DIR]

MIX : le son original (direct) et le son des effets seront combinés et produits par les prises MIX OUT.

DIR : seul le son d'origine (sans effets) sera émis par les prises DIRECT OUT.

- * Si le réglage est DIR, les effets internes ne s'appliquent pas. Utilisez ce réglage lorsque vous ne souhaitez employer que des unités d'effets externes.
- * Même si vous sélectionnez DIR, le son de cette partie sera produit par les sorties MIX OUT s'il n'y a pas de câble connecté aux prises DIR OUT.

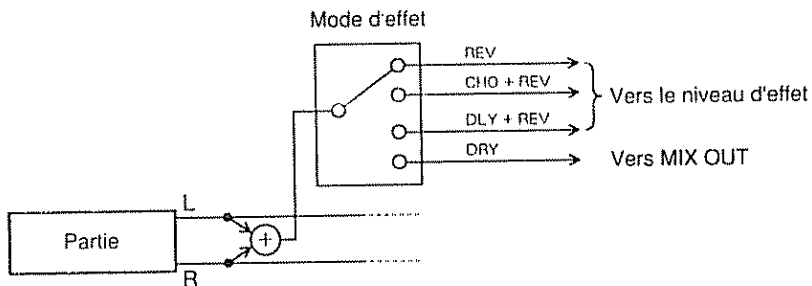


2. EDITION EN MODE MULTI

Edition d'une partie/Effect mode

○ Effect mode (mode d'effet)

Sélectionnez l'effet que vous désirez appliquer à la partie.



```
PART EDIT Part1  
Effect mode REV
```

[Valeurs] [DRY, REV, CHO + REV, DLY + REV]

DRY : Seul le son d'origine sera produit et les effets ne s'appliquent pas.

REV : la sonorité d'origine et le son de la reverb seront combinés.

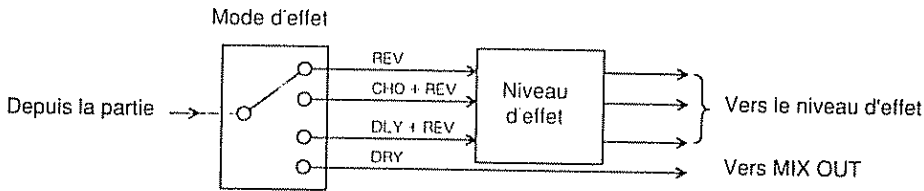
CHO + REV : le son d'origine et le son de chorus/reverb seront combinés.

DLY + REV : le son d'origine et le son delay/reverb seront combinés.

- * Ce réglage n'est valide que si MIX est sélectionné pour le paramètre d'assignation de sortie de la page précédente. Il n'y a pas d'effets si «DIR est sélectionné.
- * Il n'est pas possible de fixer le mode d'effet pour la totalité de la partie spéciale. Vous pouvez par contre faire le réglage de mode d'effet individuellement pour chaque touche (Tone) dans la configuration de touche (voir p. II-21).

○ Effect level (niveau d'effet)

Quand un des trois systèmes d'effet a été sélectionné avec le paramètre mode d'effet, fixez le niveau du signal envoyé aux effets. Cette valeur déterminera le niveau des effets.



```

PART EDIT Part1
Effect level      100
  
```

[Valeurs] [0 – 100]

Des valeurs élevées donnent des effets plus présents pour cette partie.

- * Ce réglage n'est possible que si «MIX» a été choisi pour le paramètre d'assignation de sortie (Output assign) précédemment vu. Il n'y a pas d'effets si «DIR» est sélectionné.
- * Il n'est pas possible de fixer le niveau d'effet pour la totalité de la partie spéciale. Vous pouvez par contre faire le réglage de niveau d'effet individuellement pour chaque touche (Tone) dans la configuration de touche (voir p. II-21).

Organisation d'une configuration spéciale

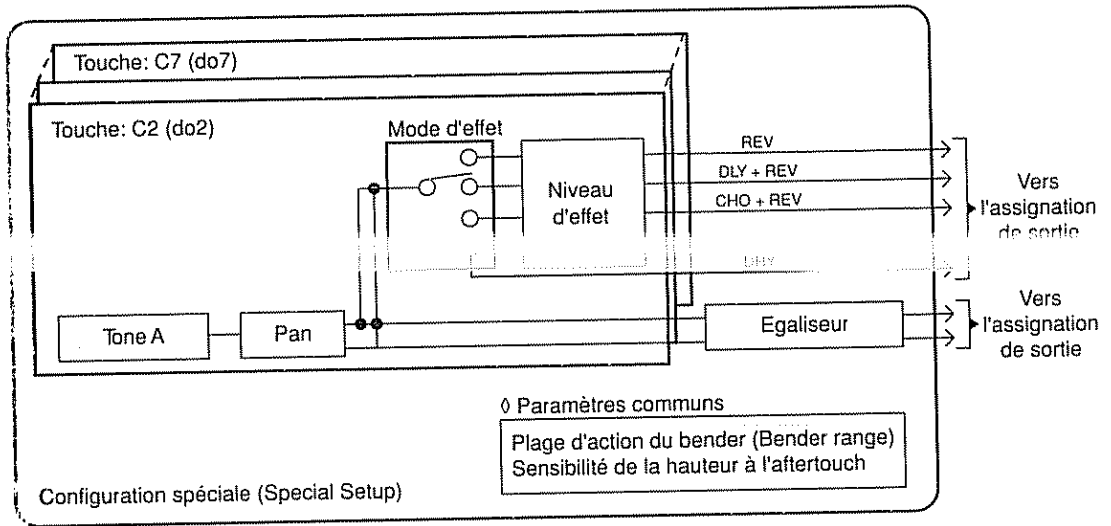
3) Edition de configuration spéciale (special setup)

Dans la partie spéciale, vous pouvez créer un tone pour chaque touche et faire les réglages individuellement pour le panoramique, etc.

6 Organisation d'une configuration spéciale

Les réglages de paramètres communs, d'égalisation et de touches sont contenus dans la configuration spéciale (special setup).

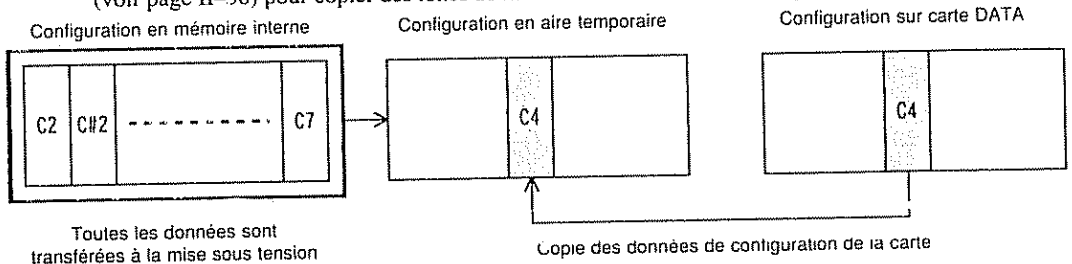
Les paramètres de configuration des touches sont indépendants pour chaque touche.



* Les messages de changement de programme ne sont pas reçus durant l'édition de configuration spéciale.

REMARQUE

Les données d'une configuration spéciale sont d'abord lues dans la mémoire interne et copiées dans l'aire temporaire. Puisque les données de l'aire temporaire servent à produire le son, il n'est pas possible de faire jouer simultanément des tones d'une carte DATA et des tones internes. Si vous désirez utiliser à la fois des tones internes et des tones de la carte DATA, utilisez la procédure de copie (voir page II-30) pour copier des tones de la carte DATA dans l'aire temporaire.

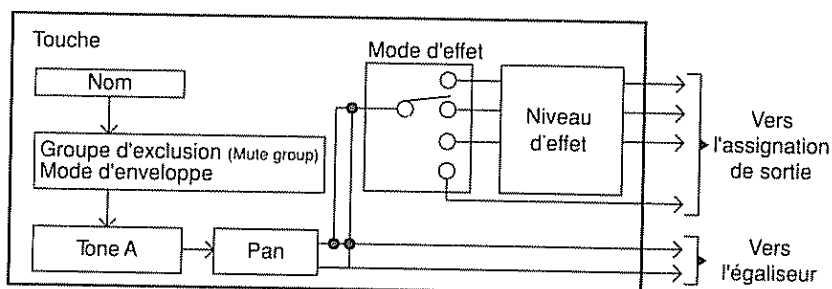


○ Configuration des touches

Ici, vous pouvez faire les réglages pour chaque touche. Les 8 paramètres suivants peuvent être réglés :
 Nom de la touche, groupe d'exclusion (Mute group), mode d'enveloppe, panoramique, mode d'effet,
 niveau d'effet, édition de tone, paramètres de tone

A l'étape ③, après être passé en affichage de configuration de touche, pressez la touche du clavier que vous désirez éditer, pressez PAGE **[▲▼]** pour sélectionner le paramètre et modifiez la valeur

* Si vous désirez conserver les réglages que vous aurez effectués, utilisez la procédure d'écriture de configuration (voir p. II-29).



① Pressez **[SPECIAL SETUP]**

```
MULTI Parts 001 CH:10
INTERNAL Setup
```

② Pressez PAGE **[▲▼]** pour sélectionner l'affichage "Key Setup?"

```
SPECIAL KEY
Setup ?      [Y/N]
```

③ Pressez **[INC/YES]**

```
S.KEYC C2:BaseDrum 1]  TUA:Level
Mute group             100  --  --  --
OFF
```

Dans l'afficheur de gauche, la ligne supérieure donne le nom de la touche que vous avez jouée et la ligne inférieure le paramètre. L'afficheur de droite donne les paramètres de tone

④ Pressez PAGE **[▼▲]** pour sélectionner un paramètre, puis jouez sur le clavier pour sélectionner la touche que vous désirez éditer

```
S.KEYC C2:BaseDrum 1]
Name             BaseDrum 1
```

2. EDITION EN MODE MULTI

Edition d'une configuration spéciale/Touche

- ⑤ Utilisez **VALUE** ou **INC/YES** et **DEC/NO** pour régler la valeur.
- ⑥ Répétez les étapes ④ et ⑤ si nécessaire.
- ⑦ Pressez **EXIT** pour retourner à l'affichage de l'étape ②.
- ⑧ Pressez **EXIT** à nouveau pour retourner au mode Multi

◊ Mute group (groupe d'exclusion)

Détermine des groupes de touches qui ne peuvent pas être produites simultanément. Si l'on joue simultanément plusieurs de ces notes, la priorité sera à la dernière note jouée. Ainsi, si une note d'un groupe est jouée alors qu'une autre note du même groupe est en cours de reproduction, cette dernière (la plus "ancienne") sera coupée

S-KEYC C2:BaseDrum	11
Mute group	OFF

[Valeurs] [OFF, A – H]

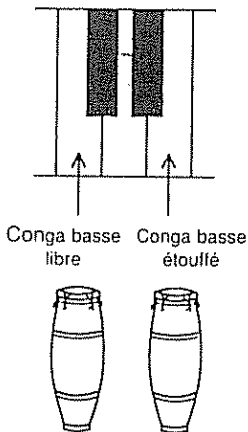
OFF : La touche n'appartient à aucun groupe.

A – H : La touche appartient au groupe identifié par la lettre.

Ideé de son

Certaines sonorités de batterie ou percussion ne peuvent pas se produire simultanément. Par exemple, une cymbale charleston (Hi-Hat) ne peut à la fois être entendue ouverte et fermée. Ce paramètre vous permet d'assigner à un même groupe ces sonorités s'excluant mutuellement, pour que seule la dernière note jouée soit entendue.

Certaines sonorités de percussions latino-américaines peuvent aussi être groupées de cette manière (par ex. conga, bongos, cloches, cuica, etc.)



Réglez sur le même groupe (par exemple Mute group B)
les sons qui ne doivent jamais être produits ensemble

2. EDITION EN MODE MULTI



Edition d'une configuration spéciale/Touche/Name

◇ Name (nom)

Vous pouvez assigner un nom de 10 caractères à la touche éditée.

Depuis l'étape ④ en page II-15, suivez la procédure ci-dessous.

④ - 1

Pressez CURSOR   pour déplacer le curseur "_" sous le caractère que vous désirez changer.

```
S.KEYC C2:BaasDrum 1]
Name          BaasDrum 1
```

Vous avez le choix entre 80 caractères.

(espace) A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 & # ! ? , ; ' " * + - / < = >

◊ ENV mode (mode d'enveloppe)

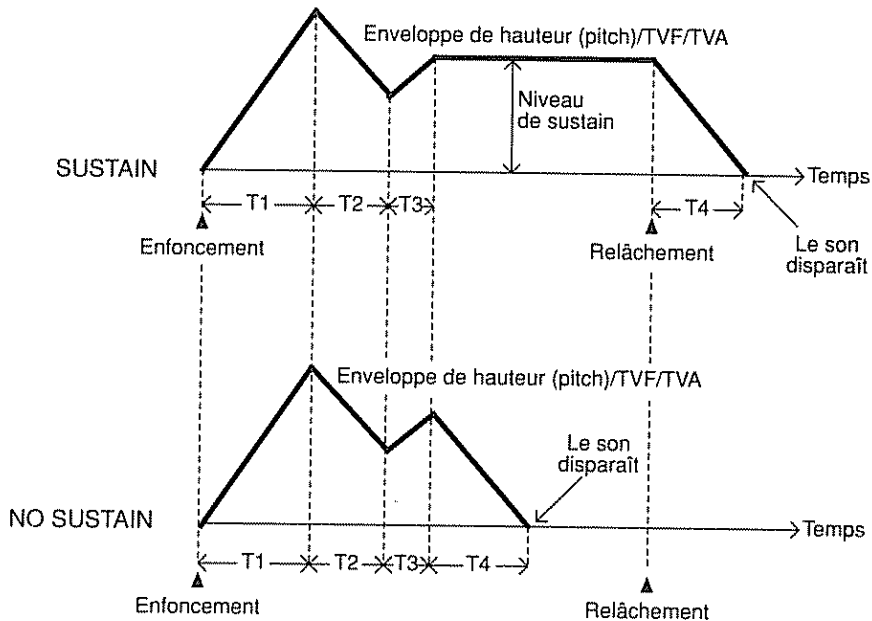
Détermine si les enveloppes de hauteur (pitch)/TVF/TVA d'un tone ignoreront ou non le paramètre niveau de sustain (maintien tant que la touche reste enfoncée)

```
S.KEY[C02: BassDrum 1]
ENV mode          SUSTAIN
```

[Valeurs] [SUSTAIN, NO SUSTAIN]

SUSTAIN : Le niveau de sustain sera conservé jusqu'au relâchement de la touche.

NO SUSTAIN : Le niveau de sustain ne sera pas pris en compte.



Comme représenté dans le schéma ci-dessus, si SUSTAIN est choisi, le niveau de maintien ou "niveau de sustain" sera conservé jusqu'à ce que la touche soit relâchée. Si NO SUSTAIN est sélectionné, le niveau commencera sa chute immédiatement après avoir atteint le niveau de sustain, sans tenir compte de l'instant auquel la touche sera relâchée. Cela signifie que de telles notes auront toujours la même durée, quelle que soit votre interprétation ($T1+T2+T3+T4$).

Idee de son

Lorsque vous déclenchez des notes du JD-800 depuis un séquenceur, la durée théorique (porte ou "gate time", c'est-à-dire le temps entre enfoncement et relâchement) sera ignorée si vous avez sélectionné NO SUSTAIN. Cela peut être utile pour créer des phrases aux accents mécaniques. Quand vous créez des sonorités rythmiques, il est habituellement plus souhaitable de choisir NO SUSTAIN.

2 EDITION EN MODE MULTI

Edition d'une configuration spéciale/Touche/Pan

◊ Pan (panoramique)

Détermine le panoramique (position stéréo) de chaque partie.

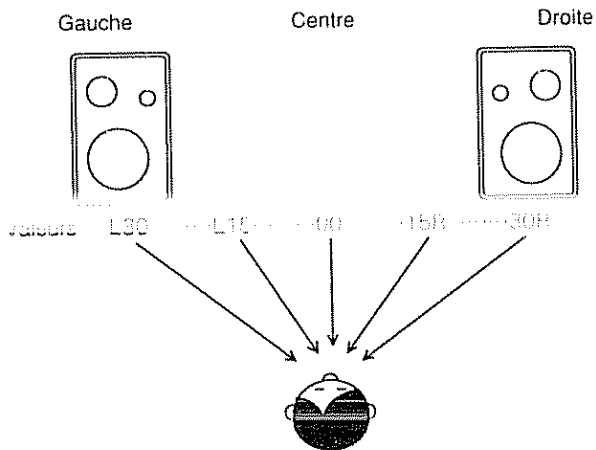
Parts [C2:BaseDrum 1]
Pan L15

[Valeurs] [L30 – 00 – 30R]

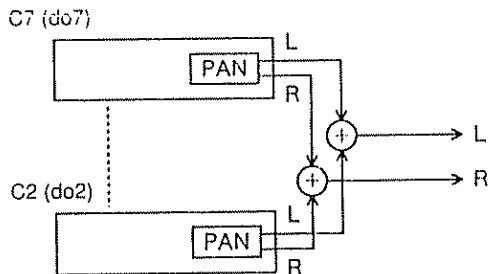
30R : position à l'extrême droite.

00 : position au centre.

L30 : position à l'extrême gauche.



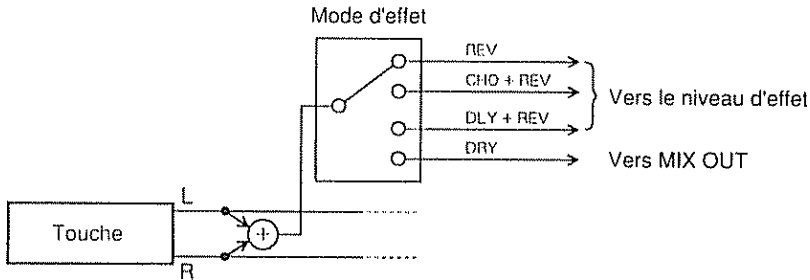
- * Il n'est pas possible de choisir une valeur de panoramique générale pour la partie spéciale.
- * La partie spéciale ne répond pas aux messages MIDI de panoramique.



◇ Effect mode (mode d'effet)

Sélectionnez l'effet que vous désirez appliquer à la touche.

```
S,KEY1 C2: Bass Drum 13
Effect mode CHO+REV
```



[Valeurs] [DRY, REV, CHO + REV, DLY + REV]

DRY : seul le son d'origine sera produit et les effets ne s'appliqueront pas.

REV : la sonorité d'origine et le son de la reverb seront combinés.

CHO + REV : le son d'origine et le son de chorus/reverb seront combinés.

DLY + REV : le son d'origine et le son delay/reverb seront combinés

- * Il n'est pas possible de fixer le mode d'effet pour la totalité de la partie spéciale.
- * Si vous désirez appliquer l'effet sélectionné ici, réglez l'assignation de sortie (Output assign, voir p.II-11) de la partie spéciale sur «MIX».
- * Même si l'assignation de sortie de la partie est réglée sur «DIR», le son sera produit par les sorties MIX OUT s'il n'y a pas de câble connecté aux sorties DIRECT OUT.

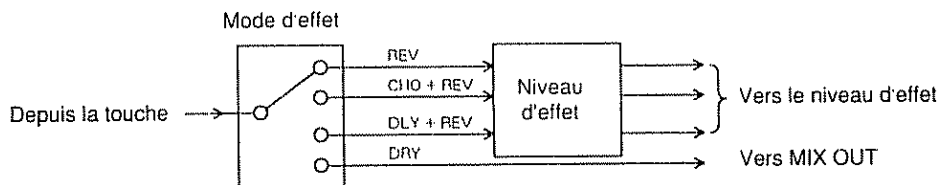
2. EDITION EN MODE MULTI

Edition d'une configuration spéciale/Touche/Effect level

◇ Effect level (niveau d'effet)

Détermine le niveau d'entrée pour l'effet sélectionné en mode d'effet. Vous pouvez régler l'intensité de l'effet indépendamment pour chaque touche

```
S. KEY [ C2: BassDrum 1 ]  
Effect level 50
```



[Valeurs] [0 – 100]

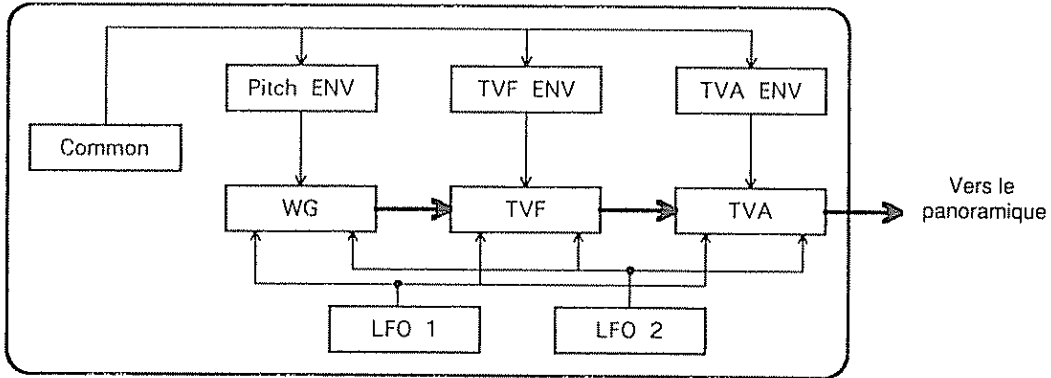
Des valeurs élevées donnent des effets plus présents pour cette touche.

* Il n'est pas possible de fixer le niveau d'effet pour la totalité de la partie spéciale.

◊ Edition de tone

Le son de chaque touche de la partie spéciale est basé sur un tone.

Seul le tone A s'era toujours entendu (Layer On) et pourra toujours être édité (Active On).



L'éditation est identique à l'éditation d'un tone dans un patch. Rétenez-vous à "Edition de tone" (voir p. I-4).

S.KEY C2: BassDrum 1	WG: Pitch coarse
Name BassDrum 1	100 -- --

REMARQUE

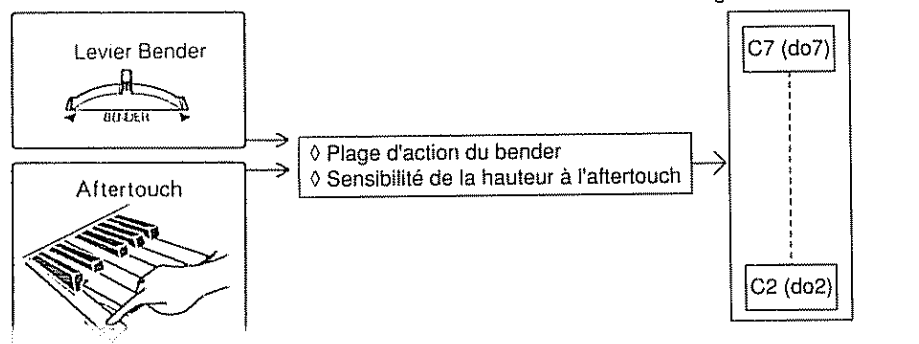
Quand vous utilisez l'éditation de tone dans la configuration spéciale, les fonctions suivantes peuvent être employées:

- Valeur d'origine (Original value)
 - Activité (Active)
- ※ Vous ne pouvez éditer les tones des touches qu'en configuration de touche (voir p. II-15). Ce n'est pas possible en mode de jeu (c'est-à-dire quand la partie spéciale est sélectionnée).
 - ※ Sachez que les fonctions suivantes ne sont pas disponibles en édition de tone de configuration:
 - Visualisation de paramètre (voir p. I-7)
 - Superposition (Layer, voir p. I-5)
 - ※ Il n'est pas possible de sauvegarder le statut Active On/Off de chaque touche de la configuration spéciale.

○ Common (réglages communs)

Les paramètres communs s'appliquent à la totalité de la configuration et déterminent la plage d'action du levier bender (Bender range) et la sensibilité de la hauteur à l'aftertouch (Aftertouch Bend Sensitivity).

* Si vous désirez sauvegarder vos nouveaux réglages, suivez la procédure d'écriture de configuration (voir p. II-29).



① Pressez **[SPECIAL SETUP]**

```
MULTI Parts 001 CH:10
INTERNAL Setup
```

② Pressez PAGE **[▲▼]** pour sélectionner l'affichage «COMMON Setup?»

```
SPECIAL COMMON
Setup ? [Y/N]
```

③ Pressez **[INCYES]**

```
SPECIAL COMMON
Bender range D:02 U:02
```

④ Pressez PAGE **[▲▼]** pour sélectionner un paramètre.

```
SPECIAL COMMON
A-touch bend sens -36
```

⑤ Utilisez **[VALUE]** ou **[INCYES]** et **[DECNO]** pour modifier la valeur.

⑥ Répétez les étapes ④ et ⑤ si nécessaire

⑦ Pressez **[EXIT]** pour retourner à l'affichage de l'étape ②.

⑧ Pressez **[EXIT]** à nouveau pour retourner en mode Multi.

Edition d'une configuration spéciale/Common,/Bender range, A-touch bend sens

◇ Bender range (plage d'action du bender)

Ce paramètre fixe les limites de l'action du bender. Quand vous déplacez le levier bender, le changement de hauteur s'applique à la totalité de la configuration spéciale avec une intensité que vous fixez ici

```
SPECIAL COMMON
Bender range D+12 U+02
```

[Valeurs] [U : 0 – 12, D : 0 – 48]

U : 0 – 12 : Détermine l'augmentation de hauteur (par paliers chromatiques, c'est-à-dire en demi-tons, jusqu'à une octave) qui se produit quand vous inclinez le bender à fond à droite. Pour une valeur de 12, la hauteur augmente d'une octave quand le bender est incliné à fond à droite. Habituellement, vous réglerez ce paramètre sur 02 (un ton).

D : 0 – 48 : Détermine la diminution de hauteur (par paliers chromatiques, c'est-à-dire en demi-tons, jusqu'à 4 octaves) qui se produit quand vous inclinez le bender à fond à gauche. Pour une valeur de 48, la hauteur baisse de 4 octaves quand le bender est incliné à fond à gauche. Habituellement, vous réglerez ce paramètre sur 02 (un ton).

※ **Seuls les tones dont le paramètre (commutateur) Bender est réglé sur ON changeront de hauteur en réponse au bender (voir p. I-34).**

◇ A-touch bend sens (sensibilité de la hauteur à l'aftertouch)

Ce paramètre détermine la variation de hauteur que peut créer l'aftertouch. Quand de l'aftertouch est appliqué au clavier, la hauteur de toute la configuration spéciale change d'une valeur que vous fixez ici

```
SPECIAL COMMON
A-touch bend sens -36
```

[Valeurs] [-36, -24, -12 – 0 – +12]

Pour des valeurs positives (+), l'aftertouch fait monter la hauteur (d'un maximum d'une octave). Pour des valeurs négatives (-), l'aftertouch fait baisser la hauteur (d'un maximum de trois octaves). Pour une valeur de 0, l'aftertouch n'affecte pas la hauteur.

※ **Seuls les tones dont le paramètre (commutateur) Aftertouch Bend est réglé sur ON changeront de hauteur en réponse à l'aftertouch (voir p. I-34).**

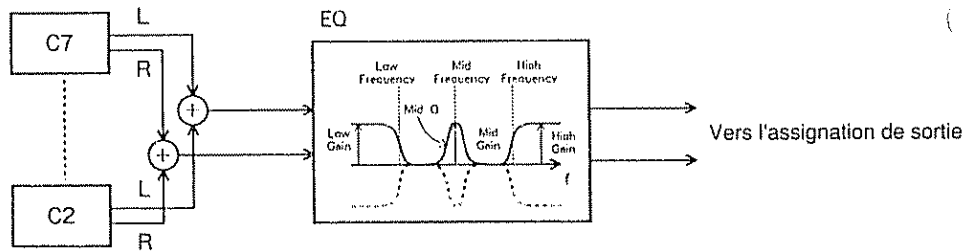
2. EDITION EN MODE MULTI

Edition d'une configuration spéciale/EQ

○ EQ (Egaliseur)

Ici, vous pouvez faire les réglages d'égalisation qui s'appliqueront à la totalité de la configuration spéciale

※ Si vous désirez sauvegarder vos nouveaux réglages, suivez la procédure d'écriture de configuration (voir p. II-29).



① Pressez **SPECIAL SETUP**

```
MULTI Parts 001 CH:10  
MULTI PARTS 001
```

② Pressez PAGE **▲▼** pour sélectionner l'affichage «EQ Setup?»

```
SPECIAL EQ  
Setup ? [Y/N]
```

③ Pressez **INC/YES**

```
SPECIAL EQ  
Low freq 200Hz
```

④ Pressez PAGE **▲▼** pour sélectionner un paramètre.

```
SPECIAL EQ  
Low gain +10dB
```

⑤ Utilisez **VALUE** ou **INC/YES** et **DEC/NO** pour modifier la valeur.

⑥ Répétez les étapes ④ et ⑤ si nécessaire.

⑦ Pressez **EXIT** pour retourner à l'affichage de l'étape ②

⑧ Pressez **EXIT** à nouveau pour retourner en mode Multi.

- * Chaque paramètre a la même fonction que dans l'égalisation de patch. Référez-vous à "Egalisation" dans les paramètres communs du patch (voir p.I-140).

PAGE ▼	SPECIAL EQ Low freq	200Hz	PAGE ▲
	SPECIAL EQ Low gain	+10dB	
	SPECIAL EQ Mid freq	1.25kHz	
	SPECIAL EQ Mid Q	4.0	
	SPECIAL EQ Mid gain	+03dB	
	SPECIAL EQ High freq	8kHz	
	SPECIAL EQ High gain	+05dB	

● Fonctions en édition de configuration spéciale

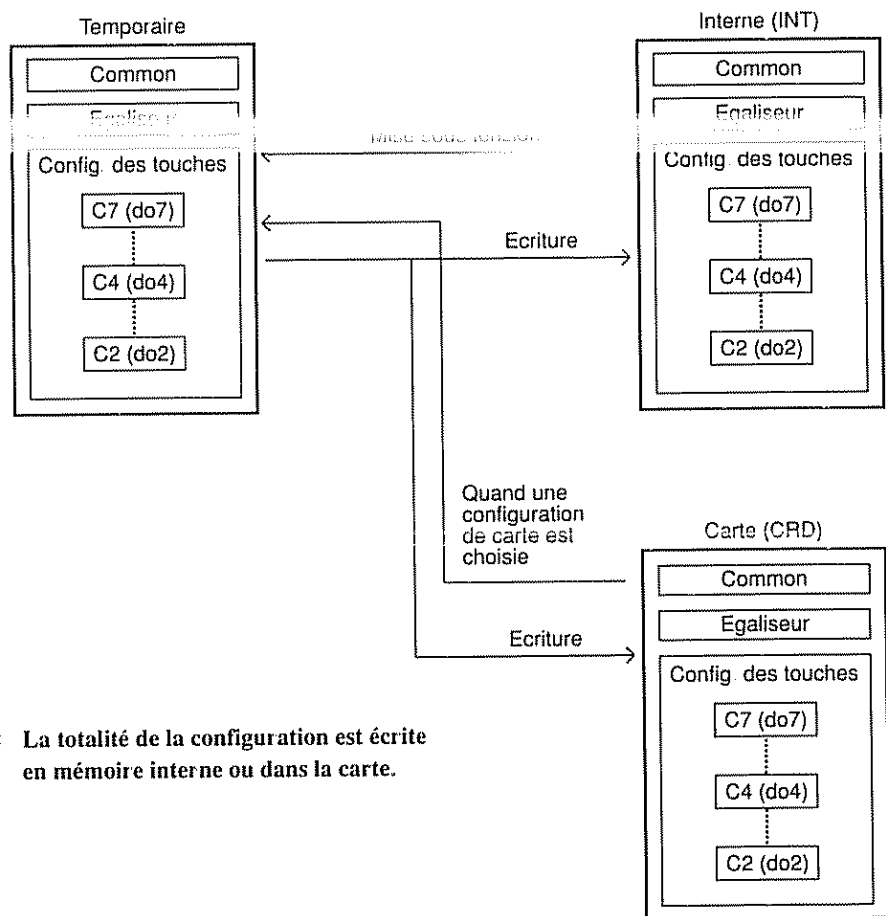
◇ Ecriture de configuration spéciale

Après avoir édité une configuration spéciale, si vous désirez conserver les modifications effectuées, vous devez suivre la procédure d'écriture de configuration spéciale pour inscrire les données en mémoire.

※ Les valeurs éditées (les données de l'aire temporaire) seront perdues dans les cas suivants:

- Sélection de la configuration spéciale d'une carte DATA.
- Passage du mode Multi au mode Single, puis retour au mode Multi.
- Extinction et remise en route de l'instrument.

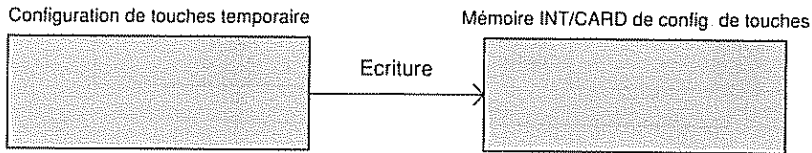
Pour éviter la perte accidentelle de vos données, suivez la procédure d'écriture (voir p. II-29) pour stocker les données en mémoire interne (INT) ou sur carte DATA (CRD).



※ La totalité de la configuration est écrite en mémoire interne ou dans la carte.

<<Ecriture de configuration spéciale>>

Cette procédure stocke toutes les données de configuration spéciale (paramètres communs (Common), égalisation, touches) dans la mémoire interne (INT) ou dans une carte (CARD). Cela n'est possible qu'en édition de configuration spéciale (quand **[SPECIAL SETUP]** a été pressé).



- ① Pressez **[WRITE]**

```
WRITE SPECIAL Setup
to INT ?           [Y/N]
```

- ② Pressez **[INT/CARD]** pour sélectionner la mémoire destination de l'écriture

```
WRITE SPECIAL Setup
to CRD ?           [Y/N]
```

L'inscription "CRD" représente la carte DATA.

- ③ Pour stocker les données, pressez **[INC/YES]**.

```
WRITE SPECIAL Setup
to CRD           Completed
```

Pour annuler la procédure de stockage sans stocker, pressez **[DEC/NO]**.

```
WRITE SPECIAL Setup
to CRD           Canceled
```

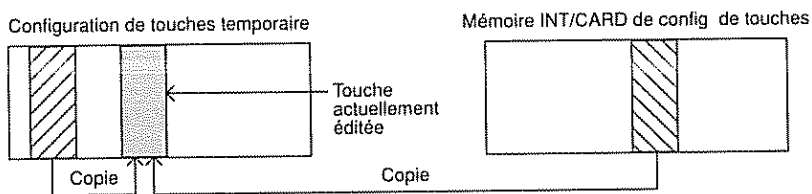
- ④ Vous retournerez à l'affichage d'édition précédent.

2. EDITION EN MODE MULTI

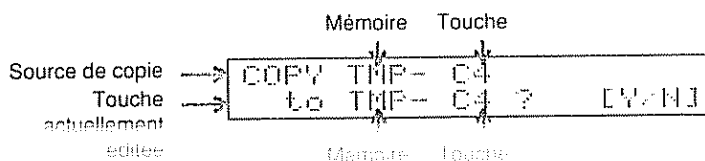
Copie de configuration de touche

◇ Copie de configuration de touche

Cette procédure copie la configuration d'une touche déterminée à la place de celle de la touche actuellement éditée. Cela n'est possible qu'en édition de configuration de touche.



- ① Pressez **[COPY]**.



La ligne supérieure de l'afficheur donne la mémoire et la touche sources de la copie alors que la ligne inférieure donne le nom de la touche actuellement éditée (la destination de la copie).

Si vous désirez copier les réglages temporaires d'une autre touche, pressez la touche source de la copie quand l'affichage de la mémoire source de copie indique "TMP"

- ② Sélectionnez **[INT/CARD]** et pressez la touche dont vous désirez copier les données.

```
COPY INT - C5
to TMP - C4 ? [Y/NO]
```

A cet instant, vous pouvez écouter le son de la source de copie.

- ③ Pour copier les données, pressez **[INC/YES]**

```
COPY INT - C5
Completed
```

Pour annuler la procédure sans copier, pressez **[DEC/NO]**

```
COPY INT - C5
Canceled
```

- ④ Vous retournerez à l'affichage d'édition précédent.
- * Si vous désirez conserver la configuration de touche que vous venez de copier, vous devez suivre la procédure d'écriture expliquée précédemment.
 - * Un tone de patch ne peut pas servir de source à la copie.

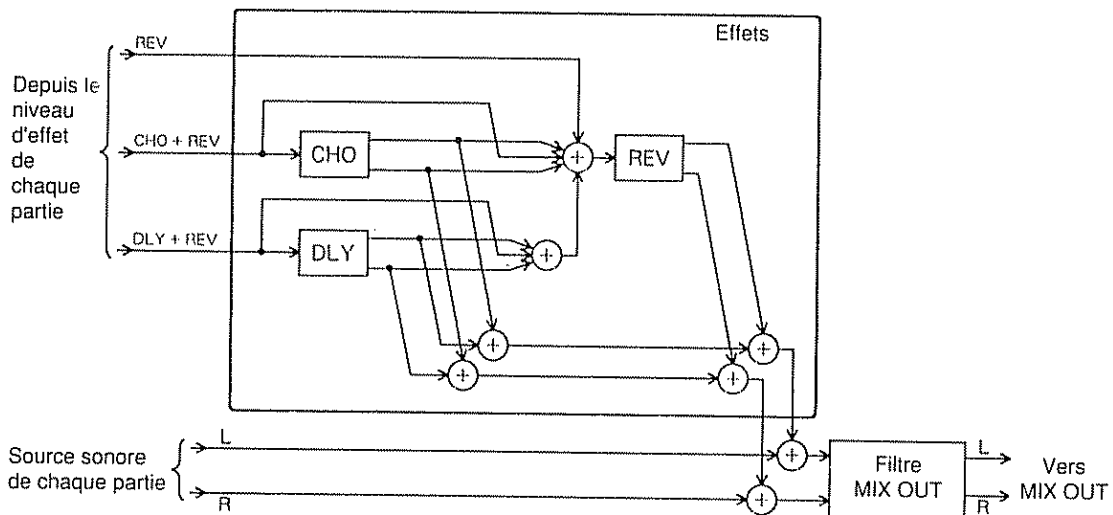
4) Edition des effets

En édition des effets, vous pouvez fixer les paramètres des trois systèmes d'effet employés en mode Multi. En mode Multi, les réglages d'effets du patch (les réglages effectués pour chaque patch en mode Single) sont ignorés.

● Organisation des effets

Le mode Multi dispose des effets suivants: chorus, delay et reverb. Ils sont répartis, de façon interne, en trois systèmes: REV, CHO+REV et DLY+REV.

L'effet sélectionné en mode d'effet et la source sonore de chaque partie avec son propre niveau sont mélangés et produits par les prises MIX OUT.



- ※ Ces réglages sont conservés en mémoire interne (INT) sans qu'il soit nécessaire de recourir à la procédure d'écriture.
- ※ Les messages de changement de programme ne sont pas interprétés durant l'édition des effets.
- ※ Si l'effet est réglé sur "off" par le commutateur général d'effet (voir p. III-9), il ne pourra être utilisé.

REMARQUE

Si vous désirez n'appliquer que chorus ou delay à une partie spécifique, sélectionnez "CHO+REV" ou "DLY+REV" dans le mode d'effet de cette partie et baissez le niveau de la reverb dont vous ne voulez pas. Toutefois, la reverb sera alors absente de toutes les parties, même si certaines ont "REV" pour mode d'effet.

2. EDITION EN MODE MULTI

Edition des effets/Chorus

○ Réglages de Chorus

Les différents paramètres sont les mêmes que ceux du patch concernant l'effet Chorus.
Référez-vous au mode Single, "Réglages de Chorus" (voir p. I-104).

① Pressez **[EFFECTS]**.

② Pressez PAGE **[▲▼]** pour sélectionner l'affichage "Chorus Setup ?".

```
EFFECTS Chorus
Setup ?      [Y/NO]
```

③ Pressez **[INC/YES]**.

④ Pressez PAGE **[▲▼]** pour sélectionner un paramètre

```
↑
EFFECTS Chorus  Rate      2.5Hz
EFFECTS Chorus  Depth     20
EFFECTS Chorus  Delay     20ms
EFFECTS Chorus  Feedback  +50%
EFFECTS Chorus  Level     100
↓
```

⑤ Utilisez **[VALUE]** ou **[INC/YES]** et **[DEC/NO]** pour choisir la valeur.

⑥ Répétez les étapes ④ et ⑤ si nécessaire.

⑦ Pressez **[EXIT]** pour retourner à l'affichage de l'étape ②.

⑧ Pressez **[EXIT]** à nouveau pour retourner au mode Multi.

○ Réglages de Delay

Les différents paramètres sont les mêmes que ceux du patch concernant l'effet Delay.
Référez-vous au mode Single, "Réglages de Delay" (voir p I-107).

① Pressez **EFFECTS**.

② Pressez PAGE **▲▼** pour sélectionner l'affichage "Delay Setup ?".

```

EFFECTS Delay
Setup ?           [Y/N]
  
```

③ Pressez **INC/YES**.

④ Pressez PAGE **▲▼** pour sélectionner un paramètre.

```

↑
EFFECTS Delay
Center tap      400ms
EFFECTS Delay
Center level    50
EFFECTS Delay
Left tap        200ms
EFFECTS Delay
Left level      50
EFFECTS Delay
Right tap       400ms
EFFECTS Delay
Right level     50
EFFECTS Delay
Feedback        -50%
↓
  
```

⑤ Utilisez **VALUE** ou **INC/YES** et **DEC/NO** pour choisir la valeur.

⑥ Répétez les étapes ④ et ⑤ si nécessaire.

⑦ Pressez **EXIT** pour retourner à l'affichage de l'étape ②.

⑧ Pressez **EXIT** à nouveau pour retourner au mode Multi.

2. EDITION EN MODE MULTI

Edition des effets/Reverb

○ Réglages de Reverb

Les différents paramètres sont les mêmes que ceux du patch concernant l'effet Reverb.
Référez-vous au mode Single, "Réglages de Reverb" (voir p. I-112).

- ① Pressez **[EFFECTS]**
- ② Pressez PAGE **[▲▼]** pour sélectionner l'affichage "Reverb Setup ?".

```
EFFECTS Reverb
Setup ?           [V>H]
```

- ③ Pressez **[INC/YES]**.
- ④ Pressez PAGE **[▲▼]** pour sélectionner un paramètre

▼	EFFECTS Reverb , Type	HALL1	▲
	EFFECTS Reverb Pre delay time	100ms	
	EFFECTS Reverb Early ref level	80	
	EFFECTS Reverb HF damp	5kHz	
	EFFECTS Reverb Time	3.5s	
	EFFECTS Reverb Level	50	

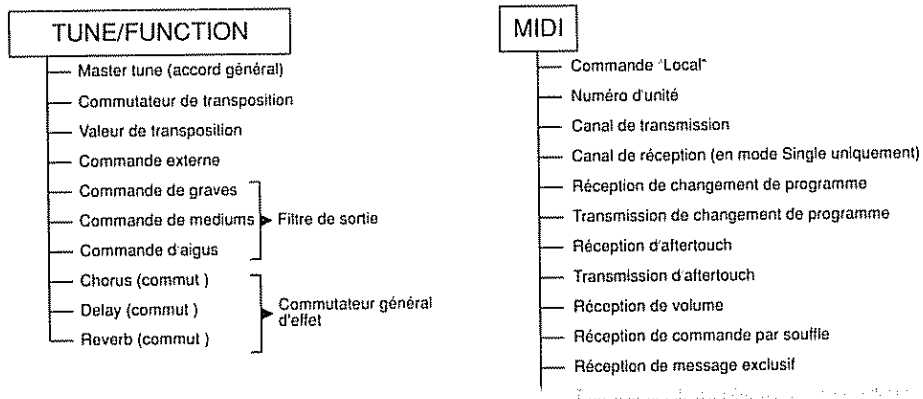
- ⑤ Utilisez **[VALUE]** ou **[INC/YES]** et **[DEC/NO]** pour choisir la valeur.
- ⑥ Répétez les étapes ④ et ⑤ si nécessaire.
- ⑦ Pressez **[EXIT]** pour retourner à l'affichage de l'étape ②.
- ⑧ Pressez **[EXIT]** à nouveau pour retourner au mode Multi.

Réglages de système

Ici, vous pouvez effectuer les réglages affectant la totalité du JD-800 (aussi bien en mode Single qu'en mode Multi), indépendamment des réglages de partie ou de patch sélectionnés.

1. ORGANISATION DES PARAMETRES DE SYSTEME

Les paramètres de système sont organisés comme ci-dessous. Pressez **TUNE/FUNC** ou **MIDI** et faites les réglages nécessaires.



2. TUNE/FUNCTION (Accord/Fonctions)

Ici, vous pouvez accomplir les réglages d'accord, de transposition, etc

Avec certaines exceptions, la procédure est la même pour chaque paramètre. Des explications individuelles sont données pour ces exceptions.

※ Les réglages faits ici sont conservés même après extinction de l'appareil. Il n'est pas nécessaire de les écrire en mémoire.

- ① Pressez **TUNE/FUNC**.
- ② Pressez PAGE **▲▼** pour sélectionner l'affichage du paramètre désiré.
- ③ Utilisez **VALUE** ou **INC/YES** et **DEC/NO** pour modifier la valeur.
- ④ Répétez les étapes ② et ③ si nécessaire.
- ⑤ Pressez **EXIT** pour retourner en mode de jeu.

2. TUNE/FUNCTION

Master tune (accord général)

● Master tune (accord général)

Cette valeur fixe l'accord de la totalité du JD-800 la hauteur du la 4 servant de référence.

TUNE-FUNCTION	
Master tune	440.0Hz

[Valeurs] [427.5 Hz – 452.9 Hz]

La hauteur peut être réglée par paliers d'un centième de 427,5 Hz à 452,9 Hz, soit ± 50 centièmes. L'affichage se fait sous forme de fréquence (Hz).

※ Avec les réglages d'usine, le la 4 est à 440.0 Hz.

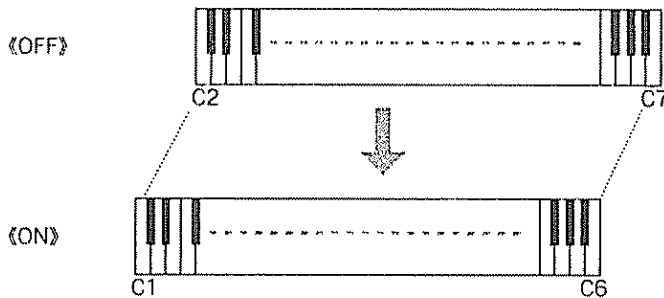
REMARQUE:

Un centième représente un centième de demi-ton. Par conséquent, le nombre de Hz (Hertz) contenus dans un centième dépend de la hauteur. L'unité musicale de base étant l'octave, il est habituellement pratique de régler le diapason de la guitare JD-800. L'affichage numérique peut être en Hz, mais la hauteur réelle varie avec une précision au centième.

● Commutateur de transposition

La fonction de transposition vous permet de décaler la hauteur de la totalité de votre clavier. Ce paramètre détermine si la transposition s'applique ou non.

Normalement, le clavier du JD-800 couvre la plage C2 – C7 (do 2 à do 7). Toutefois, si la valeur de transposition (expliquée en page suivante) est, par exemple, -12, le clavier couvrira une plage C1 – C6, c'est-à-dire une octave au dessous.



① Pressez **TRANPOSE** (l'indicateur s'allumera)

[Valeurs] [ON, OFF]

ON : La transposition est en service.

OFF : La transposition n'est pas en service.

- * Cette valeur n'apparaît pas dans l'afficheur. Elle est indiquée par le voyant de **TRANPOSE**.
- * Si vous effectuez une transposition en mode Multi alors que vous avez sélectionné la partie spéciale, les touches extérieures à la tessiture C2 – C7 seront muettes.
- * Les messages MIDI de note seront transmis par la MIDI OUT avec le nouveau numéro de note calculé après transposition.

Idées d'application

Les pianos ont normalement 88 touches (plus rarement 73), mais le JD-800 n'en a que 61. Lorsque vous jouez avec des sons (tels que celui d'un piano) et que vous désirez une plus grande tessiture, cette fonction vous permet de monter ou de descendre votre clavier en cours de jeu.

Ou bien, si vous devez effectuer une modulation harmonique (changement de tonalité) en cours de morceau, vous pouvez régler à l'avance la transposition voulue et poursuivre votre interprétation sans avoir à changer votre doigté.

2. TUNE/FUNCTION

Valeur de transposition

● Valeur de transposition

Ce paramètre détermine de combien sera transposé le clavier lorsque la transposition sera mise en service.

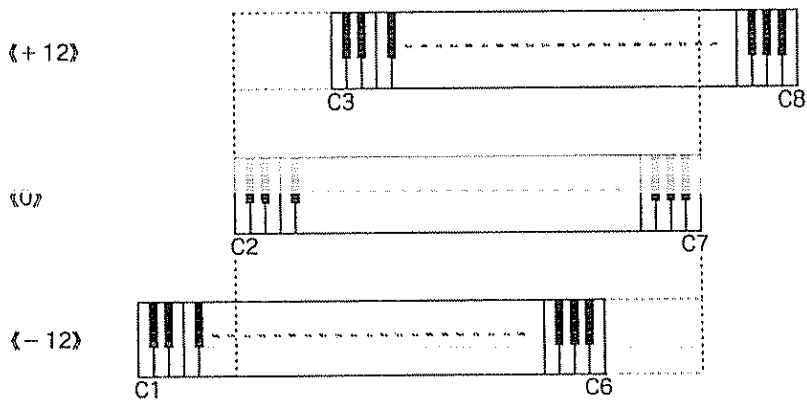
TUNE/FUNCTION Transpose	-12
----------------------------	-----

[Valeurs] [-12 – +12]

+12 : La hauteur du clavier est décalée d'une octave vers le haut pour couvrir la plage C3 – C8.

0 : La transposition ne s'applique pas. Le clavier couvre la plage C2 – C7.

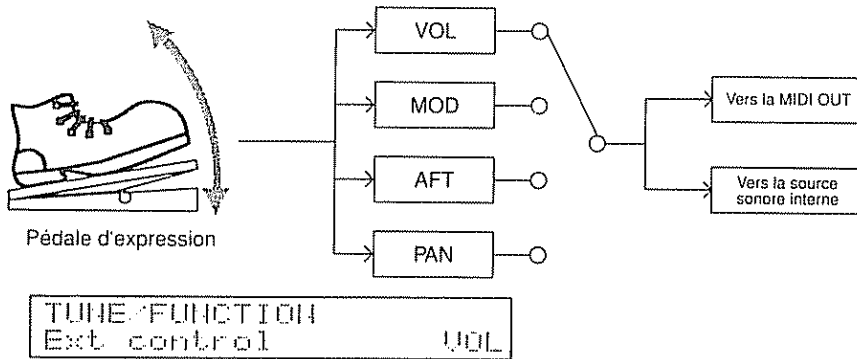
-12 : La hauteur du clavier est décalée d'une octave vers le bas pour couvrir la plage C1 – C6.



* Quand vous jouez avec la partie spéciale en mode Multi, seules sont entendues les touches comprises entre C2 (do 2) et C7 (do 7). Cela signifie que si vous réglez la valeur de transposition sur +12 ou -12 et mettez la transposition en service, l'octave du haut ou du bas n'aura pas de son.

● Commande externe

Ce paramètre détermine quelle fonction pourra être pilotée par une pédale (EV-5, EV-10, vendues séparément) connectée à la prise EXT CONT



Pour le paramètre sélectionné, la pédale commandera la source sonore interne et transmettra également les messages MIDI correspondants pour commander les appareils externes

[Valeurs] [VOL, MOD, PAN, AFT]

VOL : La pédale commandera le volume.

MOD : La pédale commandera la modulation.

PAN : La pédale commandera le panoramique.

AFT : La pédale commandera l'aftertouch.

Avec ces valeurs, la pédale commandera la source sonore interne comme indiqué ci-dessous.

	Mode Single	Mode Multi
VOL	Volume MIDI (voir P.I-88)	Niveau de la partie
MOD	Intensité du vibrato	Intensité du vibrato
PAN	Pas d'effet	Panoramique de la partie
AFT	Comme l'aftertouch	Comme l'aftertouch

- ※ Pour des détails sur les messages MIDI transmis, référez-vous à l'équipement MIDI (voir page V-53).
- ※ Quand "AFT" a été choisi, les messages d'aftertouch venant du clavier n'agissent plus sur la source sonore interne et ne sont plus transmis par la MIDI OUT.

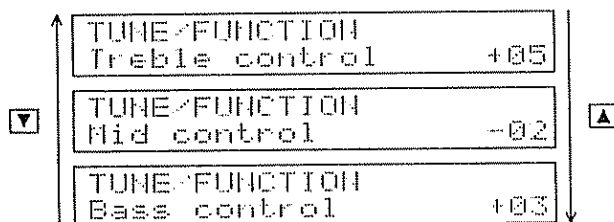
2. TUNE/FUNCTION

Filtre de sortie MIX OUT

- **Bass control (commande de graves)**
 - **Mid control (commande de mediums)**
 - **Treble control (commande d'aigus)**
- } (Filtre de sortie MIX OUT)

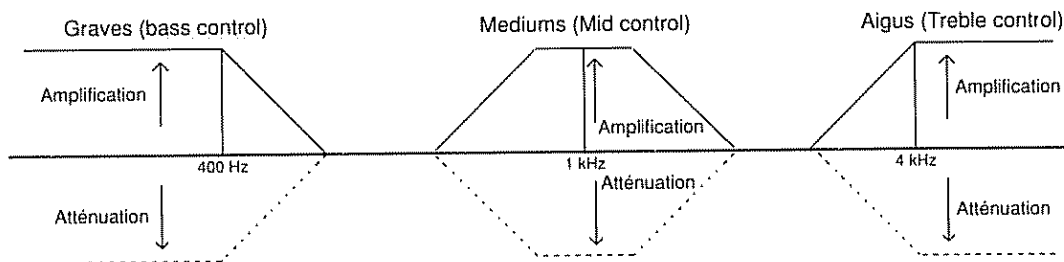
Ces paramètres vous permettent de compenser les caractéristiques de réponse en fréquences de votre système d'amplification (chaîne stéréo, amplificateur, etc.)

Ces paramètres règlent (amplifient ou atténuent) les bandes de graves (Bass: autour de 400 Hz), de mediums (Mid: autour de 1 kHz) et d'aigus (Treble: autour de 4 kHz) du son produit par les prises MIX OUT



[Valeurs] [-5 - +5]

Pour des valeurs négatives (-), la bande de fréquences est atténuée. Pour des valeurs positives (+), elle est amplifiée. Avec un réglage à 0, la bande de fréquences ne sera pas modifiée.



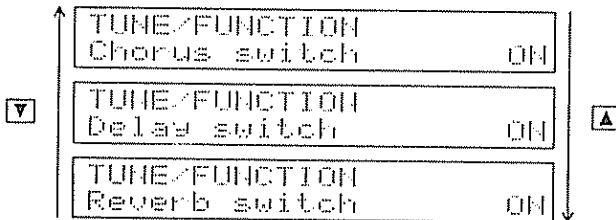
※ Ces réglages n'ont pas d'action sur les sons produits par les prises **DIRECT OUT**.

Idées d'application

Ces trois paramètres ne servent pas de la même façon que l'égaliseur inclus dans chaque patch. Ces paramètres ne servent qu'à compenser la courbe propre à votre système d'amplification. Si vous utilisez ces paramètres pour modifier la sonorité d'un patch, ce serait en effet tous les patches qui seraient affectés.

- **Chorus switch (comm. de chorus)**
 - **Delay switch (comm. de delay)**
 - **Reverb switch (comm. de reverb)**
- (Commutateur général d'effet)

Ces commutateurs fixent l'emploi ou non des effets internes (Chorus/Delay/Reverb). Ce choix est commun aux modes Single et Multi.



[Valeurs] [ON, OFF]

ON : L'effet interne est en service.

OFF : L'effet interne n'est pas en service.

En mode Single, vous pouvez régler On/Off les effets de tous les patches quels que soient les réglages d'effets du groupe B.

En mode Multi, vous pouvez régler On/Off les effets de toutes les parties quel que soit le réglage d'assignation de sortie de chacune d'entre elles.

Idées d'application

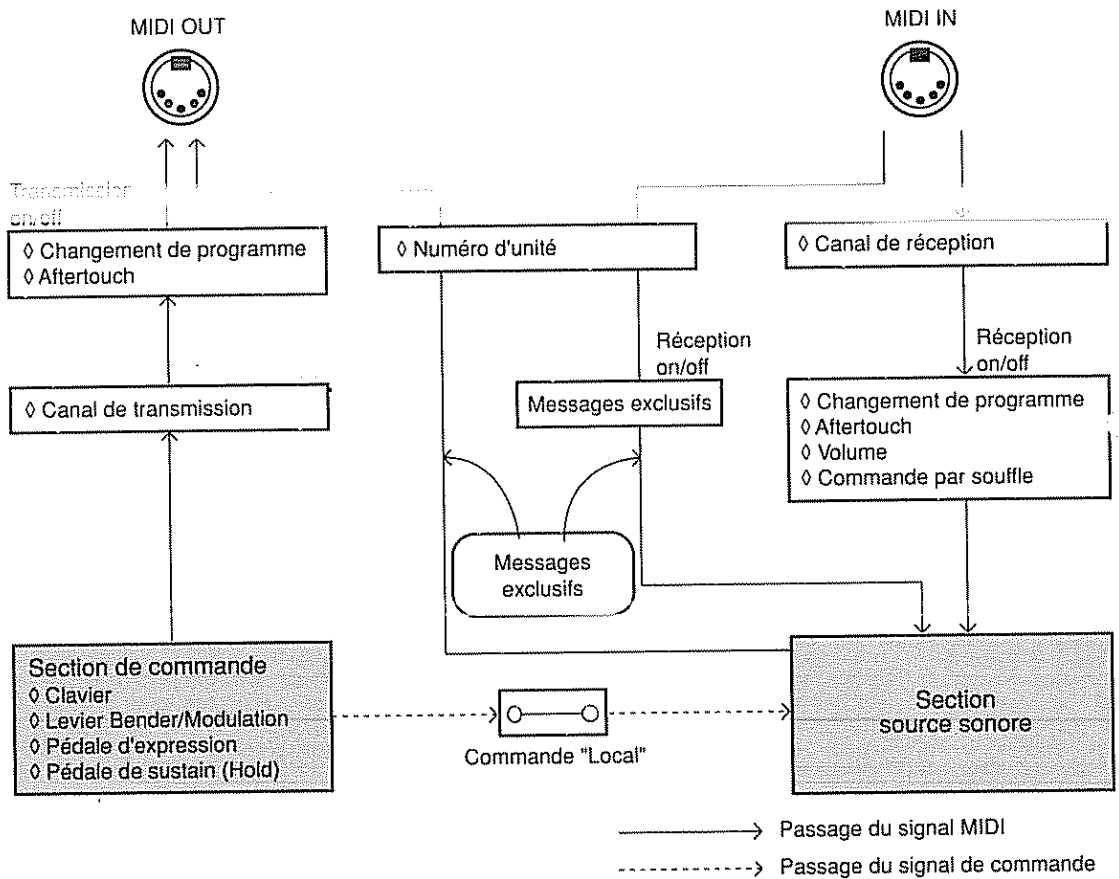
Il est possible de mettre hors service les effets internes et de n'utiliser que des effets externes. De même, si vous jouez dans une salle ayant déjà une réverbération naturelle, couper les effets reverb et chorus donnera un son plus précis.

Si vous désirez entendre le son pur, sans effets, réglez tous ces commutateurs sur Off.

3. MIDI

Cette section explique les différents paramètres que vous réglerez quand vous relierez des appareils MIDI externes au JD-800. A l'exception de certains paramètres, les valeurs réglées ici sont directement stockées en mémoire interne.

- ① Pressez **[MIDI]**.
- ② Pressez les boutons PAGE **[▲▼]** pour sélectionner le paramètre que vous désirez régler.
- ③ Utilisez **[VALUE]** ou les touches **[INC/YES]** et **[DEC/NO]** pour modifier la valeur qui clignote.
- ④ Répétez les étapes ② et ③ si nécessaire
- ⑤ Pour retourner à l'affichage de jeu, pressez **[EXIT]**.



● Commande "Local"

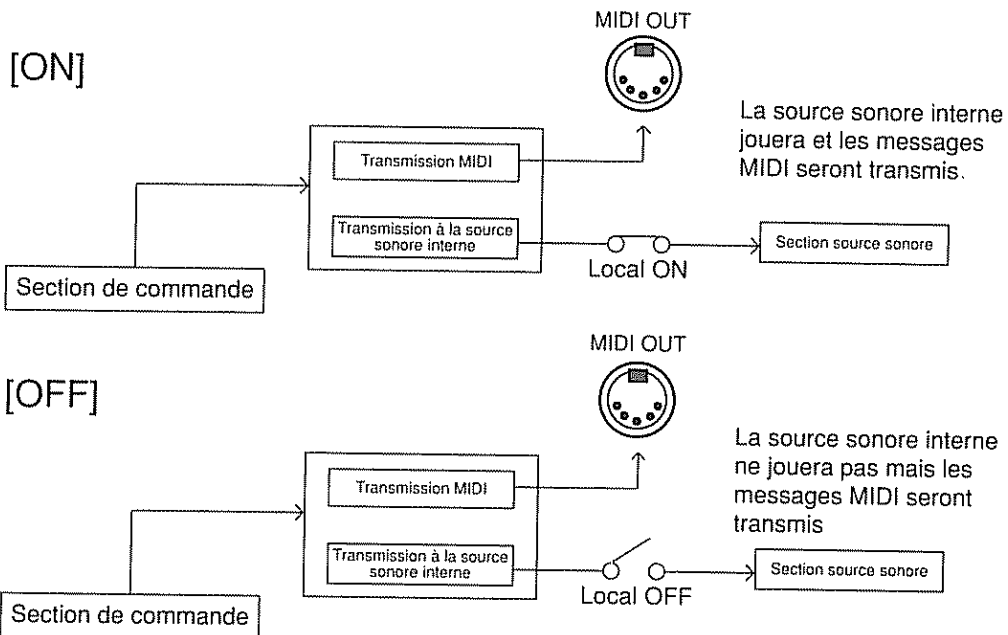
Cette commande met en/hors service le mode Local qui permet ou non la liaison entre la section de commande (clavier, bender, etc) et la source sonore interne. Normalement, ce réglage est sur On pour que le clavier déclenche la source sonore interne. S'il est sur Off, le clavier ne pilote plus la source sonore interne mais continue de transmettre ses messages MIDI par la MIDI OUT.

```
MIDI
Local control      ON
```

[Valeurs] [ON, OFF]

ON : La section de commande est reliée à la source sonore interne.

OFF : La section de commande n'est pas reliée à la source sonore interne.



- * A la mise sous tension, le réglage Local On s'effectue automatiquement.
- * Si aucun appareil MIDI n'est connecté et si ce réglage est sur Off, vous n'obtiendrez aucun son.

Idées d'applications

Quand vous utilisez le JD-800 comme un clavier de commande, vous pouvez choisir un réglage Local Off pour n'entendre que les sources sonores externes. Lorsque vous enregistrez avec un séquenceur, le mode Local Off est aussi souhaitable, accompagné d'un réglage Soft Thru du séquenceur.

3. MIDI

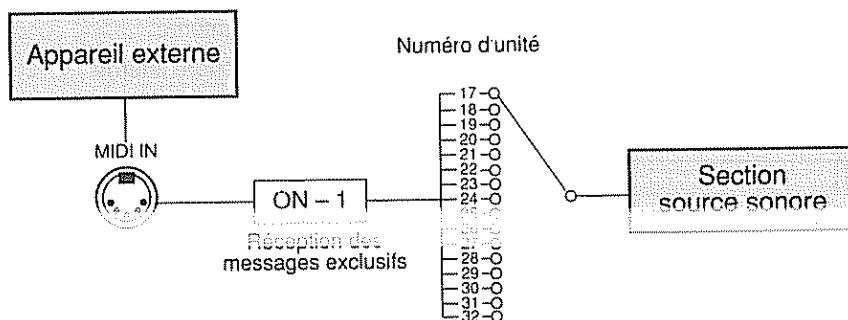
Unit number (numéro d'unité)

● Unit number (numéro d'unité)

Déterminez le numéro d'unité affecté au JD-800

MIDI Unit number	17
---------------------	----

Contrairement aux messages MIDI de note, etc., les messages exclusifs ne sont pas identifiés par un "canal", puisqu'ils sont propres à un modèle spécifique. Toutefois, vous pouvez disposer de plusieurs exemplaires d'un même modèle et c'est pourquoi les messages exclusifs Roland comprennent un numéro d'unité servant à l'identification d'un instrument parmi plusieurs identiques



[Valeurs] [17 – 32]

Sélectionnez un des seize chiffres possibles entre 17 et 32.

- * A la mise sous tension, le numéro sélectionné est automatiquement le 17.
- * N'oubliez pas que cela est relatif à la réception de messages exclusifs (voir P. III-23).

Idées d'application

Quand vous pilotez deux JD-800 ou plus depuis un séquenceur, vous pouvez régler chaque instrument sur un numéro d'unité différent et ainsi transmettre des messages exclusifs indépendamment à chacun d'entre eux.

● Tx channel (canal de transmission)

Détermine le canal sur lequel le JD-800 transmettra ses messages MIDI.

MIDI	
Tx channel	RX CH

* La valeur choisie ici sera conservée même après extinction de l'instrument.

[Valeurs] [1 – 16, RX CH (PART), PATCH, OFF]

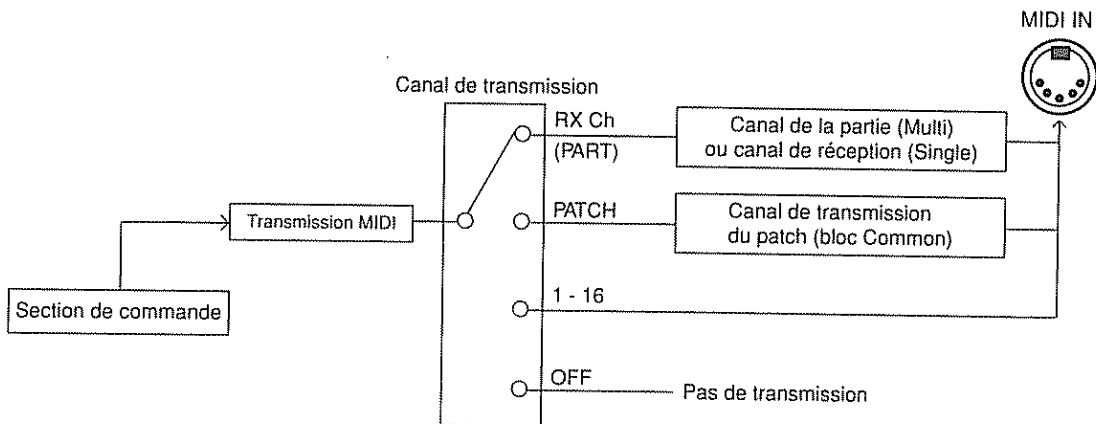
1 – 16 : Le canal de transmission est le chiffre choisi ici.

RX CH : Ce choix n'apparaît qu'en mode Single. Le canal de transmission sera identique au canal de réception (voir P. III-15).

(PART) : Ce choix n'apparaît qu'en mode Multi. Le canal de transmission sera identique au canal de réception de la partie (voir P. II-8).

PATCH : Le canal de transmission est identique au canal de transmission fixé dans les paramètres communs (bloc Common) du patch (voir P. I-135).

OFF : Les messages MIDI ne sont pas transmis.



* Si le réglage est "RX CH (PART)" et si le réglage du canal de réception (Rx Ch, voir P.III-15, II-8) est "OFF", les messages MIDI ne sont pas transmis.

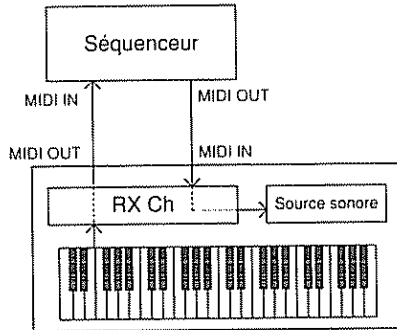
Tx channel (canal de transmission)

Idées d'application

◇ RX CH (ou PART)

Normalement, vous laisserez le réglage sur "RX CH (ou PART)"

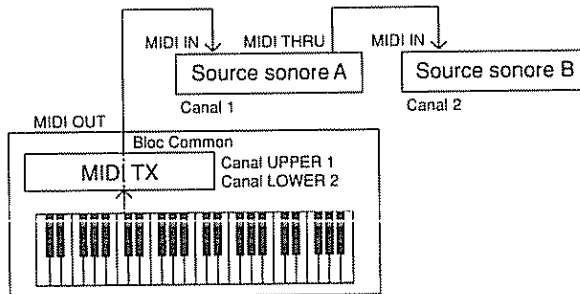
Avec ce réglage, les canaux de transmission et de réception sont identiques, évitant ainsi les confusions lors de l'enregistrement avec un séquenceur, etc



JD-800

◇ PATCH

Les messages MIDI seront transmis sur les canaux de transmission Upper/Lower définis par le paramètre de patch "MIDI Tx". Dans ce cas, le canal de transmission est complètement indépendant du canal de réception, ce qui est utile quand on utilise le JD-800 comme un clavier maître pour piloter deux ou plusieurs sources sonores externes.



JD-800

◇ 1 - 16

Les messages MIDI seront toujours transmis sur le canal spécifié.

◇ OFF

Les messages MIDI ne seront pas transmis. Ceci est utile lorsque vous désirez ne piloter que la source sonore interne et ne pas envoyer de messages MIDI.

● Rx channel (canal de réception)

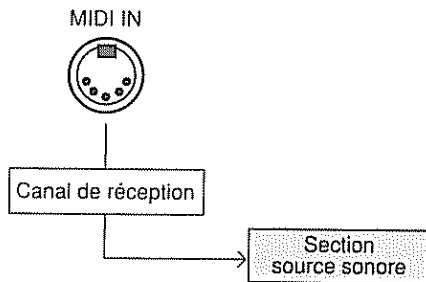
Détermine le canal MIDI dont les messages en provenance d'appareils externes seront interprétés. Ce réglage ne concerne que le mode Single

MIDI Rx channel	01
--------------------	----

[Valeurs] [1 – 16, OFF]

1 – 16 : Les messages MIDI du canal spécifié seront interprétés

OFF : Les messages MIDI ne seront pas interprétés.



- * En mode Multi, le canal de réception est déterminé par le "canal de réception MIDI" (voir P.II-8) de chaque partie.
- * Ce réglage est conservé même après extinction de l'instrument.

3. MIDI

Tx program chg (transmission de changement de programme)

● Tx program chg (transmission de changement de programme)

Détermine comment les messages de changement de programme seront transmis quand vous presserez [INT/CARD], BANK [1] - [8] et NUMBER [1] - [8]

MIDI
Tx Program chg NORMAL

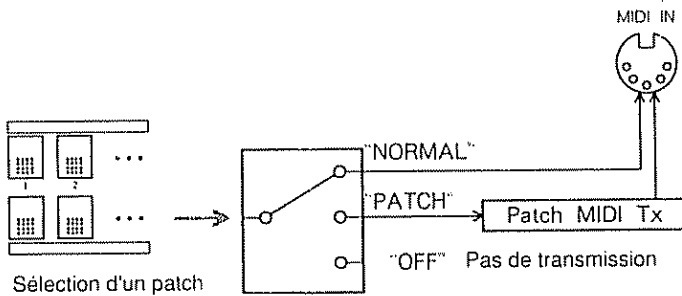
* Ce réglage est conservé même après extinction de l'instrument.

[Valeurs] [OFF, NORMAL, PATCH]

OFF : Les changements de programme ne seront pas transmis.

NORMAL : Le numéro de changement de programme correspondant aux touches Bank/Number sera transmis.

PATCH : Le numéro de changement de programme choisi dans les paramètres de bloc Common du patch (MIDI Tx) sera transmis



* Dans la partie spéciale du mode Multi, pressez [INT/CARD] et les numeros de changement de programme 001 et 002 seront alternativement transmis.

Tx program chg (transmission de changement de programme)

Idées d'application

◇ NORMAL

Normalement, vous laisserez le réglage sur NORMAL.

Avec ce réglage, les mêmes numéros de programme seront transmis et reçus, évitant toute confusion en cas d'enregistrement avec un séquenceur.

Correspondance des numéros de patch et des numéros de changement de programme
MEMOIRE INTERNE

Number \ Bank	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1	2	3	4	5	6	7	8
2	9	10	11	12	13	14	15	16
3	17	18	19	20	21	22	23	24
4	25	26	27	28	29	30	31	32
5	33	34	35	36	37	38	39	40
6	41	42	43	44	45	46	47	48
7	49	50	51	52	53	54	55	56
8	57	58	59	60	61	62	63	64

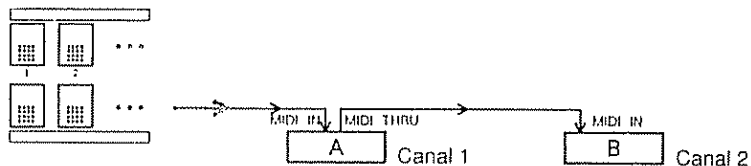
CARTE

Number \ Bank	1	2	3	4	5	6	7	8
1	65	66	67	68	69	70	71	72
2	73	74	75	76	77	78	79	80
3	81	82	83	84	85	86	87	88
4	89	90	91	92	93	94	95	96
5	97	98	99	100	101	102	103	104
6	105	106	107	108	109	110	111	112
7	113	114	115	116	117	118	119	120
8	121	122	123	124	125	126	127	128

◇ PATCH

Si le canal de transmission est réglé sur "PATCH", les numéros Upper/Lower de changement de programme choisis pour ce patch dans ses paramètres "MIDI Tx" seront transmis sur leur canal de transmission respectif. Cela est utile quand vous utilisez le JD-800 comme clavier maître pour piloter deux sources sonores externes ou plus.

Par exemple,
Clavier : SPLIT
Canal : L : 02, U : 01
N° de chgt de prog : L : 002, U : 032



Sélection d'un patch

Le son correspondant au numéro de changement de programme 32 sera sélectionné

Le son correspondant au numéro de changement de programme 2 sera sélectionné

* Quand le canal de transmission est réglé sur 1 - 16 ou Rx channel, seul le numéro de changement de programme de la partie Upper est transmis.

◇ OFF

Les changements de programme ne seront pas transmis

Cela est utile pour changer de patch interne sans changer le son des sources sonores externes

● Rx program change (réception de changement de programme)

Détermine si les messages de changement de programme reçus en provenance d'un autre appareil MIDI seront interprétés ou non. Quand un message de changement de programme est reçu, le patch (ou la configuration spéciale) change.

MIDI Rx program change ON

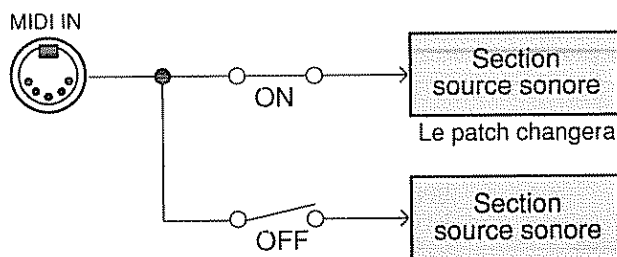
Si vous pilotez le JD-800 depuis un clavier de commande, réglez ce paramètre sur On. S'il est sur Off, les patches ne changeront pas.

* Ce réglage est conservé même après extinction de l'instrument.

[Valeurs] [ON, OFF]

ON : Quand un message de changement de programme est reçu en provenance d'un appareil externe, le patch change.

OFF : Les messages de changement de programme venant d'appareils externes ne sont pas interprétés et ils ne font donc pas changer les patches.



* Pour des informations concernant la correspondance entre numéros de changement de programme et patches, référez-vous à "Correspondance des numéros de patch et des numéros de changement de programme" (page précédente).

● Tx A-touch (transmission d'aftertouch)

Détermine si le clavier du JD-800 transmettra ou non les messages d'aftertouch (uniquement d'aftertouch par canal) aux appareils MIDI externes

MIDI	
Tx A-touch	OFF

※ Ce réglage est conservé même après extinction de l'instrument.

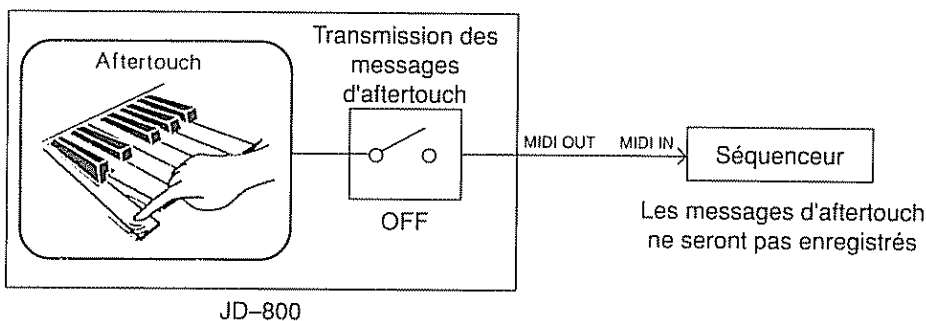
[Valeurs] [ON, OFF]

ON : Les messages d'aftertouch seront transmis

OFF : Les messages d'aftertouch ne seront pas transmis

Idées d'application

Si vous n'avez pas besoin d'enregistrer les informations d'aftertouch, réglez ce paramètre sur off quand vous enregistrez dans un séquenceur. Cela évitera une consommation excessive de la mémoire du séquenceur par des données inutiles.



3. MIDI

Rx Atouch (réception d'aftertouch)

● Rx Atouch (réception d'aftertouch)

Détermine si les messages d'aftertouch (par canal uniquement) reçus en provenance d'un autre appareil MIDI seront interprétés ou non

MIDI Rx Atouch	ON
-------------------	----

Si le réglage est On, les messages d'aftertouch reçus affecteront les paramètres de tone suivants:

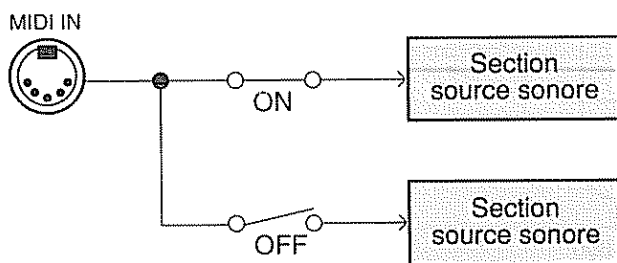
- Action de l'aftertouch sur la hauteur (voir P. I-32)
- Action de l'aftertouch sur la modulation de hauteur (voir P. I-39)
- Action de l'aftertouch sur la fréquence de coupure (voir P. I-59)
- Action de l'aftertouch sur le niveau (voir P. I-72)

* Ce réglage est conservé même après extinction de l'instrument.

[Valeurs] [ON/ OFF]

ON : Les messages d'aftertouch reçus affecteront le patch.

OFF : Les messages d'aftertouch reçus ne seront pas interprétés.



- * Même si ce réglage est sur OFF, le clavier du JD-800 ou une pédale externe pourront transmettre de l'aftertouch à la source sonore interne.
- * Seuls les messages d'aftertouch par canal (Dn) sont reçus et transmis. L'aftertouch polyphonique (An) ne peut pas être transmis ni reçu.

● Rx volume (réception de volume)

Déterminez si les messages de volume reçus en provenance d'un autre appareil MIDI seront interprétés ou non. Si un message de volume est reçu quand ce paramètre est sur ON, le volume MIDI (référez-vous au diagramme de la P. I-88) change si vous êtes en mode Single, alors qu'en mode Multi, c'est le niveau de la partie qui change

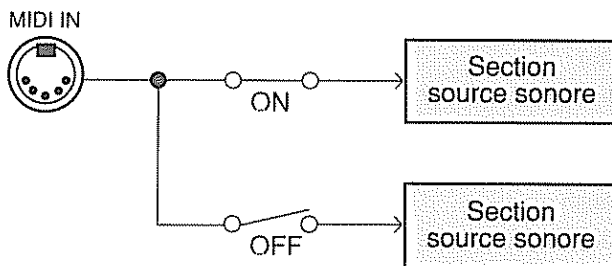
MIDI Rx volume	ON
-------------------	----

※ Ce réglage est conservé même après extinction de l'instrument.

[Valeurs] [ON, OFF]

ON : Les messages de volume reçus affecteront le volume du patch (de la partie).

OFF : Les messages de volume reçus ne seront pas interprétés.

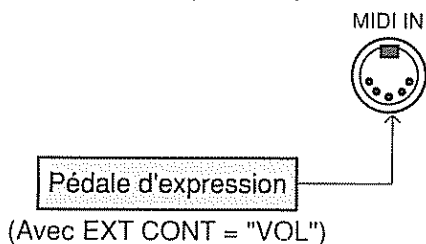


※ Si un message de volume 0 est reçu alors que ce paramètre est sur ON, cela entraîne une disparition du son. Dans ce cas, suivez l'une des procédures ci-dessous :

- ◇ Transmettez au JD-800, depuis un appareil externe, un message de volume ayant une valeur plus élevée.
- ◇ Réglez le paramètre EXT CONT sur VOL et augmentez la valeur du volume (voir P. III-7).
- ◇ Passez alternativement de mode Single à mode Multi.
- ◇ Éteignez l'instrument et rallumez-le.

Idées d'application

Si EXT CONT a été réglé sur VOL, vous pouvez utiliser une pédale pour régler le volume. En mode Multi, le niveau de la partie indiqué dans l'afficheur vous permet de contrôler le volume (voir P. II-9)



● Rx breath (réception de commande par souffle)

Détermine comment sont interprétés les messages de commande par souffle.

Ce paramètre fixe la façon dont les messages de commande par souffle reçus (depuis un instrument à vent, etc.) affecteront le JD-800

FFFF Rx breath VOL
--

* Ce réglage est conservé même après extinction de l'instrument.

[Valeurs] [OFF, VOL, MOD, AFT, V&M, V&A, M&A, ALL]

OFF : Les messages de commande par souffle reçus ne seront pas interprétés

VOL : Les messages de commande par souffle reçus piloteront le volume.

MOD : Les messages de commande par souffle reçus piloteront la modulation (vibrato).

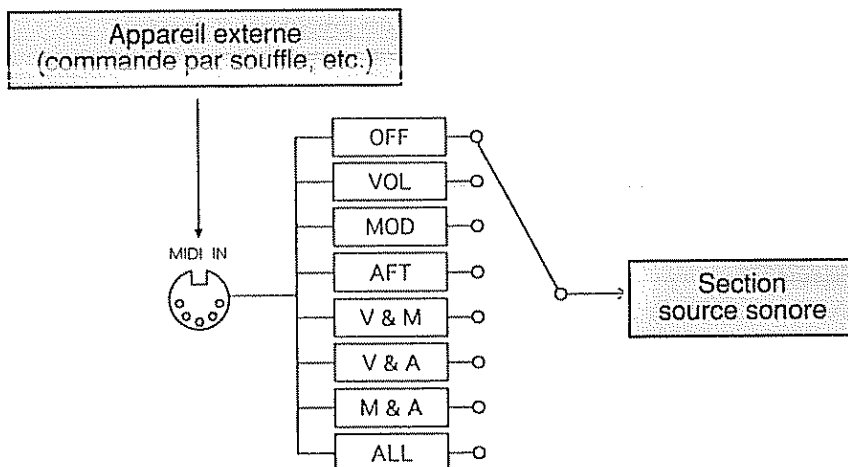
AFT : Les messages de commande par souffle reçus piloteront l'aftertouch.

V&M : Les messages de commande par souffle reçus piloteront simultanément volume et modulation (vibrato).

V&A : Les messages de commande par souffle reçus piloteront simultanément volume et aftertouch.

M&A : Les messages de commande par souffle reçus piloteront simultanément modulation (vibrato) et aftertouch.

ALL : Les messages de commande par souffle reçus piloteront simultanément volume, modulation (vibrato) et aftertouch.



* Le JD-800 peut interpréter les messages de commande par souffle, pas les transmettre.

● Rx exclusive (réception de message exclusif)

Détermine comment sont interprétés les messages exclusifs reçus d'un autre appareil.

Les messages exclusifs peuvent être reçus en mode de jeu normal excepté durant la reproduction des auto-démonstrations ou pendant un transfert de données

MIDI	
Rx exclusive	ON-1

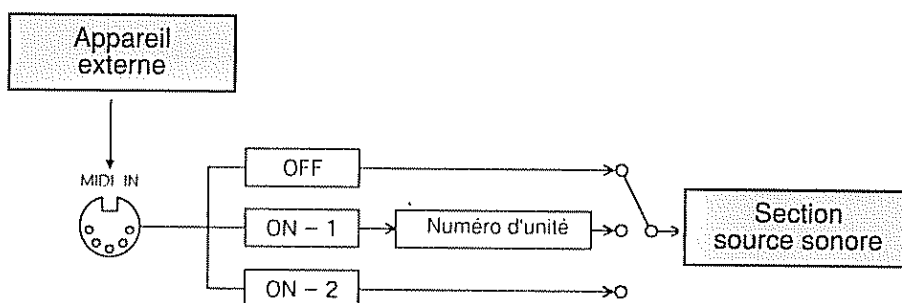
* Ce réglage est conservé même après extinction de l'instrument.

[Valeurs] [OFF, ON-1, ON-2]

OFF : Les messages exclusifs reçus ne seront pas interprétés.

ON-1 : Les messages exclusifs reçus ne seront interprétés que s'ils ont le même numéro d'unité que le JD-800.

ON-2 : Tous les messages exclusifs reçus seront interprétés, quel que soit leur numéro d'unité.



Idées d'application

Il y a trois façons d'émettre des messages exclusifs depuis le JD-800

- ◇ Patch Dump (transmission de toutes les données d'un unique patch, voir P. IV-10)
- ◇ Bulk Dump (transmission de toutes les données internes, voir P. IV-12)
- ◇ Transmission des données d'édition (voir page suivante)

- * Pour la procédure de transmission, référez-vous à "Transfert de données".
- * Pour des détails sur la transmission et la réception, référez-vous à "Communications exclusives" (voir P. V-58).

3. MIDI

Tx edit data (transmission de données d'édition)

● Tx edit data (transmission de données d'édition)

Déterminez si les changements que vous apportez aux tones d'un patch ou de la configuration (à l'aide des curseurs et boutons de la façade) seront ou non transmis sous forme de messages exclusifs.

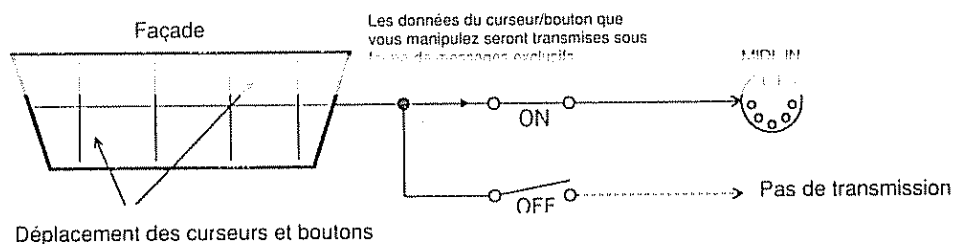
MIDI Tx edit data	OFF
----------------------	-----

- * Les données ne seront transmises que pour les tones actifs (Active on). Si aucun tone n'est actif, vous pouvez transmettre des données par les curseurs de la palette.

[Valeurs] [OFF, ON]

OFF : Les messages de changement de paramètre ne seront pas transmis.

ON-1 : Les messages de changement de paramètre seront transmis.



- * A la mise sous tension, ce paramètre se règle automatiquement sur Off.
- * Cela augmente la quantité de données transmises, aussi des notes peuvent-elles être retardées quand ces données sont reçues. Il est également souhaitable de ne pas déplacer deux curseurs ou plus simultanément.
- * Pour des détails sur la transmission et la réception, référez-vous à "Communications exclusives" (voir P. V-58).

Idées d'application

Par exemple, en enregistrement en temps réel du JD-800 dans un séquenceur, vous pouvez déplacer un curseur pour enregistrer les mouvements de ce curseur sous forme de messages exclusifs. Quand la séquence sera reproduite, le son changera de la même façon que lors de votre interprétation à l'enregistrement.

Transfert de données

Le transfert de données est la procédure d'échange de données (données de patch, messages exclusifs, etc) entre appareils.

Le transfert de données permet de stocker les données de patch ou de configuration (setup) sur une carte DATA. Il sert également au stockage des données internes dans un appareil MIDI externe

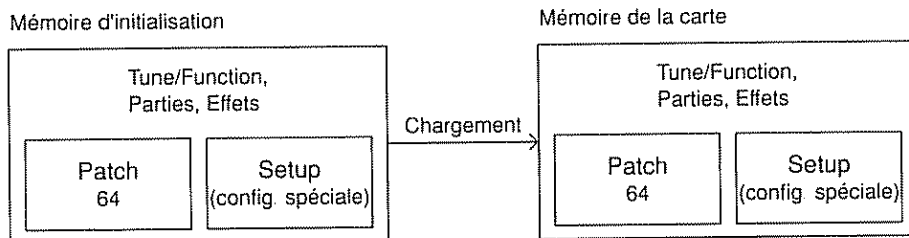
- *: Le transfert de données peut s'effectuer en cours de jeu (ou pendant que vous déplacez un curseur de la façade).
- *: Durant la procédure de transfert de données, les messages exclusifs peuvent être transmis mais pas reçus. Il est impossible de transmettre ou de recevoir tout autre type de donnée.

1. INITIALISATION D'UNE CARTE

● Initialisation d'une carte

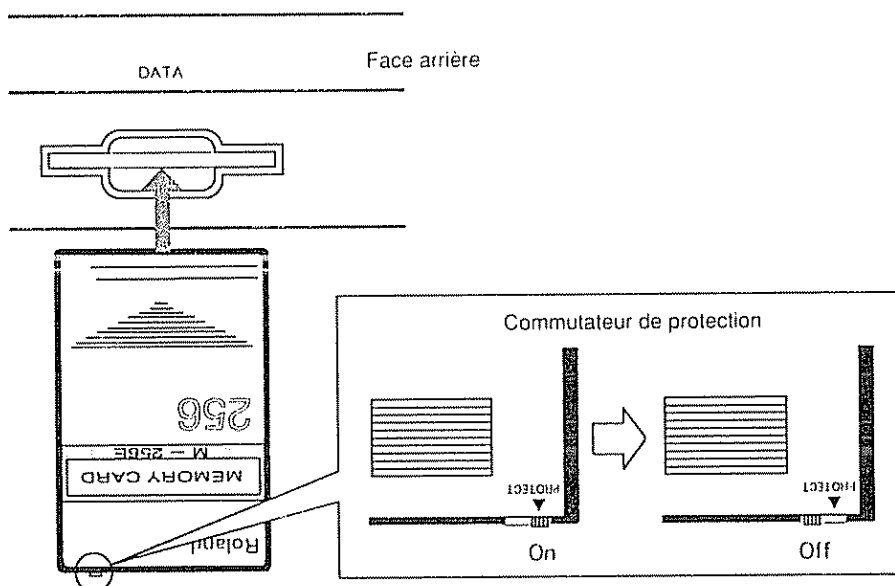
Des cartes DATA neuves (M-256E) et des cartes DATA déjà employées avec d'autres appareils devront d'abord être initialisées avant de pouvoir servir avec le JD-800.

Cette procédure sert au transfert dans la carte mémoire de données d'initialisation, stockées dans la partie initialisation de la mémoire interne



※ Quand cette procédure est exécutée, toutes les données de patch (C-11 - C-58) sont répliquées sur les mêmes valeurs.

[Connexion] Insérez la carte DATA dans la fente DATA. Placez le commutateur de protection de la carte DATA sur OFF



※ Quand vous utilisez une carte DATA neuve, veuillez vous référer au mode d'emploi de celle-ci pour avoir les instructions d'installation. Ne suivez pas cette procédure tant que la pile fournie (CR 2016) n'a pas été installée dans la carte DATA.

① Pressez **[DATA TRANSFER]**.

② Pressez PAGE **[▲▼]** pour obtenir l'affichage suivant

```
DATA card initialize
? [Y/N]
```

③ Pressez **[INC/YES]** pour commencer le transfert

```
DATA card initialize
Completed
```

Pour annuler la procédure, pressez **[DEC/NO]**

```
DATA card initialize
Canceled
```

④ L'affichage reviendra à l'écran de jeu précédent.

* Si le commutateur de protection de la carte DATA est sur On, l'affichage suivant apparaît brièvement après l'exécution de l'étape ③.

```
DATA card is protected
```

Placez le commutateur de protection de la carte DATA sur Off pour poursuivre la procédure.

* Veuillez bien à n'employer qu'une carte DATA M-256E (vendue séparément).

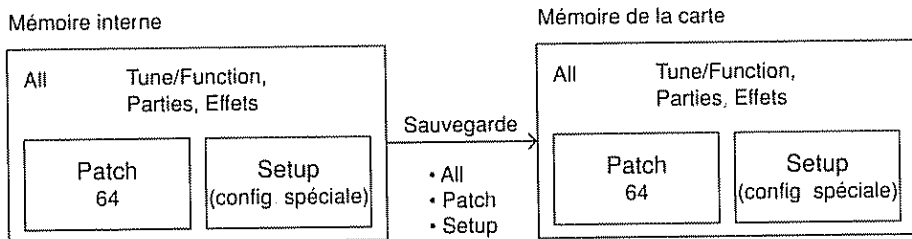
REMARQUE

Les données d'initialisation ont été choisies pour représenter un bon point de départ pour la création de son. Pour créer un son personnel, sélectionnez un numéro de patch sur la carte et commencez vos réglages après avoir initialisé la carte.

2. TRANSFERT DE DONNEES AVEC UNE CARTE

● Sauvegarde sur carte

Cette procédure sauvegarde des données de la mémoire interne sur une carte DATA



Cette procédure sert à la copie des données internes sur carte DATA pour l'obtention d'une copie de sauvegarde en cas d'effacement accidentel ou de déficit de la mémoire.

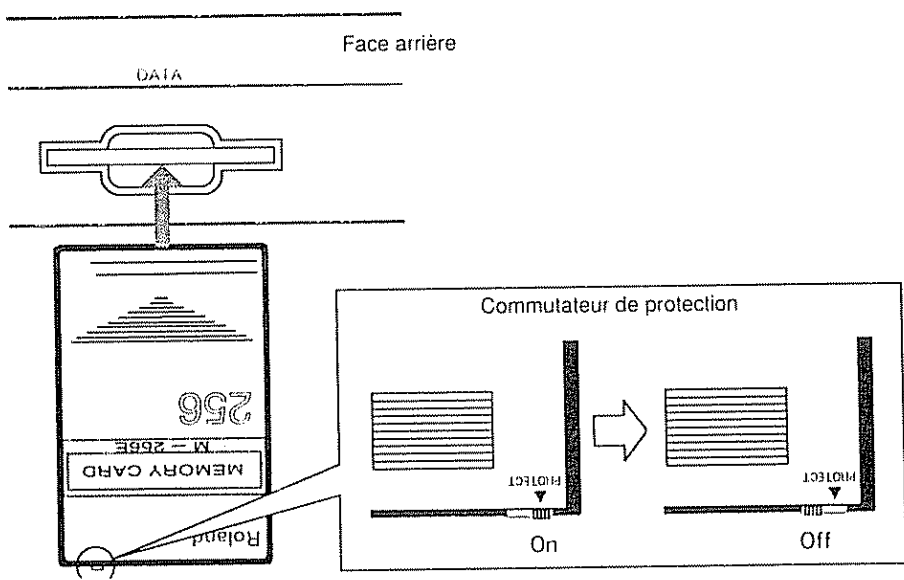
[Types de donnée] [All, Patch, Setup]

All : Toutes les données de système (Tune/Function, parties, effets), les 64 patches (1-11 – 1-88) et la configuration spéciale (Special setup) seront sauvegardés.

Patch : Les données des 64 patches seront sauvegardées.

Setup : Les données de la configuration spéciale (Special setup) seront sauvegardées.

[Préparations] Insérez une carte DATA dans la fente DATA Réglez le commutateur de protection de la carte sur "Off".



- ① Pressez **[DATA TRANSFER]**.
- ② Pressez **PAGE [▲/▼]** pour obtenir l'affichage suivant.

```
DATA TRANS INT→CRD
*All Patch Setup [Y/N]
```

- ③ Pressez **CURSOR [◀/▶]** pour déplacer le symbole "▶" jusqu'au type de données à transférer.

```
DATA TRANS INT→CRD
 All Patch Setup [Y/N]
```

- ④ Pour sauvegarder les données, pressez **[INC/YES]**. Pour annuler la procédure, pressez **[DEC/NO]**.

```
DATA TRANS INT→CRD
 Completed
```

- ⑤ L'affichage reviendra à l'écran de jeu précédent.

* A l'étape ④, l'affichage suivant apparaît si une carte non initialisée a été insérée.

```
Wrong DATA card
overwriht sure? [Y/N]
```

L'affichage demande: "Etes-vous d'accord pour écrire toutes les données de la mémoire interne à la place de celles présentes actuellement dans la carte?"

Toutes les données internes seront automatiquement transférées quand vous presserez **[INC/YES]**.

Pour annuler la procédure, pressez **[DEC/NO]**. L'affichage retournera à l'écran de jeu précédent.

En exécutant la procédure ci-dessus, il est possible de lire et d'écrire des données sur une carte DATA de façon pratique sans avoir à passer par la fonction d'initialisation (voir P IV-2).

* Si le commutateur de protection de la carte DATA est sur On, l'affichage suivant apparaît brièvement après l'exécution de l'étape ③.

```
DATA card is protected
```

Placez le commutateur de protection de la carte DATA sur Off pour poursuivre la procédure.

* Veillez bien à n'employer qu'une carte DATA M-256E (vendue séparément).

REMARQUE

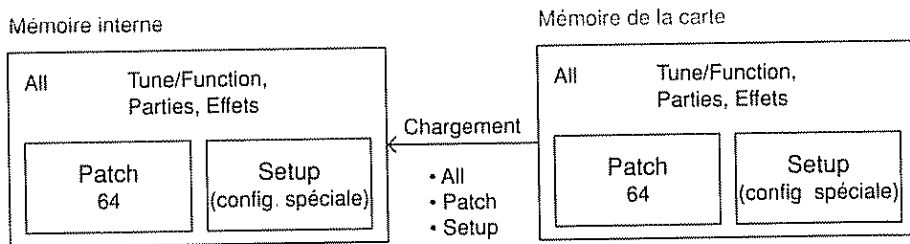
La procédure d'écriture vous permet aussi de sauvegarder les données d'un patch sur une carte, mais patch par patch. Il vous faut donc accomplir cette écriture autant de fois que vous avez de patches à sauvegarder sur carte. La procédure de sauvegarde est plus pratique car elle transfère tous les patches d'un coup.

2. TRANSFERT DE DONNEES AVEC UNE CARTE

Chargement d'une carte

● Chargement d'une carte

La procédure de chargement d'une carte copie les données d'une carte DATA dans la mémoire interne. Les données qui se trouvaient dans la mémoire interne seront remplacées.



Si vous utilisez à la fois des patches de la mémoire interne et des patches de la carte, il n'est pas nécessaire de suivre cette procédure.

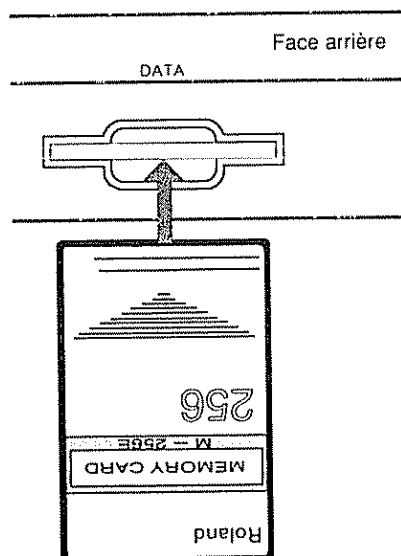
[Types de données] [All Patch Setup]

All : Toutes les données de système (Tune/Function, parties, effets), les 64 patches (C-11 – C-88) et la configuration spéciale (Special setup) seront chargés.

Patch : Les données des 64 patches seront chargées.

Setup : Les données de la configuration spéciale (Special setup) seront chargées.

[Préparations] Insérez une carte DATA dans la fente DATA.



① Pressez **DATA TRANSFER**

② Pressez PAGE **▲▼** pour obtenir l'affichage suivant.

```
DATA TRANS CRD>INT
*All Patch Setup [Y-N]
```

③ Pressez CURSOR **◀▶** pour déplacer le symbole "▶" jusqu'au type de données à transférer

```
DATA TRANS CRD>INT
All Patch*Setup [Y-N]
```

④ Pour charger les données, pressez **INC/YES**.

```
DATA TRANS CRD>INT
Completed
```

Pour annuler la procédure sans charger, pressez **DEC/NO**.

```
DATA TRANS CRD>INT
Canceled
```

⑤ L'affichage reviendra à l'écran de jeu précédent.

- * Le fait d'exécuter cette procédure entraînera le remplacement des données de la mémoire interne. Si la mémoire interne contient des données que vous désirez conserver, veuillez à les sauvegarder sur une autre carte DATA à l'aide de la procédure de sauvegarde sur carte (voir P. IV-4) ou dans un séquenceur à l'aide de la procédure Bulk Dump (voir P. IV-12).
- * A l'étape ④, l'affichage suivant apparaît s'il n'y a pas de carte DATA insérée.

```
DATA card is not ready
```

Si vous désirez poursuivre, vérifiez que la carte DATA est correctement insérée et ré-essayez.

Pour annuler la procédure, pressez **DEC/NO** ou **EXIT**.

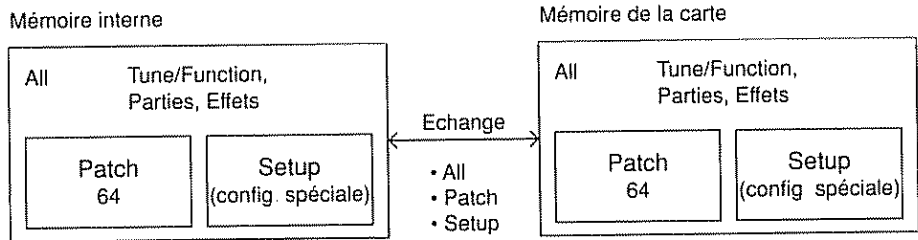
- * Veuillez bien à n'employer qu'une carte DATA M-256E (vendue séparément).

2. TRANSFERT DE DONNEES AVEC UNE CARTE

Echange

● Echange

La procédure d'échange intervertit les données entre mémoire interne et carte DATA



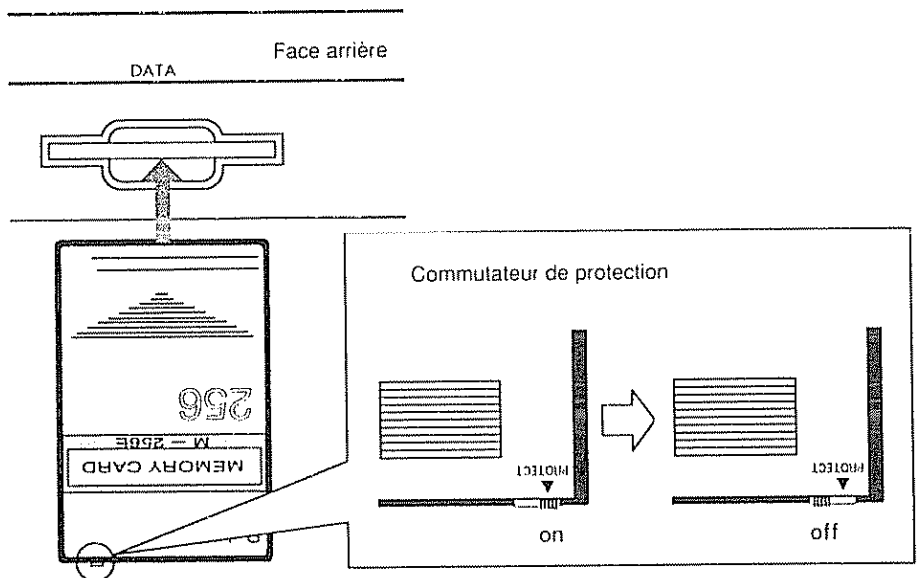
[Types de donnée] [All, Patch, Setup]

All : Toutes les données de système (Tune/Function, parties, effets), des 64 patches (C-11 – C-88) et de la configuration spéciale (Special setup) seront échangées.

Patch : Les données des 64 patches seront échangées.

Setup : Les données de la configuration spéciale (Special setup) seront échangées.

[Préparations] Insérez une carte DATA dans la fente DATA. Réglez le commutateur Protect de la carte DATA sur "Off".



① Pressez **DATA TRANSFER** .

② Pressez PAGE **▲▼** pour obtenir l'affichage suivant

```
DATA TRANS INT ↔ CRD
▶ All Patch Setup [Y/N]
```

③ Pressez CURSOR **◀▶** pour déplacer le symbole "▶" jusqu'au type de données à échanger.

```
DATA TRANS INT ↔ CRD
All ▶ Patch Setup [Y/N]
```

④ Pour échanger les données, pressez **INC/YES** .

```
DATA TRANS INT ↔ CRD
Completed
```

Pour annuler la procédure sans échanger, pressez **DEC/NO**

```
DATA TRANS INT ↔ CRD
Canceled
```

⑤ L'affichage reviendra à l'écran de jeu précédent.

* Si le commutateur de protection de la carte DATA est sur On, l'affichage suivant apparaît brièvement après l'exécution de l'étape ④.

```
DATA card is protected
```

Placez le commutateur de protection de la carte DATA sur Off pour poursuivre la procédure.

* Veuillez bien à n'employer qu'une carte DATA M-256E (vendue séparément).

Idées d'application

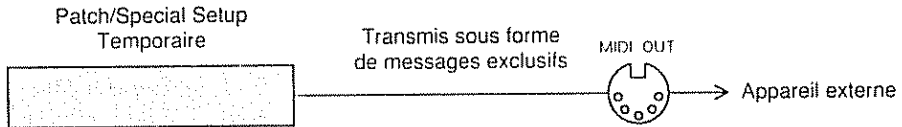
Par exemple, si vous exécutez la fonction d'échange après avoir sauvegardé les réglages de votre JD-800 (ALL) par sauvegarde sur carte (voir P IV-4), vous pouvez alors apporter vos réglages à un autre JD-800. Les réglages précédents seront retrouvés en exécutant la fonction d'échange une seconde fois. Ainsi, l'utilisation d'une carte DATA équivaut à l'emploi de plusieurs JD-800.

Bien que les réglages actuels puissent être transférés par chargement de carte (voir P IV-6) ou Bulk Dump (voir P IV-12), les réglages de l'appareil récepteur seront alors perdus. Utilisez la fonction d'échange quand vous ne désirez pas perdre les réglages de l'appareil récepteur

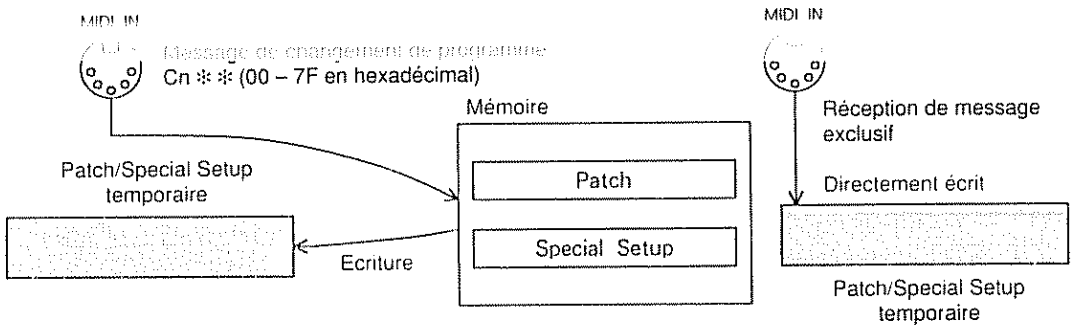
3. TRANSFERT DE DONNEES AVEC UN APPAREIL EXTERNE

● Patch dump

Cette procédure transmet les données de l'aire temporaire pour le patch actuellement sélectionné ou la configuration spéciale (si vous avez modifié les valeurs de paramètre, les données éditées) à un appareil externe sous forme de messages exclusifs

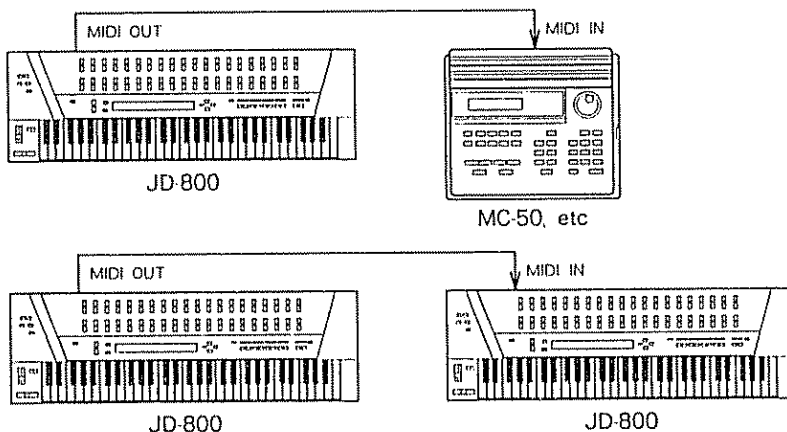


A réception d'un message de changement de programme, les données correspondant au numéro de changement de programme reçu sont appelées dans la mémoire et copiées dans l'aire temporaire, entraînant le changement de patch ou de configuration spéciale (Special setup). La procédure Patch Dump, elle, transmet directement les données dans l'aire temporaire du récepteur



Le résultat est le même qu'avec un message de changement de programme, mais, en sauvegardant vos patches ou la configuration spéciale dans un séquenceur, vous êtes sûr que vos morceaux seront reproduits avec les mêmes sonorités que lors de l'enregistrement, même si vous avez entre temps changé les patches en mémoire. Il peut donc être utile d'enregistrer ces données en début de séquence.

[Connexions] Reliez le JD-800 à un séquenceur (ou à un autre JD-800) comme ci-dessous



① Pressez **DATA TRANSFER**.

② Pressez PAGE **▲▼** pour sélectionner l'affichage suivant

```
DATA TRANS
Patch dump    ? [Y:11]
```

③ Pressez **INC/YES** pour transmettre les données.

```
DATA TRANS
Completed
```

Pour annuler sans transmettre, pressez **DEC/NO**

```
DATA TRANS
Canceled
```

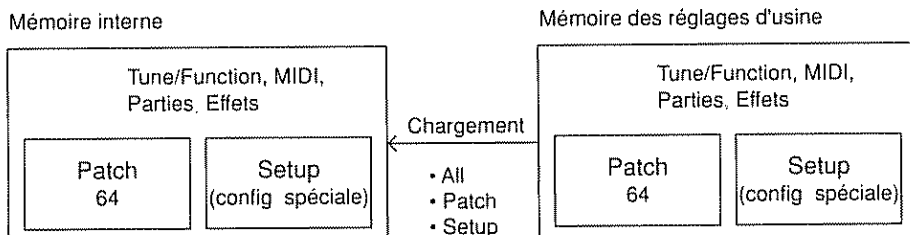
④ Vous retournerez à l'affichage de jeu précédent.

- * Les données exclusives de patch dump peuvent être reçues à tout instant excepté durant la reproduction des auto-démonstrations. Quand vous désirez recevoir des données exclusives, réglez la réception de messages exclusifs (voir P. III-23) sur ON-1 ou ON-2.
- * Pour plus d'informations sur la transmission des messages exclusifs, référez-vous à "Communications exclusives" (voir P. V-58).

4. COMMENT RETROUVER LES REGLAGES D'USINE

● Réglages d'usine

Cette procédure rappelle toutes les données d'origine de la mémoire interne du JD-800 (système, patches, configuration spéciale) telles qu'à la sortie d'usine



① Pressez **[DATA TRANSFER]**.

② Pressez **PAGE [A]** pour sélectionner l'affichage suivant :

```
Factory preset
? [Y/N]
```

③ Pour retrouver les réglages d'usine, pressez **[INC/YES]**.

```
Factory preset
Completed
```

Pour annuler sans retrouver les valeurs d'origine, pressez **[DEC/NO]**.

```
Factory preset
Canceled
```

④ Vous retournerez à l'affichage de jeu précédent

※ Cette procédure ne sert qu'en cas d'urgence, quand par exemple les données de la mémoire interne ont été accidentellement perdues. Pour éviter la perte de données importantes, n'utilisez cette procédure que si c'est absolument nécessaire.

Chapitre V

Appendice

IDEES DE CREATION

POUR FAIRE VOS PROPRES SONS

Cette section vous donnera quelques idées pour créer différents types de sons en mode Single. Référez-vous au tableau du patch et à la liste de points mis en évidence, puis essayez à votre tour de créer vos propres sons.

※ Les zones blanches du tableau n'ont pas besoin d'être déterminées.

● **Section de cordes**

Voici comment créer une sonorité de "section de cordes" telle que des cordes de synthé.

- ① Sélectionnez une onde contenant de nombreux partiels, telle que #001 : Syn Saw 1
- ② Réglez le filtre sur LPF et fixez la fréquence de coupure du filtre (cutoff) à votre goût
- ③ Pour l'enveloppe de TVA, ralentissez un peu l'attaque (T1) et rallongez le temps de relâchement (T4).
En outre, assignez le paramètre de modulation de l'enveloppe de TVA sur environ 40 pour pouvoir faire varier le volume en fonction de la dynamique d'enfoncement des touches du clavier.
- ⑤ Pour simuler un ensemble de plusieurs instruments, superposez (layer) deux ou trois tones.
- ⑥ Réglez l'accord fin (Pitch fine) de chaque tone sur des valeurs légèrement différentes.
- ⑦ Appliquez du LFO à la hauteur. Si vous changez l'intensité et la vitesse du LFO pour chaque tone, le son sera modulé pour être plus riche et plus intéressant. En particulier, si vous choisissez une très basse vitesse et une faible intensité, le son sera peu modulé
- ⑧ Utilisez les effets tels qu'égalisation/reverb/chorus.
- ⑨ En tenant compte de la balance générale désirée, employez l'égaliseur pour légèrement amplifier les basses fréquences (au dessous de 400 Hz) pour donner plus de poids au son
- ⑩ Pour l'effet chorus, choisissez une vitesse plutôt lente, une réinjection (feedback) de 0, et un retard plutôt long (environ 26 ms). Cela élargit amplement le son entre gauche et droite
- ⑪ Pour l'effet reverb, sélectionnez un type Hall et un temps assez long (environ 3 secondes)

[Exemple de réglages]

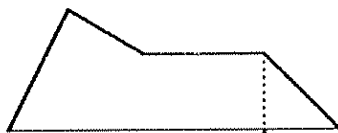
PARAMETRES COMMUNS DU PATCH (BLOC COMMON)										EFFETS DU PATCH (EFFECTS)											
Nom du patch		Nom du patch (name)								Séquence d'effets du groupe A					Séquence d'effets du groupe B						
Section de cordes										Distortion					Phaser						
Niveau (level)	Bender range	Atouch bend sens		Solo		Portamento				Type	Drive	Level	Manual	Rate	Depth	Resonance	Mix				
100	02	02	00	SW	Legato	SW	Mode	Time				Hz	Hz								
Zone de jeu (Key range)										Spectrum											
Tone A		Tone B		Tone C		Tone D				Band 1	Band 2	Band 3	Band 4	Band 5	Band 6	Width	Sens	Mix			
Low	High	Low	High	Low	High	Low	High														
C-1	G9	C-1	G9	C-1	G9	C-1	G9			Chorus					Enhancer						
Egaliseur (EQ)										Dry/Effect Balance B		Rate	Depth	Delay	Feedback	Level					
Low freq	Low gain	Mid freq	Mid Q	Mid gain	High freq	High gain			D : 37	E : 63	0,5 Hz	31	26,0 ms	00 %	80						
400 Hz	+ 03 dB	1 kHz	0,5	00 dB	4 kHz	00 dB			Delay												
Transmission MIDI (MIDI Tx)										Center tap	Center lev	Left tap	Left lev	Right tap	Right lev	Feedback					
Mode	Split point	Channel		Prog change		Hold mode		ms	ms	ms	ms	ms	%								
		Lower	Upper	Lower	Upper			Reverb													
								Type	Pre delay	Early ret lev	HF damp	Time	Level								
								HALL 1	28 ms	40	5 kHz	2,7 s	50								
TONES										TONES											
		A	B	C	D			Mode	LPF	LPF	LPF	LPF									
Layer		ON	ON	ON	OFF			Cutoff freq	61	61	61										
Active		ON	ON	ON	OFF			Resonance	00	00	00										
Sustain		ON	ON	ON	ON			ENV depth	+ 24	+ 24	00										
Courbe dyn.		03	03	03			Cutoff KF	65	65	65											
Rate		70	74	61			LFO select	2	2	2											
Delay		00	00	00			LFO depth	00	00	00											
Fade		00	00	00			Atouch sens	00	00	00											
Waveform		TRI	TRI	TRI			Velo	+ 50	+ 50	+ 50											
Offset		0	0	0			Time velo	00	00	00											
Key trig		ON	ON	ON			Time KF	00	00	00											
							Time 1	00	00	00											
							Level 1	100	100	100											
							Time 2	00	00	00											
							Level 2	100	100	100											
							Time 3	00	00	00											
							Level 3	00	00	00											
							Sus level	100	100	100											
							Time 4	66	66	66											
							Level 4	00	00	00											
							Bias dir	UP	UP	UP											
							Bias point	C 4	C 4	C 4											
							Bias level	00	00	00											
							Atouch sens	00	00	00											
							LFO select	2	2	2											
							LFO depth	00	00	00											
							Velo	+ 40	+ 40	+ 40											
							Time velo	+ 50	+ 50	+ 50											
							Time KF	+ 02	+ 02	+ 02											
							Time 1	64	64	64											
							Level 1	100	100	100											
							Time 2	77	77	77											
							Level 2	80	80	80											
							Time 3	00	00	00											
							Sus level	80	80	80											
							Time 4	68	68	68											

● Instrument à cordes solo

Voici comment créer un instrument à cordes solo tel qu'un violon ou un violoncelle.

- ① Utilisez deux tones, sélectionnez l'onde #007 et utilisez-la pour constituer la partie tenue du son (sustain). Pour l'autre tone, sélectionnez l'onde #068 et utilisez-la comme composante d'attaque du son, quand l'archet attaque la corde.
- ② Réglez les enveloppes de TVA de chacun comme ci-dessous.

[Tone A (composante de tenue)]



Enfoncement

[Tone B (composante d'attaque)]



Étant donné le caractère unique de ce son, faites les réglages appropriés de retard et montée du LFO pour que le vibrato s'applique progressivement après un instant.

- ④ Réglez la sensibilité à la dynamique des enveloppes de TVA et TVF sur environ +30 pour que la dynamique de jeu intervienne à la fois sur le volume et le timbre.
- ⑤ Faites le réglage de sensibilité à la dynamique de la durée d'enveloppe de TVA pour que la dynamique puisse rendre l'attaque plus rapide ou plus lente.
- ⑥ Utilisez les effets tels qu'égaliseur/enhancer/reverb.
- ⑦ Utilisez l'égaliseur pour légèrement amplifier les fréquences moyennes. Des bons réglages sont: fréquence à 1 kHz, Q à 0.5 et gain à +6 dB.
- ⑧ L'effet enhancer ajoutera de la brillance à la sonorité de la corde.
- ⑨ Pour l'effet reverb, un type Room avec un temps assez court (1 s) donnera l'impression d'une petite pièce.
- ⑩ Quand vous jouez avec ce son, mettez solo/portamento en service. Réglez solo legato sur On, le mode de portamento sur legato et la durée de portamento sur environ 26. Avec ces réglages, le son d'attaque ne sera entendu que si vous jouez staccato (piqué) et sera muet en jeu legato (lié).

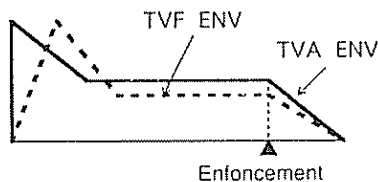
[Exemple de réglages]

PARAMETRES COMMUNS DU PATCH (BLOC COMMON)										EFFETS DU PATCH (EFFECTS)												
Nom du patch					Nom du patch (name)					Séquence d'effets du groupe A					Séquence d'effets du groupe B							
Instrument à cordes solo										EN → OFF → OFF → OFF					CH → OFF → OFF							
Niveau (level)	Bender range		Atouch bend sens	Solo		Portamento		Distortion										Phaser				
	Down	Up		SW	Legato	SW	Mode	Time	Type	Drive	Level	Manual	Rate	Depth	Resonance	Mix						
100	02	02	00	on	off	OFF	LEGATO	26														
Zone de jeu (Key range)										Spectrum												
Tone A		Tone B		Tone C		Tone D		Band 1	Band 2	Band 3	Band 4	Band 5	Band 6	Width	Enhancer							
Low	High	Low	High	Low	High	Low	High							Sens	Mix							
C-1	G9	C-1	G9											58	40							
Egaliseur (EQ)										Dry/Effect Balance B					Chorus							
Low freq	Low gain	Mid freq	Mid Q	Mid gain	High freq	High gain	D : 68 E : 32					Rate	Depth	Delay	Feedback	Level						
400 Hz	+00 dB	1 kHz	0,5	+05 dB	4 kHz	00 dB	Delay															
Transmission MIDI (MIDI Tx)										Center tap	Center lev	Left tap	Left lev	Right tap	Right lev	Feedback						
Mode	Split point	Channel		Prog change		Hold mode	ms	ms	ms	ms	ms	%										
		Lower	Upper	Lower	Upper		Reverb															
										Type	Pre delay	Early ref lev	HF damp	Time	Level							
										ROOM 2	00 ms	00	4 kHz	1,0 s	67							
TONES										TONES												
Layer		A	B	C	D	Mode		A	B	C	D											
Active		ON	ON	OFF	OFF	Cutoff freq		63	75													
Sustain		ON	OFF			Resonance		00	00													
Courbe dyn.		03	04			ENV depth		+29	+50													
Rate		73				Cutoff KF		00	00													
Delay		49				LFO select		2	2													
Fade		+22				LFO depth		00	00													
Waveform		TRI				Atouch sens		00	00													
Offset		0				Velo		+35	+50													
Key trig		OFF				Time velo		00	00													
Rate		81				Time KF		00	00													
Delay		00				Time 1		25	52													
Fade		00				Level 1		100	100													
Waveform		TRI				Time 2		38	50													
Offset		0				Level 2		32	00													
Key trig		OFF				Time 3		40	00													
Pitch coarse		-12	-11			Sus level		25	00													
Pitch fine		00	00			Time 4		60	20													
Pitch random		00	00			Level 4		50	00													
Pitch KF		100	100			Level		100	100													
Atouch bend		OFF	OFF			Bias dir		UP	UP													
Bender		ON	OFF			Bias point		C 4	C 4													
Waveform		007	068			Bias level		00	00													
Wave source		INT	INT			Atouch sens		00	00													
Atouch sens		00	00			LFO select		2	2													
LFO1 depth		+13	00			LFO depth		00	00													
LFO2 depth		00	00			Velo		+33	+50													
Lever sens		29	00			Time velo		+50	-24													
Velo		00	00			Time KF		+02	+05													
Time velo		00	00			Time 1		59	17													
Time KF		00	00			Level 1		100	100													
Level 0		00	00			Time 2		85	26													
Time 1		00	00			Level 2		78	00													
Level 1		00	00			Time 3		00	00													
Time 2		00	00			Sus level		78	00													
Time 3		00	00			Time 4		41	00													
Level 2		00	00																			

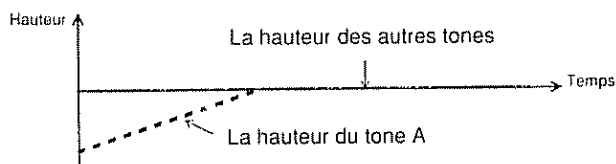
● Section de cuivres

Voici comment créer une sonorité de section de cuivres telle que des cuivres "synthé".

- ① Sélectionnez une onde contenant de nombreuses harmoniques, telle que #001 : Syn Saw 1.
- ② Réglez le filtre sur LPF et fixez la fréquence de coupure du filtre (cutoff) à votre goût.
- ③ Réglez l'attaque de l'enveloppe de TVF pour qu'elle soit un peu plus lente que celle de l'enveloppe de TVA. Cela donnera un changement de timbre dès le début du son.



- ④ Pour simuler un ensemble de plusieurs instruments superposez (layer) deux ou trois tones.
- ⑤ Réglez l'accord grossier (Pitch Coarse) de chaque tone à une octave d'écart, et l'accord fin (Pitch Fine) à environ ± 2 pour créer un effet de désaccord qui rend la sonorité plus riche.
- ⑥ Appliquez du LFO à la hauteur d'un tone. Faites les réglages pour que la hauteur soit légèrement plus faible quand le son commence, puis atteigne progressivement la hauteur des autres tones.



- ⑦ Utilisez les effets tels qu'égalisation/reverb/enhancer.
- ⑧ Utilisez l'égaliseur pour légèrement amplifier les basses fréquences (au dessous de 400 Hz) d'environ +6 dB pour donner plus de poids au son.
- ⑨ L'enhancer rendra le son plus présent au mixage.
- ⑩ Utilisez l'effet chorus pour élargir le son entre droite et gauche.
- ⑪ Pour l'effet reverb, sélectionnez un type Hall et un temps assez court.
- ⑫ Faites les réglages pour que l'aftertouch rende le son plus brillant (c'est-à-dire que l'aftertouch fasse s'ouvrir le filtre).

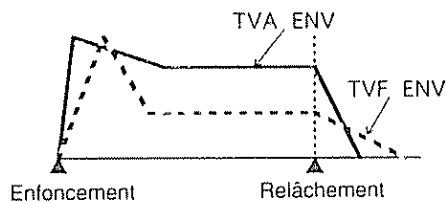
[Exemple de réglages]

PARAMETRES COMMUNS DU PATCH (BLOC COMMON)										EFFETS DU PATCH (EFFECTS)									
Nom du patch					Nom du patch (name)					Séquence d'effets du groupe A					Séquence d'effets du groupe B				
Section de cuivres										[EN] OFF → OFF → OFF					[CH] RV → OFF				
Niveau (level)	Bender range		Atouch bend sens		Solo		Portamento			Distortion					Phaser				
	Down	Up			SW	Legato	SW	Mode	Time	Type	Drive	Level	Manual	Rate	Depth	Resonance	Mix		
100	02	02	00	OFF			OFF						Hz	Hz					
Zone de jeu (Key range)										Spectrum									
Tone A		Tone B		Tone C		Tone D		Band 1	Band 2	Band 3	Band 4	Band 5	Band 6	Width	Enhancer				
Low	High	Low	High	Low	High	Low	High								Sens	Mix	46	50	
C-1	G9	C-1	G9	C-1	G9														
Egaliseur (EQ)										Dry/Effect Balance B					Chorus				
Low freq	Low gain	Mid freq	Mid Q	Mid gain	High freq	High gain				D : 40	E : 60	Rate	Depth	Delay	Feedback	Level			
400 Hz	+06 dB	1 kHz	0.5	00 dB	4 kHz	00 dB						0.5 Hz	31	26.0 ms	00 %				
Transmission MIDI (MIDI Tx)										Delay									
Mode	Split point	Channel		Prog change		Hold mode	Center tap	Center lev	Left tap	Left lev	Right tap	Right lev	Feedback						
		Lower	Upper	Lower	Upper		ms		ms		ms		%						
										Reverb									
TONES		A		B		C		D		Type	Pre delay	Early rel lev	HF damp	Time	Level				
Layer		ON		ON		ON		OFF		HALL 1	28 ms	48	16 kHz	1.7 s	30				
Active		ON		ON		ON		OFF		TONES									
		ON		ON		ON		OFF		A		B		C		D			
COM	Sustain	ON		ON		ON				Mode	LPF	LPF	LPF						
	Courbe dyn.	03		03		03				Cutoff freq	58	58	58						
	Rate	78		78		78				Resonance	00	00	00						
	Delay	00		00		00				ENV depth	+23	+23	+23						
LFO 1	Fade	00		00		00				Cutoff KF	65	65	65						
	Waveform	TRI		TRI		TRI				LFO select	2	2	2						
	Offset	0		0		0				LFO depth	00	00	00						
	Key trig	OFF		OFF		OFF				Atouch sens	+16	+16	60						
LFO 2	Rate	64		64		64				Velo	00	00	00						
	Delay	00		00		00				Time velo	+20	+20	+20						
	Fade	17		17		17				Time KF	+10	+10	+10						
	Waveform	SAW		SAW		SAW				Time 1	34	34	34						
WG	Offset	0		0		0				Level 1	100	100	100						
	Key trig	ON		ON		ON				Time 2	62	62	62						
	Pitch coarse	00		00		-12				Level 2	52	52	52						
	Pitch fine	-02		+02		00				Time 3	00	00	00						
PITCH ENV	Pitch random	00		00		20				Sus level	52	52	52						
	Pitch KF	100		100		100				Time 4	31	31	31						
	Atouch bend	OFF		OFF		OFF				Level 4	00	00	00						
	Bender	ON		ON		ON				Level	100	100	100						
TVA	Waveform	001		001		001				Bias dir	UP	UP	UP						
	Wave source	INT		INT		INT				Bias point	C 4	C 4	C 4						
	Atouch sens	00		00		00				Bias level	00	00	00						
	LFO1 depth	00		00		00				Atouch sens	00	00	00						
TVE	LFO2 depth	00		-32		00				LFO select	2	2	2						
	Lever sens	29		29		29				LFO depth	00	00	00						
	Velo	00		00		00				Velo	+28	+28	+28						
	Time velo	00		00		00				Time velo	+16	+16	+16						
TVA ENV	Time KF	00		00		00				Time KF	+02	+02	+02						
	Level 0	00		00		00				Time 1	00	00	00						
	Level 1	00		00		00				Level 1	100	100	100						
	Level 2	00		00		00				Time 2	62	62	62						
TVE ENV	Level 3	00		00		00				Level 2	78	78	78						
	Level 4	00		00		00				Time 3	00	00	00						
	Sus level	78		78		78				Sus level	78	78	78						
	Level 2	00		00		00				Time 4	30	30	30						

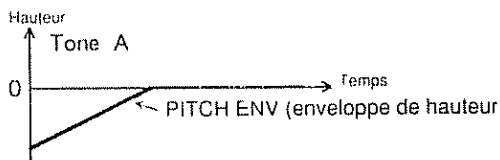
● Cuivre solo

Voici comment créer une sonorité de cuivre solo telle que trompette ou cor

- ① Sélectionnez une forme d'onde similaire au son acoustique, telle que #096 ou #097, ou encore une forme d'onde riche en harmoniques telle que #001 – 003.
- ② Utilisez le filtre en mode LPF et fixez une fréquence de coupure assez haute. Montez un peu la résonance pour donner plus de caractère au son.
- ③ Réglez les enveloppes de TVF/TVA comme ci-dessous.



- ④ Pour simuler l'instabilité de hauteur durant l'attaque, réglez l'enveloppe de hauteur comme suit.



- ⑤ Faites les réglages de LFO 1 pour que le vibrato apparaisse progressivement en cas de maintien de la note.
- ⑥ Utilisez les effets tels qu'égaliseur/enhancer/reverb.
- ⑦ Utilisez l'égaliseur pour légèrement amplifier la plage de fréquences appropriée pour le son que vous créez. Pour le cor, amplifiez les basses, pour le trombone, les fréquences moyennes et, pour la trompette, les hautes fréquences.
- ⑧ L'enhancer donnera plus de brillance au son.
- ⑨ Pour l'effet reverb, sélectionnez un type Hall et un temps assez long pour créer une atmosphère de solo.
- ⑩ Quand vous jouez avec ce son, mettez solo/portamento en service. Réglez solo legato sur Off, le mode de portamento sur legato et la durée de portamento sur environ 30. Avec ces réglages, le son d'attaque ne sera entendu que si vous jouez staccato (piqué) et sera muet en jeu legato (lié).

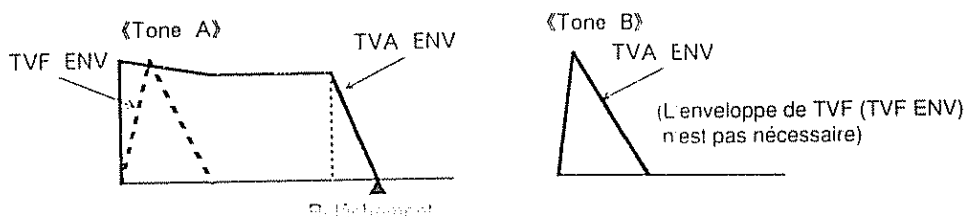
[Exemple de réglages]

PARAMETRES COMMUNS DU PATCH (BLOC COMMON)										EFFETS DU PATCH (EFFECTS)									
Nom du patch					Nom du patch (name)					Séquence d'effets du groupe A					Séquence d'effets du groupe B				
Cuivre solo										OFF → OFF → OFF → EN → RV ← OFF → OFF									
Niveau (level)	Bender range		Atouch bend sens		Solo		Portamento			Distortion					Phaser				
	Down	Up			SW	Legato	SW	Mode	Time	Type	Drive	Level	Manual	Rate	Depth	Resonance	Mix		
100	02	02	00		ON	OFF	ON	LEGATO	30				Hz	Hz					
Zone de jeu (Key range)										Spectrum									
Tone A		Tone B		Tone C		Tone D		Band 1	Band 2	Band 3	Band 4	Band 5	Band 6	Width	Sens	Mix			
Low	High	Low	High	Low	High	Low	High								71	36			
C-1	G9																		
Egaliseur (EQ)										Dry/Effect Balance B					Chorus				
Low freq	Low gain	Mid freq	Mid Q	Mid gain	High freq	High gain	D : 50 E : 50			Rate	Depth	Delay	Feedback	Level					
400 Hz	00 dB	800 Hz	0,5	+06 dB	4 kHz	00 dB													
Transmission MIDI (MIDI Tx)										Delay									
Mode	Split point	Channel		Prog change		Hold mode	Center tap	Center lev	Left tap	Left lev	Right tap	Right lev	Feedback						
		Lower	Upper	Lower	Upper		ms	ms	ms	ms	ms	ms	%						
										Reverb									
								Type	Pre delay	Early rel lev	HF damp	Time	Level						
								HALL 4	00 ms	48	2,5 kHz	3,5 s	43						
TONES		A	B	C	D														
Layer		ON	OFF	OFF	OFF														
Active		ON	OFF	OFF	OFF														
COM	Sustain	ON																	
	Courbe dyn	03																	
LFO 1	Rate	80																	
	Delay	54																	
LFO 2	Fade	+ 29																	
	Waveform	TRI																	
	Offset	0																	
	Key trig	ON																	
WG	Rate	81																	
	Delay	00																	
	Fade	00																	
	Waveform	TRI																	
PITCH/ENV	Offset	0																	
	Key trig	ON																	
	Pitch coarse	00																	
	Pitch fine	00																	
	Pitch random	00																	
	Pitch KF	100																	
	Atouch bend	OFF																	
	Bender	ON																	
TVA	Waveform	095																	
	Wave source	INT																	
	Atouch sens	00																	
	LFO1 depth	+ 15																	
TVE	LFO2 depth	00																	
	LFO2 depth	00																	
	LFO2 depth	20																	
	LFO2 depth	20																	
TVA ENV	Velo	+ 33																	
	Time velo	00																	
	Time KF	00																	
	Level 0	- 24																	
	Time 1	18																	
	Level 1	00																	
	Time 2	00																	
	Level 2	00																	
TVE ENV	Time 3	00																	
	Level 3	00																	
	Time 4	00																	
	Level 4	00																	
	Velo	+ 16																	
	Time velo	00																	
	Time KF	+ 03																	
	Time 1	40																	
Level 1	100																		
Time 2	72																		
Level 2	56																		
Time 3	0																		
Sus level	56																		
Time 4	73																		
Level 4	50																		
TVA ENV	Level	100																	
	Bias dir	LOW																	
	Bias point	C 3																	
	Bias level	+ 03																	
TVE ENV	Atouch sens	00																	
	LFO select	2																	
	LFO depth	00																	
	LFO depth	00																	
TVA ENV	Velo	+ 29																	
	Time velo	+ 36																	
	Time KF	+ 08																	
	Time 1	37																	
Level 1	100																		
Time 2	67																		
Level 2	90																		
Time 3	00																		
Sus level	90																		
Time 4	37																		

● Instruments à vent

Voici comment simuler des instruments à vent tels que flûte ou sax

- ① Des sons de type "à vent" (flûte, sax, etc) sont composés d'une partie tenue et du souffle. Pour la composante tenue, utilisez le tone #092 : Flute. Pour la composante de souffle, utilisez le tone #075 : Flute Push (ou #024 : Rad Hose).
- ② Utilisez le filtre en mode LPF et fixez une fréquence de coupure assez haute.
- ③ Réglez les enveloppes de TVF/TVA de chaque tone comme ci-dessous.



- ④ Utilisez le LFO pour créer un vibrato d'arrivée progressive qui rendra la sonorité plus réaliste.
- ⑤ Utilisez l'égaliseur pour couper les fréquences moyennes trop présentes et amplifier légèrement les hautes fréquences.
- ⑥ Il est souhaitable d'utiliser un léger effet chorus.
- ⑦ Pour la reverb, sélectionnez un type Hall et un temps assez long.
- ⑧ Quand vous jouez avec ce son, mettez solo en service et solo legato sur off. Vous obtiendrez un très bon rendu avec un instrument à vent MIDI, etc., pour piloter ce son.

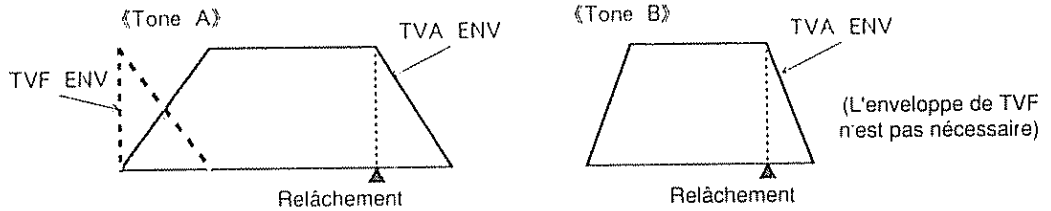
[Exemple de réglages]

PARAMETRES COMMUNS DU PATCH (BLOC COMMON)										EFFETS DU PATCH (EFFECTS)									
Nom du patch					Nom du patch (name) Flute					Séquence d'effets du groupe A OFF → OFF → OFF → OFF					Séquence d'effets du groupe B CH → RV ← OFF				
Niveau (level)		Bender range		Atouch bend sens		Solo		Portamento		Distortion					Phaser				
100	02	02	00	ON	OFF	OFF	Mode	Time	Type	Drive	Level	Manual Hz	Rate	Depth	Resonance	Mix			
Zone de jeu (Key range)										Spectrum									
Tone A		Tone B		Tone C		Tone D		Band 1	Band 2	Band 3	Band 4	Band 5	Band 6	Width	Sens	Mix			
Low C-1	High G9	Low	High	Low	High	Low	High	Low	High										
Egaliseur (EQ)										Dry/Effect Balance B					Chorus				
Low freq	Low gain	Mid freq	Mid Q	Mid gain	High freq	High gain	D	E	Rate	Depth	Delay	Feedback	Level						
400 Hz	00 dB	630 Hz	1,0	-05 dB	4 kHz	+04 dB	69	31	0,4 Hz	36	32,0 ms	00 %	63						
Transmission MIDI (MIDI Tx)										Delay									
Mode	Split point	Channel		Prog change		Hold mode		Center tap ms	Center lev	Left tap ms	Left lev	Right tap ms	Right lev	Feedback %					
		Lower	Upper	Lower	Upper														
										Reverb									
TONES		A		B		C		D		Type	Pre delay	Early rel lev	HF damp	Time	Level				
Layer	Active	ON	ON	OFF	OFF					HALL 2	00 ms	52	2 kHz	3,6 s	77				
COM	Sustain	ON	OFF							TONES		A	B	C	D				
	Courbe dyn.	03	04							Mode	LPF	LPF							
LFO 1	Rate	76								Cutoff freq	66	70							
	Delay	47								Resonance	00	00							
	Fade	+28								ENV depth	+16	00							
	Waveform	TRI								Cutoff KF	50	40							
	Offset	0								LFO select	2	2							
	Key trig	ON								LFO depth	00	00							
										Atouch sens	00	00							
LFO 2	Rate									Velo	+20								
	Delay									Time velo	00								
	Fade									Time KF	00								
	Waveform									Time 1	31								
	Offset									Level 1	100								
	Key trig									Time 2	49								
										Level 2	00								
WG	Pitch coarse	+12	+12							Time 3	00								
	Pitch line	00	00							Sus level	00								
	Pitch random	00	00							Time 4	00								
	Pitch KF	100	101							Level 4	00								
	Atouch bend	OFF	OFF							Level	100	100							
	Bender	ON	ON							Bias dir	UP	UP							
	Waveform	092	075							Bias point	C 4	C 4							
	Wave source	INT	INT							Bias level	00	00							
	Atouch sens	00	00							Atouch sens	00	00							
	LFO1-depth	+10	00							LFO select	2	2							
PITCH ENV	LFO2 depth	00	00							LFO depth	00	00							
	Lever sens	35	00							Velo	+34	+44							
	Velo	00	00							Time velo	00	-18							
	Time velo	00	00							Time KF	+05	+04							
	Time KF	00	00							Time 1	20	17							
	Level 0	00	00							Level 1	100	100							
	Time 1	00	00							Time 2	53	65							
	Level 1	00	00							Level 2	97	00							
	Time 2	00	00							Time 3	00	00							
	Level 2	00	00							Sus level	97	00							
	Time 3	00	00							Time 4	41	16							
	Level 2	00	00																

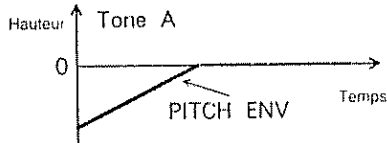
● Voix synthé

C'est le son de synthé "aérien" typique.

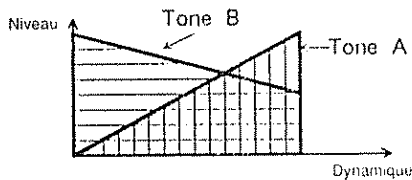
- ① Sélectionnez l'onde #025 pour le tone A et l'onde #035 pour le tone B
- ② Faites les réglages de TVA/TVF pour chaque tone comme ci-dessous



- ③ Pour le tone B, utilisez le filtre en mode BPF et montez légèrement la résonance
- ④ Faites les réglages du LFO1 et de son action pour appliquer un vibrato différent à chaque tone
- ⑤ Pour le tone B, réglez le LFO2 pour qu'il s'applique après le relâchement
- ⑥ Pour le tone A, appliquez une enveloppe de hauteur qui fera varier la hauteur durant l'attaque. Faites les réglages pour que l'aftertouch affecte le timbre

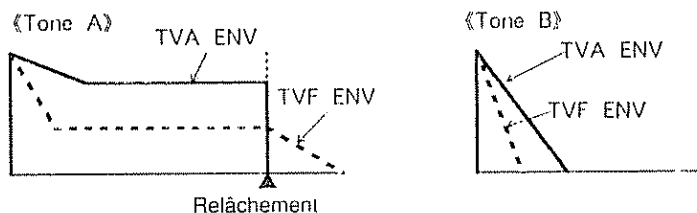


- ⑦ En tenant compte de la balance générale, utilisez l'égaliseur pour légèrement amplifier la plage moyenne
- ⑧ Appliquez du chorus pour "grossir" le son.
- ⑨ Pour la reverb, sélectionnez un type Hall et fixez un temps assez long pour obtenir plus d'ampleur.
- ⑩ Quand vous jouez avec ce son, utilisez la dynamique pour passer du tone A au tone B.



● Basse synthé

- ① Utilisez le tone A pour le corps du son et le tone B pour accentuer l'attaque.
- ② Faites les réglages de TVA/TVF pour chaque tone comme ci-dessous. L'enveloppe de TVF du tone B ayant un réglage d'amplitude (depth) de -50, l'enveloppe réelle sera différente.



- ③ Utilisez le filtre en mode LPF. Plus le réglage de résonance sera haut, plus le caractère du son sera prononcé.
- ④ Puisque la basse est un instrument dont la tessiture est basse, réglez l'ACCORD (grosses et fines Coarse) sur -24.
- ⑤ Sélectionnez les ondes #023 : Syn Bass et #032 : Wave Scan. Vous pouvez aussi choisir les ondes en dents de scie #001 - 003.
- ⑥ Utilisez l'égaliseur pour amplifier la plage des basses fréquences.
- ⑦ Réglez le type de reverb sur GATE.
- ⑧ Quand vous jouez avec ce son, utilisez solo/portamento. Habituellement, il est plus souhaitable pour les sons de basse synthé d'avoir une attaque nette, aussi réglez solo legato sur off et choisissez Normal comme mode de portamento.
- ⑨ Réglez la plage d'action du bender sur ± 1 octave. Réglez le vibrato pour qu'il ne s'applique que si le levier modulation est déplacé.

IDEES DE CREATION POUR FAIRE VOS PRO

Exemple de réglages J

PARAMETRES COMMUNS DU PATCH (BLOC COMMON)

Nom du patch		Niveau (level)	
Down	Up	700	
12	12		

Tone A		Tone B		Tone C		Tone D	
Low	High	Low	High	Low	High	Low	High
C-1	G9	C-1	G9				

Low freq	Low gain	Mid freq	Mid Q	Mid gain	High freq	High gain
400 Hz	+ 03 dB	1 kHz	0.5	00 dB	4 kHz	00 dB

Mode	Split point	Channel	Prog change	Hold mode
		Lower	Upper	

Layer	A	B	C	D
Active	ON	ON	OFF	OFF
Sustain	ON	OFF		
Courbe dyn.	02	04		

Rate	83		
Delay	00		
Fade	00		
Waveform	TRI		
Offset	0		
Key trig	ON		

Rate			
Delay			
Fade			
Waveform			
Offset			
Key trig			

Pitch-coarso	- 24	- 24	
Pitch line	00	00	
Pitch random	00	00	
Pitch KF	100	100	
Atouch bend	OFF	OFF	
Bender	ON	OFF	
Waveform	023	032	
Wave source	INT	INT	
Touch sens	00	00	
O1 depth	00	00	
O2 depth	00	00	
er-sens	40		

velo	00	00	
KF	00	00	
	00	00	
	00	00	
	00	00	
	00	00	
	00	00	

Level	100	100	
Bias dir	UP	UP	
Bias point	C 4	C 4	
Bias level	00	00	
Atouch sens	00	00	
LFO select	00	00	
LFO depth	00	00	

Level	100	100	
Bias dir	UP	UP	
Bias point	C 4	C 4	
Bias level	00	00	
Atouch sens	00	00	
LFO select	00	00	
LFO depth	00	00	

Level	100	100	
Bias dir	UP	UP	
Bias point	C 4	C 4	
Bias level	00	00	
Atouch sens	00	00	
LFO select	00	00	
LFO depth	00	00	

Level	100	100	
Bias dir	UP	UP	
Bias point	C 4	C 4	
Bias level	00	00	
Atouch sens	00	00	
LFO select	00	00	
LFO depth	00	00	

EFFETS DU PATCH (EFFECTS)

Séquence d'effets du groupe A		Séquence d'effets du groupe B	
OFF	OFF	OFF	OFF
RV	OFF		

Type	Distortion	Drive	Level

Band 1	Band 2	Band 3	Band 4	Band 5	Band 6

Dry/Effect Balance B	Rate	Depth	Chorus
D: 68 E: 32			

Center tap	Center lev	Left tap	Left lev	Right tap	Right lev
ms		ms		ms	

Type	Pre delay	Early ref lev	HF damp	Time	Level
GATE	00 ms		Hz	100 ms	34

Mode	A	B	C	D
Cutoff freq	LPF	LPF		
Resonance	71	98		
ENV depth	31	27		
Cutoff KF	+ 18	- 50		
LFO select	70	80		
LFO depth	00	00		
Atouch sens	00	00		

Velo	+ 20	00	
Time velo	+ 14	00	
Time KF	00	00	
Level 1	00	00	
Level 2	100	37	
Level 3	27	100	
Level 4	39	00	
Sus level	00	100	
Time 1	39	00	
Time 2	65	100	
Time 3	00	00	
Time 4	00	00	

Level	00	00	
Bias dir	100	100	
Bias point	UP	UP	
Bias level	C 4	C 4	
Atouch sens	00	00	
LFO select	00	00	
LFO depth	00	00	

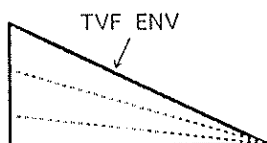
Level	100	100	
Bias dir	UP	UP	
Bias point	C 4	C 4	
Bias level	00	00	
Atouch sens	00	00	
LFO select	00	00	
LFO depth	00	00	

Level	100	100	
Bias dir	UP	UP	
Bias point	C 4	C 4	
Bias level	00	00	
Atouch sens	00	00	
LFO select	00	00	
LFO depth	00	00	

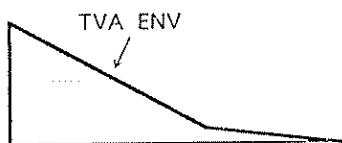
Level	100	100	
Bias dir	UP	UP	
Bias point	C 4	C 4	
Bias level	00	00	
Atouch sens	00	00	
LFO select	00	00	
LFO depth	00	00	

● Piano acoustique

- ① Utilisez l'onde #071 : Piano Atk.
- ② Réglez l'asservissement de la hauteur au clavier (pitch key follow) sur 101. Cela rendra la hauteur plus élevée dans les aigus et plus basse dans les graves (comme dans l'accord d'un vrai piano)
- ③ Créez une enveloppe de TVF avec une chute (decay) et réglez son intensité (ENV Depth) sur environ +40. Faites les réglages de sensibilité à la dynamique et de sensibilité de la durée à la dynamique pour que les faibles dynamiques (les notes jouées doucement) n'ouvrent pas trop le filtre.



- ④ Créez une enveloppe de TVA avec une chute (decay) aussi. Faites les réglages de sensibilité à la dynamique, de sensibilité de la durée à la dynamique et d'asservissement de la durée au clavier pour simuler les caractéristiques d'un piano.



- ⑤ Pour un piano, n'utilisez qu'un seul tone pour conserver la polyphonie maximale. Pour un piano "bastringue", désaccordez deux tones identiques (pitch fine = environ ± 5).
- ⑥ Utilisez les effets égaliseur/chorus/reverb.
- ⑦ Employez l'égaliseur pour amplifier la plage medium afin d'augmenter le volume perçu.
- ⑧ Sélectionnez le type de reverb approprié à l'emplacement où le piano est sensé être joué. Pour un piano solo, sélectionnez une reverb de type Hall. Pour un piano en accompagnement, sélectionnez une reverb de type Room.
- ⑨ Utilisez le chorus pour élargir le son entre droite et gauche.
- ⑩ Quand vous jouez avec ce son, utilisez la dynamique pour piloter son amplitude. Le fait de connecter une pédale de sustain permet une interprétation plus "pianistique".

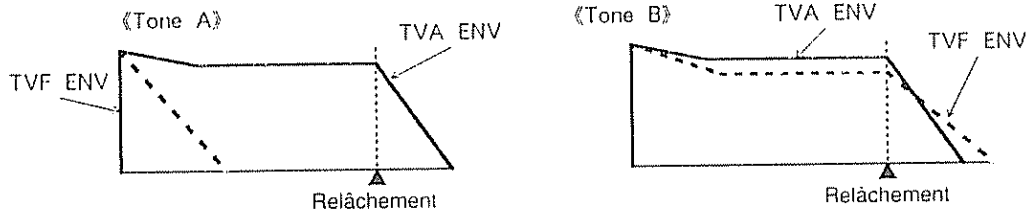
[Exemple de réglages]

PARAMETRES COMMUNS DU PATCH (BLOC COMMON)										EFFETS DU PATCH (EFFECTS)									
Nom du patch					Nom du patch (name)					Séquence d'effets du groupe A					Séquence d'effets du groupe B				
					Piano acoustique					OFF → OFF → OFF → OFF					CH → RV ← OFF				
Niveau (level)	Bender range		Atouch bend sens	Solo		Portamento			Distortion				Phaser						
	Down	Up		SW	Legato	SW	Mode	Time	Type	Drive	Level	Manual	Rate	Depth	Resonance	Mix			
100	00	00	00	OFF		OFF					Hz	Hz							
Zone de jeu (Key range)										Spectrum									
Tone A		Tone B		Tone C		Tone D		Band 1	Band 2	Band 3	Band 4	Band 5	Band 6	Width	Enhancer				
Low	High	Low	High	Low	High	Low	High								Sens	Mix			
C-1	G9																		
Egaliseur (EQ)										Dry/Effect Balance B		Chorus							
Low freq	Low gain	Mid freq	Mid Q	Mid gain	High freq	High gain	D : 67 E : 33		Rate	Depth	Delay	Feedback	Level						
400 Hz	00 dB	1 kHz	0,5	+13 dB	4 Hz	00 dB			0,1 Hz	29	50,0 ms	00 %	100						
Transmission MIDI (MIDI Tx)										Center tap		Left tap		Right tap		Feedback			
Mode	Split point	Channel		Prog change		Hold mode		ms		ms		ms		%					
		Lower	Upper	Lower	Upper														
TONES										Type	Pre delay	Early ref lev	HF damp	Time	Level				
										HALL 3	00 ms	93	1,6 kHz	1,8 s	85				
Layer		ON	OFF	OFF	OFF	TONES													
Active		ON				Mode	A		B		C		D						
Sustain		ON				LPF													
Courbe dyn.		04				Cutoff freq													
Rate						Resonance													
Delay						ENV depth	+ 37												
Fade						Cutoff KF	60												
Waveform						LFO select	03												
Offset						LFO depth	00												
Key trig						Atouch sens	00												
Rate						Velo	+ 45												
Delay						Time velo	+ 12												
Fade						Time KF	00												
Waveform						Time 1	00												
Offset						Level 1	100												
Key trig						Time 2	69												
Pitch coarse		00				Level 2	00												
Pitch line		00				Time 3	00												
Pitch random		00				Sus level	00												
Pitch-KF		101				Time 4	54												
Atouch bend		OFF				Level 4	00												
Bender		OFF				Level	100												
Waveform		071				Bias dir	UP												
Wave source		INT				Bias point	C 5												
Atouch sens		00				Bias level	-03												
LFO1 depth		00				Atouch sens	00												
LFO2 depth		00				LFO select	03												
Lever sens		00				LFO depth	00												
Velo		00				Velo	+ 47												
Time velo		00				Time velo	-15												
Time KF		00				Time KF	+04												
Level 0		00				Time 1	00												
Time 1		00				Level 1	100												
Level 1		00				Time 2	77												
Time 2		00				Level 2	05												
Time 3		00				Time 3	38												
Level 2		00				Sus level	00												
						Time 4	52												

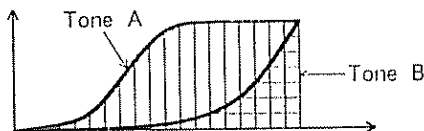
● Piano électrique

Voici comment créer un son de piano de type Rhodes.

- ① Utilisez l'onde #072 pour le tone A et l'onde #074 pour le tone B.
- ② Réglez les enveloppes de TVF/TVA de chaque tone comme ci-dessous.



- ③ Faites les réglages de sensibilité à la dynamique de l'enveloppe de TVA pour que le tone B ne s'ajoute au tone A que lorsque les notes sont fortes.



- ④ Utilisez les effets égaliseur/phaser/chorus/reverb.
- ⑤ Employez l'égaliseur pour légèrement amplifier les plages haute et basse.
- ⑥ Utilisez le phaser pour créer une modulation lente typique d'un son très populaire dans les années 70.
- ⑦ Employez l'enhancer pour créer un son métallique.
- ⑧ Utilisez le chorus pour élargir le son entre droite et gauche.
- ⑨ Pour la reverb, sélectionnez un effet de type Room et fixez un temps court (si vous désirez plus d'ampleur, un type Hall est aussi valable).
- ⑩ Quand vous jouez avec ce son, le fait de connecter une pédale de sustain permet une interprétation plus expressive.

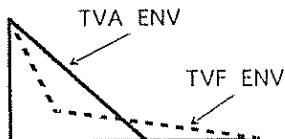
[Exemple de réglages]

PARAMETRES COMMUNS DU PATCH (BLOC COMMON)										EFFETS DU PATCH (EFFECTS)									
Nom du patch		Nom du patch (name)								Séquence d'effets du groupe A					Séquence d'effets du groupe B				
Piano électrique										PH → EN → OFF → OFF					CH → RV → OFF → OFF				
Niveau (level)	Bender range		Atouch bend sens	Solo		Portamento		Distortion					Phaser						
	Down	Up		SW	Legato	SW	Mode	Time	Type	Drive	Level	Manual	Rate	Depth	Resonance	Mix			
80	00	00	00	OFF	OFF						560 Hz	1.0 Hz	53	38	80				
Zone de jeu (Key range)										Spectrum									
Tone A		Tone B		Tone C		Tone D		Band 1	Band 2	Band 3	Band 4	Band 5	Band 6	Width	Sens	Mix			
Low	High	Low	High	Low	High	Low	High								61	66			
C-1	G9	C-1	G9																
Egaliseur (EQ)										Dry/Effect Balance B					Chorus				
Low freq	Low gain	Mid freq	Mid Q	Mid gain	High freq	High gain	D	E	E	Rate	Depth	Delay	Feedback	Level					
400 Hz	00 dB	2 kHz	0.5	+ 03 dB	4 kHz	00 dB	4	4	56	1.0 Hz	27	40 ms	00 %	55					
Transmission MIDI (MIDI Tx)										Delay									
Mode	Split point	Channel		Prog change		Hold mode	Center tap	Center lev	Left tap	Left lev	Right tap	Right lev	Feedback						
		Lower	Upper	Lower	Upper		ms	ms	ms	ms	ms	ms	%						
										Reverb									
								Type	Pre delay	Early ref lev	HF damp	Time	Level						
								ROOM 2	00 ms	24	2 kHz	1,5 s	39						
TONES										TONES									
Layer		A		B		C		D		A		B		C		D			
ON		ON		OFF		OFF				LPF		LPF							
Active		ON		ON						Mode		LPF							
Sustain		ON		ON						Cutoff freq		57		45					
Courbe dyn.		02		04						Resonance		00		00					
										ENV depth		+ 15		+ 33					
										Cutoff KF		30		35					
										LFO select		[]		[]					
										LFO depth		00		00					
										Atouch sens		00		00					
										Velo		+ 40		+ 40					
										Time velo		00		+ 16					
										Time KF		00		00					
										Time 1		00		00					
										Level 1		100		100					
										Time 2		35		52					
										Level 2		85		73					
										Time 3		72		74					
										Sus level		00		00					
										Time 4		47		47					
										Level 4		39		39					
										Level		89		100					
										Bias dir		UP		UP					
										Bias point		C 4		C 4					
										Bias level		00		00					
										Atouch sens		00		00					
										LFO select		[]		[]					
										LFO depth		00		00					
										Velo		+ 20		+ 50					
										Time velo		00		+ 09					
										Time KF		00		+ 05					
										Time 1		00		00					
										Level 1		100		100					
										Time 2		58		29					
										Level 2		98		83					
										Time 3		90		87					
										Sus level		00		00					
										Time 4		57		57					

● Guitare sans sustain

Voici comment créer un son de guitare sans sustain, tel que celui d'une guitare acoustique ou d'une guitare électrique à son clair.

- ① Sélectionnez l'onde #058 : Nylon Str
- ② Créez une enveloppe de TVF sans sustain et réglez son amplitude (ENV Depth) sur environ +50.



- ③ Réglez l'amplitude de l'enveloppe de TVA (ENV Depth) sur environ +50 et augmentez la sensibilité à la dynamique de chaque enveloppe.
- ④ Pour les réglages de LFO de modulation par amplitude, si le son s'illumine et s'éteint, le vibrato ne s'applique que si vous employez l'attouch ou le levier modulation.
- ⑤ Utilisez l'égaliseur pour légèrement atténuer la plage médium et légèrement amplifier les aigus.
- ⑥ Connectez le delay après la reverb.
- ⑦ Choisissez une reverb de type Hall, avec une assez grande profondeur.
- ⑧ Utilisez le delay pour légèrement déplacer la sonorité originale et le son réverbéré entre gauche et droite.
- ⑨ Pour simuler une guitare à douze cordes, utilisez le chorus ou copiez ce tone sur un autre tone et désaccordez les deux.
- ⑩ Quand vous jouez avec ce son, utilisez la dynamique pour créer des variations d'expression et essayez d'imiter le phrasé d'un guitariste.

[Exemple de réglages]

PARAMETRES COMMUNS DU PATCH (BLOC COMMON)										EFFETS DU PATCH (EFFECTS)										
Nom du patch					Nom du patch (name)					Séquence d'effets du groupe A					Séquence d'effets du groupe B					
					Guitare acoustique					OFF → OFF → OFF → OFF					RV → DL ← OFF					
Niveau (level)	Bender range		Atouch bend sens		Solo		Portamento			Distortion					Phaser					
100	Down	Up	00		SW	Legato	SW	Mode	Time	Type	Drive	Level	Manual	Rate	Depth	Resonance	Mix			
	02	02			OFF		OFF						Hz	Hz						
Zone de jeu (Key range)										Spectrum										
Tone A		Tone B		Tone C		Tone D		Band 1	Band 2	Band 3	Band 4	Band 5	Band 6	Width	Enhancer		Mix			
Low	High	Low	High	Low	High	Low	High													
C-1	G9																			
Egaliseur (EQ)										Dry/Effect Balance B					Chorus					
Low freq	Low gain	Mid freq	Mid Q	Mid gain	High freq	High gain	D : 44			E : 56		Rate	Depth	Delay	Feedback	Level				
400 Hz	00 dB	1,6 kHz	1,0	-03 dB	8 kHz	+03 dB														
Transmission MIDI (MIDI Tx)										Center tap					Center lev					
Mode	Split point	Channel		Prog change		Hold mode	220 ms	47	150 ms	34	180 ms	43	Feedback							
		Lower	Upper	Lower	Upper								+ 38 %							
										Reverb										
										Type	Pre delay	Early ref lev	HF damp	Time	Level					
										HALL 3	00 ms	00	8 kHz	1,9 s	78					
TONES										TONES					TONES					
Layer		A		B		C		D		A		B		C		D				
Active		ON		OFF		OFF		OFF		LPF		Cutoff freq		Resonance		ENV depth				
		ON		OFF		OFF		OFF		71		00		+ 50						
COM										TVF										
Sustain		OFF								Mode		LPF		Cutoff freq		71				
Courbe dyn		04								Cutoff KF		25		LFO select		00				
Rate		78								LFO depth		00		Atouch sens		00				
Delay		80								Velo		+ 50		Time velo		00				
Fade		00								Time KF		00		Time 1		00				
Waveform		TRI								Time 1		00		Level 1		100				
Offset		0								Time 2		39		Level 2		38				
Key trig		ON								Time 3		60		Sus level		00				
LFO 1										TVF ENV										
Rate										Level 1		100		Time 4		68				
Delay										Level 2		38		Level 4		00				
Fade										Level		100		Bias dir		UP				
Waveform										Bias point		C 4		Bias level		00				
Offset										Atouch sens		00		LFO select		00				
Key trig										LFO depth		00		LFO depth		00				
LFO 2										TVA										
Pitch coarse		00								Velo		+ 37		Time velo		+ 25				
Pitch fine		00								Time KF		+ 03		Time 1		00				
Pitch random		04								Level 1		100		Time 2		77				
Pitch KF		100								Level 2		00		Time 3		75				
Atouch bend		OFF								Sus level		00		Time 4		50				
Bender		ON								Level		100		Bias dir		UP				
Waveform		058								Bias point		C 4		Bias level		00				
Wave source		INT								Atouch sens		00		LFO select		00				
Atouch sens		17								LFO depth		00		LFO depth		00				
LFO1 depth		00								Velo		+ 37		Time velo		+ 25				
LFO2 depth		00								Time KF		+ 03		Time 1		00				
Lever sens		33								Level 1		100		Time 2		77				
PITCH ENV										TVA ENV										
Velo		00								Level 2		00		Time 3		75				
Time velo		00								Sus level		00		Time 4		50				
Time KF		00								Level		100		Bias dir		UP				
Level 0		00								Bias point		C 4		Bias level		00				
Time 1		00								Atouch sens		00		LFO select		00				
Level 1		00								LFO depth		00		LFO depth		00				
Time 2		00								Velo		+ 37		Time velo		+ 25				
Level 2		00								Time KF		+ 03		Time 1		00				
										Level 1		100		Time 2		77				
										Level 2		00		Time 3		75				
										Sus level		00		Time 4		50				

<< Remarque >>

Les paramètres d'un patch contenu par une carte ayant été initialisée (voir P.IV-2) auront les valeurs suivantes:

Ces valeurs servent à la création d'un son sans base de départ. Vous pouvez commencer à créer de nombreux sons à partir de ces valeurs. Vous pouvez aussi créer des sons imitant des patchés internes en réglant chaque paramètre comme dans le patch interne dont vous désirez vous inspirer ou en copiant un patch d'une carte initialisée (voir P.I-86) dans la mémoire interne.

[Exemple de réglages]

PARAMETRES COMMUNS DU PATCH (BLOC COMMON)										EFFETS DU PATCH (EFFECTS)										
Nom du patch					Nom du patch (name)					Séquence d'effets du groupe A					Séquence d'effets du groupe B					
Patch initialisé										OFF → OFF → OFF → OFF → OFF → OFF → OFF → OFF → OFF → OFF										
Niveau (level)	Bender range		Atouch bend sens		Solo		Portamento			Distortion					Phaser					
	Down	Up			SW	Legato	SW	Mode	Time	Type	Drive	Level	Manual	Rate	Depth	Resonance	Mix			
100	02	02	+ 12		OFF	OFF	OFF	NRM	50	M-DIST	50	70	380 Hz	2.0 Hz	30	50	100			
Zone de jeu (Key range)										Spectrum										
Tone A		Tone B		Tone C		Tone D		Band 1	Band 2	Band 3	Band 4	Band 5	Band 6	Width	Sens	Mix	Enhancer			
Low	High	Low	High	Low	High	Low	High	+ 10	+ 10	+ 10	+ 10	+ 10	+ 10	03	50	50				
C-1	G9	C-1	G9	C-1	G9	C-1	G9	Chorus												
Egaliseur (EQ)										Dry/Effect Balance B		Rate	Depth	Delay	Feedback	Level				
Low freq	Low gain	Mid freq	Mid Q	Mid gain	High freq	High gain	D : 50			E : 50			0.3 kHz	60	30 ms	+ 50 %	100			
400 Hz	+ 00 dB	1 kHz	0.5	00 dB	4 kHz	00 dB	Delay													
Mode		Split point	Channel		Prog change		Hold mode	Center tap	Center lev	Left tap	Left lev	Right tap	Right lev	Feedback						
SPLIT		C4	02	01	002	001	BOTH	300 ms	50	100 ms	50	200 ms	50	+ 50 %						
Transmission MIDI (MIDI Tx)										Reverb										
TONES		A	B	C	D	Type				Pre delay	Early ref lev	HF damp	Time	Level						
Layer		ON	ON	OFF	OFF	HALL 1				30 ms	50	8 kHz	2.5 s	70						
Active		ON	OFF	OFF	OFF	TONES				A	B	C	D							
COM	Sustain	ON	ON	ON	ON	Mode				LPF	LPF	LPF	LPF							
	Courbe dyn.	03	03	03	03	Cutoff freq				100	100	100	100							
LFO 1	Rate	75	75	75	75	Resonance				00	00	00	00							
	Delay	00	00	00	00	ENV depth				00	00	00	00							
LFO 2	Fade	00	00	00	00	Cutoff KF				100	100	100	100							
	Waveform	TRI	TRI	TRI	TRI	LFO select				01	01	01	01							
WG	Offset	0	0	0	0	LFO depth				00	00	00	00							
	Key trig	ON	ON	ON	ON	Atouch sens				00	00	00	00							
PITCH ENV	Rate	50	50	50	50	Velo				00	00	00	00							
	Delay	00	00	00	00	Time velo				00	00	00	00							
TVA	Fade	00	00	00	00	Time KF				00	00	00	00							
	Waveform	TRI	TRI	TRI	TRI	Time 1				00	00	00	00							
TVE ENV	Offset	0	0	0	0	Level 1				100	100	100	100							
	Key trig	ON	ON	ON	ON	Time 2				50	50	50	50							
TVA	Pitch coarse	00	00	00	00	Level 2				100	100	100	100							
	Pitch fine	00	00	00	00	Time 3				50	50	50	50							
TVA	Pitch random	00	00	00	00	Sus level				100	100	100	100							
	Pitch KF	100	100	100	100	Time 4				50	50	50	50							
TVA	Atouch bend	OFF	OFF	OFF	OFF	Level 4				00	00	00	00							
	Bender	ON	ON	ON	ON	Level				80	80	80	80							
TVA	Waveform	001	001	001	001	Bias dir				UP	UP	UP	UP							
	Wave source	INT	INT	INT	INT	Bias point				C 4	C 4	C 4	C 4							
TVA	Atouch sens	00	00	00	00	Bias level				00	00	00	00							
	LFO1 depth	00	00	00	00	Atouch sens				00	00	00	00							
TVA	LFO2 depth	00	00	00	00	LFO select				01	01	01	01							
	Lever sens	01	30	01	30	LFO depth				00	00	00	00							
TVA	Velo	00	00	00	00	Velo				00	00	00	00							
	Time velo	00	00	00	00	Time velo				00	00	00	00							
TVA	Time KF	00	00	00	00	Time KF				00	00	00	00							
	Level 0	00	00	00	00	Time 1				00	00	00	00							
TVA	Time 1	50	50	50	50	Level 1				100	100	100	100							
	Level 1	00	00	00	00	Time 2				50	50	50	50							
TVA	Time 2	50	50	50	50	Level 2				100	100	100	100							
	Time 3	50	50	50	50	Time 3				50	50	50	50							
TVA	Time 3	50	50	50	50	Sus level				100	100	100	100							
	Level 2	00	00	00	00	Time 4				50	50	50	50							

AUTO-DEMONSTRATION (ROM PLAY)

Ce mode vous permet d'entendre les morceaux de démonstration internes. Le mode Single et le mode Multi ont chacun un morceau de démonstration.

※ Cette fonction n'est disponible qu'en mode de jeu (ou lorsque vous déplacez les curseurs de la façade). Elle n'est pas exécutable en cours d'édition ou d'écriture.

① Tout en tenant [EXIT], pressez [INC/YES]

```

===== ROM PLAY =====
          Introduction
    
```

② Pressez [INC/YES] et la reproduction commencera

```

===== PLAYING =====
          JD-800
    
```

③ Pressez [DEC/NO] et la reproduction stoppera.

※ Pressez [ESC] à nouveau pour retourner à l'affichage précédent.

- ※ Durant l'auto-démonstration, aucun message ne peut être reçu en MIDI IN.
- ※ Les données de l'auto-démonstration ne sont pas transmises par la MIDI OUT.
- ※ Pour que vous puissiez créer des morceaux comme ceux de l'auto-démonstration, il vous faut un séquenceur ou un autre appareil externe du même type.

Mode Single	Mode Multi
«Introduction» Musique par Adrian Scott & Tatsuya Nishiwaki Copyright © 1991, Adrian Scott	«Eau De Vie» Musique par Adrian Scott Copyright © 1991, Adrian Scott
Biographie des compositeurs	
Adrian Scott Adrian Scott a assuré les parties vocales et de claviers du populaire groupe australien «Air Supply». Poursuivant depuis une carrière solo, il a gagné en 1984 le prix d'argent au «World Song Festival Tokyo '84». Actuellement, il produit des musiques de publicités et de films. De plus, comme instrumentiste, il a accompagné de nombreux musiciens australiens célèbres, incluant John Farnham et Kylie Minogue. Il vit à Melbourne, Australie	
Tatsuya Nishiwaki A débuté en 1987 comme membre de "PAZZ" pour CBS/Sony Records. Après la dissolution du groupe en 88, il a participé à la production de nombreux albums (composition, arrangement et parties de claviers). Son travail et son style de jeu particuliers ont fait sa réputation. Sa sensibilité musicale assure une interprétation riche d'intérêt et d'émotion au cœur d'arrangements qui portent sa "griffe". "Introduction" donne un bon exemple de jeu violent avec des sonorités à distorsion	
Attention : Tous droits réservés. L'utilisation non autorisée de ces morceaux est une violation des lois en vigueur.	

INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES

● Messages d'erreur

Si vous utilisez incorrectement le JD-800 ou si une procédure ne peut pas s'exécuter normalement, un message d'erreur apparaît dans l'afficheur. Référez-vous à cette section et suivez la procédure appropriée.

○ Messages à la mise sous tension

Internal battery low

Raison : La pile interne de maintien de la mémoire est trop faible.

Action : L'affichage disparaîtra bientôt. Contactez le service de maintenance Roland le plus proche.

○ Messages lors de la sélection d'un patch

DATA card is not ready

Raison : Il n'y a pas de carte DATA dans la fente DATA ou elle est mal insérée.

Action : Cet affichage disparaît après un court instant. Vérifiez que la carte DATA est correctement enfoncée.

DATA card battery low

Raison : La pile de la carte DATA est trop faible.

Action : Cet affichage disparaît après un court instant. Référez-vous aux instructions fournies avec la carte DATA et remplacez la pile (CR2016).

Wrong DATA card

Raison : Une carte DATA non initialisée (ou initialisée pour un autre instrument) a été insérée dans la fente DATA.

Action : Cet affichage disparaît après un court instant. Si vous désirez initialiser la carte, référez-vous à la page IV-2.

INFORMATIONS SUPPLEMENTAIRES

Messages d'erreur

○ Messages lors de la sélection d'une carte de formes d'onde (WAVEFORM)

SINGLE 001 CH:01 I-11:Digital Synth 1	WAVEFORM card is not ready
--	-------------------------------

Raison : Il n'y a pas de carte WAVEFORM insérée dans la fente WAVEFORM, ou bien elle est incorrectement insérée.

Action : Cet affichage disparaît après un court instant. Vérifiez que la carte WAVEFORM est correctement insérée.

○ Messages lors de l'écriture ou du transfert de données

DATA card is not ready

Raison : Il n'y a pas de carte DATA insérée dans la fente DATA ou bien elle est incorrectement insérée.

Action : Cet affichage disparaît après un court instant. Vérifiez que la carte DATA est correctement insérée.

DATA card is protected

Raison : Le commutateur de protection de la carte DATA est sur ON.

Action : Cet affichage disparaît après un court instant. Placez le commutateur de protection de la carte sur OFF et ré-essayez la procédure.

DATA card error

Raison : Il est possible que la carte soit sortie de la fente durant la transmission des données.

Action : Vérifiez que la carte DATA est correctement insérée et ré-essayez la procédure.

○ Messages lors de la réception de données MIDI

MIDI error

Raison : Le JD-800 a reçu en peu de temps plus de données MIDI qu'il ne peut en traiter.

Action : Réduisez la quantité de données MIDI transmises par l'appareil externe.

□ Mauvais fonctionnement

Si des problèmes surviennent alors que vous jouez ou travaillez sur le JD-800, référez-vous à cette section. Si vous ne parvenez pas à déterminer la cause de ces problèmes, ou s'ils sont insolubles, contactez votre revendeur ou le service de maintenance Roland le plus proche.

○ Pas de son

● Le VOLUME est-il baissé?

Vérifiez la position du curseur VOLUME du JD-800 ainsi que le volume de votre système d'amplification.

● Entendez-vous le son dans les écouteurs (casque)?

Si oui, il est possible que les câbles de connexion aient été endommagés ou que la table de mixage ou encore l'amplificateur soient en cause. Vérifiez à nouveau câbles et amplification.

● Le paramètre MIDI "Local" est-il sur Off?

Sélectionnez le mode Local On (voir P. III-11).

● Les niveaux de Tone/Partie/Patch sont-ils trop faibles?

Vérifiez le niveau de TVA du tone (P. I-67), le niveau de partie (P. II-9) et le niveau du patch (P. I-119).

● Les tones sont-ils coupés (Mute)?

Vérifiez les réglages de superposition (Layer, P. I-5).

● Les réglages de tessiture (K. Range) du tone sont-ils corrects?

Vérifiez les réglages de tessiture (P. I-120).

● Un message de volume MIDI destiné à faire baisser le niveau de la partie a-t-il été reçu en provenance d'un appareil externe?

Sélectionnez un autre patch ou changez de mode Single/Multi.

● Si une pédale est connectée à la prise EXT CONT, est-elle réglée sur "VOL"?

Pressez la pédale de volume.

● Le JD-800 est-il en mode d'auto-démonstration (ROM Play) ou de transfert de données (Data transfer)?

Pressez pour retourner en mode de jeu.

● En mode Single, les réglages d'effets sont-ils corrects?

Contrôlez le statut on/off de chaque effet (P. I-91) et la balance son direct/effets B (P. I-94).

● En mode Single, le niveau de chaque effet est-il correct?

Vérifiez le niveau de distorsion (P. I-96) et de spectrum (P. I-100).

● Les réglages d'égalisation du patch sont-ils corrects?

Il est possible qu'un son devienne plus faible quand on atténue une certaine bande de fréquences. Vérifiez donc les réglages d'égalisation (P. I-138).

○ La hauteur est incorrecte

- La valeur d'accord général (Master Tune) est-elle correcte?
Fixez une valeur correcte (P. III-4).
- La transposition est-elle en service?
Pressez pour la mettre hors service (P. III-5)
- Les réglages de hauteur du tone sont-ils corrects?
Vérifiez les valeurs d'accord grossier (Pitch Coarse, P. I-28), accord fin (Pitch Fine, P. I-29), hauteur aléatoire (Pitch Random, P. I-30) et asservissement de la hauteur au clavier (P. I-31)
- Un message de pitch bend a-t-il été reçu en provenance d'un appareil externe?
Bougez le levier Bender

○ Impossible de changer de patch

- Le paramètre MIDI Local est-il sur Off?
Réglez-le sur On (P. III-11)
- Le paramètre MIDI de réception des changements de programme est-il sur Off?
Si vous désirez faire changer les patches depuis un appareil externe par le biais du MIDI, réglez-le sur On (P. II-18).
- Le JD-800 est-il en mode d'auto-démonstration ou de transfert de données?
Pressez pour retourner en mode de jeu
- Etes-vous en cours d'édition de patch ou de configuration spéciale (Special Setup)?
Pressez pour retourner en mode de jeu

○ Vous n'entendez pas les effets

- En mode Single, les réglages d'effets du patch sont-ils corrects?
Vérifiez les réglages de séquence d'effets (P. I-90) et le niveau de chaque effet
- En mode Multi, les réglages d'assignation de sortie des parties sont-ils corrects?
Vérifiez les réglages d'assignation de sortie (P. II-11)
- En mode Multi, les réglages de niveau d'effet des parties sont-ils corrects?
Vérifiez les réglages de niveau d'effet (P. II-13)
- En mode Multi, les réglages d'effets sont-ils corrects?
Vérifiez le niveau de chaque effet (P. II-32, II-33, II-34)
- Le commutateur général d'effets est-il sur Off?
Réglez-le sur On (P. III-9)

○ Vous ne pouvez pas régler le panoramique

- Etes-vous en mode Single?
Le panoramique ne peut pas être réglé en mode Single.
- En mode Multi, la commande externe par pédale (EXT CONT) est-elle réglée sur "PAN"?
Pressez la pédale pour vérifier.

○ Vous ne pouvez pas appliquer le portamento

- Le mode Solo est-il hors service?
Pressez [SOLO] et [PORTAMENTO].
- La durée fixée pour le Portamento (Portamento Time) est-elle correcte?
Réglez-la sur une valeur autre que 0 (P. I-128).
- Un message MIDI de mise hors service du portamento a-t-il été reçu?
Essayez alors à nouveau de presser [SOLO] et [PORTAMENTO].

○ Vous ne pouvez pas utiliser une carte

- Tentez-vous d'utiliser une carte non initialisée?
Veuillez initialiser la carte avant de l'employer (P. IV-2)
- Tentez-vous d'utiliser une carte PCM propre à un autre instrument?
Le JD-800 ne peut utiliser que les cartes WAVEFORM de la série SO-JD80. Les cartes PCM des autres séries ne peuvent pas servir.

○ Les messages MIDI ne sont pas correctement reçus

- Le réglage du canal de réception est-il correct?
Vérifiez les réglages du canal MIDI de réception (P. III-15, II-8)
- Le réglage de réception des messages exclusifs est-il correct?
Vérifiez les réglages de réception des messages exclusifs (P. III-23) et le numéro d'unité (P. III-12)

LISTE DES FORMES D'ONDE

※ Le type est indiqué comme suit: S-Loop signifie ondes à boucle courte, L-Loop ondes à boucle longue et O-shot ondes sans bouclage.

N°	Nom de l'onde	Remarques	Type
001	Syn Saw 1	Onde en dents de scie à forte pente de synthétiseur analogique	S - loop
002	Syn Saw 2	'Fine' onde en dents de scie de synthétiseur analogique	S - loop
003	FAT saw	'Grosse' onde en dents de scie de synthétiseur analogique	S - loop
004	FAT Square	Onde carrée de synthétiseur analogique	S - loop
005	Syn Pulse 1	Onde rectangulaire de synthé analogique (cycle forcé à 50%)	S - loop
006	Syn Pulse 2	Onde rectangulaire de synthé analogique (cycle forcé à 30%)	S - loop
007	Syn Pulse 3	Onde rectangulaire de synthé analogique (cycle forcé à 20%)	S - loop
008	Syn Pulse 4	Onde rectangulaire de synthé analogique (cycle forcé à 14%)	S - loop
009	Syn Pulse 5	Onde rectangulaire de synthé analogique (cycle forcé à 7%)	S - loop
010	Pulse Mod	Onde rectangulaire à cycle modulé	L - loop
011	Triangle	Onde triangulaire de synthétiseur analogique	S - loop
012	Soft pad	Onde de synthétiseur analogique à son court	S - loop
013	Soft pad	Onde de synthétiseur analogique à son court	L - loop
014	Wire Str	Son de corde métallique	S - loop
015	MIDI Clav	Son de clavier avec attaque franche	L - loop
016	Spark Vox 1	Voix humaine traitée 1	S - loop
017	Spark Vox 2	Voix humaine traitée 2	S - loop
018	Syn sax	Sax synthé	S - loop
019	Clav Wave	Onde de type clavier, traitée	S - loop
020	Cello Wave	Onde de violoncelle traitée	S - loop
021	BrightDigi	Sonorité brillante de type clavecin	S - loop
022	Cutters	Son agressif avec distorsion	S - loop
023	Syn Bass	Gros son de basse synthé	S - loop
024	Rad Hose	Doux son de bois avec attaque unique	S - loop
025	Vocal Wave	Souffle extrait d'une voix humaine	S - loop
026	Wally Wave	Son brut de synthétiseur numérique	S - loop
027	Brusky Ip	Gros son de synthétiseur numérique	S - loop
028	Digiwave	Son unique avec de nombreuses harmoniques aiguës	S - loop
029	Can Wave 1	Son avec l'attaque d'un bidon frappé	S - loop
030	Can Wave 2	Son avec l'attaque soufflée d'un instrument en bois	S - loop
031	EML 5th	Accord de quinte parfait créé avec un synthétiseur	S - loop
032	Wave Scan	Son de synthétiseur numérique du type clavier	S - loop
033	Nasty	Son avec une plage grave très violente	S - loop
034	Wave table	Son de synthétiseur numérique assez sombre	S - loop
035	Fine Wine	Son d'un doigt glissant sur le bord d'un verre	L - loop
036	Funk Bass 1	Basse électrique	S - loop

N°	Nom de l'onde	Remarques	Type
037	Funk Bass2	Basse électrique avec plage de graves brillante	S - loop
038	Strat Sust	Guitare électrique simple bobinage	S - loop
039	Harp Harm	Harmonique de harpe	S - loop
040	Full Organ	Orgue électrique avec 16 pieds doublés	S - loop
041	Full Draw	Orgue électrique à têtes avec jeu plein	S - loop
042	Doo	Son riche en harmoniques avec attaque de type orgue à tuyaux	S - loop
043	ZZZ Voiz	Voix dure, avec bruit	L - loop
044	Org Vox	Voix douce, avec bruit	L - loop
045	Male Vox	Voix métallique	L - loop
046	Kalimba	Kalimba (instrument ethnique) avec attaque franche	S - loop
047	Xylo	Xylophone	S - loop
048	Marim Wave	Marimba	S - loop
049	Log Drum	Balafon (instrument ethnique)	S - loop
050	AgogoBells	Cloches Agogo	S - loop
051	Bottle Hit	Son de la frappe sur une petite bouteille	S - loop
052	Gamelan 1	Percussion métallique	S - loop
053	Gamelan 2	Percussion métallique violente	S - loop
054	Gamelan 3	Percussion métallique douce	S - loop
055	Table	Tabla (instrument ethnique)	S - loop
056	Pole Ip	Son brut de la frappe sur un tuyau en terre cuite	L - loop
057	Pluck Harp	Harpe avec une attaque forte	S - loop
058	Nylon Str	Guitare classique à cordes en nylon	S - loop
059	Hooky	Plusieurs cordes pincées	S - loop
060	Muters	Guitare électrique avec corde étouffée	S - loop
061	Klack Wave	Gros son avec attaque franche	S - loop
062	Crystal	Son cristallin	S - loop
063	Digi Bell	Cloche violente	S - loop
064	FingerBell	Son de la frappe sur une petite cloche	L - loop
065	Digi Chime	Chime heurté fortement	S - loop
066	Bell Wave	Son doux de cloche	S - loop
067	Org Bell	Son de cloche avec de nombreuses harmoniques aiguës	S - loop
068	Scrape Gut	Son de cordes grattées	S - loop
069	Strat Atk	Attaque de guitare électrique avec médiator	S - loop
070	Hellow Bs	Basse synthé avec grosse attaque	S - loop
071	Piano Atk	Piano acoustique avec son du marteau	S - loop
072	EP Hard	Piano électrique	S - loop

LISTE DES FORMES D'ONDE

N°	Nom de l'onde	Remarques	Type
073	Clear Keys	Piano électrique traité comme un son de type orgue	S - loop
074	EP Distone	Piano électrique avec distorsion	S - loop
075	Flute Push	Son de flûte avec effet de langue	O - shot
076	Shami	Attaque d'un son de shamisen	O - shot
077	Wood Crack	Son avec attaque franche comme un claquement de planches	O - shot
078	Klimba Atk	Attaque de kalimba	O - shot
079	Block	Attaque de woodblock (percu faite de deux bouts de bois)	O - shot
080	Org Atk 1	Attaque d'orgue dans les graves	O - shot
081	Org Atk 2	Attaque d'orgue dans les aigus	O - shot
082	Cowbell	Attaque d'une cloche (cowbell)	O - shot
083	Sm Metal	Attaque étouffée d'une cloche (cowbell)	O - shot
084	StrikePole	Son de la trappe sur un morceau de métal	O - shot
085	Pizz	Cordes jouées pizzicato (avec le doigt)	O - shot
086	Compu	Bruit métallique d'un commutateur	O - shot
087	Irona Snap	Son d'un piston de tona	O - shot
088	Plink	Bruit métallique très court	O - shot
089	Plunk	Bruit très court de type cloche	O - shot
090	EP Atk	Attaque de piano électrique	O - shot
091	TVF_ Trig	Un son de type à impulsions, utilisable comme déclencheur	O - shot
092	Flute Tone	Harmoniques de flûte	S - loop
093	Pan Pipe	Flûte de pan avec beaucoup de bruit de souffle	L - loop
094	BottleBlow	Souffle dans une bouteille	L - loop
095	Shaku Atk	Son de Shakuhachi avec effet de langue	L - loop
096	FlugelWave	Cor	S - loop
097	French	Cor d'harmonie	S - loop
098	WhiteNoise	Bruit blanc	S - loop
099	Pink Noise	Bruit rose	S - loop
100	Pitch Wind	Un son de vent sourd, accordé	L - loop
101	Vox Noise	Bruit blanc avec légère sensation d'accord	L - loop
102	Vox noise 2	Bruit blanc avec forte sensation d'accord	L - loop
103	CrunchWind	Son de type bruit de freinage	L - loop
104	ThroatWind	Son de type bruit de vapeur	L - loop
105	Metal Wind	Bruit métallique	L - loop
106	Windago	Bruit avec des nuances de cloche agogo	L - loop
107	Anklungs	Nombreux petits morceaux de bois se heurtant	L - loop
108	Wind Chime	Nombreux petits morceaux de métal se heurtant	L - loop

LISTE DES PARAMETRES

○ Paramètres de patch

◇ Paramètres communs (bloc Common)

Paramètre	Affichage	Valeurs	
Nom du patch	Patch name	(16 caractères ASCII)	
Niveau du patch	Patch level	0 – 100	
Tessiture A (limites basse/haute)	Range A (L :/H :)	C-1 – G9	
Tessiture B (limites basse/haute)	Range B (L :/H :)	C-1 – G9	
Tessiture C (limites basse/haute)	Range C (L :/H :)	C-1 – G9	
Tessiture D (limites basse/haute)	Range D (L :/H :)	C-1 – G9	
Commutateur Solo	----- ※ 1	OFF, ON	
Solo Legato	Solo legato	OFF, ON	
Commutateur Portamento	----- ※ 1	OFF, ON	
Mode de Portamento	Portamento mode	NORMAL, LEGATO	
Durée de Portamento	Portamento time	0 – 100	
Plage d'action du bender	Bender range D: U:	(DOWN) 0 – 48 (UP) 0 – 12	
Sens de la hauteur à l'affectouch	A-touch bend sens	-36, -24, -12 – +12	
Tones inclus dans la superposition	----- ※ 1	A–A+B+C+D	
Tones actifs (éditables en façade)	----- ※ 1	A–A+B+C+D	
MIDI Tx (transmission MIDI)	Mode de clavier	Key mode	SPLIT, DUAL, WHOLE
	Point de split (division)	Split point	C-1 – C#8
	Canal	Channel L: U:	1 – 16
	N° de changement de programme	Prog chg# L: U:	1 – 28
	Mode de sustain (Hold)	Hold mode	UPPER, LOWER, BOTH
Egaliseur	Fréquence basse	Low freq	200Hz. 400Hz
	Gain des fréquences basses	Low gain	-15 – + 15dB
	Fréquence moyenne	Mid freq	200Hz – 8kHz ※ 2
	Largeur de bande des fréq moy	Mid Q	0.3 ~ 9.0 ※ 3
	Gain des fréquences moyennes	Mid gain	- 15 – + 15dB
	Fréquence haute	High freq	4kHz. 8kHz

- ※ 1: Utilisez le commutateur pour faire votre choix
 ※ 2: 200. 250. 315. 400. 500. 630. 800. 1k. 1 25k. 1 6k. 2k.
 2 5k. 3 15k. 4k. 5k, 6 3k. 8k (unité: Hz)
 ※ 3: 0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 9.0

LISTE DES PARAMETRES

Patch/Effets

◇ Effets (Effects)

	Paramètre	Affichage	Valeurs
	Séquence A	Sequence A	DS---PH---SP---EH
	Commutateur A	Switch A	(ON). (OFF)
	Séquence B	Sequence B	CH---DL---RV
	Commutateur B	Switch B	(ON). (OFF)
	Balance des effets B	Balance B	Dry: EFF 0: 100 – 100: 0
Distortion	Type	Type	MELLOW DRIVE, OVERDRIVE, CRY DRIVE, MELLOW DIST, LIGHT DIST, FAT DIST, FUZZ DIST
	Saturation	Drive	0 – 100
	Niveau	Level	0 – 100
Phaser	Manuel	Manual	50Hz – 15.0 kHz
	Vitesse	Rate	0.1 – 10 Hz
	Intensité	Depth	0 – 100
	Résonance	Resonance	0 – 100
	Niveau	Level	0 – 100
Spectrum	Commande de bande 1	Band 1 control	- 15 – + 15
	Commande de bande 2	Band 2 control	- 15 – + 15
	Commande de bande 3	Band 2 control	- 15 – + 15
	Commande de bande 4	Band 3 control	- 15 – + 15
	Commande de bande 5	Band 4 control	- 15 – + 15
	Commande de bande 6	Band 5 control	- 15 – + 15
	Largeur de bande	Band Width	1 – 5
Enhancer	Sensibilité	Sens	0 – 100
	Mixage	Mix	0 – 100

Voir page suivante

	Paramètre	Affichage	Valeurs
Chorus	Vitesse	Rate	0.1 – 10Hz
	Intensité	Depth	0 – 100
	Temps de retard	Delay time	0.1 – 50ms ※ 4
	Ré-injection du signal	Feedback	- 98 – + 98%
	Niveau	Level	0 – 100
Delay	Retard central	Center tap	0.1 – 600ms ※ 5
	Niveau du retard central	Center level	0 – 100
	Retard gauche	Left tap	0.1 – 600ms ※ 5
	Niveau du retard gauche	Left level	0 – 100
	Retard droit	Right tap	0.1 – 600ms ※ 5
	Niveau du retard droit	Right level	0 – 100
	Ré-injection du signal	Feedback	- 98 – + 98%
Reverb	Type	Type	ROOM1/2, HALL1/2/3/4, GATE, REVERSE, FLYING 1/2
	Temps de pré-retard	Pre delay time	0 – 120ms
	Niveau des réflexions premières	Early ref level ※ 6	0 – 100
	Atténuation des hautes fréquences	HF damp ※ 6	500Hz – 15kHz
	Durée	Time ※ 7	0.1s – 20s
	Niveau	Level	0 – 100

※ 4: 0.1~5ms (0.1ms), 5~10ms (0.5ms), 10~50ms (1ms)

※ 5: 0.1~5ms (0.1ms), 5~10ms (0.5ms), 10~40ms (1ms),
40~200ms (10ms), 200~600ms (20ms)

※ 6: La sélection de GATE, REVERSE et FLYING 1/2 n'est pas possible pour le paramètre TYPE

※ 7: Quand vous utilisez ROOM 1/2 et HALL 1/2/3/4, les durées possibles sont:

0.1 – 10s (0.1s) et 10 – 20s (0.5s)

Quand vous utilisez GATE, REVERSE et FLYING 1/2, les durées possibles sont:

5 – 500ms

LISTE DES PARAMETRES

Patch/Tone

◇ Tone

	Paramètre	Affichage	Valeurs
Common	Commande de sustain (Hold)	Hold ctrl	OFF, ON
	Courbe de dynamique	Velo Curve	1, 2, 3, 4
LFO 1/2	Vitesse	Rate	0 – 100
	Retard	Delay	0 – 100, REL
	Progressivité	Fade	- 50 – + 50
	Forme d'onde	Waveform	TRI, SAW, SQU, S/H, RND
	Décalage	Offset	-, 0, +
	Déclenchement au clavier	Key trig	OFF, ON
WG	Source de l'onde	Wave source	INT, CRD
	Forme d'onde	Waveform	1, 2, 3, 4
	Accord grossier	Pitch coarse	- 48 – + 48
	Accord fin	Pitch fine	- 50 – + 50
	Hauteur aléatoire	Pitch random	0 – 100
	Asserviss. de la hauteur au clavier	Pitch KF	- 100 – 200%
	Commutateur Bender	Bender	OFF, ON
	Action de l'aftertouch sur la hauteur	Atouch bend	OFF, ON
	Modulation par le LFO1	LFO 1 sens depth	- 50 – + 50
	Modulation par le LFO2	LFO 2 sens depth	- 50 – + 50
	Modulation par le levier	Lever sens	LFO1 (50) – LFO2 (50)
	Modulation par aftertouch	Atouch sens	LFO1 (50) – LFO2 (50)
Enveloppe de hauteur (Pitch Enveloppe)	Sensibilité à la dynamique	Velo sens	- 50 – + 50
	Sensib. de la durée à la dynamique	Time velo	- 50 – + 50
	Asserviss. de la durée au clavier	Time KF	- 10 – + 10
	Niveau 0	Level 0	- 50 – + 50
	Durée 1	Time 1	0 – 100
	Niveau 1	Level 1	- 50 – + 50
	Durée 2	Time 2	0 – 100
	Durée 3	Time 3	0 – 100
	Niveau 2	Level 2	- 50 – + 50

	Paramètre	Affichage	Valeurs
TVF	Mode de filtrage	Mode	HPF, BPF, LPF
	Fréquence de coupure	Cutoff freq	0 – 100
	Résonance	Resonance	0 – 100
	Asserv de la fr de coup au clavier	Cutoff KF	- 100 – + 150
	Sensib de la fr de coup à l'aftert	Atouch sens	- 50 – + 50
	Sélection du LFO	LFO select	LFO1, LFO2
	Intensité du LFO	LFO depth	- 50 – + 50
	Amplitude de l'enveloppe de TVF	ENV depth	- 50 – + 50
Enveloppe de TVF (TVF Env)	Sensibilité à la dynamique	Velo sens	- 50 – + 50
	Sensib de la durée à la dynamique	Time velo	- 50 – + 50
	Asserv de la durée au clavier	Time KF	- 10 – + 10
	Durée 1	Time 1	0 – 100
	Niveau 1	Level 1	0 – 100
	Durée 2	Time 2	0 – 100
	Niveau 2	Level 2	0 – 100
	Durée 3	Time 3	0 – 100
	Niveau 3	Level 3	0 – 100
	Durée 4	Time 4	0 – 100
	Niveau 4	Level 4	0 – 100
	TVA	Niveau	Level
Direction de Bias		Bias dir	UP, LOW, UP & LOW
Point de Bias		Bias point	C-1 – G9
Niveau de Bias		Bias level	- 10 – + 10
Sensibilité à l'aftertouch		Atouch sens	- 50 – + 50
Sélection du LFO		LFO select	LFO1, LFO2
Intensité du LFO		LFO depth	- 50 – + 50

Voir page suivante

LISTE DES PARAMETRES

Patch/Tone

	Paramètre	Affichage	Valeurs
Enveloppe de TVA (TVA Env)	Sensibilité à la dynamique	Velo sens	- 50 – + 50
	Sensib. de la durée à la dynam	Time velo	- 50 – + 50
	Asserv. de la durée au clavier	Time KF	- 10 – + 10
	Durée 1	Time 1	0 – 100
	Niveau 1	Level 1	0 – 100
	Durée 2	Time 2	0 – 100
	Niveau 2	Level 2	0 – 100
	Durée 3	Time 3	0 – 100
	Niveau 3	Level 3	0 – 100
	Durée 4	Time 4	0 – 100

○ Paramètres du mode Multi

◇ Partie (Part)

Paramètre	Affichage	Valeurs
Patch sélectionné	----- ※ 1	I-11 – C-88
Canal MIDI de réception	MIDI Rx ch	1 – 16, OFF
Niveau	Level	0 – 100
Panoramique	Pan ※ 8	L30 – 30R
Assignation de sortie	Output assign	MIX, DIRECT
Mode d'effet	Effect mode ※ 8	DRY, REV, CHO + REV, DLY + REV
Niveau d'effet	Effect level ※ 8	OFF, ON

※ 1: Utilisez le commutateur pour faire votre choix

※ 8: Paramètres non disponibles pour la partie spéciale

◇ Configuration spéciale (Special Setup)

	Paramètre	Affichage	Valeurs
Common	Plage d'action du bender	Bender range D: U:	(DOWN) 0 – 48. (UP) 0 – 12
	Sensib de la hauteur à l'aftertouch	Atouch bend	- 36, - 24, - 12 – + 12
Egaliseur	Fréquence basse	Low freq	200Hz, 400Hz
	Gain des basses fréquences	Low gain	- 15 – + 15dB
	Fréquence moyenne	Mid freq	200Hz – 8kHz ※ 2
	Largeur de bande des fréq moy	Mid Q	0 5 – 9 0 ※ 3
	Gain des fréquences moyennes	Mid gain	- 15 – + 15dB
	Fréquence haute	High freq	4kHz, 8kHz
Configuration des touches	Nom	Name	(10 caractères ASCII)
	Groupe d'exclusion	Mute group	OFF, A, B, C, D, E, F, G, H
	Mode d'enveloppe	ENV mode	NORMAL, NO SUSTAIN
	Panoramique		L30 – 30R
	Mode d'effet	Effect mode	DRY, REV, CHO + REV DLY + REV
	Niveau d'effet	Effect level	0 – 100
	## Paramètres de tone ##	----- ※ 9	-----

※ 2: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1k, 1 25k, 1 6k, 2k, 2 5k, 3 15k, 4k, 5k, 6 3k, 8k (unité: Hz)

※ 3: 0 5, 1 0, 2 0, 4 0, 9 0

※ 9: Référez-vous à "Tone" dans les paramètres de patch

LISTE DES PARAMETRES

Multi/Effets

◇ Effets (Effects)

	Paramètre	Affichage	Valeurs
Chorus	Vitesse	Rate	0.1 – 10Hz
	Intensité	Depth	0 – 100
	Temps de retard	Delay time	0.1 – 50ms ※ 4
	Ré-injection	Feedback	- 98 – + 98%
	Niveau	Level	0 – 100
Delay	Retard central	Center tap	0.1 – 600ms ※ 5
	Niveau du retard central	Center level	0 – 100
	Retard gauche	Left tap	0.1 – 600ms ※ 5
	Niveau du retard gauche	Left level	0 – 100
	Retard droit	Right tap	0.1 – 600ms ※ 5
		Ré-injection	Feedback
Reverb	Type	Type	ROOM1/2 HALL1/2/3/4, GATE, REVERSE, FLYING 1/2
	Temps de pré-retard	Pre delay time	0 – 120ms
	Niveau des réflexions premières	Early ref level	※ 6 0 – 100
	Atténuation des hautes fréquences	HF damp	※ 6 500Hz – 15Hz
	Durée	Time	※ 7 0.1s – 20s
	Niveau	Level	0 – 100

- ※ 4: 0.1~5ms (0.1ms), 5~10ms (0.5ms), 10~50ms (1ms)
- ※ 5: 0.1~5ms (0.1ms), 5~10ms (0.5ms), 10~40ms (1ms), 40~200ms (10ms), 200~600ms (20ms)
- ※ 6: La sélection de GATE, REVERSE et FLYING 1/2 n'est pas possible pour le paramètre TYPE.
- ※ 7: Quand vous utilisez ROOM 1/2 et HALL 1/2/3/4, les durées possibles sont:
0.1 – 10s (0.1s) et 10 – 20s (0.5s).
Quand vous utilisez GATE, REVERSE et FLYING 1/2, les durées possibles sont:
5 – 500ms

○ Paramètres de système

◇ Accord/Fonctions (Tune/Function)

Paramètre	Affichage	Valeurs
Accord général	Master tune	427 5Hz – 452 9Hz
Commutateur de transposition	----- ※ 1	OFF, ON
Valeur de transposition	Transpose	- 12 – + 12
Commande externe	Ext control	VOL, MOD, PAN, AFT
Commande d'aigu	Treble control	- 5 – + 5
Commande de medium	Mid control	- 5 – + 5
Commande de grave	Bass control	- 5 – + 5
Commutateur général de chorus	Chorus switch	OFF, ON
Commutateur général de delay	Delay switch	OFF, ON
Commutateur général de reverb	Reverb switch	OFF, ON

※ 1: Réglage par commutateur

◇ MIDI

Paramètre	Affichage	Valeurs
Commande "Local"	Local control	OFF, ON
Numéro d'unité	Unit number	17 – 32
Canal de transmission	Tx channel	OFF, 1 – 16, RX CH (PART). PATCH
Canal de réception	Rx channel ※ 10	1 – 16, OFF
Transmiss. de chgt de programme	Tx program chg	OFF, NORMAL. PATCH
Récept. de chgt de programme	Rx program chg	OFF, ON
Transmission d'aftertouch	Tx A-touch	OFF, ON
Réception d'aftertouch	Rx A-touch	OFF, ON
Réception de volume	Rx volume	OFF, ON
Réception de commande de souffle	Rx breath	OFF, VOL, MOD. AFT, V & M. V & A, M & A. ALL
Réception de messages exclusifs	Rx exclusive	OFF, ON - 1, ON - 2
Transmiss. de données d'édition	Tx edit data	OFF, ON

※ 10: Affiché en mode Single

TABLEAUX VIERGES

[PATCH]

PARAMETRES COMMUNS DU PATCH (BLOC COMMON)										EFFETS DU PATCH (EFFECTS)									
Nom du patch					Nom du patch (name)					Séquence d'effets du groupe A					Séquence d'effets du groupe B				
Niveau (level)	Bender range		Atouch bend sens	Solo		Portamento			Distortion			Phaser							
	Down	Up		SW	Legato	SW	Mode	Time	Type	Drive	Level	Manual	Rate	Depth	Reverberance	Mix			
Zone de jeu (Key range)										Spectrum					Enhancer				
Tone A		Tone B		Tone C		Tone D		Band 1	Band 2	Band 3	Band 4	Band 5	Band 6	Width	Seris	Mix			
Low	High	Low	High	Low	High	Low	High												
Egaliseur (EQ)										Dry/Effect Balance B		Chorus							
Low freq	Low gain	Mid freq	Mid Q	Mid gain	High freq	High gain	D	E	Rate	Depth	Delay	Feedback	Level						
Hz	dB	Hz		dB	Hz	dB			Hz		ms	%							
Transmission MIDI (MIDI Tx)										Delay									
Mode	Split point	Channel		Prog change		Hold mode	Center tap	Center lev	Left tap	Left lev	Right tap	Right lev	Feedback						
		Lower	Upper	Lower	Upper		ms	ms	ms	ms	ms	%							
										Reverb									
										Type	Pre delay	Early ref lev	HF damp	Time	Level				
										ms	ms	ms	Hz	s					
TONES					A	B	C	D	TONES					A	B	C	D		
Layer	Active							Mode	Cutoff freq										
LFO 1	Rate							TVF	ENV depth										
	Delay								Cutoff KF										
	Fade								LFO select										
	Waveform								LFO depth										
	Offset								Atouch sens										
	Key trig								Velo										
LFO 2	Rate							TVF ENV	Time velo										
	Delay								Time KF										
	Fade								Time 1										
	Waveform								Level 1										
	Offset								Time 2										
	Key trig								Level 2										
WG	Pitch coarse							TVA	Time 3										
	Pitch fine								Sus level										
	Pitch random								Time 4										
	Pitch KF								Level 4										
	Atouch bend								Level										
	Bender								Bias dir										
	Waveform								Bias point										
	Wave source								Bias level										
	Atouch sens								Atouch sens										
	LFO1 depth								LFO select										
PITCH ENV	LFO2 depth							TVA ENV	LFO depth										
	Lever sens								Velo										
	Velo								Time velo										
	Time velo								Time KF										
	Time KF								Time 1										
	Level 0								Level 1										
	Time 1								Time 2										
	Level 1								Level 2										
Time 2							Time 3												
Level 2							Sus level												
Time 3							Time 4												
Level 2																			

[MULTI/PARTIES]

	Patch	C. MIDI réc.	Niveau	Panoram.	Sortie	Mode d'effet	Niv. d'effet
Partie 1							
Partie 2							
Partie 3							
Partie 4							
Partie 5							
Spéciale				X		X	X

[MULTI/EFFETS]

Chorus						
Vitesse	Intensité	Retard	Réinjection	Niveau		
		ms	%			
Delay						
Retard central	Niveau	Retard gauche	Niveau	Retard droit	Niveau	Réinjection
ms		ms		ms		%
Reverb						
Type	Pré-retard	Niv. rel. prem.	Attén. des HF	Durée	Niveau	
	ms		Hz	s		

[MULTI/SPECIAL SETUP (Common)]

Action du bender	Action aftert. sur haut.

[MULTI/SPECIAL SETUP (Egaliseur)]

Egaliseur						
Basses fréq.	Gain B. fréq.	Gain fréq. moy.	Bande fréq. moy.	Gain fréq. moy.	Hautes fréq.	Gain H. fréq.
Hz	dB	Hz		dB	Hz	dB

[MULTI/SPECIAL SETUP (Touche)]

	Numéro de note	Nom de la touche	Gr. d'exclusion	Mode ENV	Panor.	Mode d'effet	Niv. d'effet	
C2 (do2)	36	37						
	38							
	40	39						
	41							
	43	42						
	45	44						
	47	46						
C3 (do3)	48	49						
	50							
	52	51						
	53							
	55	54						
		56						
C4 (do4)	59	58						
	60							
	62	61						
	64	63						
	65							
	67	66						
	69	68						
	71	70						
	C5 (do5)	72						
		74	73					
76		75						
77								
79		78						
81		80						
83		82						
C6 (do6)	84	85						
	86							
	88	87						
	89							
	91	90						
	93	92						
C7 (do7)	95	94						
	96							

[MULTI/SPECIAL SETUP (Touche/Tone)]

Touche (note) ()	Nom du tone :	
COMMON		TVF
Hold ctrl		Mode
Velo curve		Cutoff freq
LFO 1		Resonance
Rate		ENV depth
Delay		Cutoff freq
Fade		LFO select
Waveform		LFO depth
Offset		Atouch sens
Key trig		TVF ENV
LFO 2		Velo sens
Rate		Time velo
Delay		Time KF
Fade		Time 1
Waveform		Level 1
Offset		Time 2
Key trig		Level 2
WG		Time 3
Pitch coarse		Sus level
Pitch fine		Time 4
Pitch random		Level 4
Pitch KF		TVA
Atouch bend		Level
Bender		Bias dir
Waveform		Bias point
Wave source		Bias level
Atouch sens		Atouch sens
LFO1 sens depth		LFO select
LFO2 sens depth		LFO depth
Lever sens		TVA ENV
Pitch ENV		Velo sens
Velo sens		Time velo
Time velo		Time KF
Time KF		Time 1
Level 0		Level 1
Time 1		Time 2
Level 1		Level 2
Time 2		Time 3
Time 3		Sus level
Level 2		Time 4

[TUNE/FUNCTION]

Acc. général	Transposition		Commande externe	Filtre de sortie		
	Commut.	Valeur		Aigu	Medium	Grave
Commutateur général d'effet						
Chorus	Delay	Reverb				

[MIDI]

Local	N° unité	Canal		Changt de programme	Aftertouch	
		C.transm.	C.récep.	Prog.	Réc.	Encomit.
Volume (Réc.)	Souffle (Réc.)	Exclusif (Réc.)	Données d'édit. (trans.)			

Messages exclusifs Roland

1 Format des données de message exclusif

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

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

Statut MIDI: F0H, F7H

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

Numéro de fabricant: 41H

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

Numéro d'unité: UNT

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

Numéro de modèle: MDL

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

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

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

Numéro de commande: CMD

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

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

Données: corps du message

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

2 Transfert de données par carte d'adressage

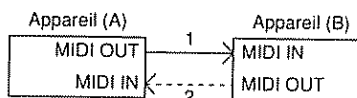
La carte d'adressage est une technique de transfert se conformant au format de données décrit en section 1. Elle assigne des paramètres, commutateurs, données de tone et formes d'onde internes (par exemple) de la mémoire à des emplacements spécifiques caractérisés par une adresse dépendant de l'appareil.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

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

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

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

Schéma de connexion

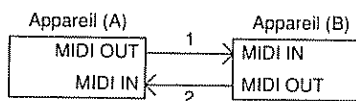


La connexion 2 est nécessaire pour les procédures de demande de données ("Request Data", voir section 3).

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

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

Schéma de connexion



Les connexions 1 et 2 sont indispensables.

Remarque sur les deux procédures ci-dessus

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

3 Procédure de transfert uni-directionnel

Cette procédure entraîne l'émission de toutes les données jusqu'à leur fin et sert aux messages suffisamment courts pour qu'il ne soit pas nécessaire d'attendre un message de confirmation de bonne réception

Pour les messages longs toutefois l'appareil récepteur doit assimiler les messages au rythme de la séquence de transfert c'est-à-dire avec un intervalle d'au moins 20 ms entre les messages

Types de messages

Message	Numéro de commande
Demande de données 1 "Request Data 1"	RQ1 (11H)
Envoi de données 1 "Data Set 1"	DT1 (12H)

Request data 1 : RQ1 (11H)

Ce message est émis par un appareil désirant obtenir des données d'un autre appareil relié par l'interface MIDI. Il contient des informations sur l'adresse et la taille des données qu'il demande

À réception d'un message RQ1 l'appareil interrogé cherche

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

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

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

Data Set 1 1 : DT1 (12H)

Ce message correspond au réel procédé de transfert. Chaque octet de données n'étant assigné qu'à une adresse, un message DT1 porte l'adresse de départ d'une donnée comme d'une série de données classées selon l'ordre de leurs adresses

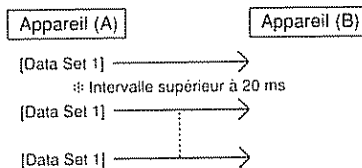
Le standard MIDI interdit aux messages autres que ceux en temps réel d'interrompre un message exclusif. C'est un problème pour les appareils ayant un système "Soft Thrust". Pour conserver une compatibilité avec de tels appareils, Roland a limité les messages DT1 à 256 octets pour que des messages trop longs soient fragmentés en plusieurs messages

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

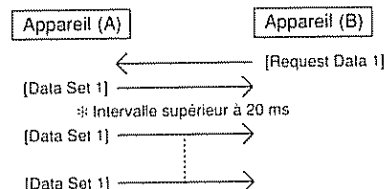
- * Un message DT1 peut ne fournir que les données "valides" parmi celles demandées par un message RQ1
- * Certains modèles ont des limitations de format de données utilisables dans un transfert simple. Les données demandées, par exemple, peuvent être limitées en longueur ou peuvent devoir être divisées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

Exemples d'échanges de messages

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



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



1. DONNEES REÇUES ET RECONNUES**■ Messages de voix par canal****● Note Off (relâchement de la touche)**

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

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
 kk = N° de note : 00H – 7FH (0 – 127) → Single, Multi 1–5
 : 24H – 60H (36 – 96) → Multi, part spéc
 vv = Dynamique : 00H – 7FH (0 – 127)

※ La dynamique est utilisée comme dynamique d'enfoncement pour le redéclenchement en mode Solo. Elle sert en mode Single et en mode Multi pour les parties 1 à 5
 Elle ne sert pas pour la partie spéciale ni pour les modes autres que Solo

● Note On (enfoncement de la touche)

Statut	Deuxième	Troisième
9nH	kkH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
 kk = N° de note : 00H – 7FH (0 – 127) → Single, Multi 1–5
 : 24H – 60H (36 – 96) → Multi, part spéc
 vv = Dynamique : 01H – 7FH (1 – 127)

● Changement de commande**○ Modulation**

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	01H	vvH

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

※ A réception de ce message, le JD-800 déclenche une modulation dont l'intensité dépend directement des réglages de sensibilité au levier modulation effectués dans les paramètres de tone

○ Souffle (Breath)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	02H	vvH

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

※ A réception de ce message, le JD-800 effectue une conversion en modulation, aftertouch ou volume en fonction du réglage de la fonction Rx Breath (fonction MIDI)

○ Durée de Portamento (Portamento time)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	05H	vvH

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

※ A réception de ce message, le JD-800 change la durée de portamento dans le paramètre de patch correspondant

○ Volume

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	07H	vvH

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

※ A réception de ce message, si la fonction Rx volume (réception de volume) est sur On dans les fonctions MIDI, il se produira les changements suivants:

En mode Multi, changement de volume d'une partie (niveau)
 En mode Single, changement de volume MIDI
 En mode Single, le volume MIDI ne peut pas être changé en façade mais uniquement à l'aide d'une pédale de volume quand la commande externe est réglée sur VOL

※ La valeur du volume en mode Single est ramenée au maximum (100) dans les cas suivants:

1 Mise sous tension 2 Changement de mode (Multi→Single)

○ Pan

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	0AH	vvH

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

※ Ce message sert à placer dans l'espace les sons en mode Multi; "0" représente l'extrême gauche, "127" l'extrême droite, chaque unité correspondant à une des 61 positions possibles
 En mode Single, ce message est ignoré

○ Hold 1 (sustain)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	40H	vvH

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

※ Le JD-800 maintient ou interrompt les tones en fonction de leurs réglages respectifs de commande de sustain (Hold Control)

○ Portamento

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	41H	vvH

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

※ A réception de ce message, le JD-800 alterne entre Portamento On et Off Utilisable en mode Solo uniquement, la commutation s'effectue par rapport aux paramètres de patch concernés

○ RPN LSB (octet de poids faible)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	64H	llH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
 ll = RPN LSB : 00H (0) Sensibilité du pitch bend
 01H (1) Accord fin

※ C'est l'octet de poids faible choisissant la sensibilité du pitch bend ou l'accord fin parmi les paramètres non référencés (RPN)

Equipement MIDI

○ RPN MSB (octet de poids fort)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	65H	00H

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

※ C'est l'octet de poids fort choisissant la sensibilité du pitch bend ou l'accord fin parmi les paramètres non référencés (RPN)

※ ※ ※ Explication des RPN ※ ※ ※

Parmi les changements de commande se trouvent des messages nommés RPN (Registered Parameter Number ou "Numéro de paramètre référencé") dont la fonction est "référéncée" par le standard MIDI. Les paramètres d'un appareil MIDI peuvent être changés par ces RPN. Pour effectuer ce changement, commencez par identifier le paramètre à changer à l'aide de RPN MSB et RPN LSB, puis fixez la nouvelle valeur du paramètre avec un message d'entrée de donnée (Data Entry).

Le JD-800 peut reconnaître deux RPN: la sensibilité du pitch bend (RPN 0) et l'accord fin (RPN 1)

RPN 0 : Sensibilité du pitch bend
 BnH 64H 00H (RPN LSB) BnH 65H 00H (RPN MSB) BnH 06H mmH (Entrée de donnée MSB)

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can 1; 15 = can 16
 mm = Donnée MSB : 00H - 7FH (0 - 127)

※ Le JD-800 ne reconnaît pas l'octet de poids faible d'entrée de donnée. Il utilise l'octet de poids fort pour changer la hauteur par paliers d'un demi-ton. La limite supérieure de réglage est 0CH (12) et toute valeur supérieure sera interprétée comme 0CH (12).

RPN 1 : Accord fin
 BnH 64H 01H (RPN LSB) BnH 65H 00H (RPN MSB) BnH 26H llH (Entrée de donnée LSB) BnH 06H mmH (Entrée de donnée MSB)

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can 1; 15 = can 16
 ll = Donnée LSB : 00H - 7FH (0 - 127)
 mm = Donnée MSB : 00H - 7FH (0 - 127)

mm, ll = 20H, 00H - 40H, 00H - 60H, 00H (-50 cent - 0 - +50 cent)
 ↓
 la = 440 0 Hz

※ Avec le JD-800, ce message peut être reçu sur le canal de n'importe quelle partie et interprété comme accord général. Par conséquent, s'il est reçu sur le canal d'une partie spécifique, il affecte cependant l'accord de toutes les parties. Les valeurs de réglage ont pour limites 60H, 00H (96, 00) et 20H, 00H (32, 00). Toute valeur externe est ramenée à ces limites.

○ Data entry LSB (entrée de donnée, octet de poids faible)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	26H	llH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can 1; 15 = can 16
 ll = Donnée (LSB) : 0H - 7FH (0 - 127)

※ C'est l'octet de poids faible fixant la valeur du paramètre RPN préalablement choisi. Il change l'accord fin du JD-800.

II/V - 54

○ Data entry MSB (entrée de donnée, octet de poids fort)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	06H	mmH

n = N° de canal MIDI : 0H - FH (0 - 15) 0 = can 1; 15 = can 16
 mm = Donnée (MSB) : 0H - 7FH (0 - 127)

※ C'est l'octet de poids fort fixant la valeur du paramètre RPN préalablement choisi. Il change l'accord fin ou la sensibilité du pitch bend du JD-800.

※ ※ ※ Explication de l'entrée de donnée ※ ※ ※

L'entrée de donnée fixe une valeur au paramètre préalablement spécifié par RPN.

Le JD-800 peut reconnaître deux RPN: la sensibilité du pitch bend (RPN 0) et l'accord fin (RPN 1).

RPN 0 : Sensibilité du pitch bend

Entrée de donnée, octet de poids fort (MSB)		Sensibilité du pitch bend
BnH	06H mmH	
	00H	0 centièmes
	01H	100 centièmes (une octave)
	:	:
	0CH	1200 centièmes (une octave)
	:	:
	:	:
	7FH	1200 centièmes (une octave)

※ Le JD-800 règle à la même valeur vers le haut et le bas les paramètres d'action du bender. Le réglage s'effectue sur une octave par paliers d'un demi-ton en fonction de la donnée reçue. L'octet de poids faible (LSB) de l'entrée de donnée est ignoré.

RPN 1 : Accord fin

Entrée de donnée, octet fort (MSB)		Entrée de donnée, octet faible (LSB)	Accord fin
BnH	06H mmH	BnH 26H llH	
	00H	00H	-50 cent
	:	:	:
	20H	00H	-50 cent
	20H	52H	-49 cent
	40H	00H	0 cent. (la=440 0 Hz)
	5FH	2EH	+49 cent
	60H	00H	+50 cent
	7FH	7FH	+50 cent

※ Le JD-800, en réponse aux données reçues, augmente ou diminue l'accord général d'une valeur pouvant atteindre 50 centièmes par paliers d'un centième.

● **Changement de programme**

Statut	Deuxième
CnH	ppH

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

※ Quand le JD-800 reçoit ce message alors que son paramètre MIDI de réception des changements de programme est sur On, il change de patch pour celui fixé par le message
 Le JD-800 ignore ce message s'il est en mode d'édition de patch (paramètres du bloc Common ou des effets)

Cn ppH	N° de patch
00H	1-11
01H	1-12
1	1
08H	1-21
1	1
40H	C-11
1	1
7FH	C-88

※ Si le patch appelé est sur carte (entre C-11 et C-88) et qu'il n'y a pas de carte insérée dans le JD-800 ou du moins pas de carte correcte, le JD-800 ignore le message et affiche un message d'erreur

※ Quand le JD-800 reçoit ce message avec son paramètre MIDI de réception de changement de programme sur On et la partie spéciale sélectionnée en mode Multi, il interprète le message comme suit:

Cn ppH	N° de patch
00H	INJ
01H	CARD

● **Aftertouch par canal**

Statut	Deuxième
DnH	vvH

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

※ Quand le JD-800 reçoit ce message alors que son paramètre MIDI de réception d'aftertouch est sur On, il active les effets suivants avec l'intensité fixée par l'aftertouch reçu et les réglages individuels: *sensibilité de la hauteur à l'aftertouch* dans les paramètres de patch, *commutateur d'action de l'aftertouch sur la hauteur*, *sensibilité de la hauteur à la modulation*, *sensibilité du TVF à l'aftertouch* et *sensibilité du TVA à l'aftertouch* dans les paramètres de tone

● **Pitch bend**

Statut	Deuxième	Troisième
EnH	hhH	mmH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
 mm = données MSB : 0H – 7FH (0 – 127)
 ll = données LSB : 0H – 7FH (0 – 127)
 mm ll = 00H, 00H – 40H, 00H – 7FH, 7FH (-8192 – 0 – +8191)

※ Quand le JD-800 reçoit ce message alors que le paramètre Bender d'un tone est sur On, ce tone voit sa hauteur augmenter ou diminuer selon les réglages de plage d'action du bender

■ **Messages de mode par canal**

● **Initialisation de toutes les commandes**

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	79H	00H

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

※ Ce message force le JD-800 à ramener toutes ses commandes à une valeur pré-déterminée

Commande	Valeur prédéterminée
Pitch Bend	0 (centre)
Hold 1 (sustain)	0 (Off)
Modulation	0 (min)
Aftertouch	0 (min)
Adresse de RPN	Non reconnue

● **Local**

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7AH	vvH

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

※ Ce paramètre concerne toutes les parties. Ce message est reçu sur le canal de n'importe quelle partie, change la commande "locale" des fonctions MIDI telles que Note On/Off, changement de programme, bender et aftertouch

● **All notes off (toutes les notes relâchées)**

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7BH	00H

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

※ Quand le JD-800 reçoit ce message, il interrompt toutes les notes en cours ayant été déclenchées par le MIDI

● **OMNI OFF**

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7CH	00H

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

※ Avec le JD-800, ce paramètre agit comme "All notes off"

● **OMNI ON**

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7DH	00H

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

※ Avec le JD-800, ce paramètre agit comme "All notes off"

Equipement MIDI

● MONO

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7EH	mmH

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

※ Avec le JD-800 ce paramètre agit comme "All notes off"

● POLY

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	7FH	00H

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

※ Avec le JD-800 ce paramètre agit comme "All notes off"

■ Messages de système en temps réel

● Active sensing (test de liaison)

Statut
FEH

※ Si le JD-800 reçoit de l'Active Sensing il mesure le temps s'écoulant entre deux messages. Si le temps est supérieur à 100 ms, le JD-800 interrompt toutes les notes ayant été déclenchées par MIDI comme s'il avait reçu un message "All Notes Off" et cesse de mesurer le temps entre messages reçus

■ Messages de système exclusif

Statut	Octets de données
F0H	iiH ddH eeH
F7H	

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

※ Pour des détails référez-vous aux "Messages exclusifs Roland" et à la section 3

2. DONNEES TRANSMISES

※ Canal de transmission

Le JD-800 transmet sur un des canaux choisis comme canaux de transmission (TX CH) dans les fonctions MIDI

Canal de transmission	Mode Single	Mode Multi
1-16	Transmission sur le canal choisi	
Rx ch	Transm. sur le canal de réception (Rx CH)	Transm. sur le canal de réception (Rx CH)
Patch (Partie)	Transm. sur les canaux choisis pour le patch dans ses param. MIDI	Part. 1-5; comme en mode Single Part. S; agit en Rx CH
OFF	Pas de transmission	

■ Messages de voix par canal

● Note Off (relâchement de la touche)

Statut	Deuxième	Troisième
8nH	kkH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
kk = N° de note : 18H – 6CH (24 – 108)
vv = Dynamique : 01H – 7FH (1 – 127)

● Note On (enfonceur de la touche)

Statut	Deuxième	Troisième
9nH	kkH	vvH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
kk = N° de note : 18H – 6CH (24 – 108)
vv = Dynamique : 01H – 7FH (1 – 127)

● Changement de commande

○ Modulation

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	01H	vvH

vv = Modulation : 00H – 7FH (0 – 127)

※ Le JD-800 transmet ce message quand on déplace le levier de modulation ou quand on utilise la pédale alors que la commande externe est réglée sur MOD

○ Volume

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	07H	vvH

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

※ Le JD-800 transmet ce message quand on utilise la pédale alors que la commande externe est réglée sur VOL

○ Pan

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	0AH	vvH

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

※ Le JD-800 transmet ce message quand on utilise la pédale alors que la commande externe est réglée sur PAN

○ Hold 1 (sustain)

Statut	Deuxième	Troisième
BnH	40H	vvH

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

※ Le JD-800 transmet ce message quand on utilise la pédale de sustain (Hold) Si le canal de transmission (Tx CH) est réglé sur PATCH, la transmission s'effectue selon les réglages du paramètre de patch Tx Hold mode

● **Changement de programme**

<u>Statut</u>	<u>Deuxième</u>
CnH	ppH

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

※ Quand le changement de patch s'effectue avec la fonction MIDI de transmission des changement de programme réglée sur NORMAL, la transmission se fait comme suit:

Cn ppH	N° de patch
00H	I-11
01H	I-12
I	I
08H	I-21
I	I
40H	C-11
I	I
7FH	C-88

※ Quand la partie spéciale est sélectionnée en mode Multi; si le bouton INT/CARD est pressé alors que la transmission de changement de programme est réglée sur NORMAL ou PATCH, la transmission suivante s'effectue:

Cn ppH	N° de patch
00H	INT
01H	CARD

※ Quand le changement de patch s'effectue avec la fonction MIDI de transmission des changement de programme réglée sur PATCH, la transmission dépend des réglages faits dans les paramètres de patch *mode de transmission, numéro de programme Upper transmis et numéro de programme lower transmis*

● **Aftertouch par canal**

<u>Statut</u>	<u>Deuxième</u>
DnH	vvH

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

※ Le JD-800 transmet ce message quand une touche de son clavier est fermement pressée après avoir été enfoncée alors que le paramètre MIDI de transmission d'aftertouch est sur On ou encore quand on utilise la pédale alors que la commande externe est réglée sur AFT

● **Pitch bend**

<u>Statut</u>	<u>Deuxième</u>	<u>Troisième</u>
EnH	llH	mmH

n = N° de canal MIDI : 0H – FH (0 – 15) 0 = can 1; 15 = can 16
 mm = données MSB : 0H – 7FH (0 – 127)
 ll = données LSB : 0H – 7FH (0 – 127)
 mm ll = 00H, 00H – 40H, 00H – 7FH 7FH (-8192 – 0 – +8191)

※ Le JD-800 transmet ce message quand le levier Bender est incliné vers la gauche ou la droite. La résolution du bender est de 9 bits incluant la direction

■ **Messages de mode par canal**

● **Initialisation de toutes les commandes**

<u>Statut</u>	<u>Deuxième</u>	<u>Troisième</u>
BnH	79H	00H

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

※ Transmis quand le mode est changé (Multi/Single) dans un sens ou dans l'autre. Le message est transmis sur le canal qui était utilisé

● **OMNI OFF**

<u>Statut</u>	<u>Deuxième</u>	<u>Troisième</u>
BnH	7CH	00H

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

※ Transmis à la mise sous tension ou au changement de mode (Multi/Single). Le message est transmis sur le canal qui était utilisé

● **POLY**

<u>Statut</u>	<u>Deuxième</u>	<u>Troisième</u>
BnH	7FH	00H

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

※ Transmis à la mise sous tension ou au changement de mode (Multi/Single). Le message est transmis sur le canal qui était utilisé

■ **Messages de système en temps réel**

● **Active sensing (test de liaison)**

<u>Statut</u>
FEH

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

■ **Messages de système exclusif**

<u>Statut</u>	<u>Octets de données</u>
F0H	iiH, ddH, eeH, ccH
F7H	

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

※ Pour des détails, référez-vous aux "Messages exclusifs Roland" et à la section 3

3. COMMUNICATIONS EXCLUSIVES

Le JD-800 peut transmettre/recevoir des paramètres de patch, etc par l'intermédiaire de messages exclusifs
Le numéro de modèle du JD-800 est 3DH. Le numéro d'unité est à déterminer dans les fonctions MIDI de l'instrument

■ Communication uni-directionnelle (One-Way)

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

Octet	Commentaire
F0H	Octet de statut de message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UN1	Numéro d'unité (en fait diminué de 1)
3DH	N° du modèle (JD-800)
11H	N° de commande (RQ1)
aaH	Adresse (octet de poids fort)
aaH	Adresse
aaH	Adresse (octet de poids faible)
ttH	Taille (octet de poids fort)
ttH	Taille
ttH	Taille (octet de poids faible)
VR1	Octet de vérification (checksum)
F7H	Octet de fin de message exclusif

▲ Réception de RQ1

Le JD-800 interprète ce message quand il existe dans sa mémoire des données à l'adresse spécifiée par le message RQ1 et surtout si la taille des données demandées est supérieure à 1
Il transmet alors les données demandées au format DT1. Toutefois, l'adresse et la taille des données demandées doivent se limiter à un bloc (référez-vous à *4-1, *4-2, etc)

Le JD-800 ne transmet jamais ce message

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

Octet	Commentaire
F0H	Octet de statut de message exclusif
41H	N° du fabricant (Roland)
UN1	Numéro d'unité (en fait diminué de 1)
3DH	N° du modèle (JD-800)
12H	N° de commande (DT1)
aaH	Adresse (octet de poids fort)
aaH	Adresse
aaH	Adresse (octet de poids faible)
ddH	Données
:	:
ddH	Données
VR1	Octet de vérification (Checksum)
F7H	Octet de fin de message exclusif

○ Réception de DT1

Le JD-800 interprète ce message quand il existe dans sa mémoire des données à l'adresse spécifiée par le message DT1. Il stocke alors les données reçues à cette adresse
Toutefois, si les messages DT1 se succèdent avec des intervalles qui ne sont pas au moins égaux à 25 ms, le JD-800 ne peut pas correctement traiter la réception de ces données

○ Transmission de DT1

Le JD-800 transmet ce message dans les cas suivants; et lorsque la taille des données à transmettre dépasse 256 octets, il envoie ces données en plusieurs fois

1) Patch Dump (transfert de patch)

Lorsque la procédure Patch Dump est exécutée, les données suivantes sont transmises

- En mode Single : Toutes les données de l'aire de patch temporaire (*4-1-1)
- En mode Multi : Toutes les données de l'aire de patch temporaire (*4-1-2) ou les données de l'aire de configuration spéciale (Special setup) temporaire selon la partie actuellement utilisée

2) Bulk Dump (transfert total)

Lorsque la procédure Bulk Dump est exécutée, les données suivantes sont transmises

- "All" choisi : Les données de l'aire système (*4-3) de l'aire mémoire de configuration spéciale (*4-2), de l'aire mémoire de patch (*4-5)
- "Patch" choisi : Les données de l'aire mémoire de patch (*4-5)
- "Setup" choisi : Les données de l'aire mémoire de configuration spéciale (*4-2)

3) En édition des paramètres de tone

※ Quand un curseur ou bouton de paramètre de tone est déplacé alors que la fonction MIDI Tx edit data (transmission des données d'édition) est sur On, le JD-800 transmet la valeur du paramètre (*4-1-2)

Quand un curseur ou bouton de paramètre de tone est déplacé pendant l'édition d'une touche de configuration spéciale, le JD-800 transmet la valeur correspondant à ce paramètre telle qu'elle est dans l'aire temporaire de configuration spéciale (*4-2)

4. TABLEAU D'ADRESSAGE DES PARAMETRES (N° de modèle = 3DH)

L'adresse utilise 7 bits et est exprimée en hexadécimal

Adresse	MSB		LSB
Binaire	0aaa aaaa	0bbb bbbb	0ccc cccc
Hexa 7bit	AA	BB	CC

■ Blocs d'adresses des paramètres

La description de chaque bloc est faite indépendamment (*4-1, *4-2 etc)

Adresse de départ	Contenu et remarques	Commande	
		RQ1	DT1
00 00 00	Aire de patch temporaire *4-1	o	o
01 00 00	Aire de config spéc temporaire *4-2	o	o
02 00 00	Aire de système *4-3	o	o
03 00 00	Aire de partie *4-4	o	o
04 00 00	Aire mémoire de config spéciale *4-2	o	o
05 00 00	Aire mémoire de patch *4-5	o	o
07 00 00	Aire d'affichage *4-6	x	o

o : possible x : impossible

L'adresse réelle est la somme de l'adresse de base et des adresses secondaires (offset) propres à chaque bloc

Dans les exemples d'application de RQ1 et de DT1 qui suivent, le numéro d'unité employé est le 10H (17 sur l'appareil)

*4-1 Aire de patch temporaire

Les paramètres du patch employé par la partie en cours peuvent être réglés dans cette aire

Adresse offset	Contenu et remarques
00 00 00	(Single) Patch temporaire *4-1-1
00 10 00	(Multi) Partie 1; patch temporaire *4-1-2
00 12 52	(Multi) Partie 2; patch temporaire :
00 15 24	(Multi) Partie 3; patch temporaire :
00 17 76	(Multi) Partie 4; patch temporaire :
00 1A 48	(Multi) Partie 5; patch temporaire :
Taille totale	(Single) 00 03 00 (384 octets) (Multi)Part 1 - 5 00 0D 1A (1690 octets)

*4-1-1 Patch temporaire en mode Single

Inaccessible en mode Multi

Adresse offset	Contenu et remarques
00 00 00	Patch (bloc Common) *4-5-1-1
00 00 32	Patch (effets) *4-5-1-2
00 00 60	Patch (tone-A) *4-5-1-3
00 01 28	Patch (tone-B) :
00 01 70	Patch (tone C) :
00 02 38	Patch (tone-D) :
Taille totale	00 03 00 (384 octets)

*4-1-2 Patch temporaire en mode Multi

Inaccessible en mode Single

Adresse offset	Contenu et remarques
00 00 00	Patch (bloc Common) *4-5-1-1
00 00 32	Patch (tone-A) *4-5-1-3
00 00 7A	Patch (tone-B) :
00 01 42	Patch (tone C) :
00 02 0A	Patch (tone-D) :
Taille totale	00 02 52 (338 octets)

*4-2 Aire mémoire/temporaire de "Special Setup" (config spéciale)

Cette aire contient les paramètres de chaque touche de la partie spéciale en cours Cette aire temporaire est inaccessible en mode Single

Adresse offset	Contenu et remarques
00 00 00	Config. Spéciale (Common/EQ) *4-2-1
00 00 0A	(Config Spéc) Touche C2 (Note n°36) *4-2-2
00 00 62	(Config Spéc) Touche C#2 (Note n° 37) :
00 01 3A	(Config Spéc) Touche D2 (Note n° 38) :
00 02 12	(Config Spéc) Touche D#2 (Note n° 39) :
00 02 6A	(Config Spéc) Touche E2 (Note n° 40) :
00 03 42	(Config Spéc) Touche F2 (Note n° 41) :
00 04 1A	(Config Spéc) Touche F#2 (Note n° 42) :
00 04 72	(Config Spéc) Touche G2 (Note n° 43) :
00 05 4A	(Config Spéc) Touche G#2 (Note n° 44) :
00 06 22	(Config Spéc) Touche A2 (Note n° 45) :
00 06 7A	(Config Spéc) Touche A#2 (Note n° 46) :
00 07 52	(Config Spéc) Touche B2 (Note n° 47) :
00 08 2A	(Config Spéc) Touche C3 (Note n° 48) :
00 09 02	(Config Spéc) Touche C#3 (Note n° 49) :
00 09 5A	(Config Spéc) Touche D3 (Note n° 50) :
00 0A 32	(Config Spéc) Touche D#3 (Note n° 51) :
00 0B 0A	(Config Spéc) Touche E3 (Note n° 52) :
00 0B 62	(Config Spéc) Touche F3 (Note n° 53) :
00 0C 3A	(Config Spéc) Touche F#3 (Note n° 54) :
00 0D 12	(Config Spéc) Touche G3 (Note n° 55) :
00 0D 6A	(Config Spéc) Touche G#3 (Note n° 56) :
00 0E 42	(Config Spéc) Touche A3 (Note n° 57) :
00 0F 1A	(Config Spéc) Touche A#3 (Note n° 58) :
00 0F 72	(Config Spéc) Touche B3 (Note n° 59) :
00 10 4A	(Config Spéc) Touche C4 (Note n° 60) :
00 11 22	(Config Spéc) Touche C#4 (Note n° 61) :
00 11 7A	(Config Spéc) Touche D4 (Note n° 62) :
00 12 52	(Config Spéc) Touche D#4 (Note n° 63) :
00 13 2A	(Config Spéc) Touche E4 (Note n° 64) :
00 14 02	(Config Spéc) Touche F4 (Note n° 65) :
00 14 5A	(Config Spéc) Touche F#4 (Note n° 66) :
00 15 32	(Config Spéc) Touche G4 (Note n° 67) :
00 16 0A	(Config Spéc) Touche G#4 (Note n° 68) :
00 16 62	(Config Spéc) Touche A4 (Note n° 69) :
00 17 3A	(Config Spéc) Touche A#4 (Note n° 70) :
00 18 12	(Config Spéc) Touche B4 (Note n° 71) :
00 18 6A	(Config Spéc) Touche C5 (Note n° 72) :
00 19 42	(Config Spéc) Touche C#5 (Note n° 73) :
00 1A 1A	(Config Spéc) Touche D5 (Note n° 74) :
00 1A 72	(Config Spéc) Touche D#5 (Note n° 75) :
00 1B 4A	(Config Spéc) Touche E5 (Note n° 76) :
00 1C 22	(Config Spéc) Touche F5 (Note n° 77) :
00 1C 7A	(Config Spéc) Touche F#5 (Note n° 78) :
00 1D 52	(Config Spéc) Touche G5 (Note n° 79) :
00 1E 2A	(Config Spéc) Touche G#5 (Note n° 78) :
00 1F 02	(Config Spéc) Touche A5 (Note n° 81) :
00 1F 5A	(Config Spéc) Touche A#5 (Note n° 82) :
00 20 32	(Config Spéc) Touche B5 (Note n° 83) :
00 21 0A	(Config Spéc) Touche C6 (Note n° 84) :
00 21 62	(Config Spéc) Touche C#6 (Note n° 85) :
00 22 3A	(Config Spéc) Touche D6 (Note n° 86) :
00 23 12	(Config Spéc) Touche D#6 (Note n° 87) :
00 23 6A	(Config Spéc) Touche E6 (Note n° 88) :
00 24 42	(Config Spéc) Touche F6 (Note n° 89) :
00 25 1A	(Config Spéc) Touche F#6 (Note n° 90) :
00 25 72	(Config Spéc) Touche G6 (Note n° 91) :
00 26 4A	(Config Spéc) Touche G#6 (Note n° 92) :
00 27 22	(Config Spéc) Touche A6 (Note n° 93) :
00 27 7A	(Config Spéc) Touche A#6 (Note n° 94) :
00 28 52	(Config Spéc) Touche B6 (Note n° 95) :
00 29 2A	(Config. Spéc.) Touche C6 (Note n° 96) :
Taille totale	00 2A 02 (5378 octets)

Equipement MIDI

*4-2-1 Configuration spéciale (Common/EQ)

Adresse offset	Données	Contenu et remarques
[EQ]		
00 00 00	00 - 01	Low freq 200 - 400Hz
00 00 01	00 - 1E	Low gain -15.0 - +15.0dB (par 1dB)
00 00 02	00 - 10	Mid freq 200 - 8kHz [*1]
00 00 03	00 - 04	Mid Q 0.5, 1.0, 2.0, 3.0, 9.0
00 00 04	00 - 1E	Mid gain -15.0 - +15.0 dB (par 1dB)
00 00 05	00 - 01	High freq 4k - 8kHz
00 00 06	00 - 1E	High gain -15.0 - +15.0dB (par 1dB)
[COMMON]		
00 00 07	00 - 30	Bender range down 0 - 48
00 00 08	00 - 0C	Bender range up 0 - 12
00 00 09	00 - 1A	A-touch bend sens -36, -24, -12 - +12
Taille totale	00 00 0A	(10 octets)

[*1]: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1k, 1.25k, 1.6k, 2k, 2.5k, 3.15k, 4k, 5k, 6.3k, 8kHz

*4-2-2 Touche de configuration spéciale

Adresse offset	Contenu et remarques
00 00 00	Configuration de touche *4-2-2-1
00 00 10	Tone de la touche *4-5-1-3
Taille totale	00 00 58 (88 octets)

* 4-2-2-1 Configuration de touche

Adresse offset	Données	Contenu et remarques
00 00 00	20 - 7F	Nom (lettre 1) (ASCII)
:	:	:
00 00 00	20 - 7F	Nom (lettre 10) (ASCII)
00 00 0A	00 - 08	Groupe d'exclusion OFF, A - 11
00 00 0B	00 - 01	Mode d'env SUSTAIN, NO SUSTAIN
00 00 0C	00 - 3C	Pan L30 - 00 - 30R
00 00 0D	00 - 03	Mode d'effet DRY, REV, CHO+REV, DLY+REV
00 00 0E	00 - 64	Niveau d'effet 0 - 100
00 00 0F	00 - 00	(inutilisé)
Taille totale	00 00 10	(16 octets)

/Exemple d'application de RQ1/

Pour obtenir toutes les lettres (10) du nom de la note n°60 dans la configuration spéciale, transmettez le message suivant au JD-800
F0 41 10 3D 11 04 10 4A 00 00 0A 18 F7

/Exemple d'application de DT1/

Pour régler sur REV le mode d'effet de la note n°50 de la configuration spéciale temporaire, transmettez le message suivant au JD-800
F0 41 10 3D 12 04 09 67 01 0B F7

*4-3 Aire de système

Cette aire contient les paramètres de système servant à la création sonore

Adresse offset	Données	Contenu et remarques
00 00 00	00 - 64	Master tune 427.5 - 452.9 Hz (+/- 50cent, par paliers d'un centième)
[Filtre de sortie]		
00 00 01	00 - 0A	Aigu -5 - +5
00 00 02	00 - 0A	Medium -5 - +5
00 00 03	00 - 0A	Grave -5 - +5
[Commutateurs généraux d'effets B]		
00 00 04	00 - 01	Chorus (commutateur) OFF, ON
00 00 05	00 - 01	Delay (commutateur) OFF, ON
00 00 06	00 - 01	Reverb (commutateur) OFF, ON
[Delay]		
00 00 07	00 - 7D	Retard central 0.1 - 600 ms (*1)
00 00 08	00 - 64	Niveau central 0 - 100
00 00 09	00 - 7D	Retard gauche 0.1 - 600 ms (*1)
00 00 0A	00 - 64	Niveau gauche 0 - 100
00 00 0B	00 - 7D	Retard droit 0.1 - 600 ms (*1)
00 00 0C	00 - 64	Niveau droit 0 - 100
[Chorus]		
00 00 0E	00 - 63	Vitesse 0.1 - 10Hz (0.1 Hz step)
00 00 0F	00 - 64	Intensité 0 - 100
00 00 10	00 - 63	Retard 0.1 - 50 ms (*2)
00 00 11	00 - 62	Ré-injection -98 - 0 +98% (par 2%)
00 00 12	00 - 64	Niveau 0 - 100
[Reverb]		
00 00 13	00 - 09	Type (*3)
00 00 14	00 - 79	Pré-retard 0 - 120ms (1ms step)
00 00 15	00 - 64	Early ref level 0 - 100
00 00 16	00 - 10	HF damp 500Hz - BYPASS (*4)
00 00 17	00 - 64	Time 0.1 - 20s (*5)
00 00 18	00 - 64	Level 0 - 100
Taille totale	00 00 19	(25 octets)

[*1]: 0.1-5ms (par 0.1 ms), 5.5-10ms (par 0.5ms), 11-40ms (par 1ms), 50-200ms (par 10ms), 220-600ms (par 20ms)

[*2]: 0.1-5ms (par 0.1 ms), 5.5-10ms (par 0.5ms), 11-50ms (par 1ms)

[*3]: ROOM1, ROOM2, HALL1, HALL2, HALL3, HALL4, GATE, REVERSE, FLYING1, FLYING2

[*4]: 500, 630, 800, 1k, 1.25k, 1.6k, 2k, 2.5k, 3.15k, 4k, 5k, 6.3k, 8k, 10k, 12.5k, 16kHz, BYPASS

[*5]: 0.1-10s (par 0.1 s), 10-20s (par 0.5s); (ROOM1/2, HALL1/2/3/4) 5-500ms (par 5ms); (GATE, REVERSE, FLYING 1/2)

/Exemple d'application de RQ1/

Pour obtenir toutes les données de système en mode Multi, transmettez le message suivant au JD-800
F0 41 10 3D 11 02 00 00 00 19 65 F7

/Exemple d'application de DT1/

Pour régler le niveau de chorus à 100 en mode Multi, transmettez le message suivant au JD-800
F0 41 10 3D 12 02 00 12 64 08 F7

*4-4 Aire de partie

Cette aire contient les paramètres de partie servant à la création de son. Elle est inaccessible en mode Single

Adresse offset	Contenu et remarques	
00 00 00	Partie 1	*4-4-1
00 00 06	Partie 2	:
00 00 0C	Partie 3	:
00 00 12	Partie 4	:
00 00 18	Partie 5	:
00 00 1E	Partie spéciale	*4-4-2
Taille totale	00 00 22	(34 octets)

*4-4-1 Partie 1 – Partie 5

Inaccessible en mode Single

Adresse offset	Données	Contenu et remarques
00 00 00	00 – 64	Niveau 0 - 100
00 00 01	00 – 3C	Panoramique L30 - 00 - 30R
00 00 02	00 – 10	Canal MIDI de réception 1 - 16 OFF
00 00 03	00 – 01	Assignment de sortie MIX. DIR
00 00 04	00 – 03	Mode d'effet
00 00 05	00 – 64	DRY. REV. CHO+REV. DL Y+REV Niveau d'effet 0 - 100
Taille totale	00 00 06	(6octets)

/Exemple d'application de RQ1/

Pour obtenir toutes les données de la partie 3. transmettez le message suivant au JD-800

F0 41 10 3D 11 03 00 0C 00 00 06 6B F7

/Exemple d'application de DT1/

Pour régler le niveau d'effet de la partie 5 à 50. transmettez le message suivant au JD-800

F0 41 10 3D 12 03 00 1D 32 2E F7

*4-4-2 Partie spéciale

Inaccessible en mode Single

Adresse offset	Données	Contenu et remarques
00 00 00	00 – 64	Level 0 - 100
00 00 01	00 – 10	MIDI Rx Ch 1 - 16. OFF
00 00 02	00 – 01	Output assign MIX. DIR
00 00 03	00 – 00	(inutilisé)
Taille totale	00 00 04	(4 octets)

/Exemple d'application de RQ1/

Pour obtenir toutes les données de la partie spéciale. transmettez le message suivant au JD-800

F0 41 10 3D 11 03 00 1E 00 00 04 5B F7

/Exemple d'application de DT1/

Pour régler le niveau de la partie à 80 transmettez le message suivant au JD-800

F0 41 10 3D 12 03 00 1E 50 0F F7

*4-5 Aire mémoire de patch

Adresse offset	Contenu et remarques	Adresse offset	Contenu et remarques
00 00 00	Patch 1-11 *4-5-1	00 60 00	Patch 1-51*4-5-1
00 03 00	Patch 1-12 :	00 63 00	Patch 1-52 :
00 06 00	Patch 1-13 :	00 66 00	Patch 1-53 :
00 09 00	Patch 1-14 :	00 69 00	Patch 1-54 :
00 0C 00	Patch 1-15 :	00 6C 00	Patch 1-55 :
00 0F 00	Patch 1-16 :	00 6F 00	Patch 1-56 :
00 12 00	Patch 1-17 :	00 72 00	Patch 1-57 :
00 15 00	Patch 1-18 :	00 75 00	Patch 1-58 :
00 18 00	Patch 1-19 :	00 78 00	Patch 1-59 :
00 1B 00	Patch 1-20 :	00 7B 00	Patch 1-60 :
00 1E 00	Patch 1-21 :	00 7E 00	Patch 1-61 :
00 21 00	Patch 1-22 :	01 01 00	Patch 1-62 :
00 24 00	Patch 1-23 :	01 04 00	Patch 1-63 :
00 27 00	Patch 1-24 :	01 07 00	Patch 1-64 :
00 2A 00	Patch 1-25 :	01 0A 00	Patch 1-65 :
00 2D 00	Patch 1-26 :	01 0D 00	Patch 1-66 :
00 30 00	Patch 1-27 :	01 10 00	Patch 1-67 :
00 33 00	Patch 1-28 :	01 13 00	Patch 1-68 :
00 36 00	Patch 1-29 :	01 16 00	Patch 1-69 :
00 39 00	Patch 1-30 :	01 19 00	Patch 1-70 :
00 3C 00	Patch 1-31 :	01 1C 00	Patch 1-71 :
00 3F 00	Patch 1-32 :	01 1F 00	Patch 1-72 :
00 42 00	Patch 1-33 :	01 22 00	Patch 1-73 :
00 45 00	Patch 1-34 :	01 25 00	Patch 1-74 :
00 48 00	Patch 1-35 :	01 28 00	Patch 1-75 :
00 4B 00	Patch 1-36 :	01 2B 00	Patch 1-76 :
00 4E 00	Patch 1-37 :	01 2E 00	Patch 1-77 :
00 51 00	Patch 1-38 :	01 31 00	Patch 1-78 :
00 54 00	Patch 1-39 :	01 34 00	Patch 1-79 :
00 57 00	Patch 1-40 :	01 37 00	Patch 1-80 :
00 5A 00	Patch 1-41 :	01 3A 00	Patch 1-81 :
00 5D 00	Patch 1-42 :	01 3D 00	Patch 1-82 :
			Patch 1-83 :
			Patch 1-84 :
			Patch 1-85 :
			Patch 1-86 :
			Patch 1-87 :
			Patch 1-88 :
			Patch 1-89 :
			Patch 1-90 :
			Patch 1-91 :
			Patch 1-92 :
			Patch 1-93 :
			Patch 1-94 :
			Patch 1-95 :
			Patch 1-96 :
			Patch 1-97 :
			Patch 1-98 :
			Patch 1-99 :
			Patch 1-100 :
			Patch 1-101 :
			Patch 1-102 :
			Patch 1-103 :
			Patch 1-104 :
			Patch 1-105 :
			Patch 1-106 :
			Patch 1-107 :
			Patch 1-108 :
			Patch 1-109 :
			Patch 1-110 :
			Patch 1-111 :
			Patch 1-112 :
			Patch 1-113 :
			Patch 1-114 :
			Patch 1-115 :
			Patch 1-116 :
			Patch 1-117 :
			Patch 1-118 :
			Patch 1-119 :
			Patch 1-120 :
			Patch 1-121 :
			Patch 1-122 :
			Patch 1-123 :
			Patch 1-124 :
			Patch 1-125 :
			Patch 1-126 :
			Patch 1-127 :
			Patch 1-128 :
			Patch 1-129 :
			Patch 1-130 :
			Patch 1-131 :
			Patch 1-132 :
			Patch 1-133 :
			Patch 1-134 :
			Patch 1-135 :
			Patch 1-136 :
			Patch 1-137 :
			Patch 1-138 :
			Patch 1-139 :
			Patch 1-140 :
			Patch 1-141 :
			Patch 1-142 :
			Patch 1-143 :
			Patch 1-144 :
			Patch 1-145 :
			Patch 1-146 :
			Patch 1-147 :
			Patch 1-148 :
			Patch 1-149 :
			Patch 1-150 :
			Patch 1-151 :
			Patch 1-152 :
			Patch 1-153 :
			Patch 1-154 :
			Patch 1-155 :
			Patch 1-156 :
			Patch 1-157 :
			Patch 1-158 :
			Patch 1-159 :
			Patch 1-160 :
			Patch 1-161 :
			Patch 1-162 :
			Patch 1-163 :
			Patch 1-164 :
			Patch 1-165 :
			Patch 1-166 :
			Patch 1-167 :
			Patch 1-168 :
			Patch 1-169 :
			Patch 1-170 :
			Patch 1-171 :
			Patch 1-172 :
			Patch 1-173 :
			Patch 1-174 :
			Patch 1-175 :
			Patch 1-176 :
			Patch 1-177 :
			Patch 1-178 :
			Patch 1-179 :
			Patch 1-180 :
			Patch 1-181 :
			Patch 1-182 :
			Patch 1-183 :
			Patch 1-184 :
			Patch 1-185 :
			Patch 1-186 :
			Patch 1-187 :
			Patch 1-188 :
			Patch 1-189 :
			Patch 1-190 :
			Patch 1-191 :
			Patch 1-192 :
			Patch 1-193 :
			Patch 1-194 :
			Patch 1-195 :
			Patch 1-196 :
			Patch 1-197 :
			Patch 1-198 :
			Patch 1-199 :
			Patch 1-200 :
			Patch 1-201 :
			Patch 1-202 :
			Patch 1-203 :
			Patch 1-204 :
			Patch 1-205 :
			Patch 1-206 :
			Patch 1-207 :
			Patch 1-208 :
			Patch 1-209 :
			Patch 1-210 :
			Patch 1-211 :
			Patch 1-212 :
			Patch 1-213 :
			Patch 1-214 :
			Patch 1-215 :
			Patch 1-216 :
			Patch 1-217 :
			Patch 1-218 :
			Patch 1-219 :
			Patch 1-220 :
			Patch 1-221 :
			Patch 1-222 :
			Patch 1-223 :
			Patch 1-224 :
			Patch 1-225 :
			Patch 1-226 :
			Patch 1-227 :
			Patch 1-228 :
			Patch 1-229 :
			Patch 1-230 :
			Patch 1-231 :
			Patch 1-232 :
			Patch 1-233 :
			Patch 1-234 :
			Patch 1-235 :
			Patch 1-236 :
			Patch 1-237 :
			Patch 1-238 :
			Patch 1-239 :
			Patch 1-240 :
			Patch 1-241 :
			Patch 1-242 :
			Patch 1-243 :
			Patch 1-244 :
			Patch 1-245 :
			Patch 1-246 :
			Patch 1-247 :
			Patch 1-248 :
			Patch 1-249 :
			Patch 1-250 :
			Patch 1-251 :
			Patch 1-252 :
			Patch 1-253 :
			Patch 1-254 :
			Patch 1-255 :
			Patch 1-256 :
			Patch 1-257 :
			Patch 1-258 :
			Patch 1-259 :
			Patch 1-260 :
			Patch 1-261 :
			Patch 1-262 :
			Patch 1-263 :
			Patch 1-264 :
			Patch 1-265 :
			Patch 1-266 :
			Patch 1-267 :
			Patch 1-268 :
			Patch 1-269 :
			Patch 1-270 :
			Patch 1-271 :
			Patch 1-272 :
			Patch 1-273 :
			Patch 1-274 :
			Patch 1-275 :
			Patch 1-276 :
			Patch 1-277 :
			Patch 1-278 :
			Patch 1-279 :
			Patch 1-280 :
			Patch 1-281 :
			Patch 1-282 :
			Patch 1-283 :
			Patch 1-284 :
			Patch 1-285 :
			Patch 1-286 :
			Patch 1-287 :
			Patch 1-288 :
			Patch 1-289 :
			Patch 1-290 :
			Patch 1-291 :
			Patch 1-292 :
			Patch 1-293 :
			Patch 1-294 :
			Patch 1-295 :
			Patch 1-296 :
			Patch 1-297 :
			Patch 1-298 :
			Patch 1-299 :
			Patch 1-300 :
			Patch 1-301 :
			Patch 1-302 :
			Patch 1-303 :
			Patch 1-304 :
			Patch 1-305 :
			Patch 1-306 :
			Patch 1-307 :
			Patch 1-308 :
			Patch 1-309 :
			Patch 1-310 :
			Patch 1-311 :
			Patch 1-312 :
			Patch 1-313 :
			Patch 1-314 :
			Patch 1-315 :
			Patch 1-316 :
			Patch 1-317 :
			Patch 1-318 :

Equipement MIDI

00 00 14	00 - 7F	Key range H (Tone B)	C-1 - G9
00 00 15	00 - 7F	Key range L (Tone C)	C-1 - G9
00 00 16	00 - 7F	Key range H (Tone C)	C-1 - G9
00 00 17	00 - 7F	Key range L (Tone D)	C-1 - G9
00 00 18	00 - 7F	Key range H (Tone D)	C-1 - G9
00 00 19	00 - 30	Action du bender (vers le bas)	0 - 48
00 00 1A	00 - 0C	Action du bender (vers le haut)	0 - 12
00 00 1B	00 - 1A	A-touch bend	-36, -24, -12 - +12
00 00 1C	00 - 01	Solo (commutateur)	OFF ON
00 00 1E	00 - 01	Portamento (commutateur)	OFF ON
00 00 1F	00 - 01	Mode de portam	NORMAL LEGATO
00 00 20	00 - 64	Durée de portamento	0 - 100
00 00 21	00 - 0F	Tone en layer	aucun - ABCD (*1)
00 00 22	00 - 0F	Tone actif	aucun - ABCD (*1)

[EQ]

00 00 23	00 - 01	Low freq	200 - 400 Hz
00 00 24	00 - 1E	Low gain	-15.0 - +15.0dB (par 1dB)
00 00 25	00 - 10	Mid freq	200 - 8kHz (*2)
00 00 26	00 - 04	Mid Q	0.5 1.0, 2.0, 4.0 9.0
00 00 27	00 - 1E	Mid gain	-15.0 - +15.0dB (par 1dB)
00 00 28	00 - 01	High freq	4k - 8kHz
00 00 29	00 - 1E	High gain	-15.0 - +15.0dB (par 1dB)

[MIDI TX]

00 00 2A	00 - 02	Mode de clav	WHOLE SPLIT DUAL
00 00 2B	00 - 03	Mode de clav	WHOLE SPLIT DUAL
00 00 2D	00 - 0F	Canal Upper	1 - 16
00 00 2E	00 - 7F	Chgt de programme Lower	1 - 128
00 00 2F	00 - 7F	Chgt de programme Upper	1 - 128
00 00 30	00 - 02	Hold mode	UPPER LOWER BOTH
00 00 31	00 - 00	(inutilisé)	
Taille totale		00 00 32	(50 octets)

*1): aucun/A/B/AB/C/AC/BC/ABC/D/AD/BD/ABD/CD/ACD/BCD/ABCD
 *2): 200/250/315/400/500/630/800/1k/1.25k/1.6k/2k/2.5k/3.15k/4k/5k/6.3k 8kHz

/Exemple d'application de RQ1/

Pour obtenir toutes les données d'égalisation du patch 1-51, transmettez le message suivant au JD-800
 F0 41 10 3D 11 05 60 23 00 00 07 71 F7

/Exemple d'application de D11/

Pour régler sur 100 le niveau du patch 1-21, transmettez le message suivant au JD-800
 F0 41 10 3D 12 05 18 10 64 6F F7

*4-5-1-2 Effets de patch mémoire/patch temporaire

Inaccessible en mode Multi pour le patch temporaire

Adresse offset	Données	Contenu et remarques
[Chaîne d'effets]		
00 00 00	00 - 17	Séquence du groupe A (*1)
00 00 01	00 - 05	Séquence du groupe B (*2)
00 00 02	00 - 01	Groupe A bloc 1 (commut) OFF ON
00 00 03	00 - 01	Groupe A bloc 2 (commut) OFF ON
00 00 04	00 - 01	Groupe A bloc 3 (commut) OFF ON
00 00 05	00 - 01	Groupe A bloc 4 (commut) OFF ON
00 00 06	00 - 01	Groupe B bloc 1 (commut) OFF ON
00 00 07	00 - 01	Groupe B bloc 2 (commut) OFF ON
00 00 08	00 - 01	Groupe B bloc 3 (commut) OFF ON
00 00 09	00 - 64	Balace d'effets du Gr. B 100:0 - 0:100

[Distorsion]			
00 00 0A	00 - 06	Type	(*3)
00 00 0B	00 - 64	Saturation	0 - 100
00 00 0C	00 - 64	Niveau	0 - 100
[Phaser]			
00 00 0D	00 - 63	Manuel	50 - 15kHz (*4)
00 00 0E	00 - 63	Vitesse	0.1 - 10Hz (par 0.1Hz)
00 00 0F	00 - 64	Intensité	0 - 100
00 00 10	00 - 64	Résonance	0 - 100
00 00 11	00 - 64	Mix	0 - 100

[Spectrum]			
00 00 12	00 - 1E	Bande 1	-15 - +15
00 00 13	00 - 1E	Bande 2	-15 - +15
00 00 14	00 - 1E	Bande 3	-15 - +15
00 00 15	00 - 1E	Bande 4	-15 - +15
00 00 16	00 - 1E	Bande 5	-15 - +15
00 00 17	00 - 1E	Bande 6	-15 - +15
00 00 18	00 - 04	Largeur de bande	1 - 5

[Enhancer]			
00 00 19	00 - 64	Sens	0 - 100
00 00 1A	00 - 64	Mix	0 - 100

[Delay]			
00 00 1B	00 - 7D	Retard central	0.1 - 600ms (*5)

00 00 1D	00 - 7D	Retard gauche	0.1 - 600ms (*5)
00 00 1E	00 - 64	Niveau gauche	0 - 100
00 00 1F	00 - 7D	Retard droit	0.1 - 600ms (*5)
00 00 20	00 - 64	Niveau droit	0 - 100
00 00 21	00 - 62	Ré-injection	-98 - 0 - +98% (par 2%)

[Chorus]			
00 00 22	00 - 63	Vitesse	0.1 - 10Hz (par 0.1Hz)
00 00 23	00 - 64	Intensité	0 - 100
00 00 24	00 - 63	Temps de retard	0.1 - 50ms (*6)
00 00 25	00 - 62	Ré-injection	-98 - 0 - +98% (par 2%)
00 00 26	00 - 64	Niveau	0 - 100

[Reverb]			
00 00 27	00 -	Type	(*7)
00 00 28	00 - 79	Pré-retard	0 - 120ms (par 1ms)
00 00 29	00 - 64	Niveau des réf premières	0 - 100
00 00 2A	00 - 10	Attaque des HF	500Hz BYPASS (*8)
00 00 2B	00 - 64	Durée	0.1 - 20s (*9)
00 00 2C	00 - 64	Niveau	0 - 100
00 00 2D	00 - 00	(inutilisé)	
Taille totale		00 00 2E	(46 octets)

*1): DS-PH-SP-EN/DS-PH-EN-SP/DS-SP-EN-PH/DS-SP-PH-EN-DS-EN-PH-SP/DS-EN-SP-PH/PH-DS-SP-EN/PH-DS-EN-SP-PH-SP-EN-DS/PH-SP-DS-EN/PH-EN-DS-SP/PH-EN-SP-DS-SP-PH-DS-EN/SP-PH-EN-DS/SP-DS-EN-PH/SP-DS-PH-EN-SP-EN-PH-DS/SP-EN-DS-PH/EN-PH-SP-DS/EN-PH-DS-SP-EN-SP-DS-PH/EN-SP-PH-DS/EN-DS-PH-SP/EN-DS-SP-PH

*2): CHO-DLY-REV/CHO-REV-DLY/DLY-CHO-REV/DLY-REV-CHO/REV-CHO-DLY/REV-DLY-CHO

*3): MELLOW DRIVE OVERDRIVE CRY DRIVE, MELLOW DIST, LIGHT DIST FAI DIST FUZZ DIST

*4): 50-300Hz (par 10Hz), 320Hz, 350-1010Hz (par 30Hz)
 1.1-8.1kHz (par 0.2kHz), 8.5k-15kHz (par 0.5kHz)

- [*5]: 0 1-5ms (par 0 1 ms). 5 5-10ms (par 0 5ms). 11-40ms (par 1ms). 50-200ms (par 10ms). 220-600ms (par 20ms)
- [*6]: 0 1-5ms (par 0 1 ms). 5 5-10ms (par 0 5ms). 11-50ms (par 1ms)
- [*7]: ROOM1. ROOM2. HALL 1. HALL 2. HALL 3. HALL 4. GATE. REVERSE. FLYING1. FLYING2
- [*8]: 500. 630. 800. 1k. 1 25k. 1 6k. 2k. 2 5k. 3 15k. 4k. 5k. 6 3k. 8k. 10k. 12 5k. 16kHz. BYPASS
- [*9]: 0 1-10s (par 0 1 s). 10-20s (par 0 5s); (ROOM1/2. HALL 1/2/3/4) 5-500ms (par 5ms); (GATE. REVERSE. FLYING 1/2)

/Exemple d'application de RQ1/

Pour obtenir toutes les données d'effet du patch 1-11. transmettez le message suivant au JD-800

F0 41 10 3D 11 05 48 32 00 00 2E 53 F7

/Exemple d'application de D11/

Pour régler sur 100 le mixage de phaser du patch 1-71. transmettez le message suivant au JD-800

F0 41 10 3D 12 06 10 43 64 43 F7

*4-5-1-3 Tone de patch mémoire/patch temporaire/touche de config

Adresse offset	Données	Contenu et remarques
[Common]		
00 00 00	00 - 03	Courbe de dynamique 1, 2, 3, 4
00 00 01	00 - 01	Commande de sustain (Hold) OFF, ON
[LFO 1]		
00 00 02	00 - 64	Vitesse 0 - 100
00 00 03	00 - 65	Retard 0 - 100. REL
00 00 04	00 - 64	Progressivité -50 - +50
00 00 05	00 - 04	Onde TRI. SAW. SQU. S/H. RND
00 00 06	00 - 02	Décalage +, 0, -
00 00 07	00 - 01	Déclenchement au clavier OFF, ON
[LFO 2]		
00 00 08	00 - 64	Vitesse 0 - 100
00 00 09	00 - 65	Retard 0 - 100. REL
00 00 0A	00 - 64	Progressivité -50 - +50
00 00 0B	00 - 04	Onde TRI. SAW. SQU. S/H. RND
00 00 0C	00 - 02	Décalage +, 0, -
00 00 0D	00 - 01	Déclenchement au clavier OFF, ON
[WG]		
00 00 0E	00 - 01	Source de l'onde INT. CARD
00 00 0F	00 - 01	Onde MSB
00 00 10	00 - 7F	Onde LSB 0 - 255 [*1]
00 00 11	00 - 60	Accord grossier -48 - +48
00 00 12	00 - 64	Accord fin -50 - +50
00 00 13	00 - 64	Hauteur aléatoire 0 - 100
00 00 14	00 - 10	Key follow -100 - 0 - +200(%) [*2]
00 00 15	00 - 01	Bender OFF, ON
00 00 16	00 - 01	A-touch bend OFF, ON
00 00 17	00 - 64	Sens au LFO1 -50 - +50
00 00 18	00 - 64	Sens au LFO2 -50 - +50
00 00 19	00 - 64	Sens au levier LFO2(50)-0-LFO1(50)
00 00 1A	00 - 64	A-tch mod sens LFO2(50)-0-LFO1(50)
[PITCH ENV]		
00 00 1B	00 - 64	Velo -50 - +50
00 00 1C	00 - 64	Time velo -50 - +50
00 00 1D	00 - 14	Time KF -10 - +10
00 00 1E	00 - 64	Level 0 -50 - +50
00 00 1F	00 - 64	Time 1 0 - 100

00 00 20	00 - 64	Level 1	-50 - +50
00 00 21	00 - 64	Time 2	0 - 100
00 00 22	00 - 64	Time 3	0 - 100
00 00 23	00 - 64	Level 2	-50 - +50
[TVF]			
00 00 24	00 - 02	Mode de filtrage	HPF. BPF. LPF
00 00 25	00 - 64	Fréquence de coupure	0 - 100
00 00 26	00 - 64	Résonance	0 - 100
00 00 27	00 - 28	Key follow	-100 - 0 - +150(%) [*3]
00 00 28	00 - 64	A-touch sens	-50 - +50
00 00 29	00 - 01	LFO select	LFO 1, LFO 2
00 00 2A	00 - 64	LFO depth	-50 - +50
00 00 2B	00 - 64	TVF ENV depth	-50 - +50
[TVF ENV]			
00 00 2C	00 - 64	Velo	-50 - +50
00 00 2D	00 - 64	Time velo	-50 - +50
00 00 2E	00 - 14	Time KF	-10 - +10
00 00 2F	00 - 64	Time 1	0 - 100
00 00 30	00 - 64	Level 1	0 - 100
00 00 31	00 - 64	Time 2	0 - 100
00 00 32	00 - 64	Level 2	0 - 100
00 00 33	00 - 64	Time 3	0 - 100
00 00 34	00 - 64	Sustain level	0 - 100
00 00 35	00 - 64	Time 4	0 - 100
00 00 36	00 - 64	Level 4	0 - 100
[TVFA]			
00 00 37	00 - 02	Bias direction	UP. LOW. U&L
00 00 38	00 - 7F	Bias point	C-1 - G9
00 00 39	00 - 14	Bias level	-10 - +10
00 00 3A	00 - 64	Level	0 - 100
00 00 3B	00 - 64	A-touch sens	-50 - +50
00 00 3C	00 - 01	LFO select	LFO 1, LFO 2
00 00 3D	00 - 64	LFO depth	-50 - +50
[TVFA ENV]			
00 00 3E	00 - 64	Velo	-50 - +50
00 00 3F	00 - 64	Time velo	-50 - +50
00 00 40	00 - 14	Time KF	-10 - +10
00 00 41	00 - 64	Time 1	0 - 100
00 00 42	00 - 64	Level 1	0 - 100
00 00 43	00 - 64	Time 2	0 - 100
00 00 44	00 - 64	Level 2	0 - 100
00 00 45	00 - 64	Time 3	0 - 100
00 00 46	00 - 64	Sustain level	0 - 100
00 00 47	00 - 64	Time 4	0 - 100
Taille totale	00 00 48		(72 octets)

[*1]: Seules les valeurs situées entre 00H 00H (0) et 00H 6BH (107) peuvent servir au choix de la forme d'onde interne

Quand vous utilisez une carte Waveform, les valeurs de réglages ne sont plus limitées que par le nombre, minoré d'une unité, de formes d'onde présentes sur la carte. Pour d'autres valeurs que celles permises, le tone n'est pas entendu

[*2]: -100, -50, -20, -10, -5, 0, +5, +10, +20, +50, +98, +99, +100 +101 +102, +150 +200 (%)

[*3]: -100 - 0% (par 10%), 0 - +150% (par 5%)

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10
10/10/10
10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

10/10/10

1000

1000

1000

1000

1000
1000
1000
1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

1000

Caractéristiques

ID-800 : SYNTHÉTISEUR PROGRAMMABLE

○ Clavier

61 touches lestées (avec dynamique et aftertouch par canal)

○ Polyphonie maximale

24 voix

○ Parties

Parties 1 à 5, partie spéciale

○ Effets

Mode single :

Egaliseur 3 bandes, distorsion, phaser, spectrum, enhancer, chorus, delay, reverb, filtre de sortie

Mode multi :

Egaliseur 3 bandes, reverb, chorus + reverb. delay + reverb, filtre de sortie

○ Mémoire

Interne (INT) :

Configuration de système I

Patch 64

Configuration spéciale I

Carte DATA (CARD) :

Configuration de système I

Patch 64

Configuration spéciale I

○ Afficheurs

Type LCD :

22 caractères, 2 lignes (rétro-éclairé) I

16 caractères, 2 lignes (rétro-éclairé) I

Type LED :

8 segments, 2 caractères I

○ Prises

Prises jack MIX OUT (L, R)

Prises jack DIRECT OUT (L, R)

Prise jack stéréo pour écouteurs

Prises MIDI (IN, OUT, THRU)

Prise jack pour commande externe

Prise jack pour pédale de sustain (Hold)

○ Alimentation secteur

CA 120 V, CA 230 V, CA 240 V

○ Consommation électrique

25 W (CA 120 V), 30 W (CA 230 V),

30 W (CA 240 V)

○ Dimensions

1040 (L) x 420 (P) x 108 (H) mm

○ Poids

15 kg

○ Accessoires

Mode d'emploi

Câble de connexion (PJ-1M) I

○ Options

Carte DATA M-256 E

Carte Waveform série SO-ID80

* Les caractéristiques de ce produit sont sujettes à modifications sans préavis.

INDEX THÉMATIQUE

Les nombreux paramètres du JD-800 sont organisés en plusieurs groupes. Il est cependant difficile de se remémorer exactement ce que fait chaque paramètre. Cet index thématique vous aidera à trouver les paramètres relatifs à ce que vous désirez faire. Référez-vous à cet index lorsque vous avez besoin d'aide lors de la création de vos propres sons.

● Modification du son

- Sélection de patch Comment sélectionner un patch (I-3, II-4)
- Changement de forme d'onde Forme d'onde (I-36)
- Modification des réglages de filtre Mode (I-51)
 - Fréquence de coupure (I-52)
 - Résonance (I-54)
- Modification de l'enveloppe de TVF TVF ENV (I-60)
- Modification de l'effet de l'enveloppe de TVF TVF ENV Depth (I-55)
- Modification du son par la position sur le clavier Cutoff KF (I-56)
 - TVF ENV Time KF (I-63)
- Utilisation de la dynamique Courbe de dynamique (I-17)
 - TVF ENV Time velo (I-62)
- Utilisation de l'aftertouch Cutoff Atouch sens (I-59)
- Utilisation du LFO LFO select (I-57)
 - LFO depth (I-58)
- Modification des réglages d'égalisation Configuration d'égaliseur (I-138)
- Modification des réglages d'effets A Séquence des effets A (I-90)
 - Commutateurs d'effets A (I-91)
 - Distorsion (I-95)
 - Enhancer (I-102)
 - Phaser (I-97)
 - Spectrum (I-100)
- Modification des réglages d'effets B Séquence des effets B (I-92)
 - Commutateurs d'effets B (I-93)
 - Balance effets B/ son direct (I-94)
 - Chorus (I-104)
 - Delay (I-107)
 - Reverb (I-112)

● Modification du volume

- Modification du volume du patch Patch level (I-119)
- Modification du niveau de la partie Part level (II-9)
(* uniquement en mode multi)
- Modification du niveau d'un tone TVA level (I-67)
 Curseurs de la palette (I-9)
- Modification de l'enveloppe de TVA TVA ENV (I-75)
- Affectation du volume par la position au clavier Bias dir (I-68)
 Bias point (I-70)
 Bias level (I-71)
 TVA ENV Time KF (I-78)
- Utilisation de la dynamique Courbe de dynamique (I-17)
 TVA ENV velo (I-76)
 TVA ENV Time velo (I-77)
- Utilisation de l'aftertouch Level Atouch sens (I-72)
- Utilisation du LFO LFO select (I-73)
 LFO depth (I-74)
- Utilisation d'une pédale d'expression Commande externe (III-7)

● Modification de la hauteur

- Déplacement du levier bender Commutateur bender (I-34)
 Plage d'action du bender (I-122)
- Utilisation de l'aftertouch Aftouch bend SW (I-32)
 Atouch bend sens (I-123)
- Changement de la hauteur de base Pitch coarse (I-28)
 Pitch fine (I-29)
 Pitch Random (I-30)
- Modification de l'enveloppe de hauteur PITCH ENV (I-44)
- Affectation de la hauteur par la position sur le clavier Pitch KF (I-31)
 PITCH ENV Time KF (I-47)
- Utilisation de la dynamique PITCH ENV velo (I-45)
 Pitch ENV Time velo (I-46)
- Utilisation du LFO Sensibilité du levier (I-43)
 Atouch mode sens (I-39)
 LFO1 depth (I-41)
 LFO2 depth (I-42)
- Utilisation du portamento Commutateur de portamento (I-126)
 Mode de portamento (I-127)
 Durée de portamento (I-128)
- Utilisation de la transposition Commutateur de transposition (III-5)
 Valeur de transposition (III-6)

● Pour grossir le son

- Tones superposés (layer) Layer (I-129)
- Réglage de tessiture Key range A/B/C/D/ (I-120)
- Décalage de hauteur Pitch Fine (I-29)
Pitch Random (I-30)
- Modification des réglages d'effets B Séquence des effets B (I-92)
Commutateurs d'effets B (I-93)
Balance effets B/son direct (I-94)
Chorus (I-104)
Delay (I-107)
Reverb (I-112)

● Mise en/hors service de chaque effet

- Faire les réglages de commutateur général d'effet Commutateurs chorus/delay/reverb (III-9)
- Faire les réglages de commutateur d'effets Commutateurs d'effets A (I-91)
(* uniquement en mode single) Commutateurs d'effets B (I-92)
- Réglages des paramètres d'effet pour la partie Assignation de sortie (II-11)
(* uniquement en mode multi) Mode d'effets (II-12)
Niveau d'effet (II-13)

● Faire les réglages d'effets

- Faire les réglages d'effets du patch Edition d'effet (I-88)
(uniquement en mode single)
- Faire les réglages d'effets en mode multi Edition d'effet (II-31)
(uniquement en mode multi)

● Maintien du son

- Utilisation d'une pédale de sustain (Hold) Commande de sustain (I-15)
- Faire les réglages d'enveloppe de TVA Enveloppe de TVA (I-75)

● Jouer monophoniquement

- Utilisation du mode solo Commutateur solo (I-124)
Solo legato (I-125)
- Utilisation du portamento Commutateur portamento (I-126)
Mode de portamento (I-127)
Durée du portamento (I-128)

● **Faire jouer la source sonore interne par un appareil externe**

- Correspondance des canaux MIDI Canal de réception MIDI (III-15)
(* uniquement en mode single)
- Correspondance des canaux MIDI Canal de réception MIDI des parties (II-8)
(* uniquement en mode Multi)
- Mode de réception des données MIDI Réception des changements de programme (III-18)
Réception d'aftertouch (III-20)
Réception de volume (III-21)
Réception de commande de souffle (III-22)

● **Transmission de données exclusives**

- Correspondance des numéros d'unité Numéro d'unité (III-12)
- Transmission des données de patch Patch Dump (IV-10)
- Transmission des données de bulk Bulk Dump (IV-12)
- Transmission des données de tone en cours d'édition Transmission des données d'édition (III-24)

● **Réception de données exclusives**

- Correspondance des numéros d'unité Numéro d'unité (III-12)
- Réception de données exclusives Réception de messages exclusifs (III-23)

INDEX

[A]

Accord général	III-4
Active ("actif")	I-6, I-130
Aftertouch	
(commutateur d'action sur la hauteur de l')	I-32
(sensibilité à l')	I-123
(sensibilité de la fréquence de coupure à l')	I-59
(sensibilité de la modulation à l')	I-39
(sensibilité du niveau à l')	I-72
(réception d')	III-20
(transmission d')	III-19
Assignation de sortie (partie)	II-11
Auto-démonstration	V-28

[B]

Bande (largeur)	I-101
Bande 1 - 6 (commande)	I-101
Basses fréquences	I-140
Basses fréquences (gain des)	I-140
Bender (commutateur)	I-34
Bender (plage d'action du)	I-122
Bias (direction)	I-68
Bias (niveau)	I-71
Bias (point)	I-70
Bulk Dump	IV-12

[C]

Carte (chargement)	IV-6
Carte (initialisation)	IV-2
Carte (sauvegarde)	IV-4
Carte de formes d'onde (waveform)	I-38
Changement de programme (numéro)	I-2, II-3
Changement de programme (numéro de patch)	I-136
Changement de programme (réception)	III-18
Changement de programme (transmission)	III-16
Chorus	I-104
Chorus (intensité)	I-105
Chorus (niveau)	I-106
Chorus (vitesse)	I-105
Clavier (mode)	I-132
Commande externe	III-7
Common (configuration spéciale)	II-24
Common (paramètres communs d'un patch)	I-117
Common (paramètres communs d'un tone)	I-15

Commutateur A	I-91
Commutateur B	I-93
Configuration des touches	II-15
Configuration des touches (copie)	II-30
Configuration spéciale	10, II-14
Configuration spéciale (écriture)	II-28

[D]

Data (carte)	I-3, II-4
Données (échange)	IV-8
Données (transfert de)	IV-1
Données d'édition (transmission)	III-24
Delay	I-107
Delay (chorus)	I-105
Delay (LFO)	I-21
Désaccord	I-11, I-29
DIRECT OUT (prise)	II-11
Distorsion	I-95
Distorsion (niveau)	I-96
Distorsion (type)	I-96
Drive	I-96
Dynamique (courbe de)	I-17

[E]

Effet (mode)	
(configuration des touches)	II-21
(partie)	II-12
Effet (niveau d')	
(configuration des touches)	II-22
(partie)	II-13
Effets (commutateur général d')	III-9
Effets (mode Multi)	II-31
Effets (mode Single)	I-88
Effets B (balance)	I-94
Enhancer	I-102
Enhancer (mixage)	I-103
Enhancer (sensibilité)	I-103
Enveloppe (mode d')	II-19
EQ (égaliseur)	I-138

[F]

Fade	I-22
Feedback (chorus)	I-106
Feedback (delay)	I-110

Filtre (mode) I-51
 Filtre de sortie III-8
 Fondu dynamique I-18
 Fréquence de coupure I-52
 Fréquence de coupure
 (asservissement au clavier) I-52
 Fréquence moyenne I-141
 Fréquences moyennes (bande des) I-141
 Fréquences moyennes (gain) I-142

[H]

Hautes fréquences I-142
 Hautes fréquences (atténuation des) I-115
 Hautes fréquences (gain des) I-143
 Hauteur (asservissement au clavier) I-31
 Hauteur aléatoire I-30

[L]

Layer (superposition) I-5, I-129
 LFO (déclenchement au clavier) I-26
 LFO (forme d'onde) I-24
 LFO (vitesse) I-20
 LFO 1 (intensité de modulation) I-41
 LFO 2 (intensité de modulation) I-42
 Liste des formes d'onde (waveform) V-34
 LFO 1/2 I-19
 Local III-11

[M]

Manual I-12
 Mauvais fonctionnements V-31
 Mémoire I-11
 Messages d'erreur V-29
 Messages exclusifs (réception) III-23
 MIDI (canal de transmission) III-13
 (patch) I-135
 MIDI (canal de réception)
 (mode Multi) III-15
 (mode Single) II-8
 MIDI (tableau d'équipement) V-65
 Mode Multi 13, II-2
 Mode Single 12, I-2
 Mute (groupe d'exclusion) II-17

[N]

Numéro d'unité III-12

[O]

Offset I-25

[P]

Palette I-9
 Panoramique
 (configuration des touches) II-20
 (partie) II-10
 Paramètres (liste des) V-37
 Paramètres (visualisation) I-7
 Partie II-3
 Partie (édition de) UU-6
 Partie (mode) I-3
 Partie en cours II-3
 Passe-bande (filtre) I-51
 Passe-bas (filtre) I-51
 Passe-haut (filtre) I-51
 Patch 9, I-81
 Comparaison I-84
 Copie I-86, I-87
 Dump (transfert par MIDI) IV-10
 Ecriture I-83
 Edition I-81
 Niveau I-119
 Nom I-118
 Phaser I-97
 Phaser (intensité) I-98
 Phaser (Manual) I-98
 Phaser (résonance) I-99
 Phaser (vitesse) I-99
 Phaser (Mix) I-99
 Pitch Coarse (accord grossier) I-28
 Pitch ENV (enveloppe de hauteur) I-44
 (asservissement de la durée au clavier) I-47
 (durée) I-49
 (niveau) I-48
 (sensibilité à la dynamique) I-45
 (sensibilité de la durée à la dynamique) I-46
 Pitch Fine (accord fin) I-29
 Point de split I-134

Portamento
 Commutateur I-126
 Mode I-127
 Durée I-128

[R]

Réception de commande de souffle III-22
 Réflexion première (niveau) I-115
 Réglages d'usine IV-14
 Retard (durée) I-114
 Retard central I-108
 Retard central (niveau) I-108
 Retard droit I-109
 Retard droit (niveau) I-109
 Retard gauche I-108
 Retard gauche (niveau) I-109
 Reverb I-112
 Reverb (durée) I-116
 Reverb (niveau) I-116
 Reverb (type) I-114

[S]

Séquence A I-90
 Séquence B I-92
 Sensibilité à la modulation par levier I-43
 Solo (commutateur) I-124
 Solo Legato I-125
 Source (WG) I-38
 Spectrum I-100
 Sustain (commande de) I-15
 Sustain (mode de) (Hold) I-137

[T]

Tableau vierge V-46
 Temporaire II, I-3, II-14
 Tessiture I-120
 Tone 9, I-4
 Copie I-10
 Edition I-14
 Nom II-18
 Paramètre I-2
 Transposition (commutateur) III-5
 Transposition (valeur) III-6
 Tremolo I-20, I-73, I-74

TVA I-66
 TVA (intensité de modulation par le LFO) I-74
 TVA (sélection du LFO de modulation) I-73
 TVA (niveau) I-67
 TVA ENV (enveloppe) I-75
 (asservissement de la durée au clavier) I-78
 (durée) I-80
 (niveau) I-79
 (sensibilité à la dynamique) I-76
 (sensibilité de la durée à la dynamique) I-77
 TVF I-50
 TVF (résonance) I-54
 TVF (sélection du LFO de modulation) I-57
 TVF (intensité de modulation par le LFO) I-58
 TVF ENV (enveloppe) I-60
 (asservissement de la durée au clavier) I-63
 (durée) I-63
 (intensité) I-55
 (niveau) I-64
 (sensibilité à la dynamique) I-61
 (sensibilité de la durée à la dynamique) I-62

[V]

Valeur d'origine I-8
 Vibrato I-20
 Volume (réception de) III-21

[W]

Wah Wah I-20, I-57, I-58
 WG I-27
 WG (forme d'onde) I-36

[MEMO]

Roland Corporation

260045450

91-4-B3-11NITHIER