

## Prise en main

Avant d'utiliser cette unité, lisez soigneusement les sections intitulées : "INSTRUCTIONS DE SECURITÉ IMPORTANTES", "CONSIGNES DE SECURITE" et "REMARQUES IMPORTANTES" (p. 2, 3, 9 du mode d'emploi). Ces sections contiennent des informations importantes concernant le bon fonctionnement de l'unité. De plus, pour vous assurer une bonne compréhension de chaque fonction offerte par votre nouvelle unité, le guide prise en main et le mode d'emploi doivent être lus dans leur totalité. Ils doivent ensuite être conservés à disposition pour référence ultérieure.

### Introduction

Merci et félicitations pour votre choix du Groovesynth JX-305 Roland.

Le JX-305 est un clavier qui dispose d'un puissant moteur de synthèse sonore et d'un séquenceur aux excellentes possibilités en temps réel.

Il devrait facilement devenir votre seul instrument nécessaire pour couvrir une grande variété d'activités — de la composition à la prestation en direct sur scène.

Pour tirer pleinement parti des fonctions du JX-305 et vous assurer un fonctionnement sans problème, veuillez lire attentivement ce manuel

### Comment utiliser les manuels

La documentation accompagnant le JX-305 est constituée de deux manuels : "Prise en main" et "Mode d'emploi". De façon à clairement présenter les informations, ces manuels utilisent les conventions suivantes.

- Les noms de boutons sont présentés entre crochets : [STOP/PLAY].
- Les indications telles que PAGE [<] [>] signifient que vous pouvez presser l'un ou l'autre des boutons.
- Les paragraphes commençant par une astérisque (\*) apportent des informations supplémentaires dont il vous faudra tenir compte.
- Les pages de référence dans le texte sont données comme ceci : (p. \*\*).

Le statut éteint/allumé/clignotant d'un indicateur est illustré comme suit.

éteint      allumé      clignotant



### Comment utiliser le manuel de prise en main

En utilisant les explications fournies dans le manuel de prise en main, même les débutants peuvent immédiatement tirer parti du JX-305. Le JX-305 contient une riche gamme de fonctionnalités, aussi, une fois que vous avez lu ce manuel, vous pouvez vous référer au mode d'emploi pour une explication plus détaillée.

- \* Tous les noms de produit mentionnés dans ce document sont des marques de fabrique ou des marques déposées de leur propriétaire respectif.

# Sommaire

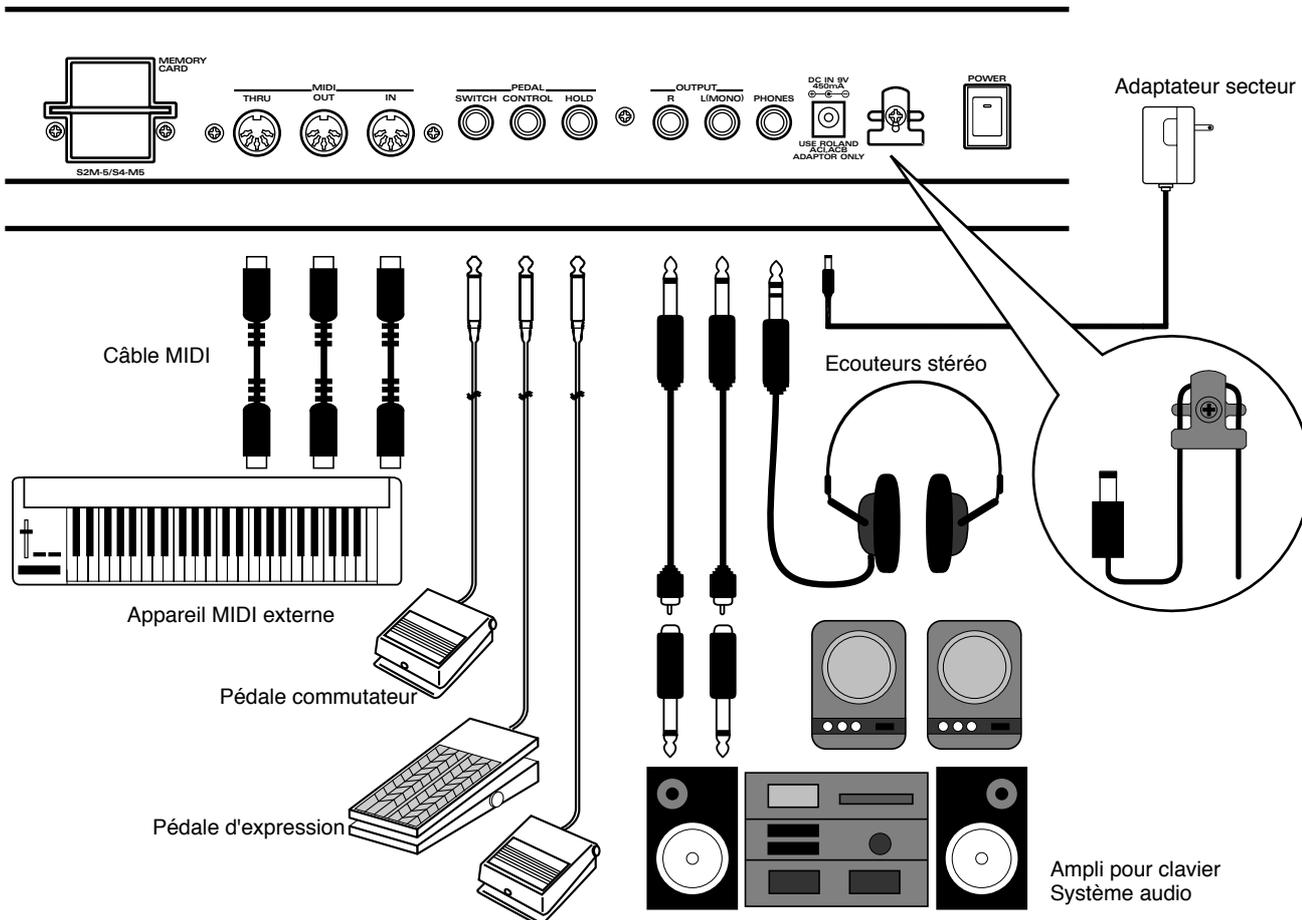
<b>Connexions</b> .....	<b>3</b>
<b>Mise sous tension</b> .....	<b>5</b>
Mise hors tension .....	5
Retour aux réglages d'usine (Factory Preset) .....	6
<b>Organisation interne du JX-305</b> .....	<b>8</b>
<b>Ecoute des morceaux de démonstration</b> .....	<b>9</b>
<b>Reproduction d'un pattern</b> .....	<b>10</b>
Données musicales reproduites par le séquenceur (Patterns) .....	10
Sélection d'un pattern.....	10
Coupure de la reproduction d'une partie spécifique (Part Mute/Rhythm Mute).....	12
Réglage du volume et du panoramique pour chaque instrument (Part Mixer).....	14
Emploi de la transposition en temps réel pour transposer un pattern.....	16
Emploi de Play Quantize pour modifier le groove d'un pattern.....	17
<b>Jouer différents sons</b> .....	<b>18</b>
Sélection et reproduction d'un son (Patch) .....	18
Reproduction d'un kit rythmique .....	20
Ecoute des sons traités par effet (Audition).....	22
<b>Emploi des boutons pour modifier le son (modification en temps réel)</b> .....	<b>23</b>
Emploi de la fréquence de coupure (Cutoff) pour modifier la brillance .....	23
Emploi de "Resonance" pour ajouter du caractère au son .....	24
Emploi de "LFO1" pour moduler le son .....	25
<b>Applications d'effets au son (Effets)</b> .....	<b>27</b>
Commuter On/Off les effets .....	27
Emploi de reverb pour apporter de la profondeur au son .....	28
Emploi de "Delay" pour ajouter un effet d'écho .....	29
Emploi du multi-effet pour appliquer différents types d'effet .....	31
Sélection du type de multi-effet.....	33
<b>Jeu d'un accord pour déclencher des arpèges (Arpégiateur)</b> .....	<b>34</b>
<b>Reproduction de phrase par une touche (RPS)</b> .....	<b>36</b>
Reproduction d'une phrase .....	36
Reproduction continue d'une phrase (maintien de RPS ou RPS Hold).....	38
<b>Modification simultanée de la hauteur et du tempo d'un pattern (Turntable)</b> .....	<b>39</b>
<b>Jeu de deux sons sur le clavier</b> .....	<b>40</b>
Superposition de deux sons sur le clavier (Dual) .....	40
Jeu de deux sons différents en main gauche et main droite (Split).....	41
<b>Création d'un pattern</b> .....	<b>43</b>
Avant de commencer à enregistrer .....	44
Enregistrement de la batterie .....	45
Enregistrement de la basse et des accords .....	49
Enregistrement des arpèges .....	52
Effacement de données indésirables.....	54
Enregistrement de ligne principale (solo ou Lead).....	54
Quelques touches finales .....	57
Sauvegarde du pattern.....	58
<b>Combiner des patterns fréquemment utilisés (Pattern Set)</b> .....	<b>60</b>
Renommer un pattern .....	60
Enregistrer des patterns pour être renommés .....	61
Sauvegarde d'un pattern set.....	63
<b>Reproduction d'un morceau</b> .....	<b>65</b>
<b>Création d'un morceau</b> .....	<b>66</b>
Sauvegarde d'un morceau .....	68
<b>Biographie des compositeurs de morceaux de démonstration/patterns</b> .....	<b>70</b>

# Connexions

Le JX-305 ne contient ni amplificateur, ni enceinte. Pour entendre le son, vous devez vous procurer un ampli pour clavier, une chaîne stéréo ou des écouteurs. Référez-vous au schéma suivant et connectez le JX-305 et vos autres appareils.

## NOTE

Câbles audio, câbles MIDI, écouteurs et pédales commutateurs ne sont pas fournis. Ils peuvent être acquis séparément chez votre revendeur.



**1**

Avant de connecter quoi que ce soit, assurez-vous que tous vos appareils sont éteints.

## NOTE

Pour prévenir tout mauvais fonctionnement et/ou dommage causé aux enceintes ou autres appareils, baissez toujours le volume et éteignez tous les appareils avant de faire toute connexion.

**2**

Connectez l'adaptateur secteur fourni au JX-305.

## NOTE

Pour prévenir l'interruption inopinée d'alimentation de votre unité (si la fiche venait à accidentellement à se débrancher), et pour éviter toute contrainte excessive à la prise de l'adaptateur secteur, enrroulez le cordon de celui-ci autour du crochet prévu à cet effet comme représenté dans le schéma ci-dessus.

**3**

Branchez l'adaptateur secteur dans une prise secteur murale.

---

# 4

**Connectez les câbles audio et câbles MIDI comme indiqué dans l'illustration.**

Si nécessaire, connectez des écouteurs, une pédale commutateur ou une pédale d'expression.



*Pour tirer pleinement parti du son du JX-305, nous vous recommandons de l'écouter en stéréo. Si vous utilisez un système mono, veuillez à le relier à la prise de sortie OUTPUT L (MONO).*

# Mise sous tension

## 1 Avant de mettre sous tension, assurez-vous des points suivants.

- Les connexions avec les appareils externes doivent avoir été faites correctement.
- Les commandes de volume de la JX-305 et du système d'amplification connecté doivent être à leur position la plus basse.

### NOTE

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

Assurez-vous toujours d'avoir baissé le niveau de volume avant de mettre sous tension. Même avec le volume complètement baissé, vous pouvez toujours cependant entendre un peu de son à la mise sous tension, mais cela est normal et n'indique pas un mauvais fonctionnement.

## 2 Enfoncez le commutateur [POWER] situé en face arrière du JX-305.

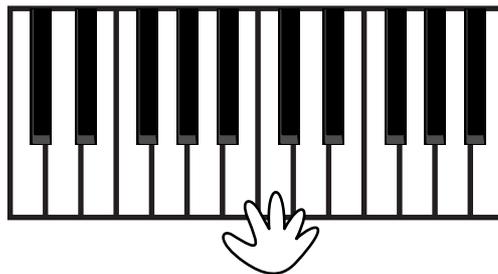
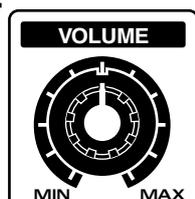
### NOTE

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

2



4



## 3 Mettez sous tension l'ampli connecté ou équivalent.

## 4 Tout en jouant sur le clavier, tournez le potentiomètre [VOLUME] pour ajuster le volume.

Réglez le volume de votre système d'amplification à un niveau approprié.

# Mise hors tension

## 1 Avant d'éteindre, assurez-vous des points suivants :

- Les commandes de volume du JX-305 et du système d'amplification connecté sont toutes abaissées au minimum.

## 2 Eteignez le système d'amplification connecté.

## 3 Désenclanchez le commutateur [POWER] du JX-305.

## Retour aux réglages d'usine (Factory Preset)

Si vous désirez retrouver les réglages de son et les données de pattern tels que lorsque votre appareil est sorti d'usine, utilisez la procédure Factory Preset (programmation d'usine). Vous pouvez restaurer tous les réglages d'un seul coup ou bien choisir de ne restaurer qu'un type spécifique – que ce soient les réglages de patch ou les réglages de système.

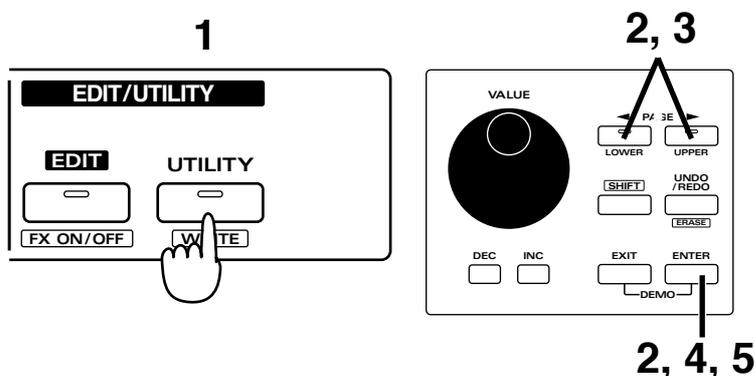
### NOTE

Si le JX-305 contient des données importantes que vous désirez conserver, utilisez la procédure de sauvegarde globale (Bulk Dump) pour sauvegarder ces données dans un séquenceur MIDI externe ou un appareil identique; ou bien utilisez la procédure de sauvegarde utilisateur (User Backup) pour sauvegarder les données sur une carte mémoire.

### MEMO

☞ “Sauvegarde de données de pattern et de patch dans un séquenceur externe (Bulk Dump)” (Mode d'emploi; p. 176)

☞ “Sauvegarde de tous les réglages internes sur une carte (User Backup)” (Mode d'emploi; p. 160)



**1** Pressez [UTILITY].

L'indicateur s'allume.

**2** Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner “FACTORY PRESET” et pressez [ENTER].

```
UTILITY:
FACTORY PRESET↔
```

**3** Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner le type de données que vous désirez ramener comme à la sortie d'usine.

```
FACTORY PRESET:
ALL →
```

Les trois types suivants peuvent être sélectionnés:

**ALL:** Tous les réglages internes seront restaurés tels qu'à la sortie d'usine.

**PATCH:** Les patches User de la mémoire interne seront restaurés tels qu'à la sortie d'usine.

**SYSTEM:** Les réglages système seront restaurés tels qu'à la sortie d'usine.

---

Si vous pressez [UTILITY] une fois encore, vous retournerez à l'écran normal (où le pattern P:A11 est sélectionné).  
Si vous pressez [EXIT] vous retournerez à l'affichage précédent

---

## 4 Pressez [ENTER].

L'écran d'exécution apparaîtra dans l'afficheur ("Are you sure ?" signifiant "Etes-vous sûr ?")

```
FACTORY PRESET:
Are You Sure ?
```

## 5 Pressez [ENTER] une fois encore et la procédure de retour aux réglages d'usine sera exécutée.

Durant l'exécution de cette procédure, l'écran suivant apparaît.

```
Processing...
Keep Power ON !
```

Dès que la restauration des réglages d'usine a été effectuée, l'affichage normal ré-apparaît automatiquement.

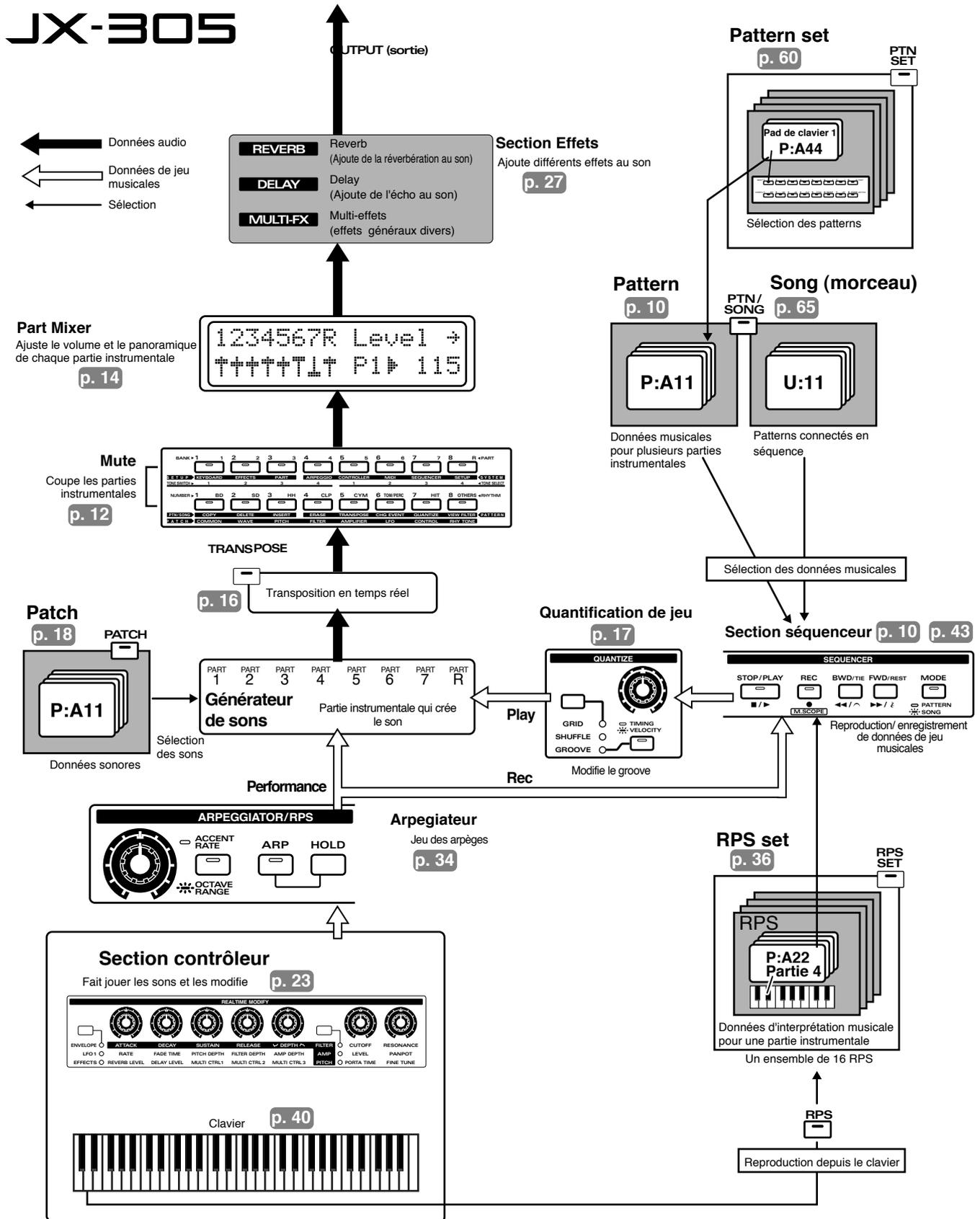
### **NOTE**

*Si vous avez sélectionné "ALL" et exécuté la procédure Factory Preset, il faudra approximativement une minute pour traiter cette procédure.*

*Une fois que vous avez exécuté la procédure Factory Preset, vous ne devez pas éteindre l'appareil tant que l'affichage normal n'est pas ré-apparu.*

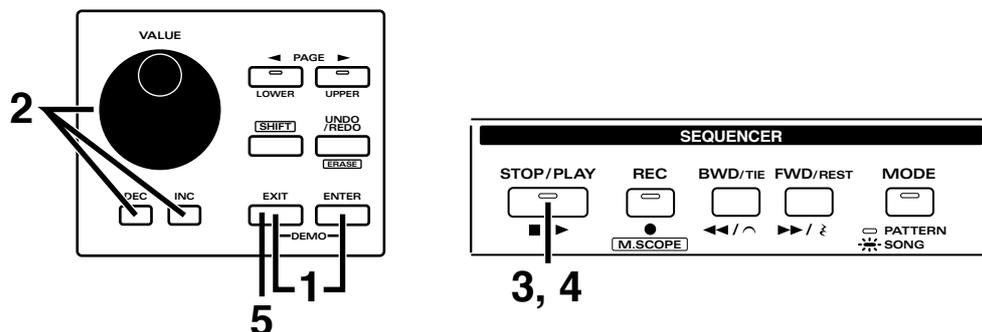
# Organisation interne du JX-305

Cette illustration devrait vous aider à mieux comprendre le rôle de chaque section du JX-305. Les trajets suivis par les différents signaux sont représentés par les flèches.



# Ecoute des morceaux de démonstration

D'abord, essayons d'écouter quelques morceaux de démonstration qui exploitent les patterns et sons de haute qualité du JX-305.



## 1 Pressez simultanément [EXIT] et [ENTER].

Vous devez maintenant être en page de reproduction de démo (Demo Play), dans laquelle l'afficheur indique le numéro du morceau de démo et le nom du morceau.

## 2 Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la démonstration que vous désirez entendre.

1: A mixture	Copyright © 1998 Idecs Music Software Composed by Katsumi Nagae
2: Psy Trance	Copyright © 1997 Roland Corporation
3: NU-NRG	Copyright © 1997 Roland Corporation
4: Detroit Techno	Copyright © 1997 Roland Corporation
5: Industrial	Copyright © 1997 Roland Corporation
6: Drum'n'Bass	Copyright © 1997 Roland Corporation
7: Hip Hop	Copyright © 1997 Roland Corporation
8: House	Copyright © 1997 Roland Corporation

## 3 Pressez [STOP/PLAY] et la démonstration commencera à jouer.

Un son de type bruit peut être entendu quand 7: Hip Hop est sélectionné, mais ce n'est pas un mauvais fonctionnement.

## 4 Pour stopper le morceau de démonstration, pressez [STOP/PLAY].

## 5 Pour quitter la page Demo Song, pressez [EXIT].

### NOTE

Tous droits réservés. L'utilisation non autorisée de ces éléments pour des buts autres que l'écoute privée et personnelle est une violation des lois en vigueur.

Aucune donnée concernant la musique reproduite n'est émise par la MIDI OUT.

### MEMO

Biographie des compositeurs des morceaux de démonstration et des patterns...

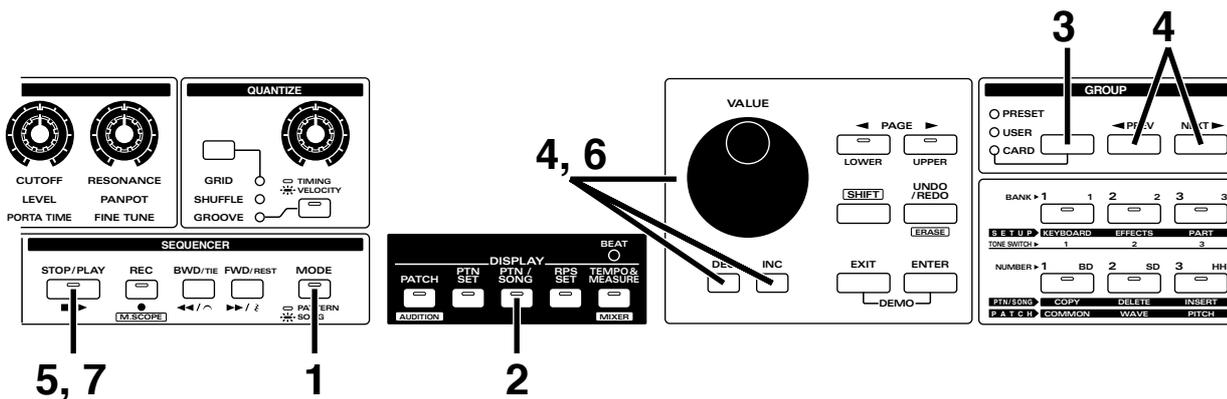
☞ "Biographie des compositeurs de démonstrations/patterns" (p. 70)

# Reproduction d'un pattern

## Données musicales reproduites par le séquenceur (patterns)

Sur le JX-305, un "pattern" se réfère à des données musicales de différents genres qui sont reproduites par le séquenceur. Le JX-305 contient de nombreux patterns pré-programmés (preset). En changeant simplement de pattern, vous pouvez obtenir toute une variété d'interprétations. Essayez de reproduire certaines phrases et voyez comment elles sonnent.

## Sélection d'un pattern

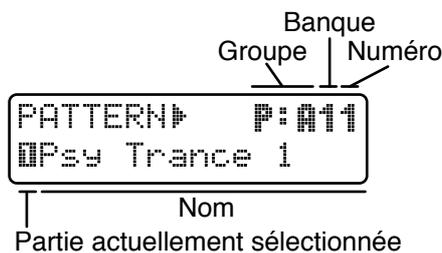


**1** En section SEQUENCER, assurez-vous que l'indicateur [MODE] est éteint.

S'il est allumé, pressez [MODE] pour l'éteindre.

**2** Pressez [PTN/SONG] en section DISPLAY (afficheur).

L'indicateur s'allumera et l'afficheur indiquera la banque (1-8), le numéro (1-8) et le nom du pattern actuellement sélectionné.



**3** En section GROUP, pressez [PRESET/USER/CARD] plusieurs fois pour sélectionner "PRESET."

*Le groupe CARD ne peut être sélectionné que si une carte mémoire optionnelle est sélectionnée.*

**NOTE**

**4** Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le pattern

En pressant [<PREV] [NEXT>], vous pouvez changer les groupes A-L.

---

## 5

Pressez [PLAY] pour commencer la reproduction du pattern.

---

## 6

Pendant que le pattern joue, vous pouvez utiliser [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le pattern qui jouera ensuite.

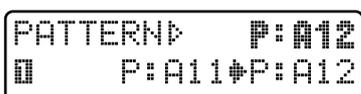
Vous pouvez également utiliser [<PREV] [NEXT>] pour ne changer que le groupe. L'afficheur indiquera la banque, le numéro et le nom du nouveau pattern sélectionné. Lorsque le pattern actuellement reproduit est terminé, la reproduction se poursuit avec le pattern sélectionné ensuite. Poursuivez, sélectionnez et faites reproduire différents patterns.

### NOTE

Certains patterns P:E33 et suivants ne contiennent qu'une mesure. Pour ces patterns, il peut ne pas toujours être possible de sélectionner le pattern suivant durant la reproduction. Dans ce cas, vous pouvez soit sauter le pattern avant de sélectionner le suivant, soit tenir enfoncé [SHIFT] et utiliser PAGE [<] [>] pour sélectionner le pattern.

### NOTE

Lorsque le pattern change ou lorsqu'il est proche de se répéter, l'affichage suivant apparaît pour vous le rappeler. Durant cette période, il n'est pas possible de sélectionner un nouveau pattern.



Pattern actuel    Pattern suivant

---

## 7

Pour stopper la reproduction de pattern, pressez [STOP/PLAY].

### MEMO

Pour en savoir plus sur les patterns ...

☞ "Reproduction de pattern" (Mode d'emploi; p. 30)

Pour changer le tempo de reproduction d'un pattern...

☞ "Réglage du tempo" (Mode d'emploi; p. 31)

Pour voir une liste des patterns disponibles ...

☞ "Liste des patterns preset" (Mode d'emploi; p. 204)

---

## Changement instantané des patterns

En maintenant [SHIFT] et en pressant PAGE [<] [>] pendant qu'un pattern est reproduit, vous pouvez passer immédiatement au pattern précédent ou suivant. Comme dans ce cas, le pattern sera reproduit au tempo optimal qui est le sien, c'est une méthode pratique pour écouter à la suite les patterns.

## Modification rapide d'une valeur

Lorsque vous sélectionnez un numéro de pattern, vous pouvez tenir enfoncé [SHIFT] et utiliser [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour changer les valeurs de 10 en 10. C'est pratique lorsque vous désirez rapidement sélectionner un pattern. Cette fonction peut également être utilisée lorsque vous sélectionnez des patches ou lorsque vous modifiez des valeurs de paramètre.

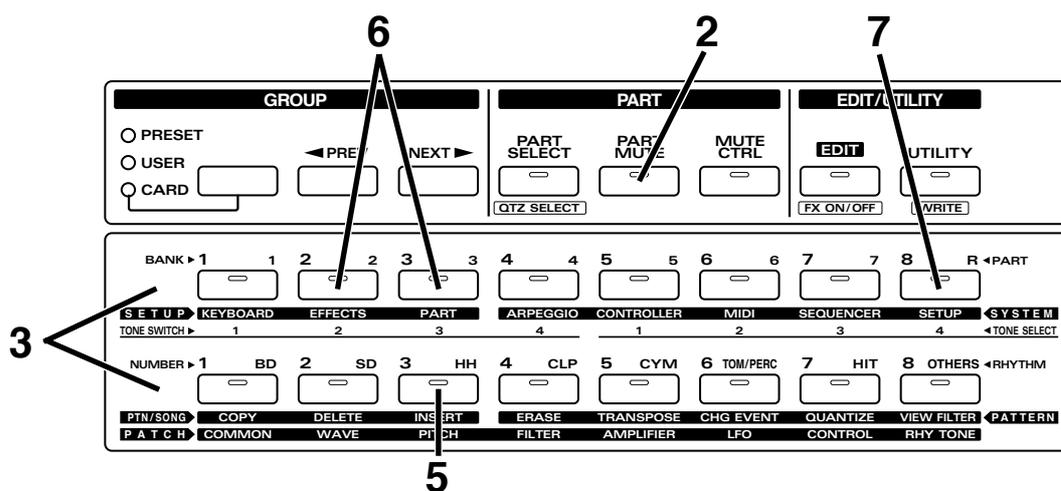
## Saut de catégorie

Lorsque vous sélectionnez les patterns preset quand la reproduction de pattern est stoppée, vous pouvez tenir enfoncé [SHIFT] pour ne sélectionner que les patterns présents au début de chaque catégorie. Cette fonction peut également servir à la sélection de patches preset.

---

## Coupage de la reproduction d'une partie spécifique (Part Mute/Rhythm Mute)

Le JX-305 a huit "parties" instrumentales qui servent à la reproduction des patterns. Chacune de ces "parties" correspond à un musicien, ce qui vous donne accès à un groupe de huit membres. Dans ces huit parties, vous pouvez temporairement couper (rendre silencieuses) les parties indésirables, et ainsi modifier la structure du pattern. En modifiant l'instrumentation en temps réel, un même pattern peut donc être reproduit avec des sensations différentes. Essayez de changer la constitution d'un pattern pour apporter de la variété à votre interprétation.



**1** Sélectionnez le pattern P:D23 (p. 10).

**2** Pressez [PART MUTE].

L'indicateur s'allumera et vous pourrez utiliser les boutons PART [1]–[R] pour couper chaque partie et RHYTHM [BD]–[OTHERS] pour couper chaque groupe rythmique dans la partie rythmique.

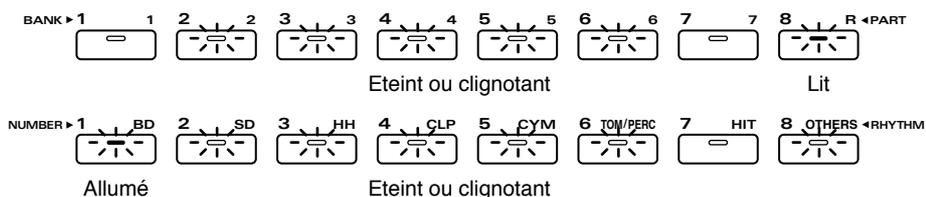
Les indicateurs PART [1]–[R] et RHYTHM [BD]–[OTHERS] indiqueront le statut actuel de la partie.

Clignotant : Les données d'interprétation musicale sont coupées.

Allumé : Les données d'interprétation musicale ne sont pas coupées.

Eteint : Il n'existe pas de données d'interprétation musicale.

**3** Pressez tous les boutons allumés excepté pour [R] et [BD], pour obtenir le statut suivant.



---

## 4

Pressez [STOP/PLAY].

Le pattern ne sera reproduit qu'avec la grosse caisse de la partie rythmique.

---

## 5

Pressez RHYTHM [HH] au début de la mesure.

L'indicateur s'allumera et la charleston commencera à jouer en plus du son de grosse caisse.

---

## 6

De la même façon, pressez [2] et [3].

Les indicateurs s'allumeront et le synthé basse (partie2) et l'accompagnement en accord (partie 3) seront ajoutés.

---

## 7

Pressez PART [R].

L'indicateur commencera à clignoter et la totalité de la partie rythmique sera coupée. En poursuivant de cette façon, essayez de commuter On/Off les autres instruments ou instruments rythmiques. En faisant simplement varier l'ordre de coupure et les combinaisons, vous pouvez créer toute une gamme de variations.

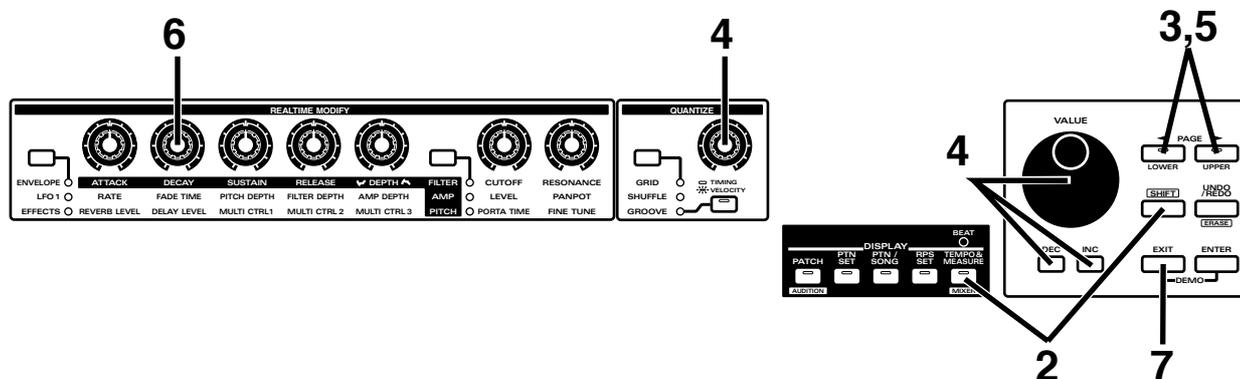


**Pour en savoir plus sur la coupure de partie de pattern...**

☞ “Coupure une partie spécifique (Part Mute/Rhythm Mute)” (Mode d'emploi; p. 32)

# Réglage du volume et du panoramique pour chaque instrument (Part Mixer ou mixeur de partie)

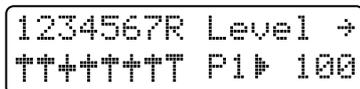
Ensuite, essayez d'utiliser les huit curseurs situés au centre de la façade pour ajuster les réglages de chaque partie instrumentale.



**1** Sélectionnez le pattern P:A21 et faites le reproduire (p. 10).

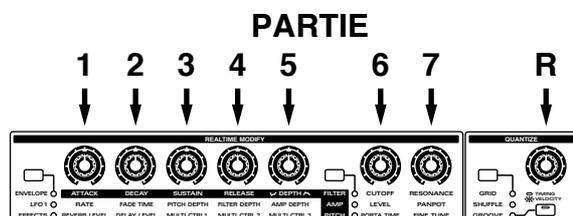
**2** Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [MIXER].

L'indicateur clignotera et la page Part Mixer apparaîtra dans l'afficheur.

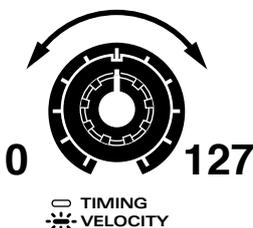


**3** Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner "Level".

A présent, vous pouvez utiliser les huit potentiomètres de la section REALTIME MODIFY et de la section QUANTIZE pour ajuster le volume de chaque partie. Les potentiomètres correspondent à chaque partie comme indiqué ci-dessous.



**4** En section QUANTIZE, tournez le potentiomètre [TIMING/VELOCITY] pour ajuster le volume de la totalité de la partie rythmique.



---

Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre augmentera le volume.

Tourner le potentiomètre dans le sens inverse diminuera le volume.

A cet instant, vous pouvez utiliser [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour modifier la valeur par paliers de un en un.

---

## 5 Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner "Pan".

A présent, vous pouvez utiliser les huit potentiomètres de la section REALTIME MODIFY et de la section QUANTIZE pour ajuster la position stéréo de chaque partie.

---

## 6 En section REALTIME MODIFY, tourner le potentiomètre [DECAY] ajuste la position stéréo de la basse (partie 2).



Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre déplacera le son vers la droite.

Tourner le potentiomètre dans le sens inverse déplacera le son vers la gauche.



En plus du volume et du panoramique, vous pouvez également ajuster des éléments tels que la hauteur et l'amplitude d'effet pour chaque partie instrumentale.

☞ "Changement des réglages de chaque partie" (Mode d'emploi, p. 33)

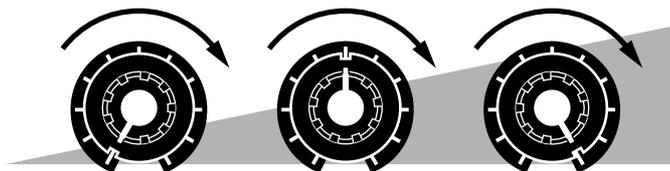
---

## Modification de plusieurs réglages d'un seul coup

En déplaçant simultanément deux potentiomètres ou plus, vous pouvez simultanément modifier les réglages de plusieurs parties.

## Effet de fondu enchaîné (Fade-in)

En tournant à fond le potentiomètre dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour ramener le volume à 0, et en le montant progressivement pendant que le pattern joue, vous pouvez obtenir une apparition progressive ou Fade-In.



---

## 7 Pressez [EXIT] pour quitter la page Part Mixer.

---

# Emploi de la transposition en temps réel pour transposer un pattern

Voici comment vous pouvez utiliser la transposition en temps réel pour transposer un pattern durant sa reproduction.

---

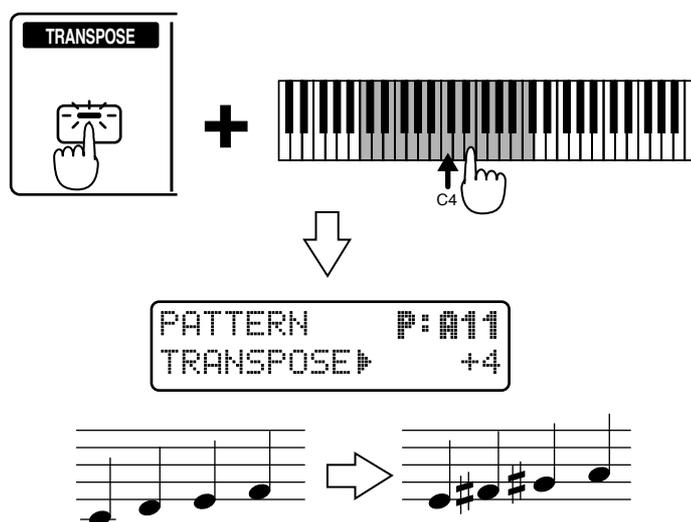
**1** Sélectionnez le pattern P:A11 et faites-le reproduire (p. 10).

---

**2** Tenez enfoncé [TRANSPOSE] et pressez une note pour régler la transposition sur "4" (tierce majeure supérieure).

La valeur de transposition peut être réglée dans la plage de -12+12 demi-tons autour de la note Do<sub>4</sub> (C<sub>4</sub>).

Pendant que vous gardez enfoncé le bouton, l'afficheur indiquera le réglage de transposition.



La tonalité sera transposée au moment où vous presserez la note. De cette façon, essayez de transposer dans différentes tonalités.

---

**3** Pour retourner à la tonalité d'origine, pressez [TRANSPOSE] une fois encore pour éteindre l'indicateur du bouton.



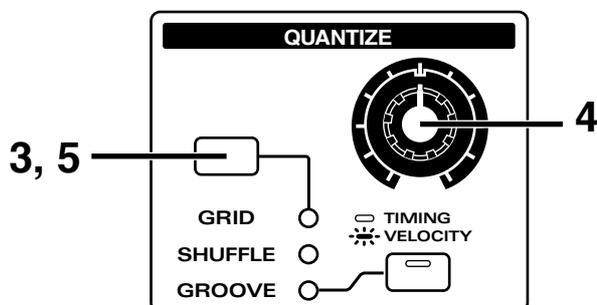
Pour en savoir plus sur la transposition en temps réel ...

☞ "Transposition durant la reproduction (Transposition en temps réel)" (Mode d'emploi: 32)

## Emploi de “Play Quantize” pour modifier le groove d'un pattern

La fonction Play Quantize vous permet de modifier le groove (la cadence rythmique) d'un pattern pendant qu'il est reproduit.

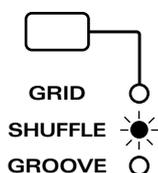
Essayons maintenant de modifier le groove de la batterie et de la basse.



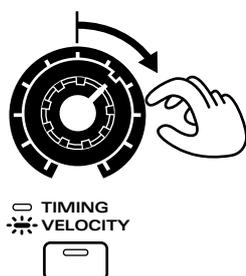
**1** Sélectionnez et faites reproduire le pattern P:C78 (p. 10).

**2** Coupez les parties 3–6. Annulez par contre la coupure de la partie 7 (p. 12).

**3** Dans la section QUANTIZE, pressez [GRID/SHUFFLE/GROOVE] plusieurs fois pour allumer l'indicateur SHUFFLE.



**4** Tournez le potentiomètre [TIMING] pour ajuster le groove de l'interprétation.



Tournez progressivement le potentiomètre vers la droite. Au bout d'un moment, vous noterez que la batterie et la basse prennent une cadence syncopée. Une bonne sensation de swing sera obtenue avec le potentiomètre placé dans la position représentée dans l'illustration.

**5** Pour retourner au groove original, pressez [GRID/SHUFFLE/GROOVE] plusieurs fois pour que les trois indicateurs s'éteignent.



Pour en savoir plus sur Play Quantize...

☞ “Changement du groove d'un pattern (Play Quantize)” (Mode d'emploi; p. 40)

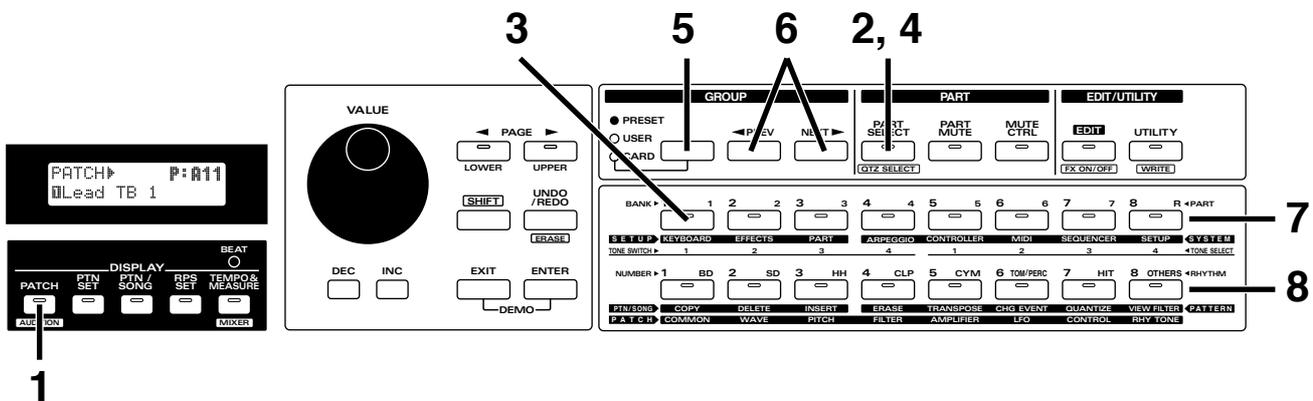
# Jouer différents sons

Le JX-305 est livré avec un grand nombre de sons intégrés. Les instruments utilisés par les parties 1-7 s'appellent des "patches" et les instruments utilisés par la partie rythmique et qui font jouer les sons de percussions sont appelés "kits rythmiques". Continuez et écoutez les patches et kits rythmiques pour vous familiariser avec les sons disponibles.

Pour une liste complète des patches et kits rythmiques que vous pouvez sélectionner, référez-vous à la liste des patches preset (p. 190) et la liste des kits rythmiques preset (p. 195) dans le mode d'emploi.

## Sélection et reproduction d'un son (patch)

Les patches sont sélectionnés en déterminant le groupe (A-J), la banque (1-8), et le numéro (1-8).



**1** En section DISPLAY, pressez [PATCH].

L'indicateur s'allumera

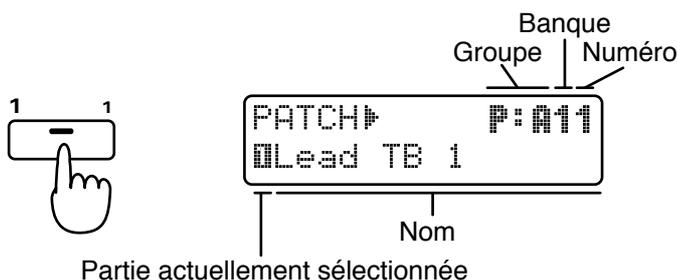
**2** Pressez [PART SELECT].

Un seul des indicateurs PART [1]-PART [R] s'allumera.

Sélectionnez la partie (1-7) qui doit faire jouer le patch. Pour cet exemple, essayons de sélectionner la partie 1.

**3** Pressez PART [1] pour sélectionner la partie 1.

L'indicateur s'allumera et l'afficheur indiquera la banque, le numéro et le nom du patch actuellement sélectionné pour la partie 1.



---

## 4

**Pressez [PART SELECT] une fois encore.**

L'indicateur [PART SELECT] s'éteint, et vous pouvez utiliser BANK et NUMBER [1]–[8] pour sélectionner un patch.

---

## 5

**Dans la section GROUP, pressez [PRESET/USER/CARD] plusieurs fois pour sélectionner "PRESET."**

---

## 6

**Utilisez [<PREV] [NEXT>] pour sélectionner le groupe de patches A–J.**

---

## 7

**Utilisez BANK [1]–[8] pour sélectionner la banque.**

---

## 8

**Utilisez NUMBER [1]–[8] pour sélectionner le numéro.**

---

## 9

**Jouez sur le clavier pour écouter le patch sélectionné.**

Utilisez cette procédure pour sélectionner et écouter différents patches.



Vous pouvez aussi sélectionner des patches en utilisant [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] à la place des boutons groupe/banque/numéro.

---

## Changement de la tessiture de jeu

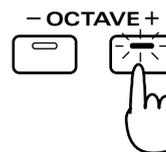
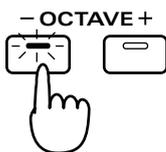
Si vous désirez jouer des notes qui sont au-dessus ou au-dessous de la tessiture du clavier, utilisez la fonction de décalage d'octave ou Octave Shift.

Quand vous pressez OCTAVE [-] [+], la tessiture se décale vers le haut ou le bas et l'indicateur du bouton s'allume (-3+3).

PATCH P:A11  
OCTAVE SHIFT▶ -1

PATCH P:A11  
OCTAVE SHIFT▶ 0

PATCH P:A11  
OCTAVE SHIFT▶ +1



Chaque fois que vous pressez OCTAVE [+], la tessiture est montée d'une octave.

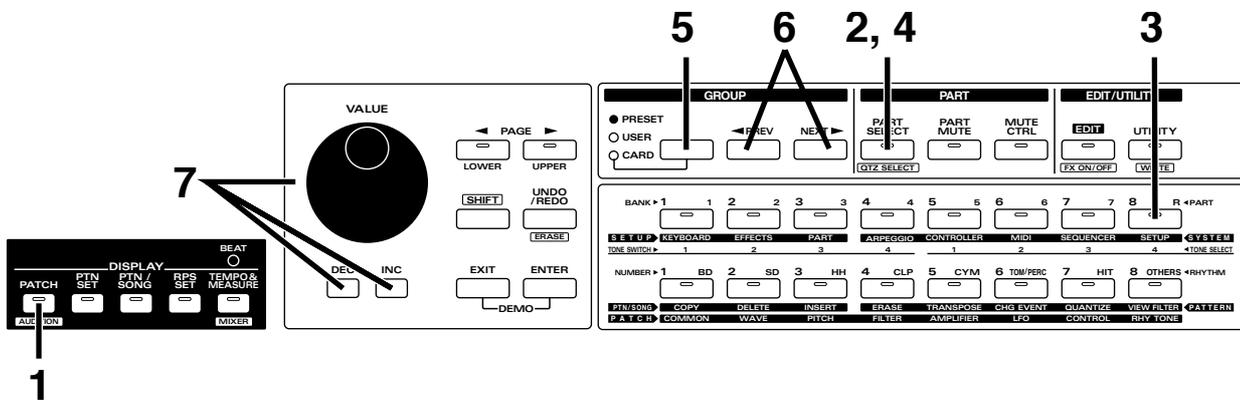
A chaque fois que vous pressez OCTAVE [-], la tessiture est abaissée d'une octave.

Pendant que vous pressez un bouton OCTAVE, l'affichage indique le réglage actuel.

---

# Reproduction d'un kit rythmique

Ensuite, essayons d'utiliser un kit rythmique pour jouer de quelques instruments de percussion. Contrairement à un patch, chaque note d'un kit rythmique produit un instrument rythmique différent (une percussion ou un effet sonore).



**1** Pressez [PATCH] dans la section DISPLAY.

L'indicateur s'allumera.

**2** Pressez [PART SELECT].

L'indicateur s'allumera.

**3** Pressez PART [R] pour sélectionner la partie rythmique.

L'indicateur s'allumera et l'afficheur indiquera la banque, le numéro et le nom du kit rythmique actuellement sélectionné pour la partie rythmique.



**4** Pressez [PART SELECT] une fois encore.

L'indicateur [PART SELECT] s'éteint, et vous pouvez utiliser BANK et NUMBER [1]–[8] pour sélectionner un kit rythmique.

**5** Dans la section GROUP, pressez [PRESET/USER/CARD] plusieurs fois pour sélectionner "PRESET."

**6** Utilisez [<PREV] [NEXT>] pour sélectionner le groupe A ou B.

**7** En pressant [INC] [DEC] ou en tournant la molette [VALUE] sélectionnez le kit rythmique.

---

## 8

### Jouez sur le clavier pour entendre les sons du kit rythmique sélectionné.

De cette façon, essayez de sélectionner et de faire jouer différents kits rythmiques.

#### NOTE

*Si vous désirez faire jouer un tone rythmique situé au-delà de la tessiture du clavier, utilisez la fonction de décalage d'octave ou Octave Shift pour décaler la tessiture du clavier (p. 19).*

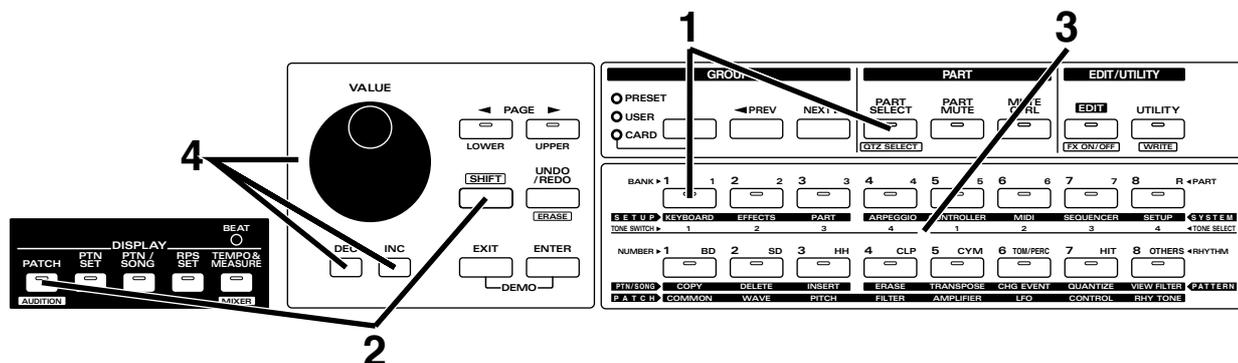
#### MEMO

#### **Pour en savoir plus sur les patches et kits rythmiques ...**

- ☛ "A propos du générateur de sons" (Mode d'emploi; p. 13)
- ☛ "Jouer sur le clavier" (Mode d'emploi; p. 18)

## Ecoute des sons traités par effet (Audition)

Le JX-305 a trois processeurs d'effets. 32 modèles (16 pour les patches, 16 pour les kits rythmiques) sont fournis, combinant les réglages de ces trois possesseurs d'effet avec les patches. La fonction audition utilise ces modèles pour vous permettre de comparer le son des patches traités par les unités d'effet. Les modèles peuvent être sélectionnés à l'aide des 16 boutons BANK and NUMBER [1]–[8].



# 1

Utilisez [PART SELECT] et PART [1] pour sélectionner la partie 1.

Pour les parties 1-7, utilisez un des modèles d'effet de patch. Pour la partie R, utilisez un des modèles d'effet de kit rythmique.

# 2

Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [AUDITION].

L'indicateur [AUDITION] commencera à clignoter et l'afficheur vous donnera le type d'effet et le patch du modèle actuellement sélectionné.



# 3

Utilisez les boutons BANK et NUMBER [1]–[8] pour sélectionner le modèle. Pour cet exemple, vous pouvez sélectionner le modèle BANK [2].

L'effet compresseur et le patch Ac.Piano 1 seront sélectionnés par le modèle BANK [2].

# 4

Vous pouvez utiliser [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour ne changer que le patch sans changer les réglages d'effet.

Essayez d'appliquer les effets sur différents patches.  
Pour quitter la fonction audition, pressez [EXIT].

**Pour en savoir plus sur la fonction audition ...**

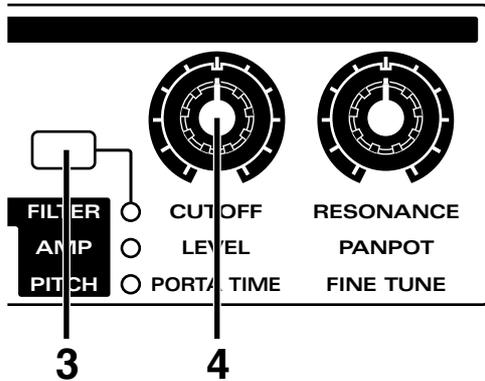
☞ "Ecoute des sons traités par effet (Audition) (Mode d'emploi, p. 29)



# Emploi des boutons pour modifier le son (modification en temps réel)

Maintenant, essayons d'utiliser les boutons des potentiomètres de la façade pour modifier le son en temps réel.

## Emploi de la fréquence de coupure (Cutoff) pour modifier la brillance



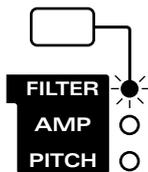
**1** Dans la section DISPLAY, pressez [PATCH].

L'indicateur s'allume.

**2** Utilisez [PART SELECT] et PART [1] pour sélectionner la partie 1, puis sélectionnez le patch P:A53 (p. 18).

Jouez sur le clavier et le patch sélectionné jouera.

**3** Dans la section REALTIME MODIFY, pressez [FILTER/AMP/PITCH] plusieurs fois pour allumer l'indicateur FILTER.



**4** Tout en jouant sur le clavier, tournez le potentiomètre [CUTOFF].

Tourner le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre rendra le son plus brillant.  
Tourner le bouton dans le sens inverse des aiguilles d'une montre rendra le son plus feutré.

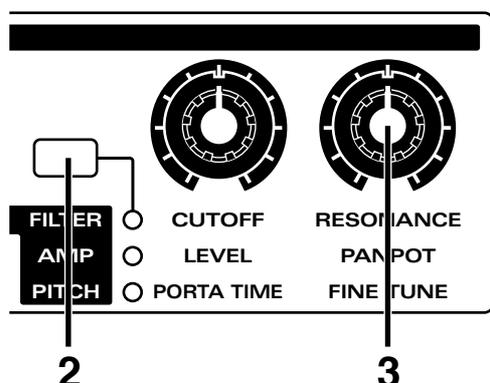


**Pour en savoir plus sur la fréquence de coupure (Cutoff) ...**

☞ "Rendre le son plus brillant (Cutoff)" (Mode d'emploi; p. 62)

## Emploi de "Resonance" pour ajouter du caractère au son

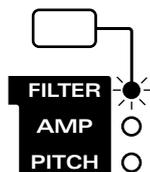
Ensuite, vous pouvez ajouter un caractère unique au son.



- 1** Utilisez [PART SELECT] et PART [1] pour sélectionner la partie 1 puis sélectionnez le patch P:A52 (p. 18).

Jouez sur le clavier et le patch sélectionné jouera.

- 2** Dans la section REALTIME MODIFY, pressez [FILTER/AMP/PITCH] plusieurs fois pour allumer l'indicateur FILTER.



- 3** Tout en jouant sur le clavier, tournez le potentiomètre [RESONANCE].

Tourner le bouton dans le sens des aiguilles d'une montre ajoutera un caractère particulier au son.

Tourner le bouton dans le sens inverse des aiguilles d'une montre retirera cette caractéristique.

### NOTE

*Selon le réglage de la fréquence de coupure (Cutoff), tourner trop à fond le potentiomètre [RESONANCE] peut entraîner une distorsion soudaine du son. Normalement, vous devriez éviter de tourner ce bouton trop à fond dans le sens des aiguilles d'une montre.*

Ensuite, essayez de reproduire un pattern tout en ajustant ces deux paramètres Cutoff et résonance pour modifier le son.

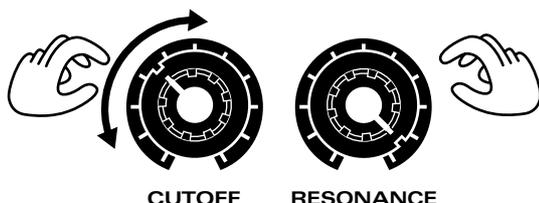
- 4** Sélectionnez le pattern P:A26, et coupez toutes les parties autres que la partie rythmique et la partie 2 (p. 12).

- 5** Utilisez [PART SELECT] et le bouton PART [2] pour sélectionner la partie 2 (p. 18).

## 6 Pressez [STOP/PLAY] pour faire reproduire le pattern.

Le pattern rythmique et le patch de la partie 2 joueront alors.

## 7 Réglez [RESONANCE] dans la position illustrée ci-dessous, puis faites varier en aller-retour le potentiomètre [CUTOFF] en rythme avec la reproduction du pattern.



Le patch produit par la partie 2 donnera un son “twang-twang” ou “meow-meow” typique de ce qu'un synthétiseur peut produire.

La fréquence de coupure et la résonance sont souvent utilisés ensemble sur des synthétiseurs pour créer des changements de timbre.

Utilisez [PART SELECT] et PART [R] pour sélectionner la partie rythmique et essayez de faire changer la partie rythmique de la même façon.

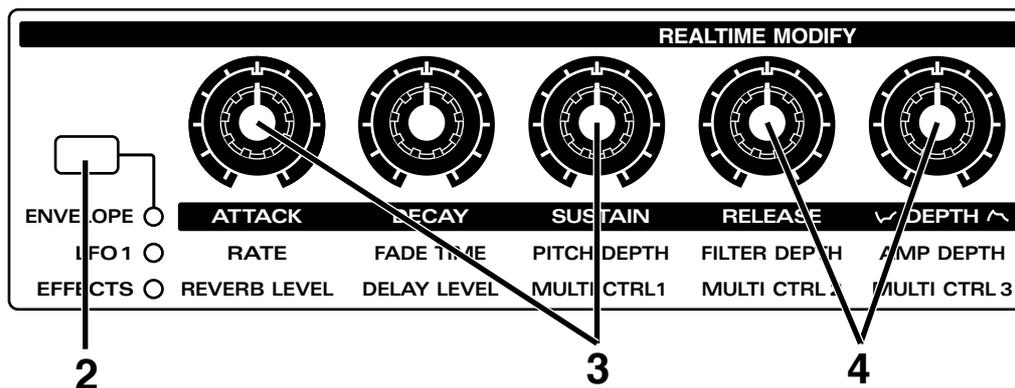


Pour en savoir plus sur la résonance...

☞ “Ajout d'un caractère particulier au son (Résonance)” (Mode d'emploi; p. 63)

## Emploi de “LFO1” pour moduler le son

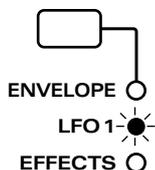
Vous pouvez utiliser LFO1 pour créer des changements cycliques du son. Essayons d'utiliser LFO1 pour changer le son en modifiant la hauteur, comme suit.



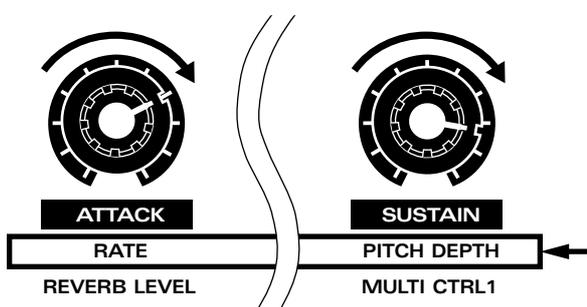
## 1 Utilisez [PART SELECT] et PART [1] pour sélectionner la partie 1 et sélectionnez le patch P:A53 (p. 18).

Jouez sur le clavier et le patch sélectionné jouera.

- 
- 2** Dans la section **REALTIME MODIFY**, pressez **[ENVELOPE/LFO 1/EFFECTS]** plusieurs fois jusqu'à ce que l'indicateur **LFO 1** s'allume.



- 
- 3** Placez les potentiomètres **[DEPTH]** et **[RATE]** dans la position indiquée dans l'illustration



- 
- 4** Jouez sur le clavier et notez que le son est modulé.

La hauteur du son deviendra cycliquement plus élevée ou plus basse.  
Tourner le potentiomètre **[PITCH DEPTH]** augmentera/diminuera la modulation..  
Quand le potentiomètre est en position centrale, il n'y a pas de modulation.  
Tourner le potentiomètre **[RATE]** changera la vitesse de modulation.  
Tourner le potentiomètre **[FILTER DEPTH]** fera changer cycliquement la brillance (filtrage).  
Tourner le potentiomètre **[AMP DEPTH]** fera changer cycliquement le volume (tremolo).



**Pour en savoir plus sur les réglages de LFO1 ...**

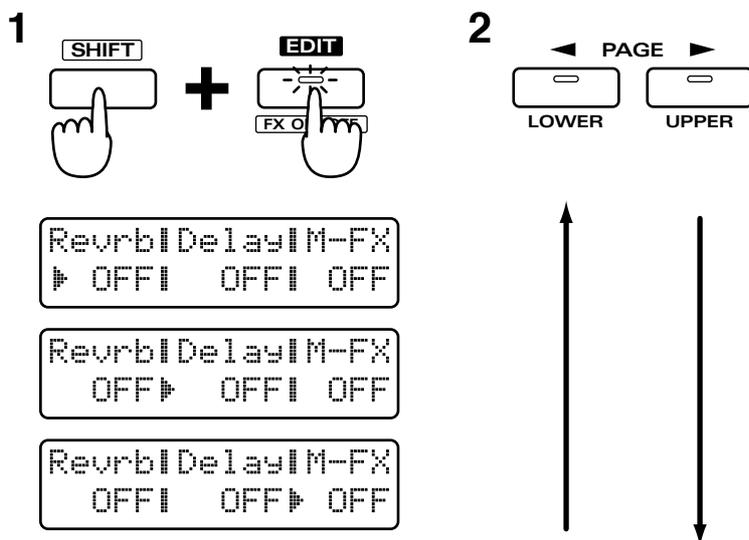
☞ "Application d'un changement cyclique au son (LFO)" (Mode d'emploi; p. 71)

# Application d'effets au son (Effets)

Vous désirerez probablement essayer les trois unités d'effets intégrées et appliquer ainsi des effets aux patches.

## Commuter On/Off les effets

Chacun des processeurs d'effet intégrés du JX-305 peut être commuté sur ON (utilisé) ou OFF (non utilisé) pour la totalité de l'instrument.

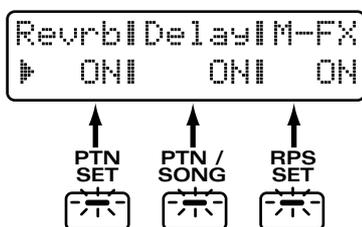


**1** Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [FX ON/OFF].

L'écran de réglage on/off des effets apparaît.

**2** Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner reverb (Reverb), delay, ou le multi-effet (M-FX), et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour commuter chaque effet on/off

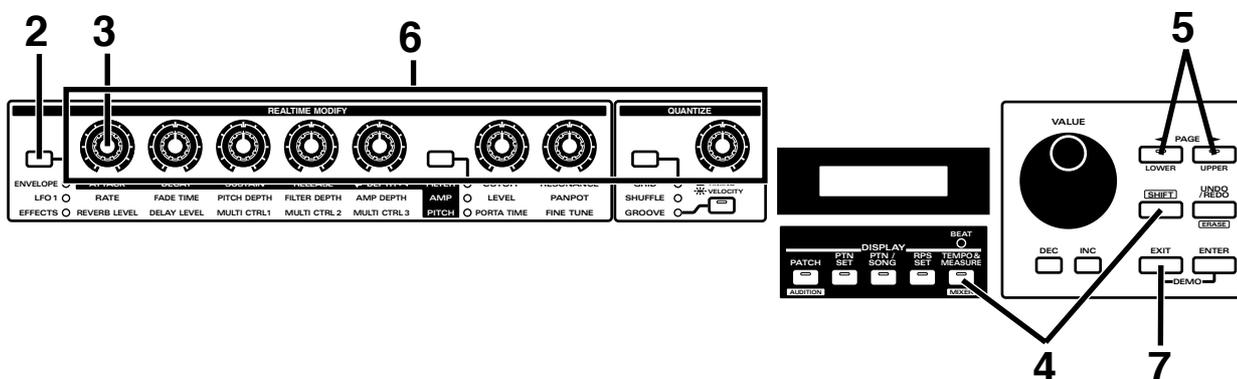
Quand la page de réglage on/off des effets est affichée, vous pouvez utiliser les boutons [PTN SET], [PTN/SONG] et [RPS SET] de la section DISPLAY pour commuter on/off reverb, delay et multi-effet



**3** Quand vous avez fini de faire les réglages on/off, pressez [EXIT] pour quitter cet écran.

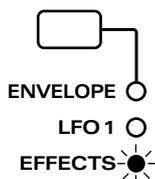
# Emploi de "reverb" pour apporter de la profondeur au son

L'emploi de reverb ajoutera de la réverbération et donnera plus de profondeur au son.

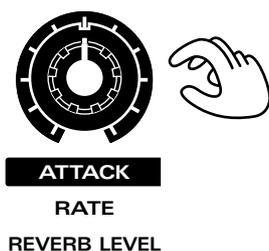


**1** Sélectionnez et faites reproduire le pattern P:A52 (p. 10).

**2** Dans la section REALTIME MODIFY, pressez [ENVELOPE/LFO 1/EFFECTS] plusieurs fois pour allumer l'indicateur EFFECTS.



**3** Tournez le potentiomètre [REVERB LEVEL] pour régler l'amplitude de reverb générale.



Maintenant, nous pouvons régler l'amplitude de l'effet reverb pour chaque partie.

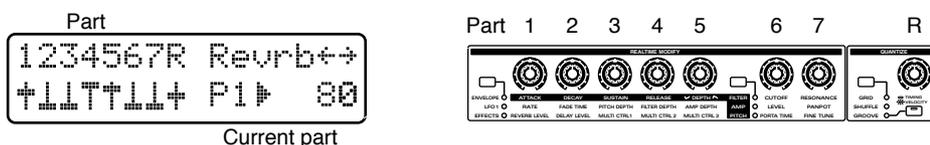
**4** Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [MIXER].

L'écran Part Mixer apparaît.

**5** Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner "Revrb."

## 6 Utilisez les huit boutons de la section REALTIME MODIFY et la section QUANTIZE pour sélectionner le niveau de reverb pour chaque partie.

Le réglage actuel de reverb pour chaque partie est indiqué graphiquement dans l'afficheur.



## 7 Pressez [EXIT] pour quitter l'écran Part Mixer.

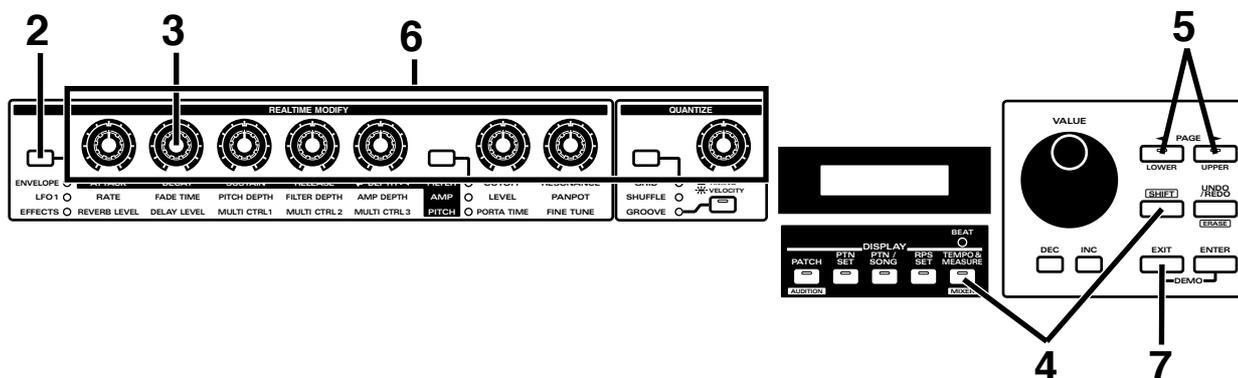


Pour en savoir plus sur les réglages de reverb...

☞ "Ajout de réverbération au son (Reverb)" (Mode d'emploi, p. 102)

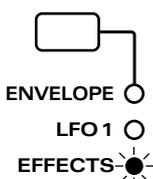
## Emploi de "Delay" pour ajouter un effet d'écho

En utilisant Delay, vous pouvez créer un effet d'écho répétitif.



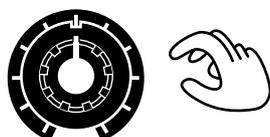
## 1 Sélectionnez et faites reproduire le pattern P:D61 (p. 10).

## 2 Dans la section REALTIME MODIFY, pressez [ENVELOPE/LFO 1/EFFECTS] plusieurs fois pour allumer l'indicateur EFFECTS.



---

**3** Tournez le potentiomètre [DELAY LEVEL] pour régler l'amplitude de delay général.



**DECAY**  
FADE TIME  
DELAY LEVEL

Maintenant, nous pouvons régler l'amplitude de l'effet delay pour chaque partie.

---

**4** Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [MIXER].

L'écran Part Mixer apparaît.

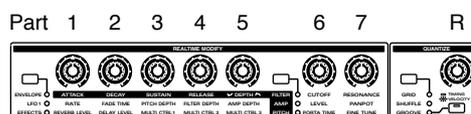
---

**5** Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner "Delay."

---

**6** Utilisez les huit boutons de la section REALTIME MODIFY et la section QUANTIZE pour sélectionner le niveau de delay pour chaque partie.

Le réglage actuel de delay pour chaque partie est indiqué graphiquement dans l'afficheur.



---

**7** Pressez [EXIT] pour quitter l'écran Part Mixer.



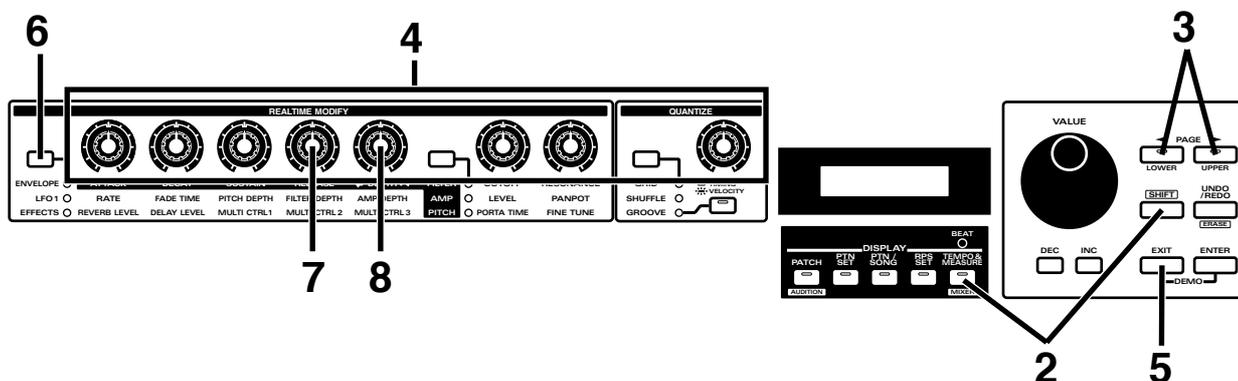
Pour en savoir plus sur les réglages de delay ...

☞ "Ajout d'un echo au son (Delay)" (Mode d'emploi, p. 103)

## Emploi du multi-effet pour appliquer différents types d'effet

Le multi-effet est un processeur d'effets qui peut servir à appliquer une grande variété d'effet selon le type sélectionné.

Dans l'exemple suivant, nous sélectionnerons l'effet "Distortion" et allons créer un son avec distorsion.



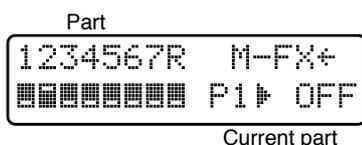
### 1 Sélectionnez et faites reproduire le pattern P:B32 (p. 10).

Immédiatement après cette sélection, de la distorsion s'appliquera uniquement à la partie 2.

### 2 Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [MIXER].

L'écran Part Mixer apparaît.

### 3 Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner "M-FX."



### 4 Utilisez les huit boutons de la section REALTIME MODIFY et la section QUANTIZE pour commuter on ou off le multi-effet pour chaque partie

L'effet s'entendra aisément si vous coupez les parties non nécessaires ou si vous appliquez le multi-effet à différentes parties, une à la fois.

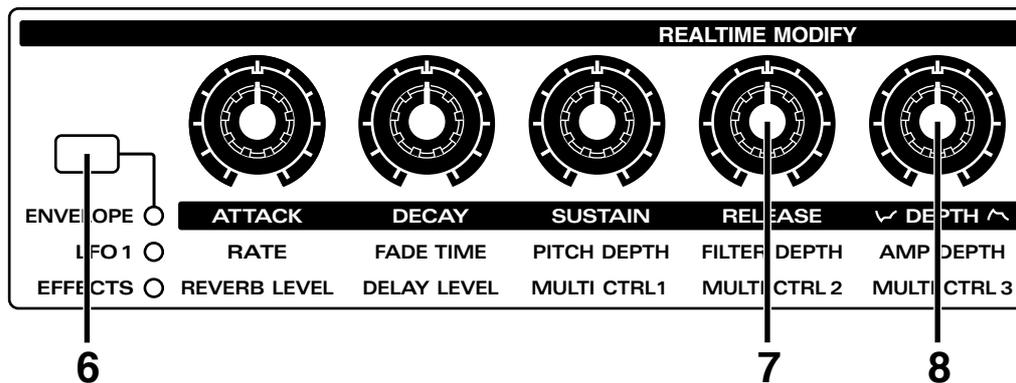
#### NOTE

Si le multi-effet est sur on pour une partie et que le potentiomètre [MULTI CTRL 3] est tourné à fond vers la gauche, le son de la partie ne sera pas entendu.

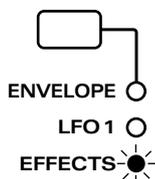
### 5 Pressez [EXIT] pour quitter l'écran Part Mixer.

---

Maintenant, réglons la qualité tonale du son avec distorsion.



- 
- 6** Dans la section REALTIME MODIFY, pressez [ENVELOPE/LFO 1/EFFECTS] plusieurs fois pour allumer l'indicateur EFFECTS.



- 
- 7** Tournez le potentiomètre [MULTI CTRL 2] pour changer la qualité tonale du son avec distorsion.

- 
- 8** Tournez le potentiomètre [MULTI CTRL 3] pour régler le volume du son avec distorsion pour toutes les parties.

**NOTE**

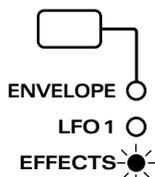
*Si vous tournez le potentiomètre [MULTI CTRL 3] à fond vers la gauche, vous n'entendrez aucun son venant des parties pour lesquelles le multi-effet est activé.*

---

## Sélection du type de multi-effet

Il y a trente-quatre types de multi-effets et il est très facile de passer de l'un à l'autre.

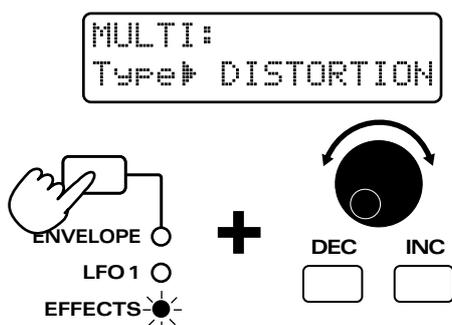
- 1** Dans la section REALTIME MODIFY, pressez [ENVELOPE/LFO 1/EFFECTS] plusieurs fois pour allumer l'indicateur EFFECTS.



- 2** Tenez enfoncé [ENVELOPE/LFO 1/EFFECTS], et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le type.

Tant que vous maintenez enfoncé [ENVELOPE/LFO 1/EFFECTS], l'affichage indiquera le type actuellement sélectionné.

Sélectionnez différents types et écoutez comment ils sonnent.

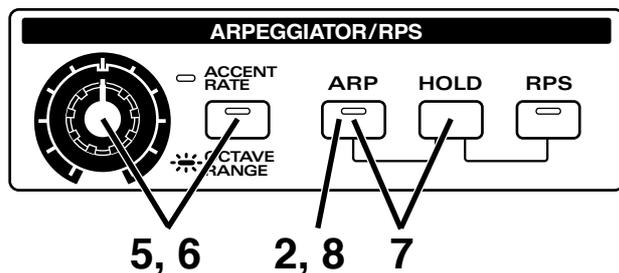


Pour en savoir plus sur les réglages d'EFX ...

☞ “Application de différents effets au son (Multi-effet)” (Mode d'emploi, p. 106)

# Jeu d'un accord pour déclencher des arpèges (Arpégiateur)

Le JX-305 vous permet d'aisément faire jouer un arpège (accord brisé) en tenant simplement enfoncé des notes constitutives d'un accord.



- 1** Utilisez [PART SELECT] et PART [1] pour sélectionner la partie 1 et sélectionnez le patch P:A31 (p. 18).

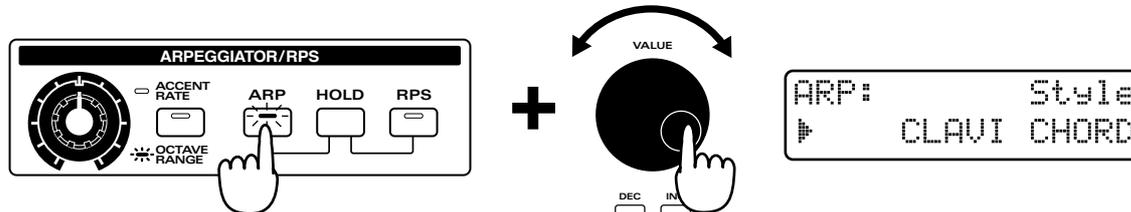
Jouez sur le clavier et vous entendrez le patch sélectionné.

- 2** En section ARPEGGIATOR/RPS, pressez [ARP].

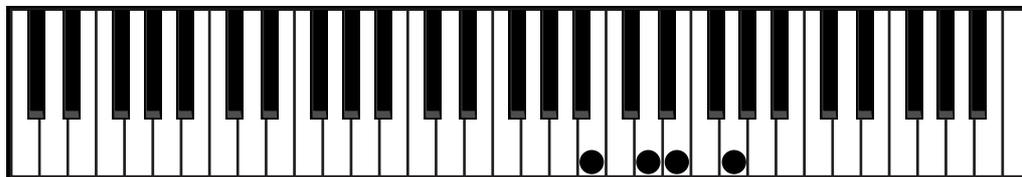
L'indicateur s'allumera et l'arpégiateur sera activé.

- 3** Sélectionnez le style de jeu de l'arpège. Tenez enfoncé [ARP], et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le style "CLAVI CHORD".

En gardant pressé [ARP], l'écran vous affichera le style actuellement sélectionné.

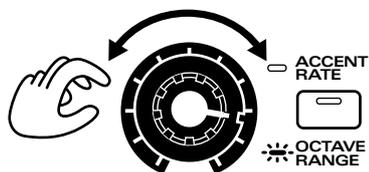


- 4** Jouez un accord sur le clavier. Essayez de jouer un accord tel que celui représenté ci-dessous.

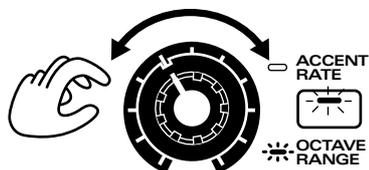


L'accord joué sera arpégié. Essayez de jouer différents accords et écoutez les résultats. Vous pouvez faire également reproduire un pattern tout en jouant des arpèges. Une variété des différents styles d'arpèges est disponible, et vous pouvez en changer même pendant que vous continuez à jouer.

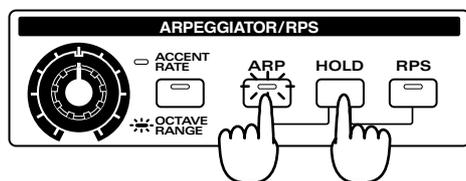
- 
- 5** Quand l'indicateur [ACCENT RATE/OCTAVE RANGE] est éteint, vous pouvez tourner le potentiomètre [ACCENT RATE] pour ajuster l'accentuation des arpèges produits. Tournez le potentiomètre comme indiqué dans le schéma.



- 
- 6** Pour changer la tessiture de jeu de l'arpège, pressez [ACCENT RATE/OCTAVE RANGE] pour allumer son indicateur et tournez le potentiomètre [OCTAVE RANGE]. Tournez le potentiomètre comme indiqué dans le schéma.



- 
- 7** Tenez enfoncé [HOLD] et pressez [ARP]. L'indicateur [ARP] commence à clignoter et l'arpège continue à jouer même après que vous ayez relâché les touches du clavier (fonction de maintien ou Hold).



Pour stopper la reproduction de l'arpège maintenu par la fonction Hold, tenez enfoncé à nouveau [HOLD] et pressez [ARP]. L'indicateur passe du clignotement au statut allumé.

- 
- 8** Pour désactiver l'arpégiateur, pressez [ARP]. L'indicateur s'éteint.

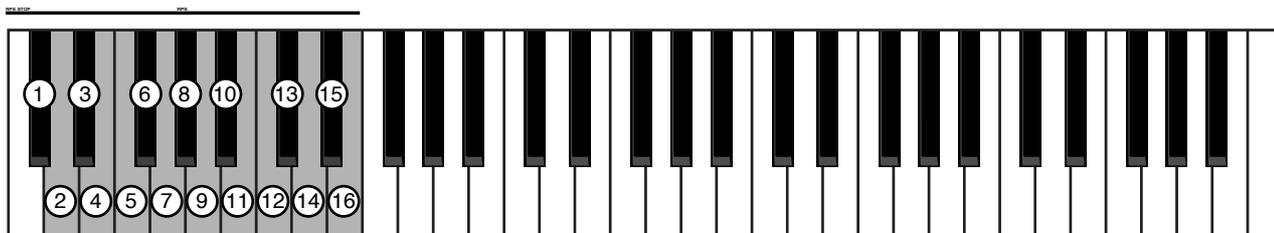


Pour en savoir plus sur les réglages d'arpégiateur ...

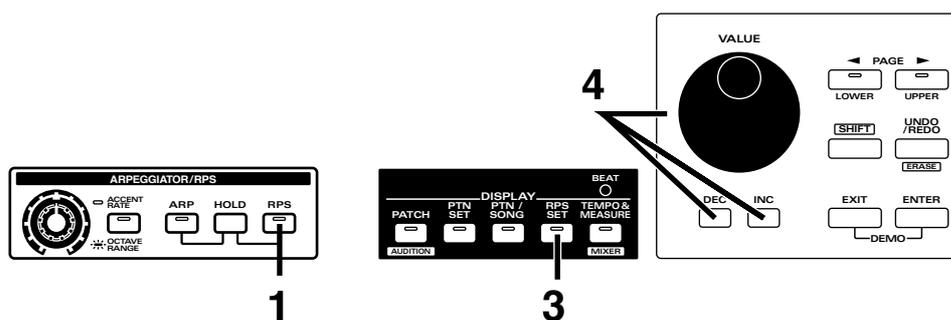
☞ “Jeu d'accords pour produire des arpèges (Arpégiateur)” (Mode d'emploi, p. 24)

# Reproduction de phrase par une touche (RPS)

Ordinairement, lorsque vous pressez une touche, vous obtenez la note correspondante à cette touche. Avec la fonction RPS (Realtime Phrase Sequence ou séquence de phrase en temps réel), toutefois, vous pouvez faire reproduire toute une variété de phrases en pressant les touches du clavier. Comme différentes phrases peuvent être reproduites par chaque touche, vous pouvez vous en servir pour créer des transitions durant une interprétation en direct – ou pour combiner les multiples phrases pour créer un pattern. Sur le JX-305, vous pouvez assigner une phrase à chacune des 16 touches, comme indiqué dans l'illustration suivante.



## Reproduction d'une phrase



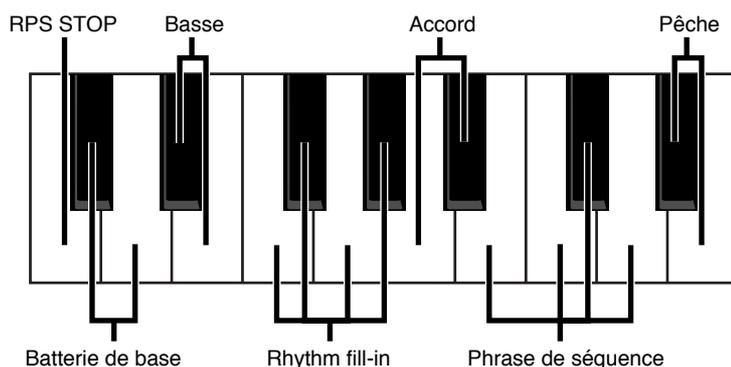
**1** Pressez [RPS] dans la section ARPEGGIATOR/RPS.

L'indicateur s'allumera et la fonction RPS sera utilisée.

**2** Pressez les différentes touches sur le clavier pour faire reproduire les phrases qui leur sont assignées.

Jusqu'à 8 phrases peuvent être reproduites simultanément.

Avec les réglages d'usine, les phrases RPS sont assignées aux touches du clavier comme suit.



---

Même si un pattern est reproduit, vous pouvez utiliser la fonction RPS pour faire reproduire des phrases. Pour que la fonction RPS s'intègre correctement dans la reproduction du pattern, c'est une bonne idée que de couper la partie batterie lorsque vous faites reproduire une phrase RPS de batterie, et de couper la partie 2 lorsque vous faites reproduire une phrase RPS de basse

16 phrases RPS constituent un ensemble, et vous pouvez faire reproduire d'autres phrases en sélectionnant un autre ensemble.

---

### 3 Pressez [RPS SET] en section DISPLAY.

L'indicateur s'allumera et l'afficheur vous indiquera la banque, le numéro et le nom du RPS actuellement sélectionné.



---

### 4 Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la banque et le numéro.

Vous pouvez aussi utiliser BANK et NUMBER [1]–[8] pour sélectionner un ensemble RPS.

#### NOTE

*Un bref intervalle est nécessaire pour que le RPS set change. Aussi, si vous changez de RPS set durant la reproduction d'un pattern, le pattern peut être ralenti ou accéléré, aussi est-il préférable de changer le RPS set quand il n'y a pas de reproduction de pattern en cours.*

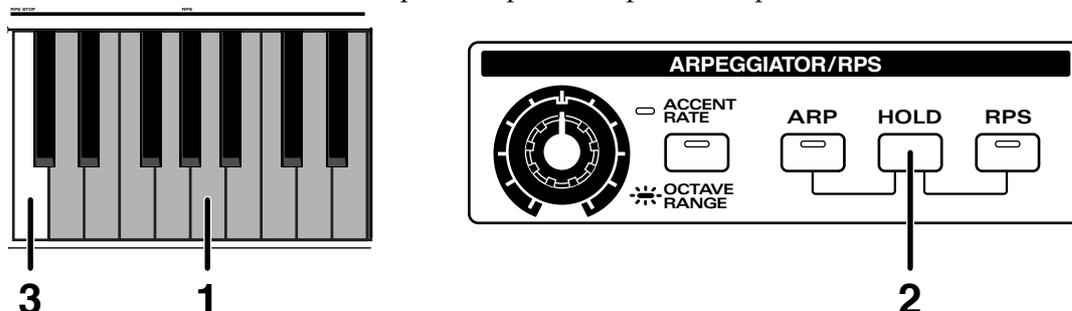
#### NOTE

*Les RPS sets sont organisés par genre. Le RPS sera reproduit à un tempo optimal si le pattern sélectionné est du même genre. Par exemple, lorsque vous utilisez un RPS Drum'n'Bass (basse et batterie), ou lorsque vous utilisez un RPS Hip Hop, vous devez sélectionner un pattern Hip Hop. C'est aussi pratique lorsque vous utilisez le RPS conjointement à un pattern.*

## Reproduction continue d'une phrase (maintien de RPS ou RPS Hold)

Normalement, la phrase s'arrête lorsque vous relâchez la touche. Toutefois, en utilisant la fonction Hold, vous pouvez faire se maintenir le jeu de la phrase même après relâchement de la touche.

Pour cela, continuez après l'étape 4 de la procédure précédente :



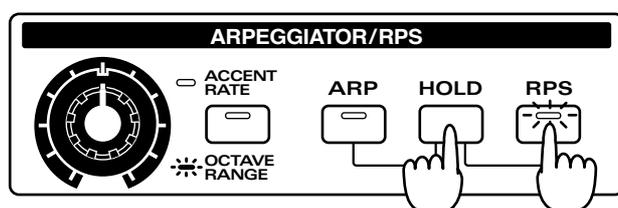
**1** Pressez la touche correspondante à la phrase désirée.

**2** En gardant la touche enfoncée, pressez [HOLD].

Cette phrase continuera d'être reproduite même après que vous ayez relâché la touche. Si vous relâchez [HOLD], puis pressez et relâchez d'autres notes, leurs phrases ne seront pas maintenues.

**3** Si vous stoppez la reproduction de la phrase, pressez la touche située à l'extrême gauche du clavier (RPS STOP).

Quand vous tenez enfoncé [HOLD] et pressez [RPS], l'indicateur commence à clignoter et la phrase continue sa reproduction même après que vous ayez relâché la touche. Les phrases des touches qui sont pressées tant que l'indicateur clignote seront successivement superposées.



Pour désactiver la fonction de maintien, tenez enfoncé [HOLD] et pressez [RPS] une fois encore. L'indicateur passera du clignotement au statut allumé, et la reproduction de toutes les phrases s'arrêtera.

**4** Pour désactiver la fonction RPS, pressez [RPS] une fois encore pour éteindre son indicateur.

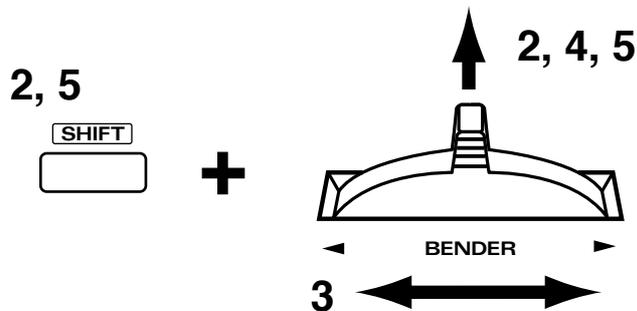


Pour en savoir plus sur les réglages RPS...

☞ "Reproduction de phrase par une touche (RPS)" (Mode d'emploi, p. 48)

# Modification simultanée de la hauteur et du tempo d'un pattern (Turntable)

Normalement, déplacer le levier pitch bend fait changer la hauteur et déplacer le levier modulation fait changer le son. La fonction Turntable (platine tourne-disque) est une fonction qui vous permet de modifier la reproduction d'un pattern en déplaçant le levier pitch bend ou le levier modulation. Déplacer le levier modulation coupera immédiatement toutes les parties. Déplacer le levier de pitch bend modifiera simultanément à la fois le tempo et la hauteur et appliquera un effet similaire à celui obtenu en changeant la hauteur sur une platine tourne disque.



**1** Sélectionnez et faites reproduire le pattern P:A46 (p. 10).

**2** Tenez enfoncé [SHIFT] et déplacez le levier de modulation loin de vous.

L'écran suivant apparaîtra. A présent, vous pouvez utiliser le levier pitch bend pour appliquer la fonction Turntable.

```
BENDER ASSIGN
# Turntable #
```

**3** Déplacer le levier pitch bend de la gauche vers la droite.

Le tempo et la hauteur de toutes les parties changeront simultanément.

Quand le levier de pitch bend est déplacé vers la gauche, le tempo et la hauteur chutent ensemble. Quand le levier de pitch bend est déplacé vers la droite, le tempo et la hauteur montent ensemble. Quand le levier revient en position d'origine, le tempo et la hauteur retournent à leurs valeurs initiales.

**4** Eloignez le levier de modulation de vous.

Quand le levier de modulation est éloigné de vous, toutes les parties sont coupées. Quand le levier de modulation revient à sa position d'origine, le statut préalablement choisi pour les coupures des différentes parties réapparaît.

## NOTE

*Le jeu au clavier (y compris les arpèges) et la reproduction RPS ne sont pas affectés (coupés).*

**5** Pour désactiver la fonction Turntable, tenez enfoncé [SHIFT] une fois encore et éloignez de vous le levier de modulation.

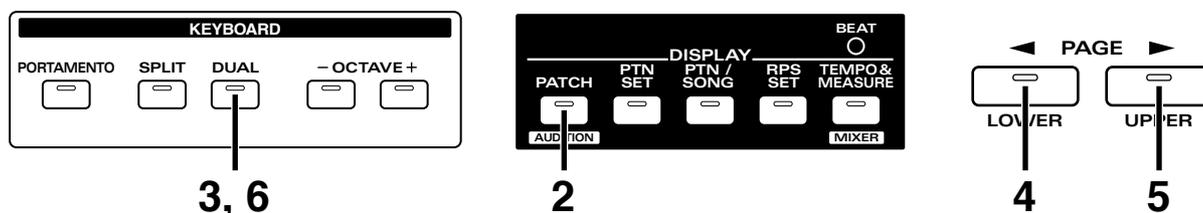
L'écran suivant apparaîtra et le levier pitch bend comme le levier de modulation retourneront à leur fonctionnement normal.

```
BENDER ASSIGN
# Pitch Bend #
```

# Jeu de deux sons sur le clavier

Avec le JX-305, vous pouvez superposer deux sons différents ou jouer un son en main gauche et d'un autre en main droite. Cette fonction est appelée mode de clavier ou "Key Mode".

## Superposition de deux sons sur le clavier (Dual)



**1** Utilisez [PART SELECT] et PART [1] pour sélectionner la partie 1 (p. 18).

**2** Dans la section DISPLAY, pressez [PATCH].

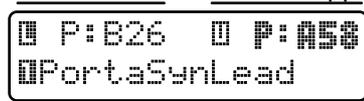
L'indicateur s'allumera.

**3** Dans la section KEYBOARD, pressez [DUAL].

L'indicateur s'allumera.

Quand Dual est sélectionné, l'écran suivant apparaît. La partie représentée à la droite de la ligne supérieure est la partie supérieure ou "upper" ou encore "main droite" tandis que la partie à gauche de la ligne supérieure est appelée partie inférieure ou "lower" ou encore partie "main gauche"

Partie lower      Partie upper



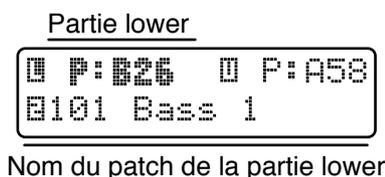
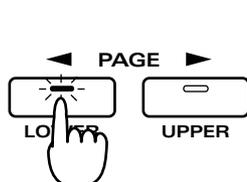
Nom du patch

Quand vous jouez sur le clavier, le patch de la partie lower et le patch de la partie upper jouent simultanément.

Ensuite, vous pouvez essayer de changer le patch de chacune de ces parties.

**4** Pressez [LOWER].

L'indicateur s'allumera et le groupe, la banque et le numéro du patch de la partie lower s'afficheront en caractères gras. Vous pouvez sélectionner le patch de la partie lower (p.18). La ligne inférieure de l'afficheur vous donnera le nom du patch actuellement sélectionné pour la partie lower.



---

## 5 Pressez [UPPER].

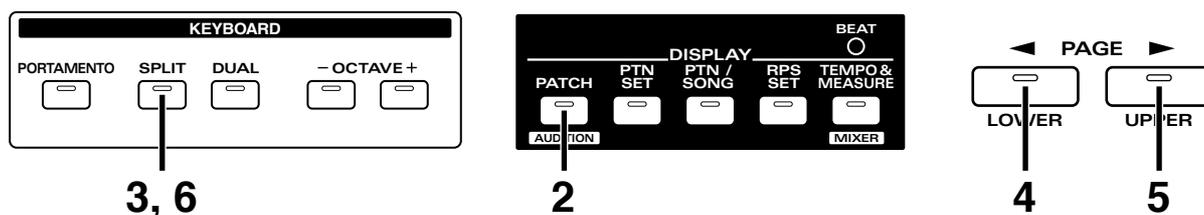
L'indicateur s'allumera et le groupe, la banque et le numéro du patch de la partie upper s'afficheront en caractères gras. Vous pouvez sélectionner le patch de la partie upper (p.18). La ligne inférieure de l'afficheur vous donnera le nom du patch actuellement sélectionné pour la partie upper.



---

## 6 Pour retourner au mode de jeu normal (Single ou jeu d'un seul son), pressez [DUAL] une fois encore pour éteindre son indicateur.

# Jeu de deux sons différents en main gauche et main droite (Split)



---

## 1 Utilisez [PART SELECT] et PART [1] pour sélectionner la partie 1 (p. 18).

---

## 2 En section DISPLAY, pressez [PATCH].

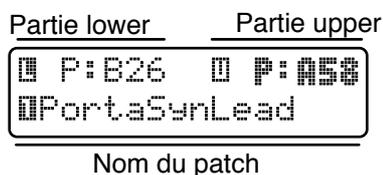
L'indicateur s'allumera.

---

## 3 En section KEYBOARD, pressez [SPLIT].

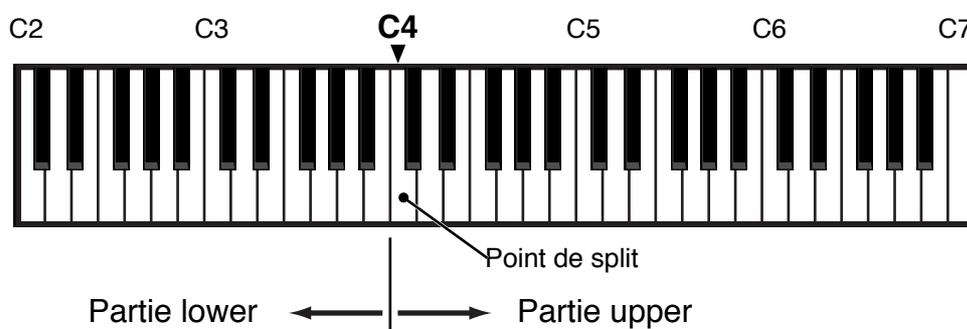
L'indicateur s'allumera.

Quand Split est sélectionné, l'écran suivant apparaît. La partie représentée à la droite de la ligne supérieure est la partie supérieure ou "upper" ou encore "main droite" tandis que la partie à gauche de la ligne supérieure est appelée partie inférieure ou "lower" ou encore partie "main gauche"



Quand vous jouez des notes à gauche du point de division (point de split), le patch sélectionné pour la partie inférieure est produit. Quand vous jouez des notes à droite du point de split (y compris ce point), le patch sélectionné pour la partie upper est produit.

Dans l'illustration suivant, le point de split est réglé en do4 (C4).



**Le point de split peut être changé.**

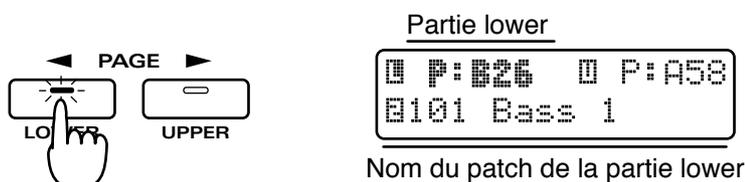
☞ "Changement du point de split" (Mode d'emploi, p. 20)

A présent, essayez de changer le patch pour chacune de ces parties.

## 4

Pressez [LOWER].

L'indicateur s'allumera et le groupe, la banque et le numéro du patch de la partie lower s'afficheront en caractères gras. Vous pouvez sélectionner le patch de la partie lower (p.18). La ligne inférieure de l'afficheur vous donnera le nom du patch actuellement sélectionné pour la partie lower.



## 5

Pressez [UPPER].

L'indicateur s'allumera et le groupe, la banque et le numéro du patch de la partie upper s'afficheront en caractères gras. Vous pouvez sélectionner le patch de la partie upper (p.18). La ligne inférieure de l'afficheur vous donnera le nom du patch actuellement sélectionné pour la partie upper.



## 6

Pour retourner au mode de jeu normal (Single ou jeu d'un seul son), pressez [SPLIT] une fois encore pour éteindre son indicateur.



**La partie qui sera utilisée comme partie upper/partie lower peut être changée.**

☞ "Sélection de la partie upper/partie lower" (Mode d'emploi, p. 20)

# Création d'un pattern

Le JX-305 offre les trois méthodes suivantes pour enregistrer un pattern.

Enregistrement de ce que vous jouez :	Enregistrement en temps réel
Enregistrement d'une note à la fois en séquence :	Enregistrement pas à pas 1
Enregistrement d'une note de la gamme à la fois :	Enregistrement pas à pas 2

Essayez de créer le pattern simple illustré dans l'exemple musical suivant.

Partie 2 (Basse)

Partie 3 (accord)

Partie 4 (ligne principale)

Partie 5 (Arpège)

Partie rythmique (batterie)

— Tambourin  
↑ Charleston fermée  
○ Charleston ouverte  
× Grosse caisse  
□ Caisse claire

En général, les parties instrumentales sont enregistrées dans cet ordre : batterie → basse → accompagnement → ligne principale ou solo. Quand cet ordre est utilisé, vous pouvez écouter le couple basse-batterie tout en enregistrant l'accompagnement et la mélodie, ce qui facilite la mise en place et le respect de la mesure. Pour cet exemple, nous enregistrerons chaque partie dans l'ordre suivant :

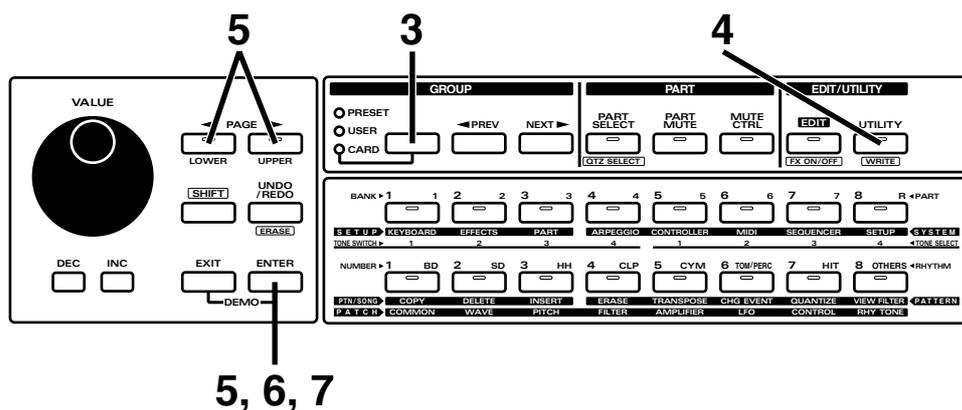
**Partie rythmique :** Batterie (Enregistrement pas à pas 2)  
**Partie 2 :** Basse (Enregistrement pas à pas 1)  
**Partie 3 :** Accords (Enregistrement pas à pas 1)  
**Partie 5 :** Arpèges (Enregistrement en temps réel à l'aide de l'arpégiateur)  
**Partie 4 :** Ligne principale ou solo (Enregistrement en temps réel)

Nous laisserons la partie 1 vide pour qu'elle puisse être jouée manuellement en direct.

## Avant de commencer à enregistrer

Quand vous enregistrez ou éditez, vos procédures sont faites vis à vis des données du pattern temporaire (TMP), c'est-à-dire les données qui ont été copiées dans une zone où les données ne sont stockées que de façon temporaire et peuvent y être librement éditées.

Pour créer un nouveau pattern sans base de départ, sélectionnez TMP et commencez l'enregistrement. Si quelque chose a déjà été enregistré en TMP, utilisez la procédure suivante pour ramener TMP à un statut sans aucune donnée musicale, c'est-à-dire celui d'un pattern vide.



**1** Assurez-vous que l'indicateur [MODE] de la section SEQUENCER est éteint.

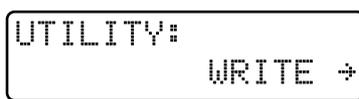
S'il est allumé, pressez [MODE] pour éteindre son indicateur.

**2** Pressez [PTN/SONG] en section DISPLAY.

**3** En section GROUP, pressez [PRESET/USER/CARD] plusieurs fois pour éteindre tous les indicateurs et sélectionnez TMP (le pattern temporaire).

**4** Pressez [UTILITY].

L'indicateur s'allumera et l'écran Utility apparaîtra.



**5** Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner "INITIALIZE" et pressez [ENTER].

**6** Sélectionnez "PATTERN" et pressez [ENTER].

L'écran d'exécution apparaîtra.  
 Pour annuler la procédure sans exécuter, pressez [EXIT].

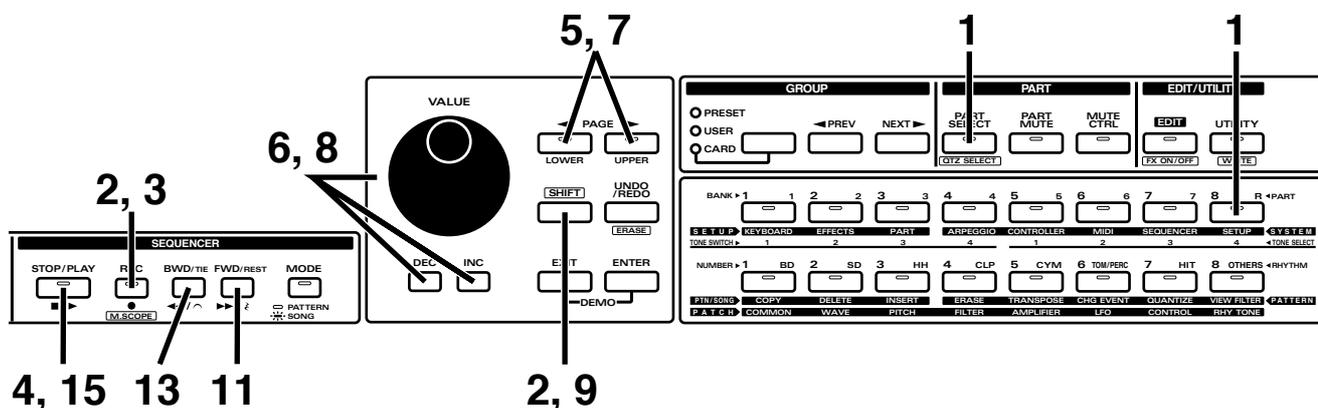
```
PTN INIT      TMP
Are You Sure ?
```

## 7 Pressez [ENTER] une fois encore.

La procédure d'initialisation de pattern sera exécutée et l'écran normal réapparaîtra.  
 Le pattern a été initialisé.

## Enregistrement de la batterie

D'abord, utilisez l'enregistrement en pas à pas 2 pour enregistrer la batterie de la partie rythmique.



### 1 Utilisez [PART SELECT] et PART [R] pour sélectionner la partie rythmique et sélectionnez le kit rythmique que vous désirez utiliser pour faire jouer la batterie.

Pressez [PATCH] pour accéder à la page de sélection de patch (Patch Select) et sélectionnez P:A15 "Techno 1" (p. 20). Après avoir sélectionné un kit rythmique, pressez [PTN/SONG] pour retourner à la page de sélection de pattern (Pattern Select).

### 2 Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez le bouton [M.SCOPE] en section SEQUENCER pour accéder à l'écran Microscope.

Pour des détails sur Microscope, référez-vous à "Edition de données musicales individuelles (Microscope Edit)" (Mode d'emploi, p. 146).

### 3 Pressez [REC].

L'indicateur commencera à clignoter et vous serez en mode d'attente d'enregistrement. Lorsque vous créez un pattern sans base de départ, vous devez spécifier le format et le nombre des mesures du pattern que vous désirez enregistrer. Pour cet exemple, nous utiliserons les réglages par défaut afin de créer en mesure et en quatre mesures au format 4/4.

---

## 4

**Pressez [STOP/PLAY] pour commencer l'enregistrement.**

Avant de programmer les notes, vous devrez spécifier la valeur de la note ainsi que sa dynamique.

---

## 5

**Utilisez PAGE [<] [>] pour accéder à l'écran dans lequel vous pourrez spécifier la valeur de la note.**

Valeur de note

```
Scale:F | 1- 1.2
0000000000000000
```

---

## 6

**Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur de note.**

Dans cet exemple, sélectionnez "double croche" (16th).

---

## 7

**Utilisez PAGE [<] [>] pour accéder à l'écran dans lequel vous pourrez spécifier la dynamique de la note.**

Dynamique de la note

```
Vel: 127 | 1- 1.2
0000000000000000
```

---

## 8

**Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier la dynamique de la note..**

Dans cet exemple, sélectionnez "112."

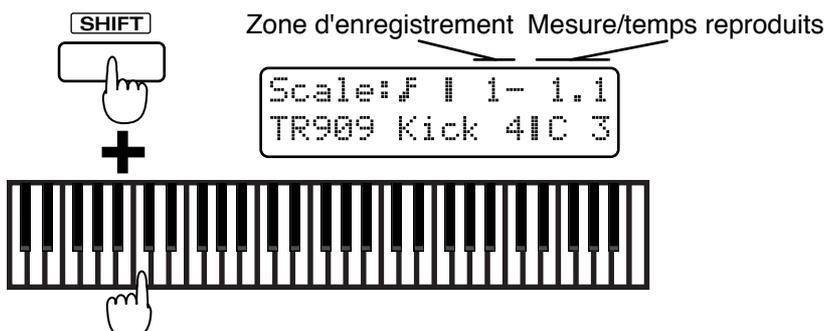
---

## 9

**Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez une touche du clavier pour sélectionner l'instrument rythmique que vous désirez programmer.**

D'abord, sélectionnez le son de grosse caisse. Pour cet exemple, essayons de sélectionner "TR909 Kick 4."

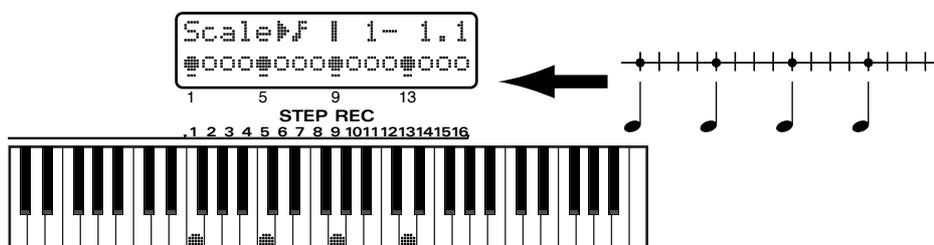
Réglez Octave Shift sur "0" (p.19). Puis tenez enfoncé [SHIFT] et pressez la touche do3 (C3) pour déclencher le son "TR909 Kick 4". "TR909 Kick 4" est maintenant sélectionné.



Maintenant, déterminons le tempo auquel le son sera entendu.

## 10 Pressez les notes aux emplacements indiqués dans le schéma suivant.

La ligne inférieure de l'affichera montrera un symbole "●" à l'emplacement que vous programmerez.



La grosse caisse a maintenant été programmée pour la première mesure. La note que vous programmerez sera joué en boucle.

## 11 Pressez [FWD] pour faire avancer l'aire de programmation à la mesure 2.

## 12 A l'aide de la même procédure que celle décrite à l'étape 10, programmez la grosse caisse pour les mesures 2-4. L'emplacement des notes sera le même qu'en mesure 1.

## 13 Lorsque vous avez fini la programmation, pressez [BWD] plusieurs fois pour ramener l'aire de programmation à la mesure 1.

## 14 A l'aide de la même procédure qu'aux étapes 9-13, programmez les instruments rythmiques restants dans cet ordre : charleston fermée → charleston ouverte → tambourin → caisse claire (Snare drum).

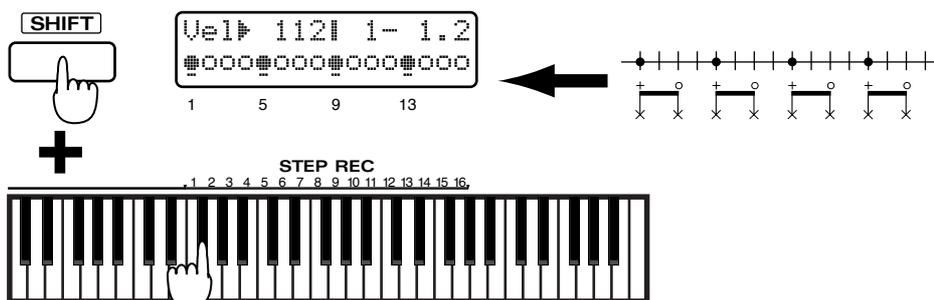
Sélectionnez chaque instrument rythmique comme suit. Les emplacements de programmation des notes pour chaque instrument rythmique sont donnés ci-après.

Réglez Octave Shift sur "0."

**NOTE**

### Charleston fermée "TR909 CHH 1"

Tenez enfoncé [SHIFT] pendant que vous jouez la touche fa#3 (F#3).  
Réglez la dynamique de note sur "112".

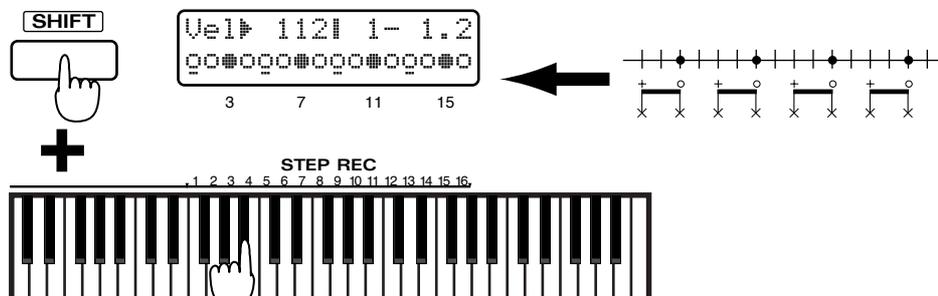


---

---

## Charleston ouverte "TR909 OHH 3"

Tenez enfoncé [SHIFT] pendant que vous jouez la touche la#3 (A#3).  
Réglez la dynamique de note sur "112".

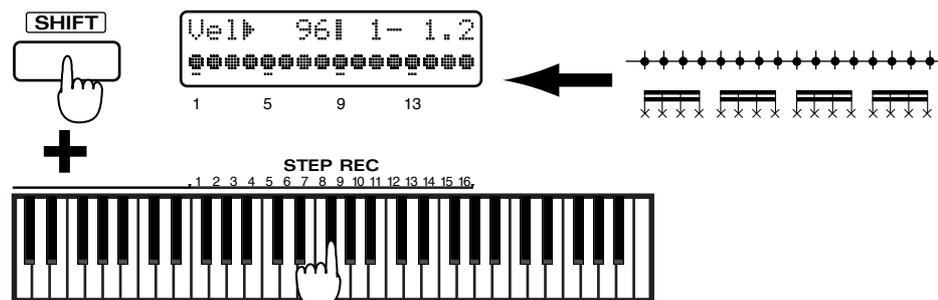


---

---

## Tambourin "Tambourine 3"

Tenez enfoncé [SHIFT] pendant que vous jouez la touche fa#4 (F#4).  
Fixez la dynamique de note sur "96" pour les emplacements 1, 5, 9 et 13 et "80" pour les autres emplacements.

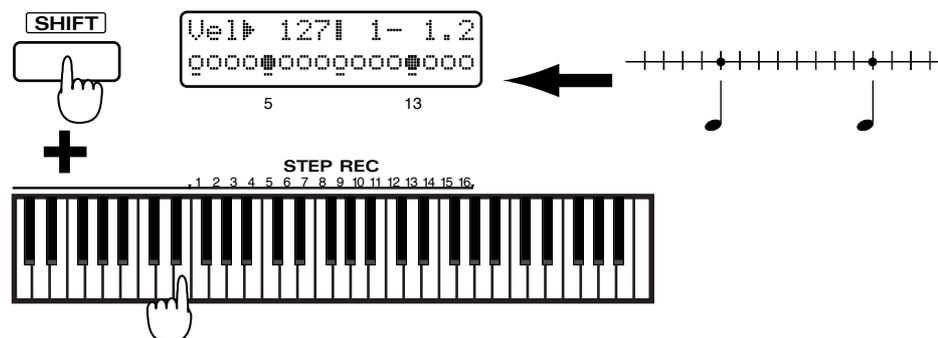


---

---

## Caisse claire "TR909 Snr 5"

Tenez enfoncé [SHIFT] pendant que vous jouez la touche mi3 (E3).  
Réglez la dynamique de note sur "127".



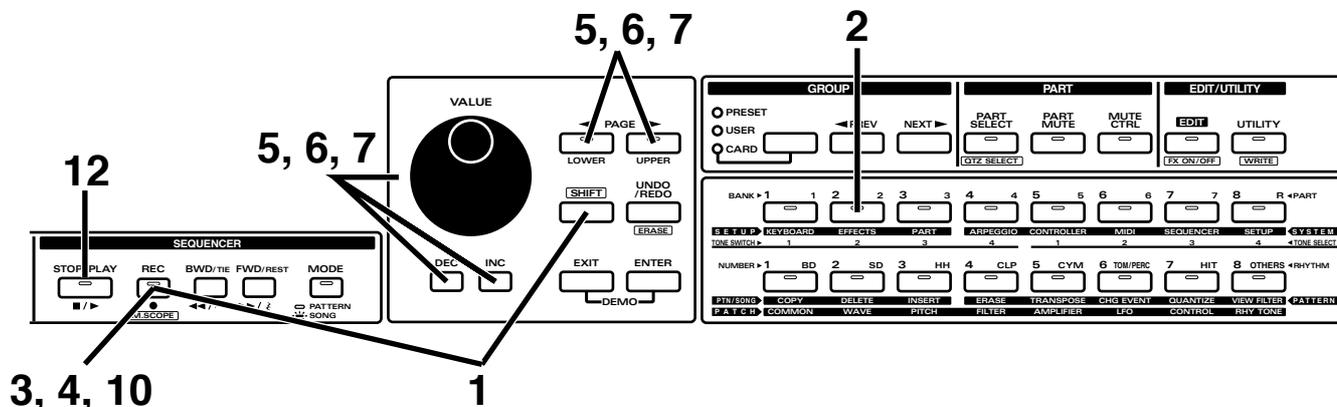
Cela termine la programmation de la batterie.

---

**15** Pressez [STOP/PLAY] pour arrêter l'enregistrement.

# Enregistrement de la basse et des accords

Ensuite, nous utiliserons l'enregistrement en pas à pas 1 pour enregistrer la basse et les accords.



**1** Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [M.SCOPE] pour accéder à l'écran Microscope.

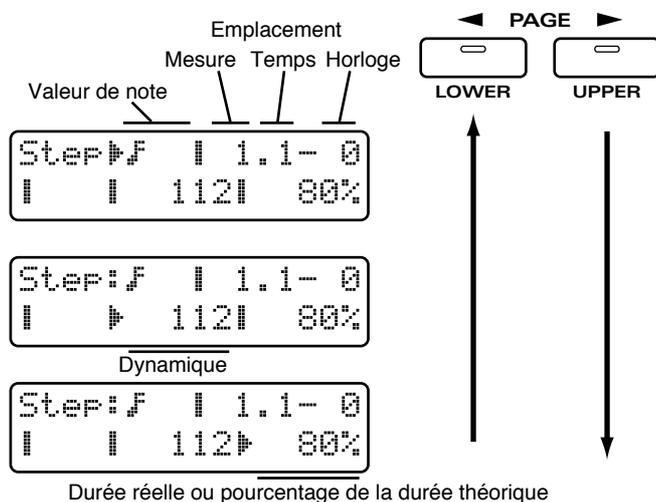
**2** Pressez PART [2] pour que la partie 2 devienne la partie enregistrée, puis sélectionnez le patch qui jouera la basse.

Pressez [PATCH] pour accéder à la page de sélection de patch (Patch Select) et sélectionnez P:A28 "Lead TB 4" (p. 18). Après avoir sélectionné un patch, pressez [PTN/SONG] pour retourner en page Microscope

**3** Pressez [REC]. Cela vous met en attente d'enregistrement.

**4** Pressez [REC] pour commencer l'enregistrement.

L'afficheur indiquera la valeur, la dynamique et la durée réelle de la note actuellement sélectionnée. Réglez ces paramètres avant de programmer une note.



---

## 5

Utilisez PAGE [<] [>] pour amener le curseur à l'emplacement indiqué dans le schéma, et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la valeur de note.

Pour cet exemple, sélectionnez "double croche" (16th)

```
Step:F | 1.1- 0
| | 112| 80%
```

---

## 6

Utilisez PAGE [<] [>] pour amener le curseur à l'emplacement indiqué dans le schéma, et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la dynamique de la note.

Pour cet exemple, sélectionnez "112".

```
Step:F | 1.1- 0
| | 112| 80%
```

---

## 7

Utilisez PAGE [<] [>] pour amener le curseur à l'emplacement indiqué dans le schéma, et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour pour spécifier la durée réelle de maintien de la note.

Pour cet exemple, sélectionnez "80%".

```
Step:F | 1.1- 0
| | 112| 80%
```

---

## 8

Programmez la première note ré2.

La valeur sera entérinée lorsque vous relâcherez la touche du clavier et vous serez alors prêt à programmer la note suivante.

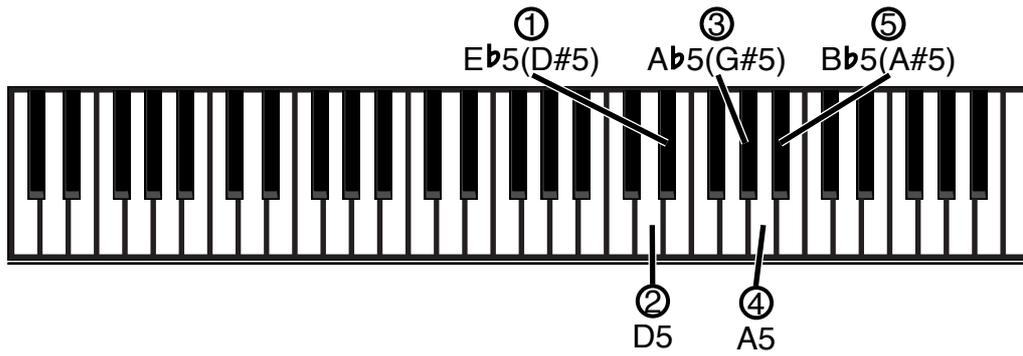
---

## 9

Utilisez la procédure suivante pour programmer le reste des notes.

Pour programmer une croche (8th), pressez [BWD] une fois et liez deux doubles croches (16th) ensemble.





1.1- 0      2.1- 0

Les mesures 3-4 sont avec les mêmes phrases que les mesures 1-2.  
Cela termine la programmation des accords.

**12** Quand la programmation est terminée, pressez [STOP/PLAY] pour stopper l'enregistrement.

**13** Maintenant, écoutez la musique que vous avez enregistrée.

Pressez [STOP/PLAY] pour lancer la reproduction.

## Enregistrement des arpèges

Ensuite, nous allons utiliser l'enregistrement en temps réel pour enregistrer l'arpégiateur.

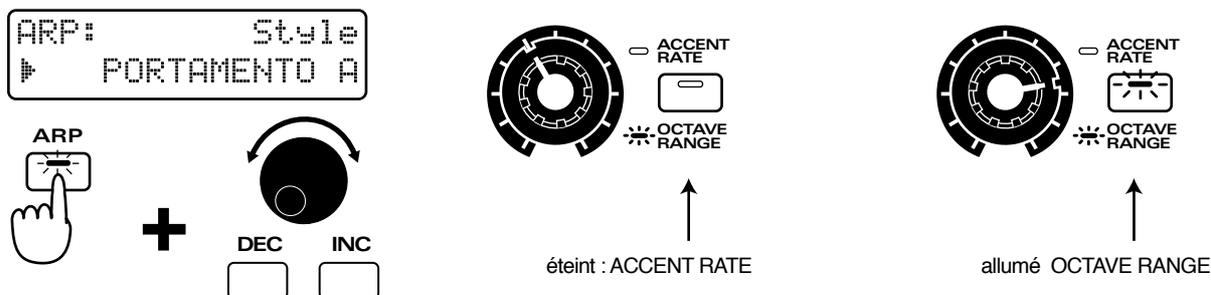
**1** Utilisez [PART SELECT] et PART [5] pour sélectionner la partie 5 et sélectionnez le patch qui jouera les arpèges.

---

Pour cet exemple, sélectionnez P:B22, "Analog Seq" (p. 18).

## 2 Dans la section ARPEGGIATOR/RPS, pressez [ARP] pour activer l'arpégiateur (p. 34).

Sélectionnez "PORTAMENTO A" comme style d'arpège et tournez les potentiomètres [ACCENT RATE] et [OCTAVE RANGE] jusqu'aux emplacements représentés dans l'illustration.



Lorsque les réglages sont terminés, pressez les touches du clavier pour déclencher les arpèges conjointement à l'accompagnement déjà enregistré.

## 3 Pressez [REC].

L'indicateur commencera à clignoter et vous passerez en mode d'attente d'enregistrement.

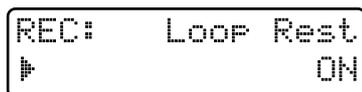
## 4 Pressez plusieurs fois PAGE [<] [>] pour accéder à la page décompte (Count In) pour spécifier comment l'enregistrement commencera, et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner "WAIT NOTE".

Quand WAIT NOTE est sélectionné, l'enregistrement commencera uniquement à l'instant où vous presserez un pad du clavier.



## 5 Pressez plusieurs fois PAGE [<] [>] pour accéder à la page de réglage Loop Rest (plage de silence entre chaque boucle), et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner "ON."

Quand Loop Rest est activé, un espace d'une mesure est inséré entre les patterns lors de l'enregistrement.



## 6 Lorsque vous êtes prêt, pressez l'accord suivant.

L'arpège jouera depuis le début de la première mesure et sera simultanément enregistré.



## NOTE

La partie d'arpège de la partition est écrite une octave plus bas que les notes que vous allez réellement programmer.

**7** Lorsque vous atteignez la fin du pattern, un espace d'une mesure est inséré. Relâchez les touches durant cette mesure.

Les arpèges enregistrés sont reproduits conjointement aux autres données enregistrées dans votre interprétation.

**8** Si les arpèges enregistrés sont à votre goût, éteignez l'arpégiateur.

Cela termine la programmation des arpèges

## Effacement de données indésirables

Si votre enregistrement ne vous satisfait pas, utilisez la procédure suivante pour supprimer les données à enregistrer et réessayez d'enregistrer.

**1** Durant l'enregistrement, pressez [SHIFT] et [ERASE].

L'affichage suivant apparaîtra.



**2** Continuez à presser [REC] depuis le début du pattern jusqu'à la fin.

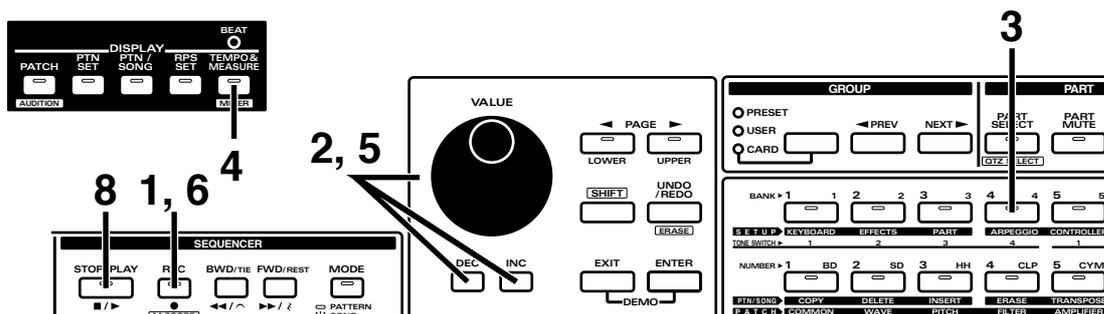
L'interprétation enregistrée sera effacée.

**3** Presez [EXIT] pour retourner à la page d'enregistrement.

Après avoir effacé les données, réessayez d'enregistrer. Rejouez les arpèges tout en écoutant la reproduction du pattern.

## Enregistrement de la ligne principale (solo ou Lead)

Essayons d'utiliser ensuite l'enregistrement en temps réel pour enregistrer la ligne principale.



---

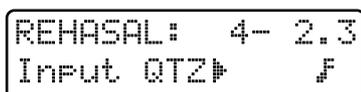
Continuez à partir de l'étape 8 de la procédure précédente.

---

## 1

Pressez [REC].

L'indicateur commencera à clignoter et vous serez en mode de répétition ou de pratique (Rehearsal). L'affichage suivant apparaîtra.  
En mode Rehearsal, l'enregistrement ne se fait pas même si jouez des notes.



```
REHASAL: 4- 2.3
Input QTZ  ♩
```

---

Quand le pattern est stoppé, pressez [REC]->[PLAY] pour commencer l'enregistrement en temps réel, puis pressez [REC] durant l'enregistrement en temps réel pour revenir en mode Rehearsal.

---

## 2

Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour faire les réglages de quantification d'entrée (Input Quantize).

Input Quantize est une fonction qui corrige les inexactitudes rythmiques de votre jeu, telles que les notes jouées un peu en retard ou au contraire un peu en avance.  
Pour cet exemple, sélectionnez "♪".

## 3

Pressez PART [4] pour que la partie 4 devienne la partie à enregistrer, puis sélectionnez le patch qui jouera la partie principale.

Pressez [PATCH] pour accéder à la page de sélection de patch (Patch Select) et sélectionnez P:A22 "Dual TB"(p. 18).  
Réglez Octave Shift sur "0."

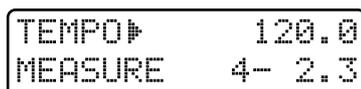
Si vous trouvez difficile l'identification du son dont vous jouez, vous pouvez utiliser [PART MUTE] et les boutons PART pour couper les parties autres que la partie rythmique. Après avoir coupé les parties inutiles, pressez [PART SELECT] pour retourner au statut précédent.

Ensuite, ajustez le tempo du pattern pour que vous puissiez enregistrer confortablement.

## 4

En section DISPLAY, pressez [TEMPO&MEASURE].

L'indicateur s'allumera et l'afficheur donnera la valeur de tempo actuelle.



```
TEMPO  ♩ 120.0
MEASURE 4- 2.3
```

## 5

Utilisez la molette [VALUE] pour régler le tempo.

Sélectionnez un tempo auquel vous pourrez jouer confortablement.  
Lorsque vous avez fini les réglages, pressez [PTN/SONG] pour retourner en page Rehearsal.  
Tout en écoutant les parties préalablement enregistrées, pratiquez le passage plusieurs fois.

# 6

Lorsque vous êtes prêt, pressez [REC] pour sélectionner le mode d'enregistrement.

# 7

Ecoutez ce qui a déjà été enregistré et jouez conjointement avec les pads de clavier depuis la mesure 1.



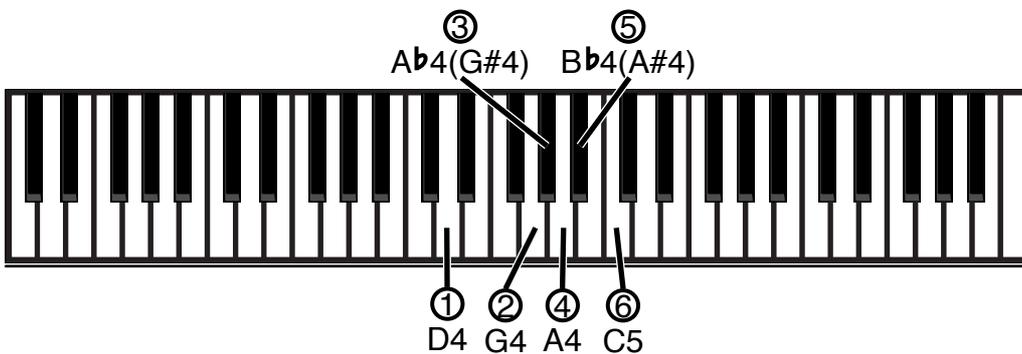
Les mesures 3-4 ont les mêmes phases que les mesures 1-2.

Après que votre interprétation ait été enregistrée, tout ce qui a été enregistré est reproduit dès la répétition suivante.

Cela termine la programmation de la partie principale.

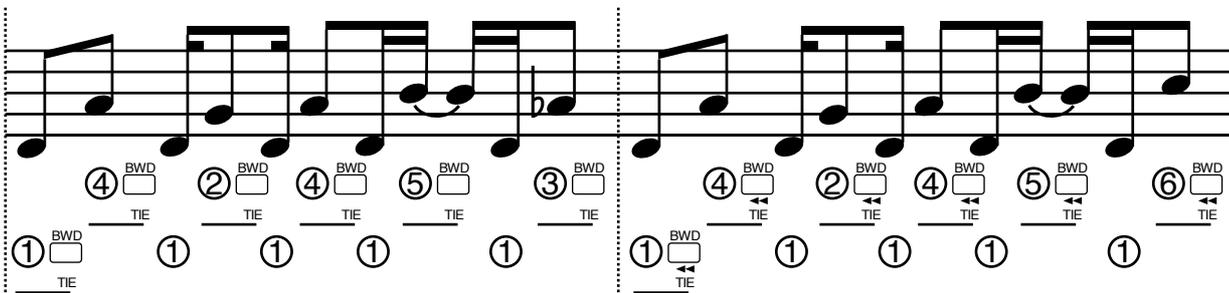
Si l'enregistrement ne correspond pas à ce que vous désirez, utilisez la même procédure que pour l'enregistrement d'arpège afin d'effacer les données enregistrées puis de ré-enregistrer (p. 54).

Si vos essais répétitifs s'avèrent infructueux, vous pouvez également utiliser l'enregistrement en pas à pas 1 pour enregistrer cette partie. Programmez alors en suivant le schéma ci-dessous.



1.1- 0

2.1- 0



Sélectionnez "100%" comme pourcentage de maintien de la note.

La ligne principale a maintenant été enregistrée.

# 8

Lorsque vous avez fini d'enregistrer, pressez [STOP/PLAY] pour arrêter l'enregistrement.

Toutes les parties ont maintenant été enregistrées.

## Quelques touches finales

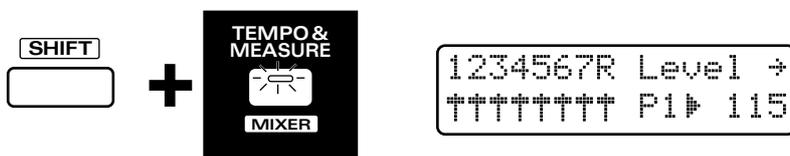
Enfin, ajustez le volume, le panoramique et l'amplitude d'effet pour chaque partie.

**1** Pressez [TEMPO&MEASURE].

**2** Utilisez la molette [VALUE] pour régler le tempo à "136.0."

**3** Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [MIXER].

La page Part Mixer apparaîtra dans l'afficheur.



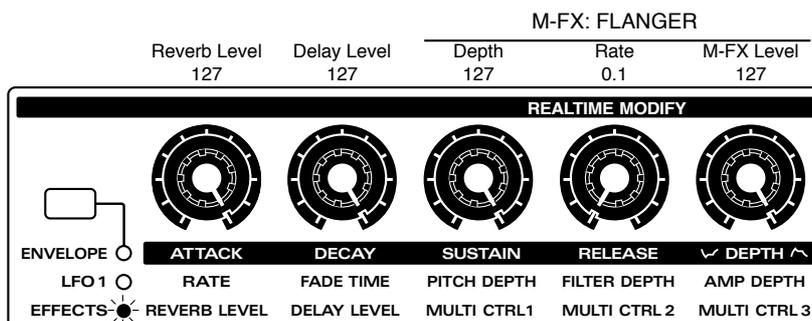
**4** Après avoir utilisé PAGE [<] [>] pour sélectionner le paramètre, utilisez les huit boutons de la section REALTIME MODIFY et la section QUANTIZE pour régler le volume, le panoramique et l'amplitude d'effet pour chaque partie avec les valeurs suivants.

PARTIE	1	2	3	4	5	R
NIVEAU	115	100	88	115	90	115
PANORAMIQUE	0	0	L50	0	30R	0
REVERB	0	25	0	90	35	0
DELAY	0	20	15	78	45	0
MULTI-EFFET	OFF	OFF	OFF	ON	OFF	OFF

**5** Pressez [EXIT] pour quitter la page Part Mixer.

**6** Faites les réglages pour chaque effet comme suit.

Sélectionnez "FLANGER" comme type de multi-effet (p. 33).



Le pattern est maintenant terminé. Pressez [STOP/PLAY] et écoutez ce que vous avez enregistré.

---

## Sauvegarde du pattern

Vous devriez maintenant sauvegarder le pattern un fois terminé.

---

**1** Assurez-vous que le pattern est arrêté.

---

**2** Assurez-vous que la page [PTN/SONG] est affichée.

Sinon, pressez [PTN/SONG].

---

La page qui s'affiche avec la procédure d'écriture (Write) dépendra du statut de la section DISPLAY.

- Pour [PATCH]: la page Patch Write apparaît (Mode d'emploi, p. 82).
  - Pour [PTN SET]: la page Pattern Set Write apparaît (p. 63).
  - Pour [PTN/SONG]: la page Pattern Write apparaît. En mode Song, la page Song Write apparaît (p. 68).
  - Pour [RPS SET]: la page RPS Set Write apparaît (Mode d'emploi, p. 52).
  - Pour [TEMPO&MEASURE]: la page Pattern Write apparaît. En mode Song, la page Song Write apparaît (p. 68).
- 

---

**3** Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [WRITE].

L'indicateur [WRITE] commence à clignoter.

L'affichage suivant apparaîtra et "▄" (curseur) apparaîtra sous le numéro de pattern.



Si vous décidez de ne pas sauvegarder le pattern, pressez [EXIT].

---

**4** Pressez [PRESET/USER/CARD] pour sélectionner "USER."

---

**5** Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la banque et le numéro dans lesquels le pattern sera sauvegardé.

Pour cet exemple, sélectionnez U:A11.

---

## 6

**Pressez PAGE [>].**

Le curseur passera au début de la seconde ligne de l'afficheur.

```
PTN WRITE  U:A11
└─Temporary
```

---

## 7

**Assignez un nom au pattern.**

Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier les caractères.  
Les caractères suivants peuvent être sélectionnés.  
Espace, A-Z, a-z, 0-9, ! " # \$ % & ' ( ) \* + , - . / : ; < = > ? @ [ ¥ ] ^ \_ ` { | }

---

## 8

**Répétez les étapes 6 - 7 pour programmer le nom du pattern.**

En pressant PAGE [<] vous pouvez ramener le curseur vers la gauche.

---

## 9

**Pressez [ENTER].**

La page d'exécution apparaîtra dans l'afficheur.  
Si vous désirez annuler la procédure, pressez [EXIT].

```
PTN WRITE  U:A11
Are You Sure ?
```

---

## 10

**Pressez [ENTER] une fois encore.**

```
Processing...
Keep Power ON !
```

La procédure d'écriture de pattern sera effectuée et l'affichage habituel apparaîtra.  
Le pattern a maintenant été sauvegardé.

*N'éteignez jamais l'appareil pendant que la procédure d'écriture de pattern est en cours.*

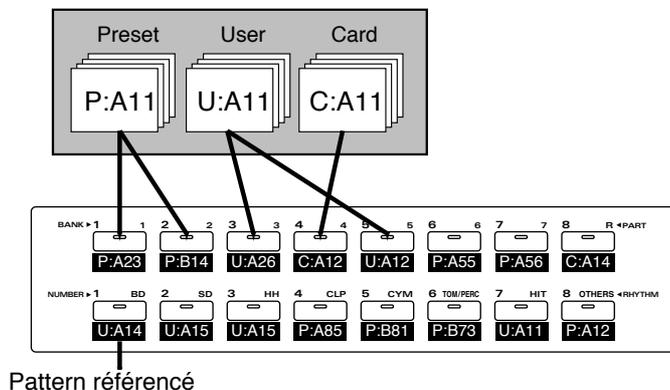


# Combinaison de patterns fréquemment utilisés (Pattern Set)

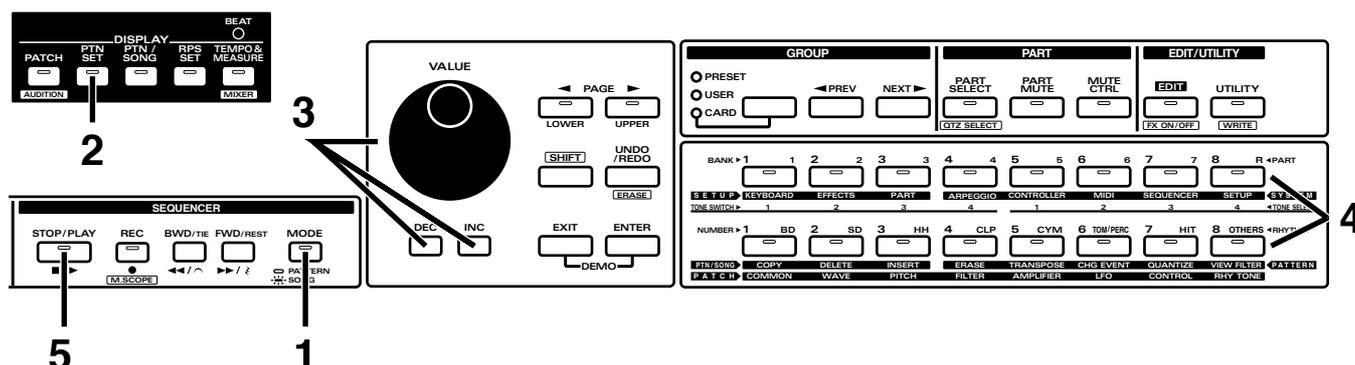
Un pattern set est un ensemble de 16 patterns, combinés en un seul groupe.

Vous pouvez utiliser les seize boutons BANK et NUMBER [1]–[8] pour rappeler instantanément un pattern. C'est une bonne idée que de réunir ensemble en un pattern set les patterns fréquemment utilisés.

Exemple de pattern set



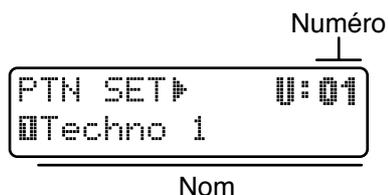
## Rappel d'un pattern



**1** En section SEQUENCER, pressez [MODE] pour éteindre son indicateur.

**2** En section DISPLAY, pressez [PTN SET].

L'indicateur s'allumera et l'afficheur vous donnera le nom et le numéro du pattern set actuellement sélectionné.



**3** Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro du pattern set.

---

**4** Utilisez BANK et NUMBER [1]–[8] pour rappeler le pattern.

---

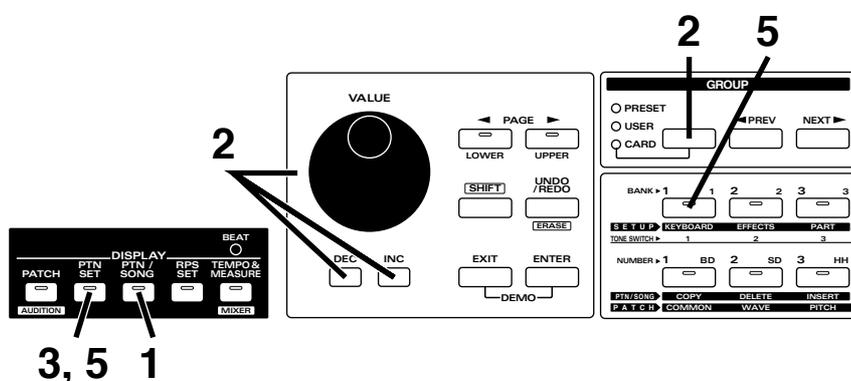
**5** Pressez [STOP/PLAY] pour faire reproduire le pattern.

## Référencement des patterns à rappeler

Vous avez référencé le pattern P:C77 dans un pattern set.

Un pattern peut être référencé avec des réglages modifiés concernant son statut de coupure de partie, son mode de clavier et ses réglages de mixeur de partie.

Dans cet exemple, vous pouvez référencer un pattern set comme indiqué dans le tableau en p.62.



---

**1** Pressez [PTN/SONG].

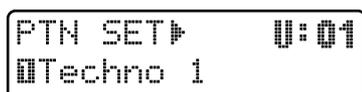
---

**2** Utilisez [PRESET/USER/CARD] et [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le pattern P:C77 et faites le reproduire (p. 10).

---

**3** Pressez [PTN SET].

L'indicateur s'allumera et le numéro du pattern set actuellement sélectionné apparaîtront dans l'afficheur.



---

**4** Comme indiqué dans le tableau de structure, coupez la partie rythmique et la partie 4 (p. 12).

---

**5** Tenez enfoncé [PTN SET] et pressez BANK [1].

Le pattern P:C77 a maintenant été référencé en BANK [1].

# 6

Comme indiqué dans le tableau, modifiez le statut de coupure (Mute) du pattern P:C77 et utilisez la même procédure pour le référencer dans le pattern set.

### COUPURE DE PARTIES

### COUPURE DE PARTIES

Cela termine le référencement des patterns.

Utilisez BANK [1]-[8] pour ramener les patterns qui ont été référencés et pressez [STOP/PLAY] pour les faire reproduire.

---

## Sauvegarde d'un pattern set

Voici comment sauvegarder le pattern set une fois terminé :

---

**1** Assurez-vous que le pattern est arrêté.

---

**2** Assurez-vous que la page PTN SET est affichée.

---

**3** Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [WRITE].

L'indicateur commencera à clignoter.

L'écran suivant apparaîtra et le curseur "  " apparaîtra à gauche du numéro.

Si vous décidez de ne pas sauvegarder ce pattern set, pressez [EXIT].



---

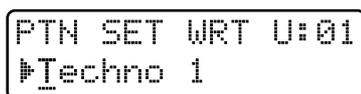
**4** Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier le numéro de pattern set dans lequel le pattern set sera sauvegardé.

Si vous désirez simplement sauvegarder le pattern set en U:01, passez à l'étape suivante.

---

**5** Pressez PAGE [>].

Le curseur passera au début de la seconde ligne de l'écran.



---

**6** Assignez un nom au pattern set.

Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner les caractères.

Les caractères suivants peuvent être sélectionnés.

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

---

**7** Répétez les étapes 5-6 pour programmer le nom du pattern set.

En pressant PAGE [<] vous pouvez ramener le curseur en arrière d'un caractère.

---

---

**8**

Pressez [ENTER].

L'écran d'exécution apparaîtra dans l'afficheur.

Si vous décidez de ne pas sauvegarder le pattern set, pressez [EXIT].

```
PTN SET WRT U:01
Are You Sure ?
```

---

**9**

Pressez [ENTER] une fois encore.

```
Processing...
Keep Power ON !
```

La procédure d'écriture de pattern set sera exécutée et vous reviendrez en écran normal.

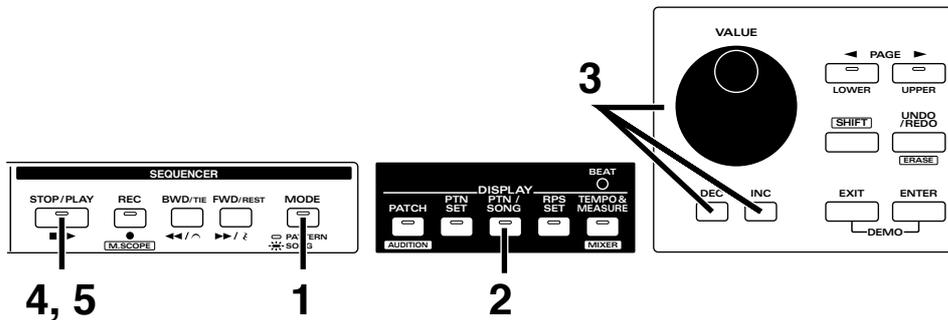
Le pattern set a maintenant été sauvegardé.

*N'éteignez jamais l'appareil durant la procédure d'écriture de pattern set.*

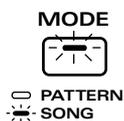
**NOTE**

# Reproduction d'un morceau

Deux patterns ou plus arrangés dans l'ordre voulu pour la reproduction sont appelés "morceau" ou "song". Voici comment faire reproduire un morceau.

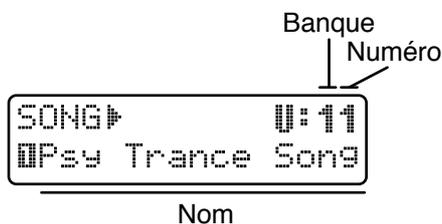


**1** En section SEQUENCER, pressez [MODE] pour allumer son indicateur.



**2** Assurez-vous que l'indicateur [PTN/SONG] est allumé.

S'il est éteint, pressez [PTN/SONG] pour allumer son indicateur. La banque, le numéro et le nom du morceau sélectionné apparaîtront dans l'afficheur



**3** Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro.

Avec les réglages d'usine, U:11–U:34 contiennent des morceaux.

**4** Pressez [STOP/PLAY] et le morceau commencera à jouer.

Lorsque la reproduction du morceau commence, les patterns changent automatiquement dans l'ordre voulu par l'enregistrement. Il ne sera pas possible pour vous de sélectionner les patterns. Toute autre procédure est identique à celle permise pour la reproduction de pattern.

Lorsque le dernier pattern a fini de jouer, la reproduction s'arrête automatiquement.

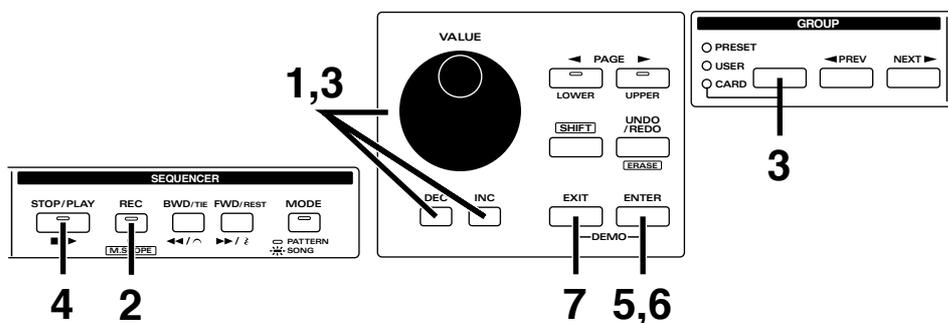
**5** Pour stopper la reproduction pendant le morceau, pressez [STOP/PLAY].

# Création d'un morceau

Ce qui suit vous indique comment utiliser le pattern (U:A11) que vous avez fait dans "Création d'un pattern simple" afin de créer un morceau simple.

D'abord, pensons à la structure du morceau. Lorsque nous faisons reproduire répétitivement le même pattern, il peut être bon de faire des changements progressifs de statut Mute des parties ainsi que des réglages de Part Mixer pour créer une sensation d'évolution musicale.

Ici, nous créerons un morceau avec la structure donnée dans le tableau de la page 67.

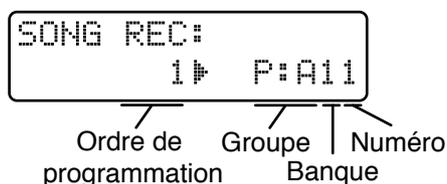


D'abord, sélectionnez le morceau que vous désirez enregistrer.

**1** Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le morceau U:35.

**2** Pressez [REC].

L'indicateur s'allumera et vous passerez en mode d'enregistrement.  
L'affichage suivant apparaîtra.



**3** Utilisez [PRESET/USER/CARD] et [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner U:A11.

**4** Vous pouvez presser [STOP/PLAY] pour écouter le pattern U:All.

Pendant que vous écoutez le pattern, le nom de celui-ci est affiché.



Tout en écoutant le pattern, coupez les parties indésirables.

Comme indiqué dans le tableau de structure, coupez les parties autres que [R] et [3].  
Pressez [STOP/PLAY] une fois encore et la reproduction s'arrêtera.

**5** Pressez [ENTER], et le pattern U:A11 sera spécifié comme le pattern à reproduire en premier.

L'afficheur vous permet maintenant de déterminer le pattern qui sera joué en second.

**6** A l'aide de la même procédure, modifiez le statut du pattern U:A11 comme indiqué dans le tableau de la structure du morceau et enregistrez-le comme pattern suivant.

**PART MUTE**

**1**

**2**

**3**

**4**

**5**

**6**

**7**

**8**

The image displays eight sequential screenshots of a pattern structure editor. Each screenshot shows two rows of pattern slots. The top row is labeled 'BANK + 1' and contains slots 1 through 8. The bottom row is labeled 'NUMBER + 1' and contains slots 1 through 8. In each screenshot, a different slot is highlighted with a hand cursor, indicating the selection process. The selected slots are: 1) Slot 3 in the top row; 2) Slot 3 in the top row; 3) Slot 3 in the top row; 4) Slot 3 in the top row; 5) Slot 6 in the top row; 6) Slot 6 in the top row; 7) Slot 6 in the top row; 8) Slot 6 in the top row.

**7** Lorsque vous avez fini l'enregistrement du huitième pattern, pressez [EXIT].

Lorsque vous écoutez le pattern, pressez [STOP/PLAY] pour stopper la reproduction, puis pressez [EXIT].

L'enregistrement est maintenant terminé.

Pressez [STOP/PLAY] pour faire reproduire le morceau.

---

## Sauvegarde du morceau

Vous devriez maintenant sauvegarder le morceau une fois terminé.

---

**1** Assurez-vous que le morceau est stoppé.

---

**2** Assurez-vous que l'affichage [PTN/SONG] est sélectionné.

---

**3** Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [WRITE].

L'indicateur clignote.

L'affichage ci-dessus apparaîtra et un "▄" (curseur) apparaîtra à la gauche du numéro de morceau.

Si vous décidez de ne pas sauvegarder le morceau, pressez [EXIT].



---

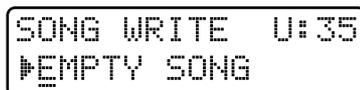
**4** Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro de morceau sous lequel le morceau sera sauvegardé.

Si vous décidez de sauvegarder le morceau en U:35, poursuivez simplement avec l'étape ci-dessous.

---

**5** Pressez PAGE [>].

Le curseur passera au début de la seconde ligne de l'afficheur.



---

**6** Assignez un nom au morceau.

Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier les caractères.

Les caractères suivants peuvent être sélectionnés.

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

---

## 7 Répétez les étapes 5 - 6 pour programmer le nom du morceau.

En pressant PAGE [<] vous pouvez ramener le curseur vers la gauche.

---

## 8 Pressez [ENTER].

La page d'exécution apparaîtra dans l'afficheur.  
Si vous désirez annuler la procédure, pressez [EXIT].

```
SONG WRITE  U:35  
Are You Sure ?
```

---

## 9 Pressez [ENTER] une fois encore.

```
Processing...  
Keep Power ON !
```

La procédure d'écriture de morceau s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.  
Le morceau a maintenant été sauvegardé.

### **NOTE**

*N'éteignez jamais l'appareil pendant que la procédure d'écriture de morceau est en cours.*

## MASA

Masa crée des effets musicaux, publicités et musiques événementielles depuis le début des années 90. Il se produit également en Live, principalement dans des parties trans-psychedéliques.

Au printemps 1996, il a sorti l'album "Just Inside" chez East-West. L'intérêt pour son travail est croissant et de nouvelles productions apparaissent sous divers labels, dont Tokyo Tekno Tribe Records (le premier label trans-psychedélique japonais) et Psy-Harmonics en Australie.

Site web : [www.ifnet.or.jp/~masa-k/](http://www.ifnet.or.jp/~masa-k/)

## DJ Q'HEY

DJ Q'Hey a commencé sa carrière de DJ en 1989. Fortement influencé par le mouvement européen, il est dévoué à la musique House/Techno. Il joue dans de nombreux clubs à Tokyo et a également composé quelques morceaux. Il envisage de sortir "In The Edge Of No Control EP" comme premier Single sous son propre label "Moon Age Recordings", qui sera bientôt opérationnel.

Il est maintenant impliqué dans le parrainage de la scène Dance à Taiwan, et produit et joue dans de nombreuses parties. Il écrit également des chroniques de disques régulières pour des magazines musicaux ainsi que des articles présentant des sites Web traitant de musique techno.

Site web : [www.moon-age.com/](http://www.moon-age.com/)

## YOJI BIOMEHANIKA

Yoji Biomehanika est un nouveau maître d'énergie devenu international. Bien qu'ayant choisi Osaka comme base de ses activités, il a sorti un grand nombre de titres originaux en Europe, et a jusqu'à présent obtenu le respect de nombreux créateurs techno hors Japon. Dernièrement, son OZAKA OOOZ "REAL NIGHTMARE" a été célébré par le grand maître du Royaume-Uni, Paul Oakenfold. Il a été compilé avec Ryuichi Sakamoto sur le CD "Perfecto Fludlo", que Paul a produit.

Il organise un événement nommé, "OZAKA3000" les weekends au club Neo d'Osaka, et a invité avec succès de nombreux artistes "new energy" de haut niveau, dont Jon The Dentist, Rachel Auburn, John Truflove et Chris Liberator, ce qui a aidé à élargir la scène musicale japonaise.

## HEIGO TANI

Heigo Tani est un DJ, musicien et fondu d'instruments de musique, qui partage une unité techno nommée ATOM/Co-Fusion/AS TWO MEN

avec DJ WADA, et a sorti des disques au Japon (Subrim Records), à New York (Tribal America), en Allemagne (Plastic City), au Royaume-Uni (Positiva UK), etc.

Il est également membre d'une unité techno de deux personnes appelée "urn", qui a utilisé Internet pour ses activités. Ils utilisent Internet pour des prestations live en synchronisant deux MC-303.

Site web : [www.softbank.co.jp/music/urn/](http://www.softbank.co.jp/music/urn/)

## Ryeland Allison

Ryeland fait des grooves électroniques à la vitesse du son, incluant une rythmique de transistor pilotée par ordinateur. Abeille laborieuse de la côte californienne, façonnant une réalité distordue, des sons cybériens et, au crépuscule : son dynamisme pille d'un coup la vibrance des fréquences aimant l'amour. Il balance loin de la droiture jeune, joignant son testament aux relations ambrosiaques positives, butinant tous les résultats utilisables. Il est fier de vous présenter son univers.

## Vince LaDuca (Twister)

Vince LaDuca est un ingénieur et artiste/producteur musical Dance de Los Angeles, California. Il a travaillé comme ingénieur pour Motown Records, Ruthless Records, et Warner Brothers Records. De plus, il a écrit et produit des singles Dance 12 pouces produits par Uzziel Records - un label qu'il a lancé en 1995. Vince travaille actuellement comme spécialiste produits pour Roland Corp. U.S. Il sort également des singles sous le label Bassex / Black Licorice Record.

## DJ khuv

DJ khuv a commencé sa carrière de DJ en 1991.

Après avoir fait du dub-jazz, rare group, etc., il a commencé à jouer jungle en 1994. Après son arrivée au Royaume-Uni, il est allé accidentellement à la partie "speed" de L.T.J. BUKEM en 1995, et cela l'a fait passer au Drum 'n' Bass. Il joue dans des parties qu'il organise personnellement de temps en temps, et dans différents clubs.

Il croit au mixage spontané, comme cœur de l'art sonore et n'adhère pas à un style musical particulier. Il envisage de sortir deux singles au début 1998. Soutenu par yousuke "flatter" hirabayashi (sketch room).

## DJ KENT (Yotsukaido Nature)

DJ Kent est DJ dans plusieurs clubs de Tokyo, dont Yotsukaido Nature où il est en charge de production avec un autre membre, KZA. Il envisage de sortir un album au début 1998.

---

## A • L • M • A

Bien qu'ils aient produit des œuvres en collaboration auparavant (comme pour la MC-303), A•L•M•A et DJ;ATOM sont cette fois réunis officiellement. DJ;ATOM est en charge des tâches de recherche et écoute et A•L•M•A s'occupe de la programmation des données. Nombreux sont les impatients d'entendre ce qu'ils nous apporteront.

### GIGBAG

GIGBAG a quitté le Japon en 1982 pour les Etats-Unis. Puis a commencé ses activités professionnelles alors qu'il était encore au Berklee College of Music. Il a connu la popularité comme bassiste à Boston, en Europe et en Asie. Après être retourné au Japon en 1991, il a rejoint Roland, où il a participé à la création de données musicales, morceaux de démonstration et équivalent. Il a quitté Roland en 1996 pour créer "Presto", une nouvelle société. Il en est maintenant le producteur en chef et le directeur exécutif.

### DJ;ATOM

DJ;ATOM a commencé sa carrière de DJ en 1974. Il a travaillé comme DJ et programmateur de discothèques et clubs dans de nombreux endroits au travers du Japon, dont Roppongi, Yokohama, et Okinawa. A présent, il dirige le magasin de disques "High Times", spécialisé en musique Dance & Black. Il travaille également comme DJ résident au club "Planet Cafe" les vendredis et samedis et produit des programmes radio FM.

## SOULMATES MUSICA

Soulmates est une équipe de conception sonore et graphique dans les membres sont yhuji suzuki, hironobu fujiyoshi, isamitsu fujiyoshi  
URL: <http://uhp10.solan.chubu.ac.jp/>

## Jeff Fields

Musicien, arrangeur et compositeur, Jeff Fields est très familiarisé avec la musique latino-américaine. Jeff a reçu un diplôme d'interprétation jazz à la trompette dans l'état d'Arizona et a poursuivi ses études de composition et d'arrangement à l'école de musique Dick Grove de Los Angeles, Californie. Jeff a joué de la trompette avec des artistes connus comme Tito Puente, Poncho Sanchez, Toshiko Akyoshi et Elaine Elias. Jeff travaille au sein de Roland Corporation U.S. comme coordinateur de produit pour les instruments de musique.

## Scott Tibbs

Scott Tibbs a dirigé et s'est produit avec plusieurs groupes orchestraux, dont l'Atlanta Symphony Orchestra, à travers des Etats-Unis, du Canada, de l'Amérique latine et du Japon. Ses diverses gammes de composition vont de plusieurs projets pour le cinéma, le théâtre et la télévision, jusqu'aux concerts symphoniques. Dans les quatre dernières années, il a enseigné la composition musicale et la théorie à UCLA où il a reçu un diplôme Ph.D en composition. Il s'est produit avec des artistes renommés tels que Dizzy Gillespie, Bill Cosby, Jerry Seinfeld et Bobby Shew, parmi de nombreux autres talents.

## Idec's Inc.

Au travers des créations de données musicales qu'elle offre, cette unité de production sonore professionnelle continue de générer des nouvelles sensations dans le domaine des fichiers musicaux. L'irrésistible qualité de leur musique a entraîné un enthousiasme énorme chez les utilisateurs de fichiers musicaux. De plus, leurs autres activités dans le domaine musical touchent quasiment tous les genres – qu'il s'agisse de compositions, d'arrangements, de production ou d'éducation.

### Katsumi Nagae

Il a commencé ses études musicales à l'âge de cinq ans et a formé un groupe durant sa scolarité. Il a commencé une activité musicale sérieuse, participant à des concours populaires. Ensuite, tout en travaillant comme professeur de piano dans des écoles de musique et chez des revendeurs, il s'est impliqué dans la production musicale. En plus de la production de logiciels pour différents fabricants, il exerce comme programmeur de synthétiseurs pour de nombreux artistes japonais. Récemment, il a parrainé le développement de programmeurs musicaux débutants à l'Idec's Music Academy.

### Kazuhito Kamio

Après s'être distingué comme musicien (clavier) et programmeur de synthétiseur, il a commencé à participer à l'Idec's en 1994. Actuellement, il s'occupe de production de données SMF et de programmation de sons de synthétiseur. Il est également instructeur à l'Idec's Music Academy pour parrainer la prochaine génération de programmeurs.



## Mode d'emploi

Avant d'utiliser cette unité, lisez soigneusement les sections intitulées : "INSTRUCTIONS DE SECURITÉ IMPORTANTES", "CONSIGNES DE SECURITÉ" et "REMARQUES IMPORTANTES" (p. 2, 3, 9 du mode d'emploi). Ces sections contiennent des informations importantes concernant le bon fonctionnement de l'unité. De plus, pour vous assurer une bonne compréhension de chaque fonction offerte par votre nouvelle unité, le guide prise en main et le mode d'emploi doivent être lus dans leur totalité. Ils doivent ensuite être conservés à disposition pour référence ultérieure.

Ce mode d'emploi est constitué des 14 chapitres suivants et d'informations supplémentaires. Avant de lire ce manuel, vous devez lire la totalité du manuel de prise en main pour vous familiariser avec le fonctionnement de base de l'appareil.

### Chapitre 1 Survol du JX-305

Ce chapitre explique comment le générateur de sons et le séquenceur du JX-305 sont organisés, et décrit les opérations de base. En lisant ce chapitre, vous obtiendrez une bonne compréhension générale du JX-305.

### Chapitre 2 Jouer sur le clavier

Ce chapitre explique la fonction Key Mode, le levier pitch bend, les pédales, etc. et comment utiliser l'arpégiateur. Veuillez à lire ce chapitre.

### Chapitre 3 Reproduction de patterns

Ce chapitre explique comment faire reproduire les patterns, et comment utiliser des fonctions telles que la transposition en temps réel, la coupure de partie (Mute), le mixeur de parties (Part Mixer) et la quantification de jeu (Play Quantize). Veuillez à lire ce chapitre.

### Chapitre 4 Reproduction de phrases (RPS)

Ce chapitre explique comment utiliser la fonction RPS et comment assigner vos propres phrases. Lisez ce chapitre lorsque vous désirez utiliser la fonction RPS.

### Chapitre 5 Création de sons originaux (Edition de patch)

Ce chapitre explique les paramètres qui modifient le son. Lisez ce chapitre pour mieux comprendre comment utiliser les potentiomètres afin de piloter le son lorsque vous créez vos propres sons.

### Chapitre 6 Création de kits rythmiques originaux (Edition rythmique)

Ce chapitre explique les paramètres des kits rythmiques. Lisez ce chapitre si vous désirez créer un kit rythmique original.

### Chapitre 7 Application d'effets au son

Ce chapitre explique les différents types d'effet et comment les utiliser. Utilisez ce chapitre lorsque vous désirez utiliser des effets.

### Chapitre 8 Enregistrements de patterns

Ce chapitre explique comment enregistrer des patterns. Lisez ce chapitre lorsque vous désirez enregistrer des patterns.

### Chapitre 9 Edition de patterns

Ce chapitre explique comment éditer des patterns et comment modifier les données musicales qui ont été enregistrées. Lisez ce chapitre si nécessaire.

### Chapitre 10 Gardez ensemble des patterns fréquemment utilisés (Pattern Set)

Ce chapitre explique comment utiliser les pattern sets et comment stocker les patterns dans un de ces ensembles. Lisez ce chapitre lorsque vous désirez utiliser un pattern set.

### Chapitre 11 Placer les patterns dans un ordre de reproduction pour créer un morceau

Ce chapitre explique comment reproduire, enregistrer et éditer des morceaux. Assurez-vous de lire ce chapitre si vous désirez utiliser des morceaux.

### Chapitre 12 Emploi de cartes mémoire

Ici, vous pourrez apprendre comment utiliser les cartes mémoire pour sauvegarder vos données et comment faire des copies sur une carte. Veuillez à lire ce chapitre avant tout emploi de carte mémoire.

### Chapitre 13 Configuration du JX-305 (Système)

Ce chapitre explique les réglages qui déterminent la configuration générale de votre JX-305, tels que ses préférences d'accord et de synchronisation. Lisez ce chapitre si nécessaire.

### Chapitre 14 Applications avancées

Ce chapitre explique comment utiliser le JX-305 avec un équipement MIDI externe et donne des astuces pour créer des sons et vous produire. Lisez ce chapitre lorsque vous cherchez à tirer encore plus de votre JX-305.

### Informations supplémentaires

Consultez ce chapitre lorsque le JX-305 ne fonctionne pas comme vous le souhaitez et si un message d'erreur est affiché. Il contient également des informations telles que les listes de paramètres et l'équipement MIDI.

- SmartMedia est une marque déposée de Toshiba corporation.
- Tous les noms de produits cités dans ce manuel sont les marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

# CONSIGNES DE SECURITÉ

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

### A propos des symboles ⚠ Avertissement et ⚠ Précaution

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

### A propos des symboles

	Le symbole ⚠ alerte l'utilisateur d'instructions importantes ou de mise en garde. La signification du symbole est déterminée par ce que contient le triangle. Dans le cas du symbole de gauche, il sert pour des précautions générales, des mises en garde ou alertes vis-à-vis d'un danger.
	Le symbole ⚡ prévient l'utilisateur des interdictions. Ce qui ne doit spécifiquement pas être fait est indiqué dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche, cela signifie que l'unité ne doit jamais être démontée.
	Le symbole ● alerte l'utilisateur de ce qui doit être fait. Ce qui doit être fait est indiqué par l'icône contenue dans le cercle. Dans le cas du symbole de gauche, cela signifie que le cordon d'alimentation doit être débranché de la prise murale.

### OBSERVEZ TOUJOURS CE QUI SUIT

#### ⚠ AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser cette unité, veuillez à lire les instructions ci-dessous et dans le mode d'emploi. 
- N'ouvrez pas l'unité et n'accomplissez aucune modification interne. 
- N'essayez pas de réparer l'unité, ni de remplacer ses éléments internes (sauf si ce manuel vous donne des instructions spécifiques pour cela). Faites faire toute intervention par votre revendeur ou un service de maintenance qualifié. 
- N'utilisez pas et ne stockez pas l'unité dans des lieux: 
  - Sujets à des températures extrêmes (comme au soleil dans un véhicule fermé, près d'un conduit de chauffage ou encore sur un appareil de chauffage) 
  - Moites (salles de bains, buanderies, sur des sols mouillés)
  - Humides
  - Poussiéreux
  - Sujets à de hauts niveaux de vibration.
- Cette unité doit être utilisée uniquement dans un rack ou sur un stand recommandé par Roland 
- Lorsque vous utilisez l'unité dans un rack ou un stand recommandé par Roland, le rack ou le stand doivent être placés soigneusement pour qu'ils restent stables et plans. Si vous n'utilisez ni rack, ni stand, vous devez cependant vous assurer que l'emplacement choisi pour placer l'unité possède une surface plane qui supportera correctement l'unité et l'empêchera de basculer. 

#### ⚠ AVERTISSEMENT

- N'utilisez que l'adaptateur secteur fourni avec cette unité. Assurez-vous que la tension électrique de votre installation correspond bien à celle indiquée sur l'adaptateur. D'autres adaptateurs peuvent employer une polarité différente ou bien être conçus pour une autre tension et leur emploi pourrait causer mauvais fonctionnements, dommages ou chocs électriques.   

- Evitez d'endommager le cordon d'alimentation. Ne le tordez pas excessivement, ne marchez pas dessus, ne placez aucun objet lourd dessus, etc. Un cordon endommagé peut facilement devenir la cause d'un choc ou d'un incendie. N'employez jamais un cordon après qu'il ait été endommagé. 
- Cette unité, seule ou en combinaison avec un ampli et des écouteurs ou des enceintes, peut produire des niveaux sonores risquant d'entraîner une perte auditive permanente. Ne l'employez pas durant de longues périodes à fort niveau de volume ni à un niveau inconfortable. Si vous ressentez une perte auditive ou des bourdonnements d'oreille, cessez immédiatement toute utilisation et consultez un spécialiste de l'audition. 
- Ne laissez aucun objet (élément inflammable, pièce, épingle, etc.) ou liquide d'aucune sorte (eau, soda, etc.) pénétrer dans l'unité.   


## **AVERTISSEMENT**

• Eteignez immédiatement l'unité, débranchez de la prise murale l'adaptateur et contactez le SAV de votre revendeur ou un service de maintenance Roland qualifié lorsque :

- L'adaptateur, le cordon d'alimentation ou la fiche a été endommagé
- Des objets sont tombés dans l'unité ou du liquide s'est répandu à l'intérieur
- L'unité a été exposée à la pluie (ou d'une façon ou d'une autre a été mouillée)
- L'unité ne semble pas fonctionner normalement ou montre une altération de ses performances.

• Dans les maisons où vivent de petits enfants, un adulte doit veiller à ce que l'enfant puisse suivre les règles d'emploi sans danger de l'unité.

• Protégez l'unité des chocs violents.  
(ne la laissez pas tomber)

• Ne faites pas partager au cordon d'alimentation de l'unité une prise murale avec un nombre excessif d'autres unités. Soyez particulièrement attentif avec des multiprises. La puissance totale utilisée par tous les appareils connectés ne doit jamais excéder la puissance (watts/ampères) de la multiprise. Une demande excessive peut augmenter la température du câble et même entraîner une fusion.

• Avant d'utiliser l'unité dans un pays étranger, contactez votre revendeur ou un service de maintenance qualifié.

## **PRECAUTIONS**

• L'unité et l'adaptateur secteur doivent être placés de façon à ce que leur position n'interfère pas avec leur propre ventilation.

• Saisissez toujours la fiche ou le corps de l'adaptateur secteur lors du branchement au secteur ou à l'unité.

• Si l'appareil doit resté inutilisé durant une longue période, déconnectez l'adaptateur secteur de la prise murale.

• Evitez de pincer cordons et câbles. De plus, tous les cordons et câbles doivent être placés hors de portée des enfants.

• Ne montez jamais sur l'unité et ne la surchargez d'aucun objet lourd.

• Ne saisissez jamais le cordon d'alimentation ni ses fiches avec des mains humides lorsque vous le branchez ou le débranchez d'une prise murale ou de ses unités.

• Avant de déplacer l'unité, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale et débranchez tous les câbles des autres appareils externes.

• Avant de nettoyer l'unité, éteignez-la et débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale (Prise en main, p. 5).

• Si la foudre est annoncée dans la région, débranchez le cordon d'alimentation de la prise murale.

# Sommaire

<b>Caractéristiques du JX-305 .....</b>	<b>8</b>
<b>Remarques importantes .....</b>	<b>9</b>
<b>Face avant et arrière .....</b>	<b>10</b>

## **Chapitre 1. Survol du JX-305..... 13**

<b>Organisation dJX-305 .....</b>	<b>13</b>	<b>A propos de la mémoire .....</b>	<b>15</b>
<b>A propos du générateur de sons .....</b>	<b>13</b>	<b>Fonctionnement de base .....</b>	<b>16</b>
<b>A propos du séquenceur .....</b>	<b>14</b>		

## **Chapitre 2. Jouer sur le clavier .....**

<b>Sélection d'un patch .....</b>	<b>18</b>	<b>Changement de la dynamique du clavier (Key Velocity) .....</b>	<b>22</b>
<b>Jeu de deux patches depuis le clavier (Key Mode) .....</b>	<b>18</b>	<b>Maintien des notes que vous jouez (pédale Hold) ...</b>	<b>23</b>
Jeu d'un seul patch sur la totalité du clavier (Single) .....	18	<b>Emploi d'une pédale pour modifier le son (pédale de commande) .....</b>	<b>23</b>
Superposition de deux patches (Dual) .....	19	Réglages de pédale de commande .....	23
Jeu de patches différents avec les mains gauche et droite (Split) .....	19	<b>Jeu d'accord pour produire des arpèges (arpégiateur) .....</b>	<b>24</b>
Changer le point de split .....	20	Jeu d'un arpège .....	24
Sélection de partie upper/partie lower .....	20	Création d'un motif d'arpège .....	24
Modification des réglages de mode clavier en pages d'édition 20		Sélection du style d'arpège (Arpeggio Style) .....	25
<b>Changement progressif de la hauteur du son (Portamento) .....</b>	<b>21</b>	Ajout d'expression à l'arpège (Accent Rate) .....	25
Portamento On/Off .....	21	Changement de la tessiture de jeu de l'arpège (Octave Range) .....	26
Changement du temps nécessaire au changement de hauteur (Portamento Time) .....	21	Sélection de la partie qui jouera l'arpège en mode dual (Destination d'arpège) .....	26
<b>Jouer des notes situées au delà de la tessiture du clavier (Octave Shift) .....</b>	<b>21</b>	Faire des réglages plus détaillés .....	26
<b>Changement de hauteur (levier de pitch bend) .....</b>	<b>22</b>	Saving Arpeggio Settings (Arpeggio Write) .....	28
<b>Application de la modulation au son .....</b>	<b>22</b>	<b>Jeu d'un ensemble rythmique .....</b>	<b>28</b>
Emploi du levier modulation .....	22	<b>Ecoute des sons traités par les effets (Audition) .....</b>	<b>29</b>
Emploi de la pression ou aftertouch .....	22		

## **Chapitre 3. Reproduction de patterns.....30**

<b>Reproduction de patterns .....</b>	<b>30</b>	<b>reproduction (modification en temps réel) .....</b>	<b>38</b>
<b>Réglage du tempo .....</b>	<b>31</b>	Modification du son d'un seul groupe rythmique .....	39
<b>Visualisation du nombre de mesures d'un pattern ..</b>	<b>31</b>	Retour d'un pattern à son statut d'origine durant la reproduction (Pattern Reset) .....	39
<b>Couper une partie spécifique .....</b>	<b>32</b>	Pour assurer une reproduction correcte avec reprise en cours de pattern (MIDI Update) .....	40
<b>Transposition durant la reproduction (Transposition en temps réel) .....</b>	<b>32</b>	<b>Changement du groove d'un pattern (Play Quantize) ..</b>	<b>40</b>
Emploi de la molette VALUE Dial ou de [INC] [DEC] ...	32	Sélection des parties à utiliser avec Play Quantize .....	41
Emploi du clavier .....	33	Correction d'inexactitudes de rythme (Grid Quantize) ..	41
<b>Changement des réglages de chaque partie .....</b>	<b>33</b>	Pour donner du swing au rythme (Shuffle Quantize) .....	42
Utilisation de la page Part Mixer pour faire les changements .....	33	Donner un groove au rythme (Groove Quantize) .....	43
Emploi des pages d'édition pour faire les changements ..	34	<b>Emploi de la pédale pour commande (pédale commutateur) .....</b>	<b>46</b>
<b>Sauvegarde des patterns modifiés (Pattern Write ou écriture de pattern) .....</b>	<b>36</b>	Spécification de la fonction de la pédale commutateur ..	46
Copie et initialisation des réglages .....	37	Emploi de la pédale pour changer le tempo .....	46
<b>Emploi des boutons pour modifier le son durant la</b>		<b>Changement simultané du tempo et de la hauteur (Turntable) .....</b>	<b>47</b>

## Chapitre 4. Reproduction d'une phrase par une touche (RPS) .....48

Emploi des notes pour déclencher des phrases .....48	Faire des réglages pour chaque phrase.....50
Pour faire se poursuivre la reproduction d'une phrase (RPS Hold).....49	Emploi de Part Mixer pour modifier les réglages .....50
Assigination de phrases au clavier .....49	Changement de patch pour chaque partie RPS.....51
	Sauvegarde des phrases assignées (RPS Set Write)..52

## Chapitre 5. Création de sons originaux.....53

Les bases du son d'un patch (Tones) .....53	Faire des réglages plus détaillés .....68
Qu'est-ce qu'un tone.....53	Application de changements cycliques au son (LFO).....71
Procédure d'édition sonore.....53	Sélection de la forme d'onde qui modulera le son (LFO1 Waveform) .....72
Changement de la forme d'onde de base du son (Wave/FXM) .....56	Réglage de la vitesse de la modulation (LFO1 Rate) .....72
Réglages relatifs à la hauteur .....57	Réglage de l'amplitude de la modulation (LFO1 Depth).....73
Modifier la hauteur (Pitch) .....57	Faire des réglages plus détaillés .....74
Faire changer la hauteur au cours du temps (Pitch Envelope).....58	Choix des paramètres qui seront pilotés par chaque commande (Control) .....76
Faire des réglages plus détaillés .....59	Réglage de la plage de variation du pitch bend .....76
Réglages relatifs à la brillance (Filter).....61	Control 1/2/3/4 (Destination de commande 1/2/3/4) .77
Modification de la brillance du son (Filtre).....61	Ctrl 1/2/3/4 Depth (Amplitude de la commande 1/2/3/4).....77
Faire changer la brillance au cours du temps (Filter Envelope) .....63	Réglages communs à la totalité du patch (Common)....77
Faire des réglages plus détaillés .....65	Changement progressif de hauteur (Portamento) .....77
Réglages relatifs au volume et au panoramique .....67	Faire des réglages plus détaillés .....78
Réglage du volume et du panoramique .....67	Sauvegarde de patch que vous avez créé (Patch Write ou écriture de patch) .....82
Création de changements de volume au cours du temps (Amplifier Envelope) .....68	Copie et initialisation des réglages .....83

## Chapitre 6. Création d'un kit rythmique original (Rhythm Edit).....85

Comment un tone rythmique est organisé .....85	Faire des réglages plus détaillés .....92
Création des sons .....85	Réglages relatifs au volume et au panoramique (amplificateur).....94
Choix de la forme d'onde de base du son (Wave) .....86	Réglage du volume et du panoramique .....94
Réglages relatifs à la hauteur .....87	Création de changement de volume au cours du temps (Amplifier Envelope ou enveloppe d'amplificateur).....95
Changement de hauteur du son (Pitch) .....87	Faire des réglages plus détaillés .....96
Faire changer la hauteur au cours du temps (Pitch Envelope) .....87	Réglage de la plage de pitch bend (Bend Range).....97
Faire des réglages plus détaillés .....89	Réglage des effets pour chaque tone rythmique.....97
Réglages relatifs à la brillance (Filtre).....90	Sauvegarde d'un kit rythmique que vous avez créé (Rhythm Set Write) .....98
Modifier la brillance du son (Filtre) .....90	Copie et initialisation des réglages .....99
Faire changer la brillance au cours du temps (Filter Envelope) .....91	

## Chapitre 7. Application d'effets au son .....101

Commutation on/off des effets .....101	Faire des réglages plus détaillés .....105
Ajout de réverbération au son (Reverb).....102	Application de différents effets au son (Multi-Effets).....106
Réglage du volume général de la reverb (Reverb Level)102	Sélection du type (Multi-Effects Type) .....106
Réglage du volume de reverb pour chaque partie (Part Reverb Level) .....102	Réglage du volume général du multi-effet (Multi-Effects Output Level) .....106
Faire des réglages plus détaillés .....103	Faire les réglages du multi-effet.....107
Ajout d'écho au son (Delay) .....103	Assignez la ou les parties pour lesquelles le multi-effet peut-être assigné (Part Multi-Effects Switch).....124
Réglage du volume général du delay (Delay Level).....104	
Réglage du volume de delay pour chaque partie (Part Delay Level) .....104	

## Chapitre 8. Enregistrement de patterns ..... 125

<b>Enregistrement de votre jeu en direct (enregistrement en temps réel) .....125</b>	<b>Enregistrement de notes une à une (enregistrement pas à pas) .....131</b>
Procédure d'enregistrement .....125	Procédure d'enregistrement .....131
Ecoute de phrase durant l'enregistrement (Fonction entraînement ou Reherasal).....127	Enregistrement des notes une à une (enregistrement pas à pas 1) .....132
Enregistrement du jeu de l'arpège.....127	Différentes façons de programmer des notes.....133
Enregistrement des mouvements de potentiomètre (données de modification) .....128	Enregistrement de notes individuelles sur une grille (enregistrement pas à pas 2) .....134
Adoucissement de transition aux limites du pattern.....128	Programmation de rythmiques complexes .....136
Enregistrement des mouvements du mixeur de partie.128	<b>Contrôle de la quantité de mémoire restante (Memory Info) .....137</b>
Enregistrement des réglages de coupure.....129	Temp (Temporaire) .....137
Enregistrement des changements de tempo .....129	User (mémoire User) .....137
Effacement de données indésirables durant l'enregistrement) (Real-Time Erase).....130	Card (mémoire de carte) .....137

## Chapter 9. Edition de patterns ..... 138

<b>Editer les données musicales d'une partie spécifique (Pattern Edit).....138</b>	Utilisation des réglages de quantification de jeu (Play Quantize) pour modifier un pattern (Edit Quantize) ....146
Copie d'une portion de pattern (Copy) .....138	<b>Edition individuelle des données musicales (Edition au microscope).....146</b>
Suppression de mesures inutiles (Delete Measure) .....140	Visualisation des données musicales programmées.....147
Insertion de mesures vierges (Insert Measure).....140	Données musicales traitées en mode Microscope .....147
Effacement de données inutiles (Erase) .....141	Modification de la valeur d'une donnée musicale (changement d'événement) .....148
Transposition de la hauteur (Transpose).....142	Suppression de données musicales (Delete Event).....150
Modification de la dynamique des notes (Change Velo) ...142	Insertion de données musicales (Insert Event) .....150
Modification de la durée de note (Change Gate Time).....143	Déplacement de données musicales (Move Event).....151
Décalage temporel (Shift Clock) .....144	Masquage de données musicales indésirables (View Filter) .....151
Réduction des données inutiles (Data Thin) .....145	
Conversion des subdivisions d'un pattern (Reclock) ....145	

## Chapitre 10. Réunir les patterns fréquemment utilisés dans un pattern set . 152

<b>Emploi d'un pattern set pour rappeler les patterns 152</b>	<b>Sauvegarde d'un pattern set modifié (Pattern Set Write) .....153</b>
Référencement des patterns à rappeler .....152	

## Chapitre 11. En chaîner la reproduction de patterns pour créer un morceau ..... 154

<b>Reproduction d'un morceau .....154</b>	Suppression de patterns non voulus dans un morceau (Delete Pattern).....156
<b>Enregistrement d'un morceau .....155</b>	Insertion d'un pattern (Insert Pattern) .....157
<b>Edition de morceau (Song Edit) .....155</b>	<b>Sauvegarde d'un morceau enregistré (Song Write) 157</b>
Copie d'un morceau (Song Copy) .....156	Réglages d'initialisation (Song Initialize) .....158

## Chapitre 12. Emploi de carte mémoire ..... 159

<b>Précautions pour l'emploi d'une carte mémoire .....159</b>	<b>Restauration en mémoire interne des réglages sauvegardés sur carte (Backup Load).....161</b>
<b>Avant d'utiliser une carte neuve (Formatage).....159</b>	<b>Suppression du fichier de sauvegarde de la carte (Backup Delete).....161</b>
<b>Sauvegarde de tous les réglages internes sur carte (Backup).....160</b>	<b>Duplication d'une carte (Card Duplicate) .....161</b>

## Chapitre 13. Configuration du JX-305 (Système) ..... 163

<b>Réglages relatifs aux commandes</b> .....	163
Changer la force des notes jouées sur le clavier (Key Velocity) .....	163
Réglage de sensibilité d'aftertouch (Aftertouch Sens).....	163
Choix du fonctionnement de la pédale.....	163
<b>Réglages relatifs au MIDI</b> .....	164
Déconnexion du clavier du générateur de sons interne (Local Switch) .....	165
Emploi d'un clavier MIDI externe à la place du clavier du JX-305 (Remote Kbd) .....	165
Différenciation entre unités de même modèle (Device ID Number) .....	165
Retransmission par la prise MIDI OUT de messages reçus en MIDI IN (Fonction Thru).....	165
Choix du statut de réception pour chaque partie (Rx Sw).....	165
Choix de la façon dont les données de potentiomètre sont transmises (mode de transmission/réception d'édition) .....	165
Réglages de réception pour chaque type de message .....	166
Réglages de transmission pour chaque type de message .....	166
<b>Réglages relatifs au séquenceur</b> .....	166
Réglage de synchronisation (Sync Mode) .....	167
Transmission des messages de synchronisation (Sync Out).....	167
Pour faire reproduire des morceaux en boucle (Loop Mode) .....	167
Réglage du métronome (Metro Mode) .....	167
Réglage du volume du métronome (Metronome Level) .....	167
Choix de l'instant de déclenchement pour la reproduction RPS (RPS Trigger Quantize) .....	167
Synchronisation des arpèges sur le pattern (Arpeggio Sync).....	168
Calcul automatique de l'octet de vérification (Auto Checksum) .....	168
Choix de la résolution du Tap Tempo (Tap Resolution).....	168
<b>Réglages relatifs à l'accord et au générateur de sons</b> .....	168
Réglage du contraste de l'afficheur (LCD Contrast).....	168
Réglage de l'accord général (Master Tune).....	168
Accord de chaque note (Scale Tune) .....	168
Choix du mode de changement de patch (Patch Remain) .....	169
Choix du nombre de notes pour chaque partie (Voice Reserve) .....	169
Choix de la plage de variation de résonance (Resonance Limiter) .....	169
Déterminer le pattern actif à la mise en route (Default Pattern).....	169
Choix du style d'arpège à la mise sous tension (Default Arpeggio Style) .....	170
<b>Restauration des réglages d'usine (Factory Preset)</b> .....	170

## Chapitre 14. Applications complexes ..... 171

<b>Tirer parti du MIDI</b> .....	171
Qu'est ce que le MIDI? .....	171
Piloter le JX-305 depuis un clavier MIDI externe .....	172
Jeu d'un appareil MIDI externe depuis le JX-305.....	174
Synchronisation d'un séquenceur externe .....	175
Synchronisation sur un séquenceur externe .....	175
Sauvegarde de données de pattern et de patch dans un séquenceur externe (Bulk Dump) .....	176
<b>Exemples de modification en temps réel</b> .....	178
<b>Exemples de réglages d'EFX</b> .....	180

<b>Mauvais fonctionnement</b> .....	183
<b>Liste des messages d'erreur</b> .....	185
<b>Liste des formes d'onde</b> .....	187
<b>Liste des patches preset</b> .....	190
<b>Liste des kits rythmiques preset</b> .....	195
<b>Liste des modèles d'effet</b> .....	203
<b>Liste des patterns preset</b> .....	204
<b>Liste des patterns RPS</b> .....	210
<b>Liste des ensembles RPS</b> .....	219
<b>Liste des paramètres</b> .....	223
<b>Liste de réglages pour la transmission/réception</b> .....	235
<b>Équipement MIDI</b> .....	236
<b>Caractéristiques principales</b> .....	256
<b>Index</b> .....	257

# Caractéristiques du JX-305

## Moteur de synthèse à hautes performances

Le générateur de sons est un synthétiseur hautes performances offrant 64 notes de polyphonie. Une riche variété de paramètres, dont des filtres abritant des enveloppes ADSR peuvent être modifiés à l'aide des boutons de la façade pour créer vos propres sons. Le générateur de sons peut également être utilisé comme module de sons multitimbral, fournissant jusqu'à huit parties.

## Des patterns dernier cri qui mènent la "Dance"

Le JX-305 contient 274 patterns preset (pré-programmés) de haute qualité pour usage immédiat et 494 patterns RPS. Comme les patterns couvrent une grande variété de styles, de la techno au reggae, cet instrument vous fournit tout ce qui est nécessaire pour la plupart des situations.

## Des sons pour les besoins actuels

L'assortiment divers de sons et kits rythmiques soigneusement sélectionnés vont de ceux de TB-303, JUNO, JUPITER et TR-808/909 — indispensable pour le domaine de la Dance — jusqu'aux sons acoustiques réalistes. A partir du moment où vous ramenez chez vous le JX-305, vous pouvez bénéficier des sons les plus à la mode aujourd'hui.

Vous pouvez également créer vos propres sons et les stocker en mémoire pour rappel immédiat à tout instant.

## Trois unités d'effet sophistiquées

Une technologie DSP (Digital Signal Processing ou traitement de signal numérique) à haute performance vous apporte une grande panoplie d'effets. Trois unités multi-effet sont disponibles : la reverb ajoute de la réverbération, le delay ajoute des effets de type écho et EFX (unité d'effets polyvalente) offre 24 types d'effets qui ont été optimisés pour la musique dance.

## Trois modes de clavier

Le JX-305 dispose de trois modes de clavier : single (simple), dual (double) et split (division du clavier). Il est simple de diviser le clavier en zones gauche et droite, chacune des zones pouvant jouer des sons différents, ou encore de superposer deux sons sur chaque note.

## Un séquenceur pour aider vos idées à prendre forme

Vous pouvez construire un morceau en temps réel pendant que vous jouez, en changeant simplement les patterns reproduits. Durant l'enregistrement, vous pouvez changer la partie enregistrée pour poursuivre son enregistrement non-stop.

La mémoire interne du JX-305 contient approximativement 75000 notes (jusqu'à 200 patterns). En utilisant une carte mémoire (SmartMedia), la capacité peut être accrue jusqu'à un maximum d'approximativement 480000 notes (jusqu'à 200 patterns).

## Emploi de l'arpégiateur pour créer des phrases

Vous pouvez déclencher des arpèges en pressant simplement les pads du clavier. Votre imagination musicale et votre goût sont tout ce qu'il vous faut pour créer des phrases totalement nouvelles.

## Fonction RPS (séquence de phrases en temps réel)

Vous pouvez déclencher des phrases en pressant simplement un seul pad du clavier. Cela a une grande variété d'utilisation, telle que l'ajout d'un son durant un morceau ou la reproduction de tout un morceau à l'aide de la seule fonction arpège.

## Play Quantize change le groove en temps réel

Le JX-305 dispose de trois types de quantification pour la fonction Play Quantize : Grid, Groove et Shuffle. En pressant simplement un potentiomètre, vous pouvez produire votre propre groove en temps réel.

## Commandes pour le jeu live

Le JX-305 est conçue pour les prestations en direct, avec des fonctions telles qu'un bouton Mute qui vous permet d'instantanément stopper la reproduction d'une partie spécifique ou d'un instrument rythmique ou une fonction de transposition en temps réel qui vous permet de transposer durant la reproduction du pattern. Bien sûr, vous pouvez également déplacer les potentiomètres durant la reproduction du pattern pour modifier le son en temps réel.

# Remarques importantes

En plus des instructions situées dans "CONSIGNES DE SECURITÉ" en pages 2, veuillez lire et suivre ce qui suit :

## Alimentation électrique

- N'utilisez pas cette unité sur un circuit d'alimentation servant déjà à un appareil générateur de parasites (tel qu'un moteur électrique ou un système variateur de lumière).
- L'adaptateur secteur commencera à générer de la chaleur après de longues heures d'utilisation consécutives. Ceci est normal et n'est pas le signe d'un mauvais fonctionnement.
- Avant de connecter cette unité à d'autres appareils, éteignez toutes les unités. Cela aidera à prévenir mauvais fonctionnements et/ou dommages causés aux enceintes et autres appareils.

## Emplacement

- Utiliser l'instrument près d'amplificateurs de puissance (ou autres équipements contenant de gros transformateurs électriques) peut induire des parasites ("ronflette"). Pour éliminer le problème, changer l'orientation de l'unité ou éloignez-la de la source d'interférences.
- Cet appareil peut interférer avec la réception de radios et de télévision. Ne l'utilisez donc pas à proximité de tels récepteurs.
- N'exposez pas l'unité directement au soleil, près d'appareils irradiant de la chaleur, dans un véhicule fermé, ou en aucune manière en un lieu la soumettant à des températures extrêmes. Une chaleur excessive peut déformer ou décolorer l'unité.

## Maintenance

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

## Réparations et données

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

## Précautions additionnelles

- Sachez que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un mauvais fonctionnement ou à une utilisation incorrecte de l'unité. Pour vous protéger contre le risque de perte de données importantes, nous vous recommandons de faire périodiquement une copie de sauvegarde des données importantes que vous avez stockées dans la mémoire de l'unité dans un autre appareil MIDI (par exemple un séquenceur).

- Malheureusement, il peut être impossible de restaurer le contenu de données qui ont été stockées dans un appareil MIDI (par exemple un séquenceur) une fois que ces données ont été perdues. Roland Corporation n'assume aucune responsabilité concernant une telle perte de données.
- Utilisez avec soin les boutons et curseurs ou autres commandes de l'unité, ainsi que ses prises et connecteurs. Un maniement brutal peut entraîner des mauvais fonctionnements.
- Ne heurtez jamais l'afficheur et ne lui appliquez aucune forte pression.
- Quand vous connectez/déconnectez tous les câbles, saisissez les fiches elles-mêmes – ne tirez jamais sur le câble. De cette façon, vous éviterez de causer des courts-circuits et d'endommager les éléments internes du câble.
- Pour éviter de gêner vos voisins, essayez de conserver le volume de l'unité à des niveaux raisonnables. Vous pouvez préférer utiliser des écouteurs, pour ne pas avoir à vous soucier de votre entourage (particulièrement lorsqu'il est tard la nuit).
- Lorsque vous devez transporter l'unité, emballez-la, si possible dans le carton (y compris les protections) dans lequel elle est arrivée. Autrement, vous devrez utiliser des matériaux d'emballage équivalents.

.....

Les sons, phrases et patterns contenus dans ce produit sont des enregistrements protégés par Copyright. Roland donne par la présente aux acquéreurs de ce produit la permission d'utiliser ces enregistrements sonores pour la création et l'enregistrement d'œuvres musicales originales, étant donné toutefois que les enregistrements sonores contenus dans ce produit ne peuvent pas être échantillonnés, téléchargés ou aucunement ré-enregistrés en totalité ou en partie, pour toute autre utilisation, notamment, mais sans se limiter à, la transmission de tout ou partie d'enregistrement sonore via Internet ou autre moyen de transmission numérique ou analogique et/ou la communication pour la vente ou autre, de toute connexion de sons, phrases ou patterns échantillonnés sur CDRom ou support équivalent..

Les enregistrements sonores contenus dans ce produit sont le fruit du travail original de Roland Corporation. Roland n'est pas responsable de l'utilisation des enregistrements des sons contenus dans ce produit et n'assume aucune responsabilité pour toute infraction à tout Copyright de toute tierce partie découlant de l'utilisation des sons, phrases et patterns de ce produit.

## Important

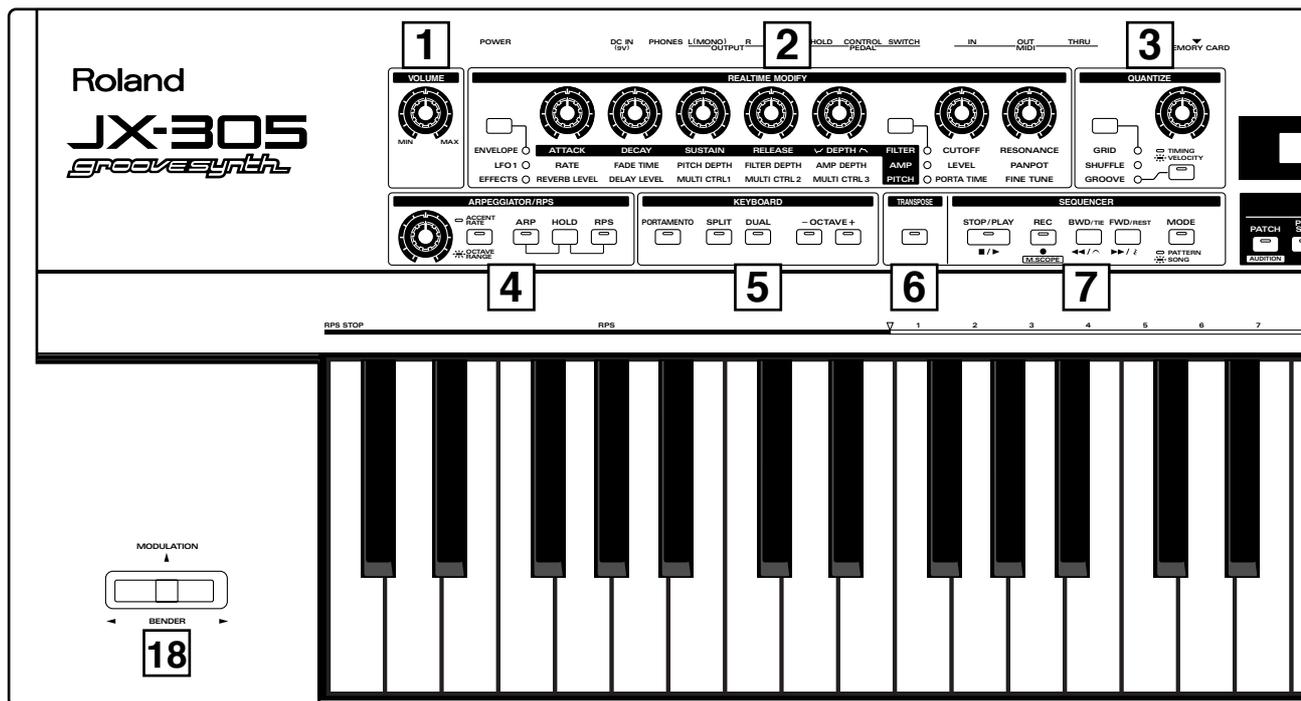
Veuillez observer les points suivants lorsque vous utilisez le JX-305.

Différents types de données nécessaires au fonctionnement du JX-305 sont contenus dans la mémoire flash interne. Si l'alimentation est coupée alors que des données sont écrites en mémoire flash, l'écriture n'est pas complètement effectuée et le fonctionnement ultérieur peut en être affecté.

Lorsque l'affichage suivant apparaît, n'éteignez jamais l'appareil et ne retirez jamais la carte mémoire.

Processing...  
Keep Power ON !

# Faces avant et arrière



## Face avant

### 1 Bouton **VOLUME**

Commande le volume général du JX-305.

### 2 Section **REALTIME MODIFY**

Ici, vous pouvez faire les réglages des paramètres de son (p. 54) et d'effets (p. 101). De plus, dans le page Part Mixer, vous pouvez faire différents réglages pour chaque partie (p. 33).

### 3 Section **QUANTIZE**

Modifie le groove du pattern (p. 40).

### 4 Section **ARPEGGIATOR/RPS**

Ici, vous pourrez faire les réglages d'arpégiateur (p. 24)/et de RPS (p. 48).

### 5 Section **KEYBOARD**

Ici, vous pouvez faire les réglages qui affectent les notes jouées sur le clavier, tel que le mode de clavier (Key Mode) (p. 18), la transposition par octave (Octave Shift) (p. 21) et de portamento (p. 21).

### 6 Bouton **TRANSPOSE**

Pressez ce bouton lorsque vous désirez transposer (p. 32).

### 7 Bouton **SEQUENCER Section**

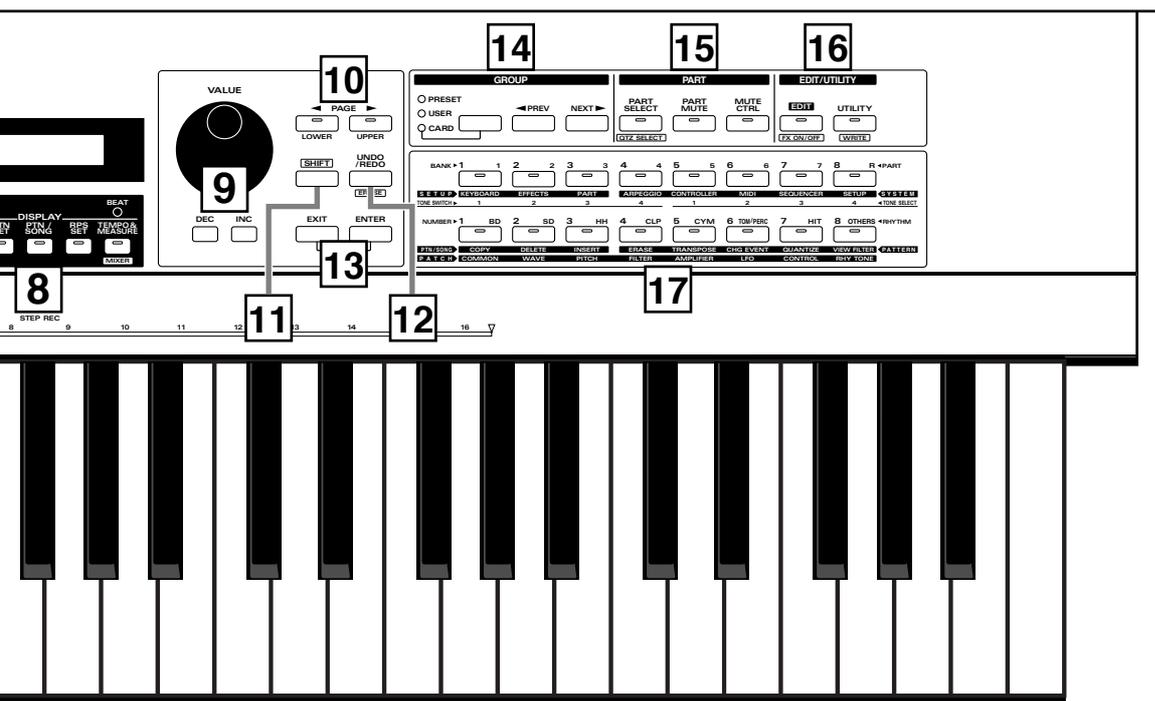
Ici se trouvent les boutons relatifs à la reproduction (p. 30) et à l'enregistrement (p. 125) du séquenceur.

### 8 Bouton **DISPLAY**

Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le paramètre que vous désirez modifier.

### 9 Boutons **INC/DEC (Augmentation/Diminution) — VALUE Dial**

A utiliser pour modifier la valeur d'un paramètre (p. 16).



## 10 Boutons PAGE</PAGE>

Utilisez-les pour visualiser les différentes pages dans l'afficheur. Dans les pages où vous devez insérer un nom, ces boutons déplacent le curseur.

## 11 Bouton SHIFT

Ce bouton est utilisé en conjonction avec d'autres boutons.

## 12 Bouton UNDO/REDO

Pressez ce bouton pour annuler la procédure précédente (p. 17).

## 13 Boutons ENTER/EXIT

Utilisez ces boutons pour exécuter/annuler une procédure ou pour quitter une page de réglage.

## 14 Section GROUP

Ici, vous pouvez sélectionner le groupe pour les sons ou les patterns (p. 18, 30).

## 15 Section PART

Pressez ces boutons lorsque vous désirez utiliser les boutons 1–8 pour sélectionner ou couper une partie (p. 18, 32).

## 16 Bouton EDIT/UTILITY

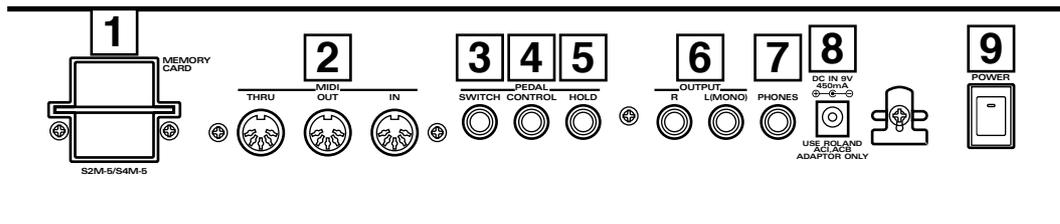
Pressez ces boutons lorsque vous désirez éditer un son ou un pattern, ou pour sauvegarder ou initialiser des réglages.

## 17 Boutons 1–8

Utilisez ces boutons pour sélectionner la banque et le numéro d'un patch ou d'un pattern (p. 18), pour sélectionner une partie ou un groupe rythmique ou pour commuter la fonction Mute on/off (p. 32). Lors de l'édition, ces boutons sont utilisés pour sélectionner des paramètres.

## 18 Levier de Pitch Bend/levier de Modulation

Ce levier vous permet de modifier la hauteur ou d'appliquer du vibrato. En fonction des réglage, il peut aussi être utilisé pour commander des paramètres spécifiques (p. 22, 47).



## Face arrière

### 1 Fente MEMORY CARD

Une carte mémoire optionnelle (SmartMedia) peut être insérée ici (p. 159).

### 2 Connecteurs MIDI IN/OUT

Des appareils MIDI externes peuvent être connectés ici (p. 171). Utilisez des câbles MIDI (vendus séparément) pour faire les connexions.

### 3 Prise SWITCH PEDAL

Une pédale commutateur optionnelle peut être connectée ici. La pédale peut être utilisée pour régler le volume ou faire de différents changements de son (p. 46).

### 4 Prise CONTROL PEDAL

Une pédale d'expression optionnelle peut être connectée ici. La pédale peut être utilisée pour régler le volume ou faire de différents changements de son (p. 23).

### 5 Prise HOLD PEDAL

Une pédale commutateur optionnelle peut être connectée ici. La pédale peut être utilisée pour soutenir (sustain) les notes (p. 23).

### 6 Prises OUTPUT (L (MONO), R)

Un amplificateur ou une table de mixage peuvent être connectés à ces prises. Si la sortie est mono, faire les connexions avec la prise L (Prise en main, p. 3).

### 7 Prise PHONES

Permet la connexion d'écouteurs. Le signal audio sortira des prises OUTPUT même si des écouteurs sont connectés (Prise en main, p. 3).

### 8 Prise DC IN

Connectez ici l'adaptateur fourni (Prise en main, p. 3).

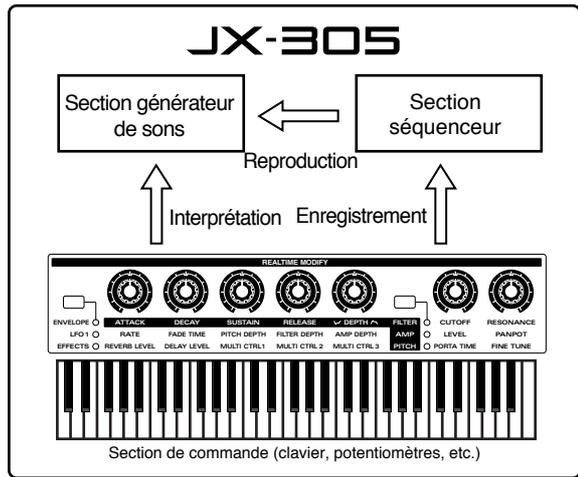
### 9 Commutateur POWER

Ce commutateur met l'appareil sous/hors tension (Prise en main, p. 5).

# Chapitre 1. Survol du JX-305

Une brève explication de l'organisation interne du JX-305 vous a été fournie dans le manuel de prise en main, mais ce chapitre contient une explication plus détaillée des sections de base : la section de commande, la section générateur de sons et la section séquenceur.

## Organisation du JX-305



## Jeu et fonctionnement des commandes

Les commandes se réfèrent collectivement au clavier, aux boutons de façade, au levier pitch bend et à la pédale connectée en face arrière, etc. En utilisant ces commandes, vous pouvez faire jouer les sons ou les modifier.

## Enregistrer votre jeu — Séquenceur

La section séquenceur enregistre l'action des commandes (mouvements des boutons et potentiomètres) sous forme de messages MIDI et peut faire reproduire ces messages MIDI après enregistrement. Les messages MIDI qui ont été enregistrés dans le séquenceur peuvent également être émis par la prise MIDI OUT et donc servir à piloter des appareils MIDI externes.

## Produire du son — Générateur de sons

C'est la section qui produit le son. Le générateur de sons produit du son en réponse aux données reçues des commandes du JX-305 et de son séquenceur. Il peut également être déclenché par des messages MIDI venant d'un appareil MIDI externe.

## Comment le générateur de son est organisé

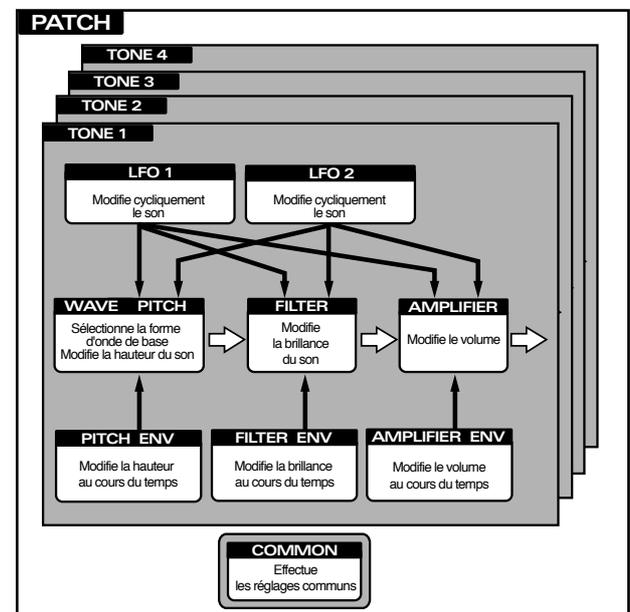
### La plus petite unité de son — Tone

Les "tones" sont l'unité de son la plus petite utilisée par le JX-305 et un tone produit un son. Certains de ces tones peuvent être combinés pour créer un "patch", qui est un son plus évolué dont vous jouez

### Sons que vous jouez — Patch

Les patches sont l'unité de son dont vous jouez normalement. Chaque patch est constitué de jusqu'à quatre tones.

Tones et patches sont organisés comme suit.

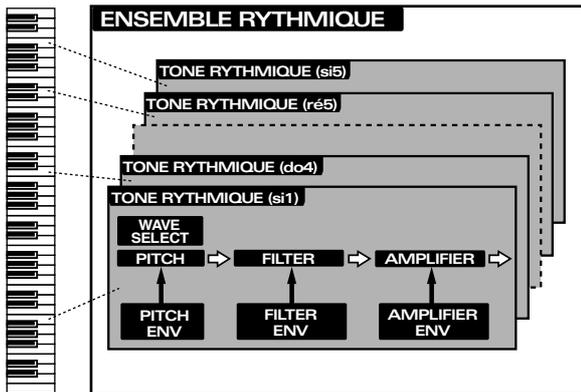


\* La façon dont les quatre tones sont combinés déterminera comment ils joueront. Cela est déterminé par le paramètre Structure Type (type de structure).

📖 "Réglages communs du patch entier (Common)" (p. 77)

## Jeu d'instruments de percussion — Kits rythmiques

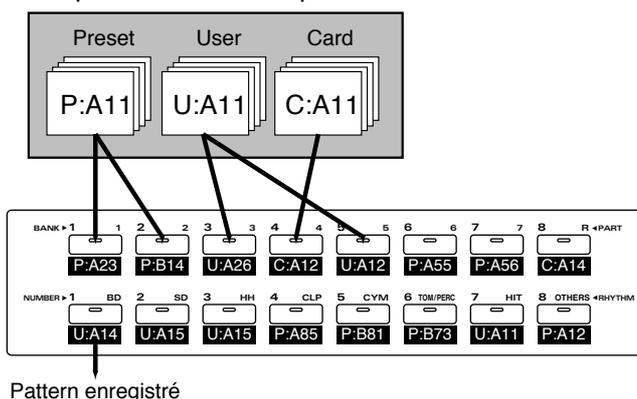
Un ensemble de différents instruments rythmiques (tones rythmiques) est appelé kit rythmique ou Rhythm Set. Un tone rythmique différent peut être assigné à chaque touche (numéro de note), ce qui vous permet d'utiliser un grand nombre de tones rythmiques à la fois



## Assigner des instruments à un ensemble —Parties

Vous pouvez comparer les "parties" à des cases dans lesquelles les patches seront placés. Vous pouvez également les assimiler à des musiciens. Vous pouvez sélectionner un patch (un instrument) pour chaque partie (chaque musicien) et faire jouer plusieurs parties à la fois. Le JX-305 a huit parties pour la reproduction de patterns et vous pouvez ajuster le volume et le panoramique etc. pour chaque partie.

Exemple d'ensemble de patterns



Pattern enregistré

### Parties 1-7

Pour chacune de ces parties, vous pouvez sélectionner un patch et faire jouer aux instruments une mélodie, une basse ou des accords. Comme il est également possible de sélectionner un tone rythmique individuel, vous pouvez également utiliser ces parties comme parties rythmiques auxiliaires

## Partie rythmique

Pour cette partie, vous pouvez sélectionner un kit rythmique et faire jouer des sons d'instrument de percussion.

## A propos de la polyphonie simultanée

Le JX-305 peut jouer jusqu'à 64 notes simultanément. Si les données musicales reçues demandent plus de 64 notes simultanément, certaines notes disparaîtront. Lorsque vous utilisez des patches avec un long temps de chute des notes ou lorsque vous utilisez la fonction RPS, veillez à ne pas excéder la polyphonie maximale. Le nombre de notes qui peuvent être produites dépendra en réalité non seulement du nombre de notes jouées, mais également du nombre de tones constitutifs de chaque patch.

Par exemple, si vous jouez d'un patch qui utilise quatre tones, ce patch consommera 4 fois plus de notes.

📖 Si vous voulez en savoir plus sur les réglages de polyphonie...

- Le paramètre de priorité de voix (Voice Priority) peut être réglé pour chaque patch afin de spécifier comment les notes seront coupées lorsque la polyphonie maximale sera dépassée.
- 🔧 "Réglages communs pour le patch entier (Common)" (p. 77)
- Le paramètre de réserve de voix (Voice Reserve) peut être réglé pour spécifier un nombre minimal de note qui seront réservées à chaque partie.
- 🔧 "Spécification du nombre de notes pour chaque partie (Voice Reserve)" (p. 169)

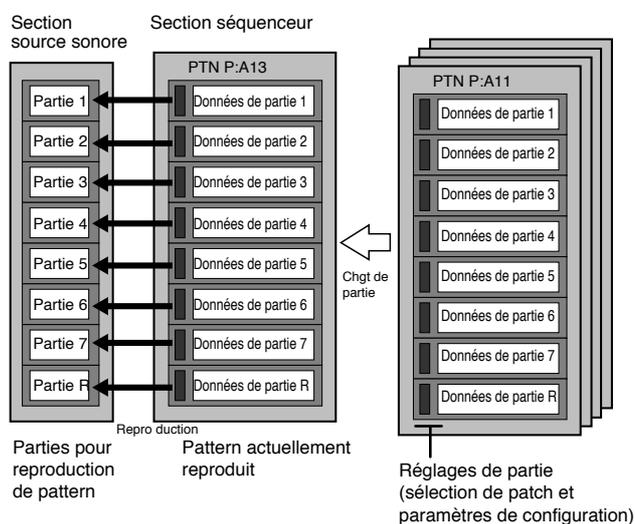
## Comment le séquenceur est organisé

Le séquenceur enregistre votre interprétation et les mouvements de commande sous forme de données musicales. La reproduction faite par le séquenceur fait renvoyer les données musicales enregistrées au générateur de son, pour produire les sons. En d'autres termes, le séquenceur joue de l'instrument à la place du musicien.

Par le fait qu'il enregistre et reproduit l'interprétation, un séquenceur est similaire à un magnétophone. Toutefois, il a des avantages uniques : le tempo peut être modifié sans affecter la hauteur, il n'y a pas d'altération de la qualité sonore quel que soit le nombre de reproductions, et des modifications extrêmement détaillées peuvent être faites à la demande.

## Données musicales reproduites par le séquenceur — Patterns

Les patterns sont des données musicales de genre différent que le séquenceur reproduira, et peuvent être sélectionnés même pendant que d'autres sont reproduites. Les données incluses dans chaque pattern sont divisées en partie, et vous pouvez enregistrer et reproduire chaque partie indépendamment, ou modifier les données musicales dans chaque partie. Pour chaque pattern, vous pouvez également spécifier des informations telles que le patch, le volume et les réglages d'effet qui seront utilisées par chaque partie. Vous pouvez sauvegarder les données dans la condition la plus appropriée et changer les réglages globalement en changeant simplement de pattern. Ces réglages peuvent également être utilisés lorsque vous jouez directement sur le clavier.

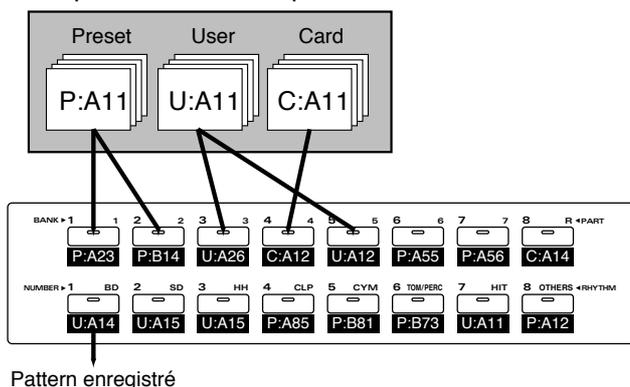


Il y a deux types de patterns : les "patterns preset" qui sont déjà programmés dans le JX-305, et les "patterns User" qui peuvent contenir les patterns que vous créez.

## Rassemblement des patterns fréquemment utilisés — Pattern Sets

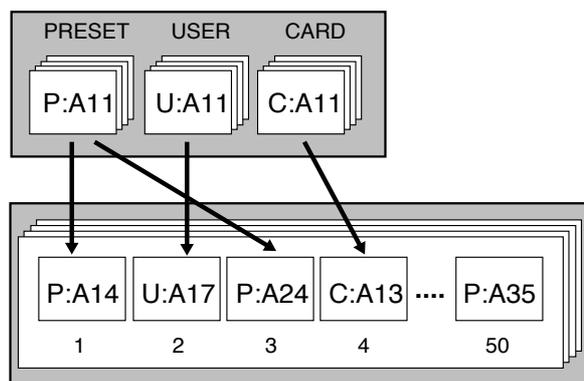
Un pattern set vous permet de réunir des patterns fréquemment utilisés pour qu'ils puissent être rappelés instantanément. 16 patterns peuvent être référencés dans chaque pattern set.

Exemple d'ensemble de patterns



## Arrangement des patterns pour la reproduction — Songs

Un arrangement séquentiel de deux patterns ou plus est appelé un "morceau" (Song). Lorsque vous faites reproduire un morceau, les patterns de celui-ci jouent à la suite. Un morceau peut contenir jusqu'à 50 patterns.



## A propos de la mémoire

La "mémoire" est l'emplacement où sont conservés les réglages de patch, les données musicales des patterns et autres éléments. La mémoire du JX-305 est divisée en trois zones : mémoire système, mémoire User (programmable) et mémoire preset (pré-programmée). Il y a également une "aire temporaire" dans la mémoire dans laquelle sont copiées les données quand vous sélectionnez un patch ou un pattern, et ce sont ces données copiées en aire temporaire que vous faites en réalité jouer et que vous éditez.

## Mémoire pour les réglages qui affectent la totalité du JX-305 — Mémoire système

La mémoire système contient des réglages pour les paramètres de système qui configurent le JX-305. Ils comprennent les paramètres déterminant le fonctionnement général du générateur de sons et du séquenceur, et les réglages relatifs au MIDI.

## Rewritable Memory—User Memory

Le contenu de la mémoire User peut être remplacé et sert au stockage des réglages ou des données musicales que vous créez. La mémoire User contient 256 patches, 200 patterns, 50 morceaux (Song), 60 ensembles RPS (RPS Sets) et 30 ensembles de patterns (Patterns Sets).

\* Avec les réglages d'usine, les patches User et les patterns User ont le même contenu que la mémoire preset.

## Mémoire non ré-inscriptible — Mémoire preset

Le contenu de la mémoire preset ne peut pas être remplacé. La mémoire preset contient 640 patches et 768 patterns.

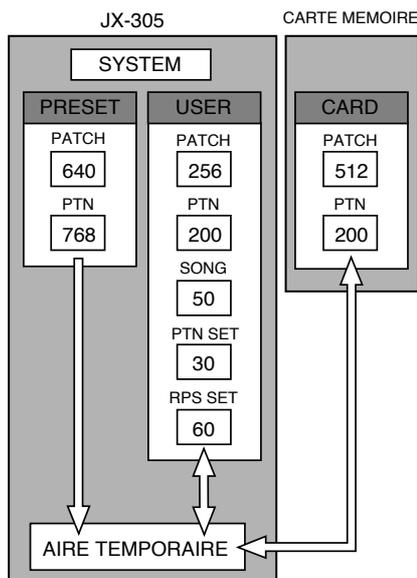
## Mémoire temporaire — L'aire temporaire (pattern temporaire)

Lorsque vous faites jouer un son ou sélectionnez un patch pour l'éditer, le patch sélectionné est copié dans un emplacement appelé "aire temporaire".

Lorsque vous éditez ou enregistrez un pattern, le contenu du pattern est automatiquement copié en TMP (pattern temporaire), et toutes vos procédures affecteront ces données.

## Carte mémoire

Une carte mémoire optionnelle peut être utilisée pour stocker 512 patches User et 200 patterns User, comme dans la mémoire User du JX-305.



\* Les données de la mémoire seront préservées, même si l'alimentation est coupée, et pourront donc être rappelées à tout instant. Toutefois, les données de l'aire temporaire seront perdues à l'extinction de l'appareil.

Lorsque vous modifiez les réglages d'un patch ou le contenu d'un pattern, vous modifiez en réalité les données qui ont été copiées dans l'aire temporaire ou le pattern temporaire (en d'autres termes, vous ne modifiez pas directement les données en mémoire). Si vous désirez conserver les changements que vous avez apporté aux patches ou aux patterns, vous devez sauvegarder ces données sous forme d'un patch User ou d'un pattern User.

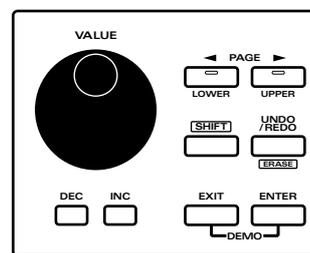
📖 "Sauvegarde des patches créés (Ecriture de patch ou Patch Write)" (p. 82)

📖 "Sauvegarde des patterns modifiés (Ecriture de pattern ou Pattern Write)" (p. 36)

## Fonctionnement de base

### Modification d'une valeur

Pour sélectionner un patch ou un pattern, ou pour modifier la valeur d'un paramètre, utilisez la molette VALUE ou les boutons INC/DEC.



### Boutons INC/DEC

Pour augmenter une valeur, pressez [INC]. Pour diminuer une valeur, pressez [DEC].

Si vous gardez enfoncé le bouton, la valeur change de façon continue.

Si vous pressez un bouton tout en tenant enfoncé l'autre bouton, la valeur change encore plus rapidement.

Si vous tenez enfoncé [SHIFT] et pressez un bouton, la valeur change par paliers plus importants.

### Molette VALUE

Pour augmenter une valeur, tournez la molette [VALUE] dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour diminuer une valeur, tournez-la dans le sens inverse.

Si vous tenez enfoncé [SHIFT] quand vous tournez la molette [VALUE], la valeur changera par paliers plus importants.

## Annulation de la procédure précédente (Undo/Redo)

La fonction qui restaure les données musicales éditées telles qu'elles étaient auparavant est appelée undo (annuler) et la fonction qui restaure les données musicales éditées après une telle annulation est appelée redo (refaire)

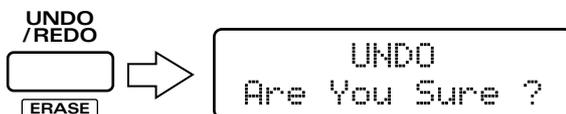
Le JX-305 vous permet d'annuler/refaire (undo/redo) les procédures suivantes. C'est pratique lorsque vous désirez annuler un changement ou comparer votre édition avec les données d'origine.

- Edition de pattern  "Editer les données musicales d'une partie spécifique (Pattern Edit)" (p. 138)
- Edition de morceau  "Edition de morceaux (Song Edit)" (p. 155)
- Enregistrement de pattern  "Enregistrement de patterns" (p. 125)
- Enregistrement de morceau  "Enregistrer un morceau" (p. 155)

**1. Assurez-vous que la page de sélection de pattern ou de morceau est affichée.**

**2. Pressez [UNDO/REDO].**

L'affichage suivant apparaîtra.



**3. Pressez [ENTER], et vos changements seront annulés ramenant la valeur à son statut avant modification.**

**4. Pressez [UNDO/REDO] une fois encore.**

L'affichage suivant apparaîtra.



**5. Pressez [ENTER], et vos changements seront à nouveau effectués, ramenant la valeur à son statut après édition.**

\* Les procédures Undo/Redo doivent être faites immédiatement après modification des données. Une fois que vous avez sauvegardé le pattern modifié, la procédure Undo/Redo n'est plus disponible. De même, si vous utilisez une autre procédure pour apporter un nouveau changement aux données, il ne sera plus possible d'annuler/refaire les changements que vous aviez faits en premier.

# Chapitre 2. Jouer sur le clavier

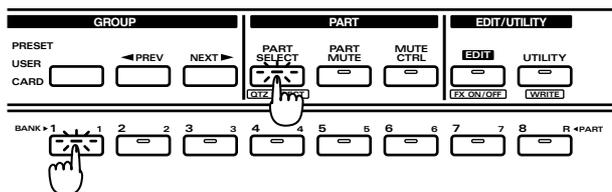
## Sélection d'un patch

Le JX-305 contient au total 640 patches différents. En spécifiant le groupe, la banque et le numéro, vous pouvez sélectionner le patch désiré et le faire jouer au clavier.

### 1. Pressez [PART SELECT].

L'indicateur s'allume.

### 2. Utilisez PART [1]-[8] pour sélectionner la partie que vous désirez jouer au clavier.

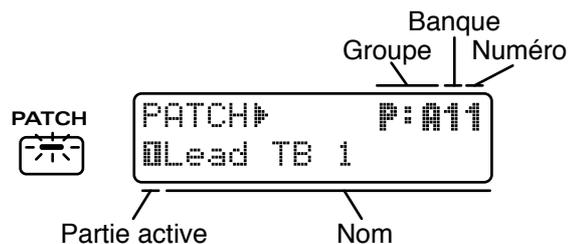


La partie actuellement sélectionnée est appelée "partie active". Si la partie active est une partie 1-7, vous pouvez sélectionner des patches. Si la partie active est la partie rythmique, vous pouvez sélectionner les kits rythmiques.

📖 "Jeu d'un kit rythmique" (p. 28)

### 3. En section DISPLAY, pressez [PATCH].

L'indicateur s'allume et l'afficheur indique le groupe, la banque, le numéro et le nom du patch actuellement sélectionné (kit rythmique).



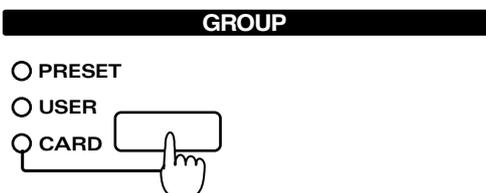
### 4. Dans la section GROUP, pressez [PRESET/USER/ CARD] pour sélectionner le groupe.

Les groupes de patches sont organisés comme suit.

PRESET-> P: A-J (groupe preset)

USER-> U: A-D (groupe User)

CARD-> C: A-H (groupe de carte)



\* Le groupe de carte ne peut pas être sélectionné s'il n'y a pas de carte mémoire optionnelle insérée.

📖 "Emploi de carte mémoire" (p. 159)

### 5. Dans la section GROUP, utilisez [< PREV] [NEXT >] pour sélectionner le groupe (A-J, A-D, A-H).

### 6. Pressez [PART SELECT] une fois encore.

L'indicateur [PART SELECT] s'éteint, et vous pouvez maintenant utiliser BANK et NUMBER [1]-[8] pour sélectionner un patch.

### 7. Utilisez BANK [1]-[8] pour sélectionner une banque.

### 8. Utilisez NUMBER [1]-[8] pour sélectionner un numéro.

Jouez sur le clavier et vous entendrez le patch sélectionné.

\* Si les indicateurs [PART SELECT] ou [PART MUTE] de la section PART sont allumés, les étapes 7 et 8 ne sont pas possibles. Dans ce cas, pressez [PART SELECT] ou [PART MUTE] pour éteindre l'indicateur correspondant.

\* Vous pouvez également sélectionner les patches en utilisant [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] plutôt que de spécifier groupe/banque/numéro.

📖 Pour voir une liste des patches disponibles...

📖 "Liste des patches preset" (p. 190)

## Jeu de deux patches depuis le clavier (Key Mode)

Le JX-305 vous permet de superposer deux patches, ou de jouer différents patches avec les mains gauche et droite. Cette fonction est appelée mode de clavier ou "Key Mode". Le réglage "Key Mode" peut être stocké comme partie de chaque pattern.

📖 "Sauvegarde de pattern modifié (Pattern Write)" (p. 36)

## Jeu d'un seul patch sur la totalité du clavier (Single)

C'est le statut de jeu normal du clavier.

### 1. En section KEYBOARD, assurez-vous que les indicateurs [DUAL] et [SPLIT] sont éteints.

Si l'un des deux indicateurs est allumé, pressez le bouton pour éteindre son indicateur.



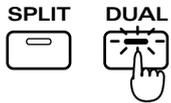
## Superposition de deux patches (Dual)

### 1. En section DISPLAY, pressez [PATCH].

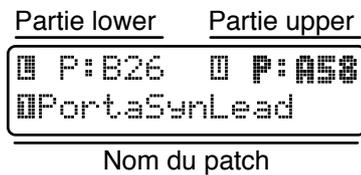
L'indicateur s'allume.

### 2. En section KEYBOARD, pressez [DUAL].

L'indicateur s'allume.



Quand vous sélectionnez Dual, l'écran suivant apparaît. La partie représentée en haut à droite est appelée "partie upper" et la partie en haut à gauche est appelée "partie lower".



Quand vous jouez sur le clavier, les patches des parties upper et lower sont simultanément produits. Ensuite, essayez de changer le patch de chaque partie.

### 3. Pressez [LOWER].

L'indicateur s'allume. Le groupe, la banque et le numéro du patch de la partie lower s'affiche en caractères gras. La ligne inférieure de l'afficheur indique le nom du patch actuellement sélectionné pour la partie lower.



### 4. Sélectionnez un patch.

Le patch de la partie lower change.

### 5. Pressez [UPPER].

L'indicateur s'allume. Le groupe, la banque et le numéro du patch de la partie upper s'affiche en caractères gras. La ligne inférieure de l'afficheur indique le nom du patch actuellement sélectionné pour la partie upper.



### 6. Sélectionnez un patch.

Le patch de la partie upper change.

7. Pour retourner au statut de jeu normal, pressez [DUAL] une fois encore pour éteindre son indicateur.

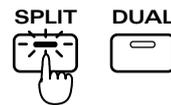
## Jeu de patches différents avec les mains gauche et droite (Split)

### 1. En section DISPLAY, pressez [PATCH].

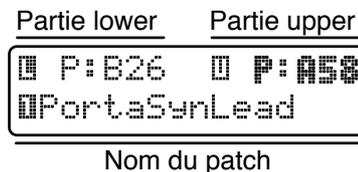
L'indicateur s'allume.

### 2. En section KEYBOARD, pressez [SPLIT].

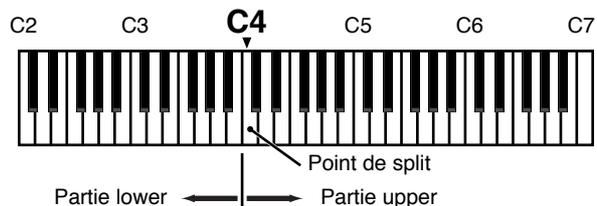
L'indicateur s'allume.



Quand vous sélectionnez Split, l'écran suivant apparaît. La partie représentée en haut à droite est appelée "partie upper" et la partie en haut à gauche est appelée "partie lower".



En mode Split, le clavier est divisé en deux zones. Jouer à gauche fait jouer le patch de la partie lower et jouer à droite fait jouer le patch de la partie upper. La note à laquelle s'effectue la division du clavier en zones gauche et droite est appelée "point de split". Par exemple, si le point de split est C4 (do4), le clavier sera divisé comme ci-dessous.



Voici comment changer le patch de chaque partie :

### 3. Pressez [LOWER].

L'indicateur s'allume. Le groupe, la banque et le numéro du patch de la partie lower s'affiche en caractères gras. La ligne inférieure de l'afficheur indique le nom du patch actuellement sélectionné pour la partie lower.



### 4. Sélectionnez un patch.

Le patch de la partie lower change.

### 5. Pressez [UPPER].

L'indicateur s'allume. Le groupe, la banque et le numéro du patch de la partie upper s'affiche en caractères gras. La ligne inférieure de l'afficheur indique le nom du patch actuellement sélectionné pour la partie upper.



### 6. Sélectionnez un patch.

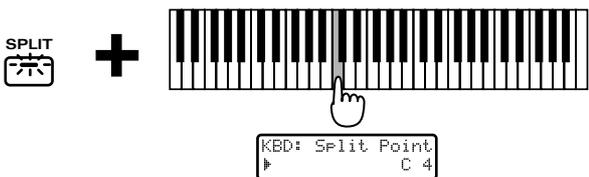
Le patch de la partie upper change.

### 7. Pour retourner au statut de jeu normal, pressez [SPLIT] une fois encore pour éteindre son indicateur.

## Changer le point de split

Le point de split peut être librement changé.

### 1. Tenez enfoncé [SPLIT] et pressez la touche que vous désirez fixer comme point de split.



## Sélection de partie upper/partie lower

Les modes de clavier autres que single utilisent deux parties (upper et lower). Vous pouvez déterminer laquelle des huit parties sera utilisée comme partie upper et laquelle sera utilisée comme partie lower.

\* Quand le mode de clavier est Single, la partie upper est jouée au clavier.

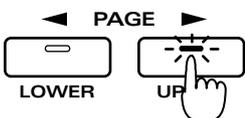
### 1. Pressez [PART SELECT].

L'indicateur s'allume



### 2. Pressez [UPPER].

L'indicateur du bouton PART de la partie actuellement sélectionnée comme partie upper s'allume.

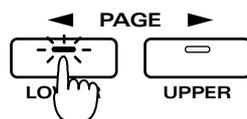


### 3. Pressez PART [1]-[R] pour sélectionner la partie que vous désirez assigner à la partie upper.

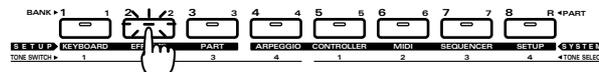


### 4. Pressez [LOWER].

L'indicateur du bouton PART de la partie actuellement sélectionnée comme partie lower s'allume.

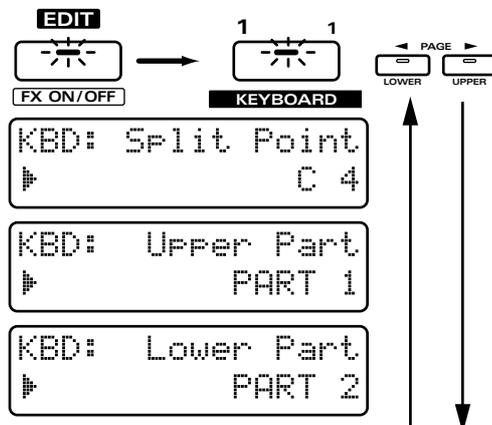


### 5. Pressez PART [1]-[R] pour sélectionner la partie que vous désirez assigner à la partie lower.



\* Si vous assignez la même partie en upper et en lower, il n'est pas possible de sélectionner les patches indépendamment.

## Modification des réglages de mode clavier en pages d'édition

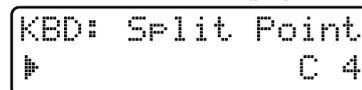


### 1. Pressez [EDIT].

L'indicateur s'allume et la page Edit apparaît.

### 2. Pressez BANK [1] (KEYBOARD).

L'afficheur donne la page de réglage de point de split.



### 3. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour fixer la valeur.

Plage : C-1-G9

\* Les réglages de point de split ne sont pas affectés par le décalage d'octave (Octave Shift). Par exemple, le do médian sera "C4" quels que soient les réglages d'Octave Shift.

4. Pressez **PAGE [ > ]** pour sélectionner la page de réglage de partie upper.

```
KBD: Upper Part
└─ PART 1
```

5. Utilisez **[INC] [DEC]** ou la molette **[VALUE]** pour sélectionner la partie upper.

Plage : PART 1-7, PART R

6. Une fois encore, pressez **PAGE [ > ]** pour sélectionner la page de réglage de partie lower.

```
KBD: Lower Part
└─ PART 2
```

7. Utilisez **[INC] [DEC]** ou la molette **[VALUE]** pour sélectionner la partie lower.

Plage : PART 1-7, PART R

8. Pressez **[EXIT]** pour retourner à l'affichage normal.

## Changement progressif de la hauteur du son (Portamento)

Le portamento est une fonction qui fait changer progressivement la hauteur d'une note à la suivante. C'est une fonction efficace quand on joue des phrases monophoniques.

### Portamento On/Off

1. Dans la section **KEYBOARD**, pressez **[PORTAMENTO]**.

L'indicateur s'allume et le portamento est activé.

PORTAMENTO

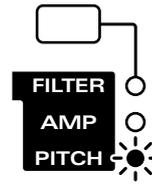


2. Chaque fois que vous pressez **[PORTAMENTO]**, la fonction se commute on ou off.

### Changement du temps nécessaire au changement de hauteur (Portamento Time)

Vous pouvez changer la vitesse à laquelle la hauteur change quand le portamento est utilisé.

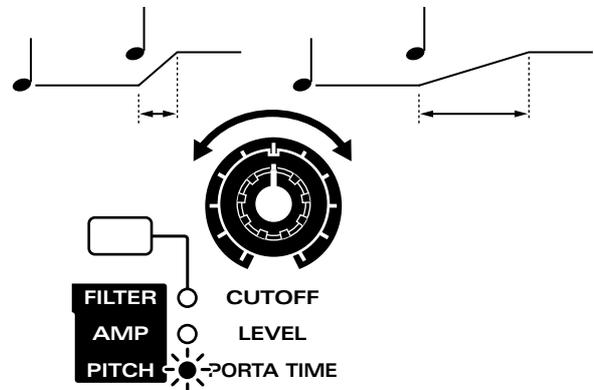
1. En section **REALTIME MODIFY**, pressez **[FILTER/AMP/PITCH]** plusieurs fois jusqu'à ce que l'indicateur **PITCH** s'allume.



2. Tournez le potentiomètre **[PORTA TIME]** pour ajuster la valeur de durée de portamento.

Plage: 0-127

Plus le potentiomètre est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre, plus il faudra de temps à la hauteur pour atteindre la note suivante. En tournant le potentiomètre en sens inverse, la hauteur de la note suivante sera atteinte plus rapidement.



Les réglages de portamento peuvent être stockés comme partie du patch.

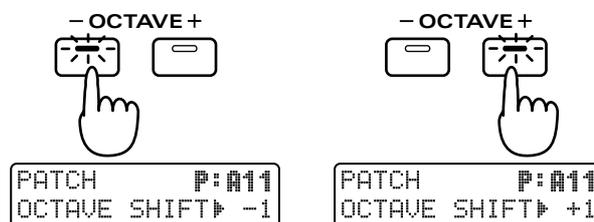
"Sauvegarde des patches que vous avez créés (Patch Write)" (p. 82)

## Jouer des notes situées au delà de la tessiture du clavier (Octave Shift)

Octave Shift est une fonction qui décale la tessiture du clavier par paliers d'une octave (maximum  $\pm 3$  octaves). Par exemple, les notes de basse peuvent être aisément jouées avec la main droite si vous utilisez Octave Shift pour baisser la tessiture d'une ou deux octaves.

1. En section **KEYBOARD**, pressez **OCTAVE [-]** [+].

La tessiture sera décalée dans la direction  $\pm$  et l'indicateur du bouton s'allumera.



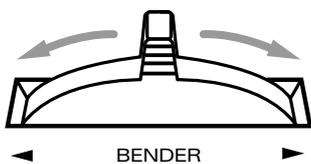
Chaque fois que vous pressez OCTAVE [+], la tessiture sera montée d'une octave.

Chaque fois que vous pressez OCTAVE [-], la tessiture sera baissée d'une octave.

Quand un bouton OCTAVE est pressé, l'afficheur indique le réglage actuel.

## Changement de hauteur (levier pitch bend)

En déplaçant le levier pitch bend (situé à gauche du clavier) vers la gauche ou la droite, vous pouvez changer la hauteur du son.



Si vous désirez modifier la plage de changement de hauteur...  
"Réglage de la plage d'action du pitch bend (Bend Range)" (p. 76)

### Parties affectées par le levier pitch bend

La ou les parties affectées par le levier pitch bend dépendront du mode de clavier.

**Single:** L'effet s'appliquera à la partie active.

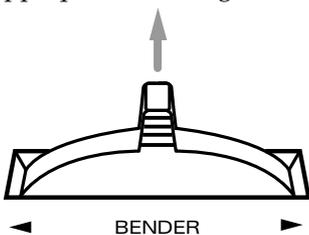
**Split:** L'effet s'appliquera à la partie upper quand l'indicateur [UPPER] est allumé et à la partie lower quand l'indicateur [LOWER] est allumé.

**Dual:** Quelle que soit la sélection [UPPER]-[LOWER], l'effet s'appliquera aux deux parties.

## Application de modulation au son

### Emploi du levier modulation

Vous pouvez utiliser le levier de modulation pour appliquer des changements au son.



Comme le son ne changera que lorsque le levier de modulation sera poussé vers l'avant (loin de vous), cela pourra servir à ajouter des accentuations à votre jeu.

Si vous désirez spécifier le paramètre affecté par le levier de modulation ...  
"Choix des paramètres qui seront modifiés par chaque commande" (p. 76)

## Emploi de la pression ou "aftertouch"

La pression qui est appliquée au clavier après avoir joué les notes est appelée "aftertouch". L'aftertouch peut servir à appliquer des changements au son.

Si vous désirez spécifier le paramètre affecté par l'aftertouch...  
"Choix des paramètres qui seront modifiés par chaque commande" (p. 76)

### Parties qui seront affectées

La ou les parties affectées par le levier de modulation ou l'aftertouch dépendront du mode de clavier.

**Single:** L'effet s'appliquera à la partie active.

**Split:** L'effet s'appliquera à la partie upper quand l'indicateur [UPPER] est allumé et à la partie lower quand l'indicateur [LOWER] est allumé.

**Dual:** Quelle que soit la sélection [UPPER]-[LOWER], l'effet s'appliquera aux deux parties.

## Changement de la dynamique du clavier (Key Velocity)

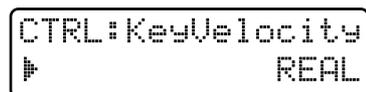
La force avec laquelle vous jouez sur le clavier est appelée dynamique ou "velocity". La dynamique peut servir à affecter le volume ou la façon dont chaque note joue.

### 1. Pressez [EDIT].

L'indicateur s'allume et la page d'édition apparaît dans l'afficheur.

### 2. Pressez BANK [5] (CONTROLLER).

La page de réglage de dynamique apparaîtra.



### 3. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour régler la valeur.

Plage :

**REAL:** la valeur de dynamique qui correspond à la force avec laquelle vous avez joué fera se produire la note.

**1-127:** une valeur de dynamique fixe sera produite quelle que soit la force avec laquelle vous jouez.

#### 4. Pressez [EXIT] lorsque vous avez fini le réglage.

L'affichage d'origine réapparaîtra. Le réglage de dynamique du clavier a maintenant été fait.

## Maintien des notes que vous jouez (pédale Hold)

Quand une pédale commutateur est connectée en prise Hold Pedal, les notes peuvent être maintenues tant que vous gardez enfoncée la pédale. Les notes nouvellement jouées se superposent aux notes actuellement produites. C'est la même fonction que la pédale forte d'un piano.

### Parties qui seront tenues

La ou les parties qui seront tenues dépendront du mode de clavier.

**Single :** la partie active sera tenue

**Split :** la partie upper sera tenue quand l'indicateur [UPPER] et la partie lower sera tenue quand l'indicateur [LOWER] est allumé.

**Dual :** Quelle que soit la sélection [UPPER]-[LOWER], les deux parties seront tenues.



Si vous désirez en savoir plus sur les réglages de pédale de sustain ...

☞ "Spécifier comment fonctionne une pédale" (p. 163)

## Emploi d'une pédale pour modifier le son (pédale de commande)

Si vous connectez une pédale d'expression à la prise de pédale de commande (Control Pedal), vous pouvez utiliser cette pédale pour modifier le volume et le timbre du son.

### Parties qui seront ainsi pilotées

La ou les parties qui seront pilotées par la pédale de commande dépendront du mode de clavier.

**Single :** le son de la partie active sera piloté

**Split :** la partie upper sera pilotée quand l'indicateur [UPPER] et la partie lower sera pilotée quand l'indicateur [LOWER] est allumé.

**Dual :** Quelle que soit la sélection [UPPER]-[LOWER], les deux parties seront pilotées.

## Réglages de pédale de commande

### 1. Pressez [EDIT].

L'indicateur s'allume et la page d'édition apparaît.

### 2. Pressez BANK [5] (CONTROLLER).

La page de réglage CONTROLLER apparaîtra.

### 3. Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner la page d'assignation de pédale de commande (Control Pedal Assign).

```
CTRL:C-Pd1 Assgn
▶EXPRESSION:CC11
```

### 4. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier le message MIDI qui sera transmis lorsque la pédale sera pressée.

Plage :

CC 01-95: commandes numéro 1-95 (exceptés 6, 32, 38)

PITCH BEND UP: Pitch Bend vers le haut

PITCH BEND DOWN: Pitch Bend vers le bas

AFTERTOUCH: Aftertouch

### 5. Une fois encore, pressez PAGE [>] pour sélectionner la page de réglage de polarité de la pédale de commande (Control Pedal Polarity).

```
CTRL: C-Pd1 Pol
▶ STANDARD
```

### 6. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour régler la valeur.

Plage : STANDARD, REVERSE

Si vous utilisez une pédale dont la polarité est inversée (c'est-à-dire lorsque le fonctionnement de la pédale est opposé à celui que vous espériez), sélectionnez "REVERSE".

### 7. Pressez [EXIT] pour terminer le réglage.

L'affichage d'origine réapparaîtra.

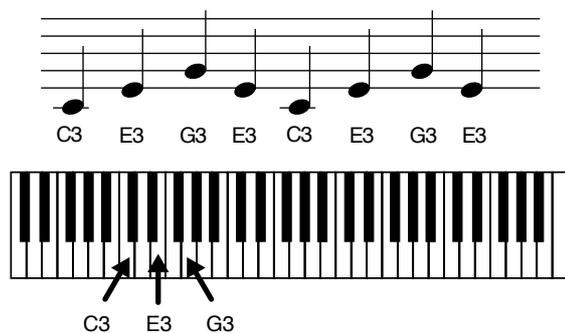
## Jeu d'accord pour produire des arpèges (Arpégiateur)

En utilisant l'arpégiateur, vous pouvez produire un arpège (accord brisé) en plaquant simplement un accord. Par exemple, si vous tenez enfoncé un accord de do majeur comme ci-dessous, un arpège do3, mi3, sol3, mi3, do3, mi3, sol3... sera joué (rappelons la correspondance entre la notation française et la notation anglaise : do=C, ré=D, mi=E, fa=F, sol=G, la=A, si=B).

Dans le cas de

Arpeggio Style: 1/4

Octave Range: 0



### Jeu d'un arpège

1. Utilisez [PART SELECT] et les boutons Part pour sélectionner la partie qui jouera l'arpège.
2. Dans la section ARPEGGIATOR/RPS, pressez [ARP].

L'indicateur s'allumera et l'arpégiateur sera activé.



3. Quand vous jouerez sur le clavier, les notes seront jouées sous forme d'un arpège par la partie sélectionnée.

\* Le tempo de l'arpège sera synchronisé sur le tempo du pattern. Si vous désirez changer la vitesse de l'arpège, changez le tempo du pattern.

📖 "Réglage du tempo" (p. 31)

#### Parties qui seront affectées

La ou les parties affectées par l'arpégiateur dépendront du mode de clavier.

Single: L'arpégiateur s'appliquera à la partie active.

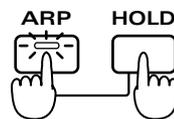
Split: L'arpégiateur s'appliquera à la partie upper quand l'indicateur [UPPER] est allumé et à la partie lower quand l'indicateur [LOWER] est allumé.

Dual: Quelle que soit la sélection [UPPER]-[LOWER], l'arpégiateur s'appliquera aux deux parties.

#### Maintien de l'arpège

Si vous tenez enfoncé [HOLD] et pressez [ARP], l'arpège continuera à être produit même après que vous ayez relâché le clavier. Si vous jouez un autre accord ou une autre touche alors que l'arpège est tenu, celui-ci changera en conséquence.

Pour changer le maintien de l'arpège, tenez enfoncé [HOLD] et pressez [ARP] une fois encore.



Aussi si vous connectez une pédale commutateur (vendue séparément) à la prise Hold Pedal, vous pourrez maintenir l'arpège aussi longtemps que la pédale est pressée.

### Création d'un motif d'arpège

Lorsque vous désirez faire des réglages d'arpégiateur, vous devez d'abord sélectionner un type d'arpège. Lorsque vous sélectionnez un style, les valeurs optimales sont programmées pour les quatre paramètres "Accent Rate (cadence des accents)", "Motif", "Beat Pattern (cadence rythmique)", et "Shuffle Rate (décalage ternaire)". Vous pouvez également ajuster les paramètres tels que Accent Rate et Octave Range afin de modifier le motif à votre goût. Si cela n'est pas suffisant, vous pouvez également faire des réglages plus détaillés.

📖 "Pour faire des réglages plus détaillés" (p. 26)

Les réglages d'arpégiateur que vous modifiez peuvent être stockés comme style User.

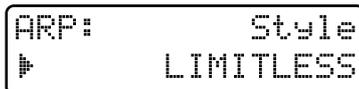
📖 "Sauvegarde des réglages d'arpège que vous avez modifiés (Arpeggio Write)" (p. 28)

## Sélection du style d'arpège (Arpeggio Style)

Déterminez la méthode de base de jeu de l'arpège. Sélectionnez un des 53 types suivants.

### 1. Tenez enfoncé [ARP] dans la section ARPEGGIATOR/RPS, et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le style.

Pendant que vous gardez enfoncé le bouton, l'afficheur indiquera le style actuellement sélectionné



#### Réglages possibles :

- 1/4: Le rythme sera divisé en noires.
- 1/6: Le rythme sera divisé en triolets de noires.
- 1/8: Le rythme sera divisé en croches.
- 1/12: Le rythme sera divisé en triolets de croches.
- 1/16: Le rythme sera divisé en doubles croches.
- 1/32: Le rythme sera divisé en triples croches.
- PORTAMENTO A, B: Un style utilisant l'effet portamento.
- GLISSANDO: Un style glissando.
- SEQUENCE A-D: Styles pour des motifs de séquence.
- ECHO: Un style de type écho.
- SYNTH BASS, HEAVY SLAP, LIGHT SLAP, WALK BASS: Styles appropriés au jeu de basse.
- RHYTHM GTR 1-5: Styles pour rythmiques guitares. Les styles 2-5 sont efficaces quand trois à quatre notes sont tenues.
- 3 FINGER: Style guitare à trois doigts.
- STRUMMING GTR: Un style simulant un balayage d'accord montant (descendant) à la guitare. Efficace quand 5 ou 6 notes sont tenues.
- PIANO BACKING, CLAVI CHORD: Styles pour accompagnement par un instrument à clavier.
- WALTZ, SWING WALTZ: Styles à trois temps.
- REGGAE: Un style de type reggae. Efficace quand trois notes sont tenues.
- PERCUSSION: Un style adapté aux sons d'instrument de percussion.
- HARP: Le style de jeu d'une harpe.
- SHAMISEN: Le style de jeu d'un Shamisen.
- BOUND BALL: Un style suggérant une balle rebondissante.
- RANDOM: Un style dans lequel les notes jouent en ordre aléatoire.
- BOSSANOVA: Un style avec une rythmique guitare type bossanova. Tenez 3-4 notes pour de meilleurs résultats. Vous pouvez augmenter le tempo (Bpm) et alors l'utiliser pour une samba.
- SALSA: Style typique de salsa. Tenez 3-4 notes pour de meilleurs résultats.
- MAMBO: Style typique de mambo. Tenez 3-4 notes pour de meilleurs résultats.

**LATIN PERCUSSION:** Un style rythmique avec des instruments de percussion latino américains tels que Clave, Cloche à vache, Clap, Bongo, Conga, Agogo etc.

**SAMBA:** Style typique de samba. Sert aux motifs rythmiques ou aux lignes de basse.

**TANGO:** Style rythmique typique du tango. Tenez enfoncées la tonique, la tierce et la quinte d'une triade etc. pour de meilleurs résultats.

**HOUSE:** Un style pour l'accompagnement piano style House. Tenez 3-4 notes pour de meilleurs résultats.

**LIMITLESS:** Les réglages de tous les paramètres peuvent être librement combinés sans restriction.

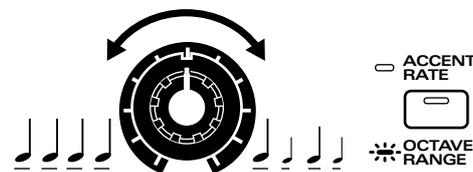
**USER STYLE 1-10:** Les réglages d'arpège peuvent être modifiés et sauvegardés dans un de ces styles User.

## Ajout d'expression à l'arpège (Accent Rate)

En modifiant la force des accents et la longueur des notes, vous pouvez changer la sensation de cadence de l'arpège.

### 1. Pressez [ACCENT RATE/OCTAVE RANGE] pour éteindre son indicateur.

### 2. Tournez le potentiomètre [ACCENT RATE] pour régler ce paramètre.

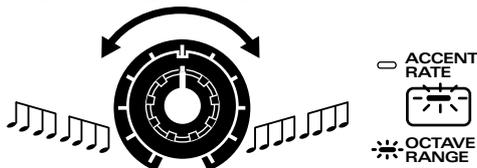


Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre renforcera la sensation de cadence. Le tourner dans le sens inverse diminuera ces variations d'expression.

## Changement de la tessiture de jeu de l'arpège (Octave Range)

Vous pouvez spécifier la tessiture dans laquelle l'arpège se développera, par palier d'une octave.

1. Pressez [ACCENT RATE/OCTAVE RANGE] pour allumer son indicateur.
2. Tournez le potentiomètre [OCTAVE RANGE] pour régler le paramètre Octave Range.



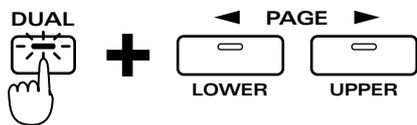
Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre étendra vers le haut la tessiture sur laquelle les notes joueront. Le tourner dans le sens inverse étendra la tessiture vers le bas.

## Sélection de la partie qui jouera l'arpège en mode Dual (destination d'arpège)

Quand le mode de clavier est réglé sur dual, ce réglage spécifie si c'est la partie upper et/ou lower qui jouera les arpèges.

1. Assurez-vous que l'indicateur [ARP] est allumé.
2. Tenez enfoncé [DUAL] et utilisez [LOWER] [UPPER] pour sélectionner la partie destination.

Si vous pressez [LOWER] [UPPER] simultanément, la partie destination sera "LOWER&UPPER".



Plage :

**LOWER&UPPER:** les patches des parties upper et lower se superposeront pour produire l'arpège.

**LOWER:** les arpèges ne seront joués qu'en partie lower. Par exemple, cela vous permet de jouer des accords en partie upper et des arpèges en partie lower.

**UPPER:** les arpèges ne seront joués qu'en partie upper.

## Faire des réglages plus détaillés

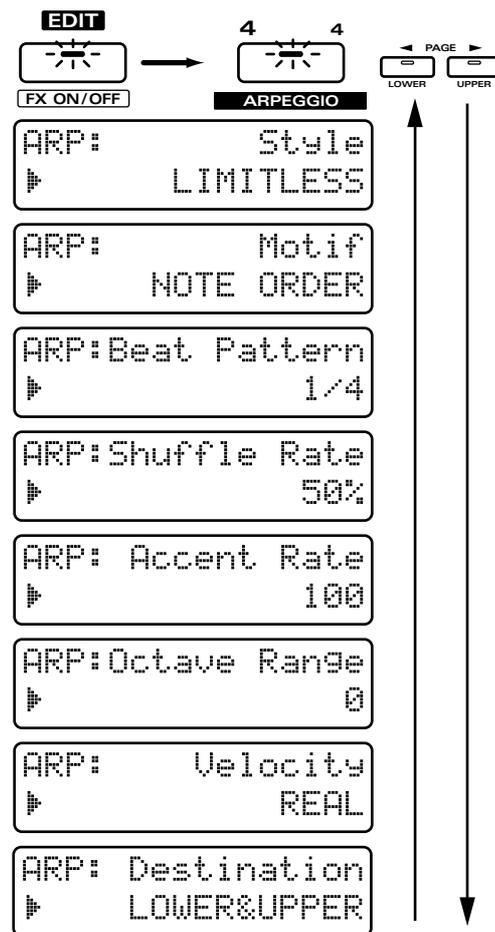
Normalement, vous créez le motif d'arpège en ajustant les trois paramètres "Arpeggio Style", "Accent Rate", et "Octave Range". Toutefois, en modifiant les réglages d'autres paramètres, vous pouvez créer des motifs d'arpège encore plus riches en variations.

1. Pressez [EDIT].

L'indicateur s'allume et la page d'édition apparaît.

2. Pressez BANK [4] (ARPEGGIO).

La page de réglage ARPEGGIO apparaîtra.



3. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section et les éditer

Pour quitter la page de réglage, pressez [EXIT].

## Style (Arpeggio Style)

C'est la page de réglage pour "Sélection du type d'arpège (Arpeggio Style)" (p. 25).

### Motif

Détermine l'ordre dans lequel les notes de l'accord seront produites.

#### Réglages possibles :

**SINGLE UP:** Les notes produites joueront l'une après l'autre de la plus basse à la plus haute.

**SINGLE DOWN:** Les notes produites joueront l'une après l'autre de la plus haute à la plus basse.

**SINGLE UP&DW:** Les notes produites joueront l'une après l'autre de la plus basse à la plus haute, puis de la plus haute à la plus basse.

**SINGLE RANDOM :** Les notes produites joueront l'une après l'autre en ordre aléatoire.

**DUAL UP:** Les notes produites joueront deux par deux de la plus basse à la plus haute.

**DUAL DOWN:** Les notes produites joueront deux par deux de la plus haute à la plus basse.

**DUAL UP&DW:** Les notes produites joueront deux par deux de la plus basse à la plus haute, puis de la plus haute à la plus basse.

**DUAL RANDOM:** Les notes produites joueront deux par deux en ordre aléatoire.

**TRIPLE UP:** Les notes produites joueront trois par trois de la plus basse à la plus haute.

**TRIPLE DOWN:** Les notes produites joueront trois par trois de la plus haute à la plus basse.

**TRIPLE UP&DOWN:** Les notes produites joueront trois par trois de la plus basse à la plus haute, puis de la plus haute à la plus basse.

**TRIPLE RANDOM:** Les notes produites joueront trois par trois en ordre aléatoire.

**NOTE ORDER:** Les notes produits joueront dans l'ordre d'enfoncement. En pressant les notes dans l'ordre approprié, vous pouvez produire des lignes mélodiques. Jusqu'à 128 notes seront mémorisées.

**GLISSANDO:** Chaque étape chromatique entre la note la plus haute et la note la plus basse que vous jouez sera produite à la suite, avec répétition vers le haut et le bas. Pressez seulement ces deux notes servant de limite.

**CHORD:** Toutes les notes pressées joueront simultanément.

**BASS+CHORD 1-5:** La plus basse note jouera, les autres étant produites comme un accord.

**BASS+UP 1-8:** La plus basse note jouera, les autres étant produites comme un arpège.

**BASS+RND 1-3:** La plus basse note jouera, les autres étant jouées de façon aléatoire.

**TOP+UP 1-6:** La plus haute note jouera et les autres seront jouées à l'arpège.

**BASS+UP+TOP:** La plus haute et la plus basse note joueront et les autres seront jouées à l'arpège.

\* Les paramètres qui peuvent être réglés dépendront du style d'arpège actuellement sélectionné.

### Beat Pattern

Ce paramètre vous permet de sélectionner la cadence rythmique voulue. Il affectera l'emplacement des accents et la durée des notes, ce qui aura pour effet de changer la cadence rythmique.

**Plage :** 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16 1-3, 1/32 1-3, PORTA-A 1-11, PORTA-B 1-15, SEQ-A 1-7, SEQ-B 1-5, SEQ-C 1, 2, SEQ-D 1-8, ECHO 1-3, MUTE 1-16, STRUM 1-8, REGGAE 1, 2, REF 1, 2, PERC 1-4, WALKBS, HARP, BOUND, RANDOM, BOSSA NOVA, SALSA 1-4, MAMBO 1-2, CLAVE, REV CLA, GUILO, AGOGO, SAMBA, TANGO 1-4, HOUSE 1, 2

Si "PORTA-A 1-11, PORTA-B 1-15" est sélectionné pour Beat Pattern, le paramètre de patch Portamento Time (p. 78) pilotera la vitesse du portamento. Réglez la durée de portamento de façon appropriée pour le tempo de reproduction (il n'est pas nécessaire d'activer le portamento).

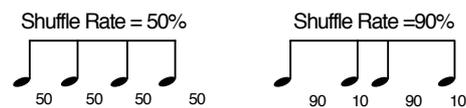
\* Les paramètres qui peuvent être réglés dépendront du style d'arpège actuellement sélectionné.

### Shuffle Rate

Ce réglage vous permet de modifier l'emplacement des notes pour créer des rythmes ternaires.

**Plage :** 50-90 (%)

Avec un réglage de 50%, les notes joueront à intervalles égaux. Quand cette valeur est augmentée, les notes semblent devenir plus ternaires, comme s'il s'agissait de notes pointées.



\* Si le réglage Beat Pattern setting est "1/4," l'effet ternaire ne s'appliquera pas même si vous augmentez le réglage Shuffle Rate.

### Accent Rate

C'est la page de réglage pour "Ajout d'expression à l'arpège (Accent Rate)" (p. 25).

**Plage:** 0-100

## Octave Range

C'est la page de réglage pour "Changement de tessiture de jeu de l'arpège (Octave Range)" (p. 26).

Plage : -3+3

## Dynamique (Velocity)

Détermine la force des notes jouées.

Plage : REAL, 1-127

Si vous désirez que la valeur de dynamique change en fonction de votre dynamique de jeu pour chaque note, choisissez REAL. Si vous désirez produire une valeur de dynamique constante quelle que soit la force employée pour jouer chaque note, spécifiez la valeur désirée.

## Destination

C'est la page de réglage pour "Sélection de la partie qui jouera l'arpège en mode Dual (Arpeggio Destination)" (p. 26).

## Sauvegarde des réglages d'arpège que vous avez modifiés (Arpeggio Write)

Lorsque vous avez créé un motif de reproduction que vous aimez, sauvegardez ces réglages comme style User. Le JX-305 a dix styles User (USER STYLE 1-10), et les styles ainsi sauvegardés peuvent être rappelés à tout instant.

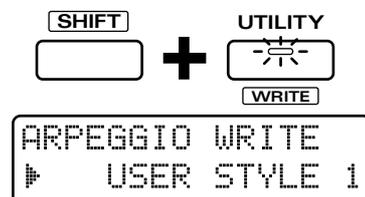
### 1. Créez le motif de reproduction d'arpège.

### 2. Assurez-vous que la page de réglage pour la section ARPEGGIO est affichée.

Si elle n'est pas affichée, pressez [EDIT], puis pressez BANK [4] pour accéder à la page de réglage.

### 3. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [WRITE].

L'indicateur clignotera et l'affichage suivant apparaîtra.

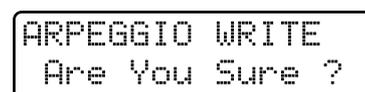


### 4. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier le style User destination de l'écriture.

Plage : USER STYLE 1-10

### 5. Pressez [ENTER].

La page d'exécution apparaîtra dans l'afficheur.



### 6. Pressez [ENTER] une fois encore.

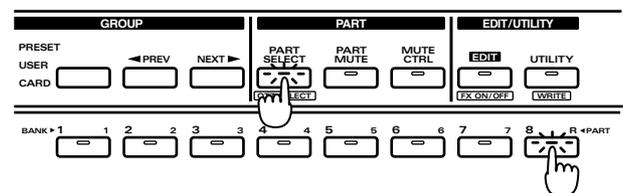
La procédure d'écriture d'arpège sera exécutée et l'affichage normal ré-apparaîtra.

Pour annuler la procédure sans exécuter, pressez [EXIT].

## Jeu d'un ensemble rythmique

Le JX-305 contient différents kits rythmiques, chacun d'entre eux ayant une sonorité d'instrument de percussion ou effet sonore différent assigné à chaque touche. Ces kits rythmiques peuvent être sélectionnés par choix du groupe, de la banque et du numéro et se joue depuis le clavier.

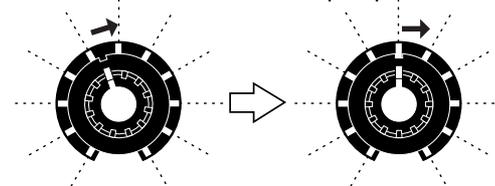
### 1. Utilisez [PART SELECT] et PART [R] pour sélectionner la partie rythmique.



### 2. En section DISPLAY, pressez [PATCH].

L'indicateur s'allume et l'afficheur donne le groupe, la banque, le numéro et le nom du kit rythmique actuellement sélectionné.

Point de changement Les données de modification ne sont plus prises en compte



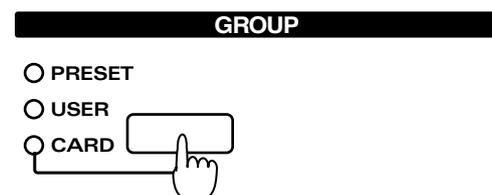
### 3. Dans la section GROUP, pressez [PRESET/USER/CARD] pour sélectionner le groupe.

Les groupes de kits rythmiques sont organisés comme suit.

PRESET-> P: A-B (groupe preset)

USER-> U: (groupe User)

CARD-> C: (groupe de carte)



\* Le groupe de carte ne peut pas être sélectionné s'il n'y a pas de carte mémoire optionnelle insérée.

"Emploi de carte mémoire" (p. 159)

**4. Pressez [PART SELECT] une fois encore.**

L'indicateur [PART SELECT] s'éteint, et vous pouvez maintenant utiliser BANK et NUMBER [1]-[8] pour sélectionner un kit rythmique.

**5. Utilisez BANK [1]-[4] pour sélectionner une banque.**

**6. Utilisez NUMBER [1]-[8] pour sélectionner un numéro.**

Jouez au clavier et le kit rythmique sélectionné sera entendu. Chaque touche jouera un son d'instrument de percussion différent.

\* Si les indicateurs [PART SELECT] ou [PART MUTE] de la section PART sont allumés, les étapes 5 et 6 ne sont pas possibles. Dans ce cas, pressez [PART SELECT] ou [PART MUTE] pour éteindre l'indicateur correspondant.

\* Vous pouvez également sélectionner les kits rythmiques en utilisant [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] plutôt que de spécifier groupe/banque/numéro.

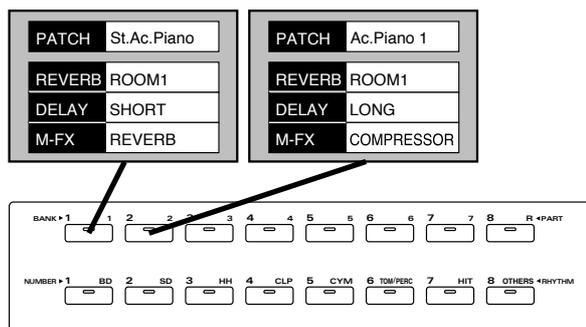
\* Selon le groupe et la banque, il peut ne pas être possible de sélectionner tous les numéros de [1]-[8].

Pour voir une liste des kits rythmiques disponibles ...

"Liste des kits rythmiques preset" (p. 195)

## Ecoute des sons traités par les effets (Audition)

Le JX-305 contient trois unités d'effet. 32 réglages différents pour ces trois unités d'effet, ainsi qu'un patch/kit rythmique sont fournis à titre de modèle d'effet (16 pour les patches, 16 pour les kits rythmiques). La fonction Audition vous permet d'utiliser ces modèles d'effet pour écouter le son d'un patch quand il est traité par les unités d'effet. Les modèles d'effet sont assignés aux 16 boutons BANK et NUMBER [1]-[8].

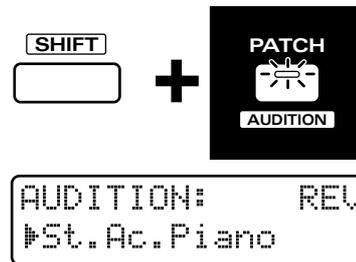


**1. Utilisez [PART SELECT] et PART [1]-[R] pour spécifier si vous désirez utiliser un modèle d'effet pour un patch ou pour un kit rythmique.**

Pour les parties 1-7, utilisez un des modèles d'effet de patch. Pour la partie R, utilisez un des modèles d'effet de kit rythmique.

**2. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [AUDITION].**

L'indicateur commencera à clignoter et l'afficheur indiquera le type d'effet et le nom du patch correspondant au modèle d'effet sélectionné.



\* Il n'est pas possible de passer en fonction Audition alors qu'un pattern est reproduit.

**3. Utilisez BANK et NUMBER [1]-[8] pour sélectionner un modèle d'effet.**

Pour voir les modèles d'effet disponibles...  
 "Liste des modèles d'effet" (p. 203)

**4. Vous pouvez utiliser [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour ne changer que le patch sans changer les réglages d'effet.**

Si vous désirez modifier les réglages d'effet, utilisez la procédure donnée dans "Application d'effet au son (Effets)" (p. 101).

**5. Pour quitter la fonction Audition, pressez [EXIT].**

\* Quand vous sélectionnez un modèle d'effet, les paramètres de configuration du pattern temporaire changent pour les réglages du modèle..

\* Il n'est pas possible de sélectionner les modèles d'effet alors qu'un pattern est reproduit.

\* Si vous désirez conserver les réglages d'effet ainsi modifiés, il n'est pas possible de ré-écrire le modèle, mais vous pouvez sauvegarder les données dans un pattern.

"Sauvegarde de patterns modifiés (Pattern Write)" (p. 36)

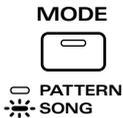
\* Un son de type bruit peut être entendu lorsque le modèle NUMBER [5] pour kit rythmique est sélectionné, mais ce n'est pas un mauvais fonctionnement.

# Chapitre 3. Reproduction de patterns

## Reproduction de patterns

### 1. Assurez-vous que le bouton [MODE] de la section SEQUENCER est éteint.

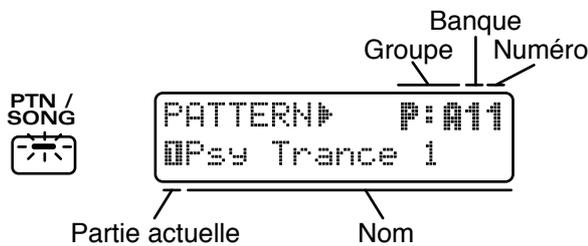
S'il est allumé, pressez [MODE] pour l'éteindre (mode Pattern)



### 2. Pressez [PTN/SONG] dans la section DISPLAY.

L'indicateur s'allumera.

L'afficheur indiquera la banque, le numéro et le nom du pattern actuellement sélectionné.



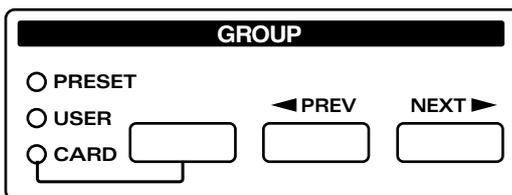
### 3. Pressez [PRESET/USER/CARD] dans la section GROUP pour sélectionner le groupe.

Les groupes de patterns sont organisés comme suit.

PRESET → P:A-L (groupe preset)

USER → U:A-D (groupe user)

CARD → C:A-D (groupe carte)



\* Le groupe sur carte ne peut être sélectionné que si une carte mémoire est insérée.

📖 "Emploi de carte mémoire" (p. 159)

\* Quand les trois indicateurs de la section GROUP sont éteints, TMP (pattern temporaire) est sélectionné.

### 4. Pressez [<PREV] [NEXT>] dans la section GROUP pour sélectionner le groupe A-L.

### 5. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro.

Plage : P:A11-P:L88, U:A11-U:D18, C:A11-C:D18

La banque, le numéro et le nom dans l'afficheur changeront.

Un pattern a maintenant été sélectionné.

\* P:E33-P:L88 sont des patterns RPS. Chaque pattern contient une phrase.

.....  
Au lieu d'utiliser [INC] [DEC] ou la molette [VALUE], vous pouvez aussi sélectionner des patterns à l'aide de BANK et NUMBER [1]-[8].

Si vous voulez utiliser BANK et NUMBER [1]-[8] pour sélectionner des patterns, éteignez les indicateurs [PART SELECT] et [PART MUTE].  
.....

### 6. Pressez [STOP/PLAY] et le pattern sera reproduit.

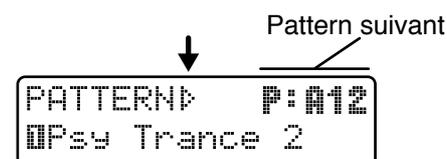


Le pattern qui est actuellement reproduit est appelé "pattern actif" (current), et le pattern qui est prévu pour jouer à sa suite est appelé "pattern suivant" (next). Immédiatement après qu'un pattern ait commencé sa reproduction, le pattern actuel et le pattern suivant auront le même numéro et ce pattern sera reproduit répétitivement.

### 7. Utilisez les étapes 3-5 pour sélectionner le pattern suivant.

L'afficheur indiquera la banque, le numéro et le nom du pattern suivant.

Lorsque vous sélectionnez le pattern suivant, le "▶" à gauche du nom du pattern se changera en "▶".



### 8. Lorsque le pattern actif atteint sa fin, le pattern suivant est automatiquement sélectionné.

### 9. Pressez [STOP/PLAY] et le pattern cessera sa reproduction.



\* Immédiatement avant que le pattern ne change ou ne se répète, l'affichage suivant apparaît, notifiant que le pattern va bientôt changer. Durant cette période, il n'est plus possible de sélectionner un nouveau pattern à venir.



Pattern actif

Pattern suivant

\* Si vous pressez [STOP/PLAY] pour stopper la reproduction après avoir sélectionné le pattern suivant, la demande de pattern ainsi faite est annulée.

\* Avec les réglages d'usine, la banque contient des patterns vides sans donnée musicale. Même si vous sélectionnez un pattern vide, il ne sera pas reproduit. Si vous spécifiez un pattern vide comme pattern suivant, la reproduction s'arrêtera à l'instant où le pattern change.

### Avance et retour rapide

Chaque fois que vous pressez [FWD], le pattern avance d'une mesure. Chaque fois que vous pressez [BWD], le pattern recule d'une mesure.

Si vous tenez enfoncé [FWD] et pressez [BWD], vous avancerez jusqu'à la dernière mesure. Si vous tenez enfoncé [BWD] et pressez [FWD], vous retournerez au début.

Quand un pattern est arrêté, "■" s'affiche quelquefois dans l'afficheur. Cela indique que le pattern a été stoppé en cours de mesure.



### Changement instantané de pattern

En tenant enfoncé [SHIFT] et en pressant PAGE [<] [>] tandis qu'un pattern est reproduit, vous pouvez immédiatement passer au pattern précédent ou suivant. Dans ce cas, le pattern jouera au tempo optimal pour ce pattern.

Aussi, si vous faites un nouvel enregistrement et créez un pattern qui n'a qu'une mesure de long, et faites reproduire ce pattern, il sera dans certains cas impossible d'utiliser [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] ou PAGE [<] [>] pour sélectionner le pattern suivant. Dans de tels cas, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez PAGE [<] [>] pour changer le pattern.



Si vous désirez savoir quels types de patterns sont disponibles ...

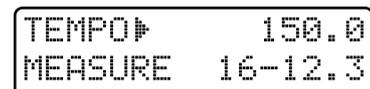
☞ "Liste des patterns preset" (p. 204)

## Réglage du tempo

Le tempo peut être ajusté librement même pendant la reproduction d'un pattern.

### 1. Dans la section DISPLAY, pressez [TEMPO& MEASURE].

L'indicateur s'allumera et la ligne supérieure de l'afficheur indiquera la valeur de tempo actuelle.



### 2. Utilisez la molette [VALUE] pour modifier le tempo (20.0-240.0 BPM).

Le tempo peut être ajusté par paliers de 0.1 BPM (battements par minute). En tenant enfoncé [SHIFT] et en tournant la molette [VALUE], vous pouvez ajuster le tempo par unité d'1 BPM.

### BPM

BPM signifie battements par minute et indique le nombre de noires qui seront jouées en une minute.

### Standard tempo

Un tempo optimal est déjà réglé pour chaque pattern. Il s'appelle "tempo standard".

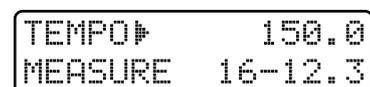
Si vous sélectionnez un autre pattern alors que la reproduction de pattern est stoppée, le tempo changera pour le tempo standard de ce pattern. Lorsque vous utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour changer de pattern durant la reproduction d'un premier pattern, c'est la valeur de tempo du pattern déjà reproduit qui est maintenue afin de ne pas créer de rupture rythmique.

## Visualisation du nombre de mesures d'un pattern

Si vous désirez connaître le nombre total de mesures dans le pattern actif, ou l'emplacement où se trouve la reproduction en cours, utilisez la procédure suivante.

### 1. Pressez [TEMPO&MEASURE].

La ligne inférieure de l'afficheur donne le nombre de mesures de la totalité du pattern, et l'emplacement actuel de la reproduction (mesure et temps). Dans l'exemple ci-dessous le nombre total de mesures est de 16, la reproduction se trouvant sur le 3ème temps de la mesure 12.



### 2. Pour retourner à la page de sélection de pattern, pressez [PTN/SONG].

## Couper une partie spécifique (Part Mute/Rhythm Mute)

Durant la reproduction de pattern, vous pouvez couper la reproduction d'une partie spécifique ou d'un son rythmique.

### 1. Pressez [PART MUTE].

L'indicateur s'allumera et les indicateurs des boutons PART [1]– [R] indiqueront le statut de chaque partie  
Les indicateurs [BD]– [OTHERS] du bouton RHYTHM indiqueront également le statut du groupe rythmique.



3

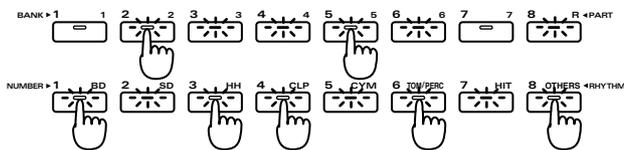
**Clignotant :** les données de reproduction sont coupées.

**Allumé :** les données de reproduction ne sont pas coupées

**Eteint :** il n'y a pas de données de reproduction.

### 2. Pressez le bouton PART de la partie (ou du groupe rythmique) que vous désirez couper.

L'indicateur du bouton pressé commencera à clignoter et les données de reproduction seront coupées.



Pour supprimer cette coupure, pressez le bouton PART de la partie ainsi supprimée pour allumer son indicateur.

\* L'indicateur ne s'allumera pas même si vous pressez le bouton PART d'une partie vide (indicateur éteint).

\* Aucun des patterns preset P:A11–P:E3é ne contient de données de reproduction pour la partie 1

Vous pouvez changer le statut Mute de chaque partie et sauvegarder ce réglage dans un pattern User.

"Sauvegarde des patterns modifiés (Ecriture de pattern ou Pattern Write)" (p. 36)

\* Les réglages de coupure rythmique ne seront pas actifs si la fonction Part Mute a été utilisée pour couper la totalité de la partie rythmique.

\* Les sons rythmiques qui sont coupés par chaque bouton RHYTHM dépendront du kit rythmique sélectionné.

Si vous désirez connaître la correspondance entre tone rythmique et chaque groupe rythmique ...

"Liste des kits rythmiques preset" (p. 195)

### Autre type de coupure

En plus de la coupure de partie (Part Mute) et de la coupure rythmique (Rhythm Mute), une variété d'autres procédures de coupure de son est disponible. Utilisez-les selon vos besoins.

### Coupure simultanée de toutes les parties (All Mute)

Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [Part Mute]. L'indicateur de [PART MUTE] clignotera et toutes les parties seront coupées. Accomplissez la même procédure une fois encore pour retourner au statut précédent.

### Reproduction d'une seule partie (Monitor)

Tenez enfoncé [PART MUTE] et pressez le bouton PART de la partie que vous désirez entendre isolément

### Echange du statut Mute de chaque partie (Mute Exchange)

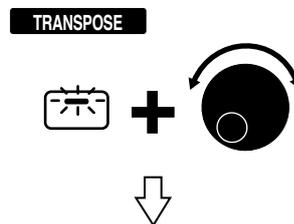
Tenez enfoncé [PART MUTE] et pressez [PART SELECT].

## Transposition durant la reproduction (transposition en temps réel)

### Emploi de la molette VALUE ou de [INC] [DEC]

#### 1. Tenez enfoncé [TRANPOSE] et utilisez la molette [VALUE] ou [INC] [DEC] pour spécifier la valeur de transposition.

Plage : -12+12 demi-tons (le réglage d'usine est +4)



L'afficheur indiquera le réglage actuel tant que vous garderez enfoncé le bouton. Quand vous modifiez la valeur de transposition, le "♯" à gauche de la valeur se change en "♭".

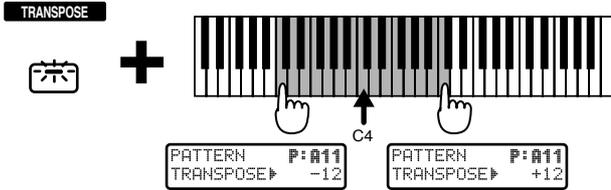
#### 2. La transposition s'appliquera au moment où vous relâcherez le bouton.

Pour retourner à la tonalité d'origine, pressez [TRANPOSE] pour éteindre l'indicateur du bouton.

## Emploi du clavier

### 1. Tenez enfoncé [TRANPOSE] et pressez une touche du clavier pour régler la valeur de transposition.

La valeur de transposition peut être réglée dans une plage de -12 - +12 demi-tons, en-dessus et en-dessous de la touche do4 (C4).



### 2. La transposition s'appliquera dès l'instant où vous presserez le clavier.

Pour retourner à la tonalité d'origine, pressez [TRANPOSE] une fois encore pour éteindre l'indicateur du bouton.

## Changement des réglages de chaque partie

Les réglages d'un pattern (le volume et le panoramique de chaque partie, etc.) peuvent être modifiés à l'aide des deux méthodes suivantes.

## Utilisation de la page Part Mixer pour faire les changements

En page Part Mixer, les valeurs de réglage de chaque partie sont affichées graphiquement. Ici, vous pouvez également enregistrer les réglages modifiés d'un pattern.

📖 "Enregistrement des procédures de Part Mixer" (p. 128)

1234567R Level ↗  
T↓L↑+↑↑↓ P1▶ 127

1234567R Pan↔  
○○○○○○○○ P1▶ 63R

1234567R K-Sft↔  
-■-■-■-■ P1▶ +24

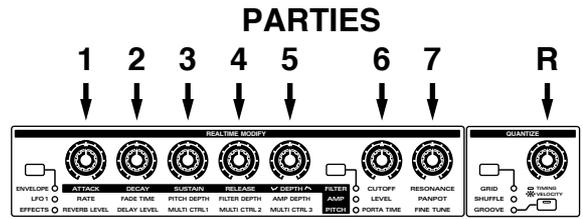
1234567R Reverb↔  
T↓L↑+↑↑↓ P1▶ 127

1234567R Delay↔  
T↓L↑+↑↑↓ P1▶ 127

1234567R M-FX↔  
■■■■■■■■ P1▶ OFF

1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [MIXER]. L'indicateur s'allumera et l'afficheur présentera la page Part Mixer.
2. Utilisez PART [1]-[R] pour sélectionner la partie pour laquelle vous désirez faire les réglages.
3. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner le paramètre que vous désirez régler.
4. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour fixer la valeur.

Quand vous passez en page Part Mixer, tous les indicateurs de [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS], [FILTER/AMP/PITCH] et [GRID/SHUFFLE/GROOVE] clignoteront et vous pourrez utiliser les huit potentiomètres de la section REALTIME MODIFY et de la section QUANTIZE pour ajuster les réglages de chaque partie. A cet instant, les réglages QUANTIZE ou REALTIME MODIFY ne peuvent pas être modifiés par les potentiomètres.



### 5. Pressez [EXIT] pour quitter la page Part Mixer.

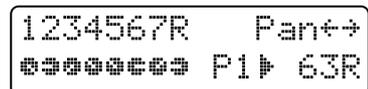
## Réglage du volume de chaque partie (Level)



Plage: 0-127  
Avec un réglage de 127, le réglage de volume programmé dans le patch est totalement disponible.

## Réglage du panoramique de chaque partie (Pan)

Vous pouvez ajuster l'emplacement stéréo dans la sortie stéréo des différentes prises OUTPUT. Par exemple, vous pouvez placer la batterie et la basse au centre, le piano à droite et une nappe de sons à gauche.



Plage: L64-63R

Quand ce réglage est à 0, le réglage prévu par le patch lui-même n'est pas modifié.

\* *Le panoramique est édifié indépendamment pour chaque tone d'un patch (ou chaque tone rythmique d'un kit rythmique). Modifier le panoramique applique un changement relatif par rapport au panoramique général du patch ou du kit rythmique.*

\* *Pour certains patches, un peu de son peut être entendu dans le haut-parleur opposé même si le panoramique est réglé à fond vers la gauche ou vers la droite. De plus, les réglages de panoramique de partie n'ont pas d'effet dans les cas suivants.*

- Lorsque vous utilisez des connexions audio mono.
- Pour les tones/tones rythmiques pour lesquels vous avez activé Random Pan (panoramique aléatoire).

 **“Changement aléatoire du panoramique (Random Pan Switch)”** (p. 67)

- Pour les patches /tones rythmiques auxquels un effet EFX à sortie mono (spectrum, overdrive, distorsion, noise generator, phonograph, limiter, phaser) est appliqué.

La même remarque s'applique pour les effets Lo-Fi ou Radio Tuning si le réglage de sortie de ces effets est sur MONO.

 **“Application de différents effets au son (Multi-effets)”** (p. 106)

### Réglage de la hauteur de chaque partie (Part Key Shift)

Pour ajuster la hauteur du son de chaque partie.

```
1234567R K-Sft++
-■-■-■-■ P1▶ +24
```

Plage : -48—+48 demi-tons

Quand la valeur est à 0, la hauteur originale du patch telle que programmée sera utilisée sans changement. Si vous tenez enfoncé [SHIFT] et changez la valeur à l'aide de [INC] [DEC] ou de la molette [VALUE], la hauteur changera par unité d'une octave (12 demi-tons).

### Réglage du volume de reverb pour chaque partie (Part Reverb Level)

Vous pouvez ajuster le volume de la réverbération pour chaque partie.

```
1234567R Reverb++
T↓L↑+↑↑↓ P1▶ 127
```

Plage : 0–127

 **“Ajout de réverbération au son (Reverb)”** (p. 102)

### Réglage du volume de delay pour chaque partie (Part Delay Level)

Vous pouvez ajuster le volume du son de delay pour chaque partie.

```
1234567R Delay++
T↓L↑+↑↑↓ P1▶ 127
```

Plage : 0–127

 **“Ajout d'un écho au son (Delay)”** (p. 103)

### Application d'un multi-effet à chaque partie (Part Multi-Effects Switch)

Pour chaque partie, vous pouvez commuter on/off le multi-effet.

```
1234567R M-FX+
■■■■■■■■ P1▶ OFF
```

Plage :

**OFF:** le multi-effet ne s'applique pas.

**RHY:** le son sera produit en fonction des réglages de commutateur de multi-effet pour tone rythmique, du niveau de reverb pour tone rythmique et du niveau de delay pour tone rythmique du kit rythmique sélectionné (uniquement pour la partie rythmique) (p. 97).

**ON:** le multi-effet s'appliquera.

 **“Appliquer différents effets au son (Multi-Effet)”** (p. 106)

### Emploi des pages d'édition pour faire les changements

Dans les pages d'édition, vous pouvez faire des réglages pour tous les paramètres de partie, mais vous ne pouvez pas enregistrer dans un pattern les réglages que vous avez modifiés.

#### 1. Pressez [EDIT].

L'indicateur s'allumera et l'afficheur indiquera la page d'édition.

#### 2. Pressez BANK [3] (PART).

La page de réglage de partie apparaîtra.

#### 3. Utilisez [PART SELECT] et PART[1]-[R] pour sélectionner la partie.

#### 4. Utilisez PAGE [<] [>] pour changer le paramètre.

#### 5. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour faire des réglages.

6. Pressez [EXIT] pour quitter la page de réglage.

### Sélection du patch qui sera assigné à une partie

Le patch qui est assigné à chaque partie est mémorisé comme un des réglages de pattern.

```
PART: Patch
P1▶ Lead TB 1
```

### Réglage du volume de chaque partie (Level)

```
PART: Level
P1▶ 127
```

Plage : 0–127

Avec un réglage de "127," le réglage du volume du patch lui-même est pleinement pris en compte.

### Réglage du panoramique de chaque partie (Part Pan)

Vous pouvez ajuster la position stéréo du son dans la sortie stéréo par les prises OUTPUT.

```
PART: Panpot
P1▶ L64
```

Plage : L64–63R

Quand ce réglage est à 0, le réglage du patch lui-même n'est pas affecté.

### Réglage de la hauteur de chaque partie (Key Shift)

Vous pouvez régler la hauteur du son de chaque partie.

```
PART: Key Shift
P1▶ -24
```

Plage : -48+48 demi-tons

Quand la valeur est à 0, la hauteur d'origine du patch lui-même est utilisée sans changement.

### Réglage du volume de reverb pour chaque partie (Reverb Level)

Vous pouvez ajuster le volume de la réverbération pour chaque partie.

```
PART: Reverb
P1▶ 0
```

Plage : 0–127

"Ajout de réverbération au son (Reverb)" (p. 102)

### Réglage du volume de delay pour chaque partie (Delay Level)

Vous pouvez ajuster le volume du son de delay pour chaque partie.

```
PART: Delay
P1▶ 0
```

Plage : 0–127

"Ajout d'un écho au son (Delay)" (p. 103)

### Application d'un multi-effet à chaque partie (Multi-FX SW)

Pour chaque partie, vous pouvez commuter on/off le multi-effet.

```
PART: Multi-FX SW
P1▶ OFF
```

Plage :

OFF: le multi-effet ne s'applique pas.

RHY: le son sera produit en fonction des réglages de commutateur de multi-effet pour tone rythmique, du niveau de reverb pour tone rythmique et du niveau de delay pour tone rythmique du kit rythmique sélectionné

(uniquement pour la partie rythmique) (p. 97).  
**ON:** le multi-effet s'appliquera.

"Appliquer différents effets au son (Multi-Effet)" (p. 106)

### Choix de la destination de sortie pour les données musicales (Sequencer Output Assign)

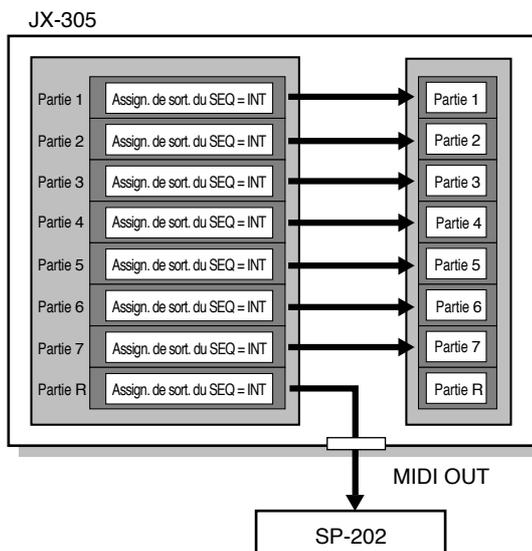
Vous pouvez spécifier la destination de sortie pour les données musicales de chaque partie. Par exemple, si vous désirez utiliser le JX-305 avec un échantillonneur tel que le SP-202, vous pouvez régler l'assignation de sortie du séquenceur (Sequencer Output Assign) sur "EXT" pour une ou plusieurs des parties. Cela vous permettra de reproduire les données du séquenceur du JX-305 en vue de piloter l'appareil MIDI externe.

Si vous désirez piloter un appareil MIDI externe tel qu'un échantillonneur ...

"Contrôle d'un appareil MIDI externe depuis le JX-305" (p. 174)

```

PART: SEQ Output
P1  BOTH
    
```



**Plage :**

**INT :** les données musicales du séquenceur seront envoyées au générateur de sons interne de la MC-505.

**EXT :** les données musicales du séquenceur seront envoyées à un appareil MIDI externe par la prise MIDI OUT.

**BOTH :** les données musicales du séquenceur seront envoyées à la fois au générateur de sons interne et par la prise MIDI OUT.

\* Si "EXT" ou "BOTH" est sélectionné, cette partie ne sera pas entendue même si vous faites reproduire le pattern.

Les données musicales des parties réglées sur EXT seront transmises comme messages MIDI par la prise MIDI OUT sur un canal MIDI différent pour chaque partie. Les données musicales de chaque partie sont transmises sur les canaux MIDI suivants :

Partie	1	2	3	4	5	6	7	R
Canal	1	2	3	4	5	6	7	10

Si vous désirez utiliser le clavier pour directement faire jouer un appareil MIDI externe, réglez le commutateur de transmission local (Local Switch) de cette partie sur EXT"

"Déconnectez le clavier du générateur de sons interne (Local Switch)" (p. 165)

### Sauvegarde des patterns modifiés (Ecriture de pattern ou Pattern Write)

Si vous avez modifié les réglages de patch et de part mixer pour chaque partie afin de créer un pattern que vous désirez conserver, vous pouvez sauvegarder ce pattern comme pattern User.

1. Assurez-vous que le pattern est arrêté.
2. Pressez [PTN/SONG] pour accéder à la page de sélection de pattern.
3. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [WRITE].

L'indicateur clignote.

L'affichage suivant apparaîtra et " " (le curseur) will apparaîtra à la gauche du numéro.

[SHIFT] + [UTILITY] [WRITE]

```

PTN WRITE U:A11
Psy Trance 1
    
```

Si vous ne désirez pas changer le numéro ni le nom du pattern, vous pouvez sauter les étapes 4-8.

Si vous décidez de ne pas sauvegarder le pattern, pressez [EXIT].

4. Pressez [PRESET/USER/CARD] pour sélectionner le groupe de destination de sauvegarde.

\* Le groupe PRESET et TMP ne peuvent pas être sélectionnés.

\* Les groupes CARD ne peuvent être sélectionnés que si une carte mémoire optionnelle est insérée.

"Using Memory Cards" (p. 159)

5. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la banque et le numéro destination.

Vous pouvez utiliser également les boutons BANK et NUMBER [1]-[8] pour les sélectionner.

.....  
 A cet instant, vous pouvez presser [UNDO/REDO] pour contrôler le nom du pattern qui est actuellement dans l'emplacement de destination prévu pour la sauvegarde. Après avoir trouvé un pattern que cela ne vous dérange pas d'effacer, pressez [UNDO/REDO] une fois encore pour retourner à l'affichage précédent.  
 .....

**6. Pressez PAGE [>].**

Le curseur se déplacera au début de la seconde ligne de l'afficheur.

```
PTN WRITE  U:A12
▶Psy Trance 1
```

**7. Assignez un nom au pattern.**

Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner les caractères.

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

**8. Répétez les étapes 6-7 pour programmer le nom.**

Vous pouvez ramener le curseur en arrière vers la gauche en pressant PAGE [<].

**9. Pressez [ENTER].**

L'écran de confirmation apparaîtra.  
 Si vous désirez annuler la procédure, pressez [EXIT].

```
PTN WRITE  U:A12
Are You Sure ?
```

**10. Pressez [ENTER] une fois encore.**

```
Processing...
Keep Power ON !
```

La procédure d'écriture de pattern s'effectuera et l'affichage normal réapparaîtra.  
 Le pattern a maintenant été sauvegardé.

.....  
 Dans le JX-305, les paramètres suivants sont sauvegardés pour chaque pattern.

- Tempo standard (p. 31)
- Numéro de patch \* (p. 18)
- Niveau de partie \* (p. 33)
- Panoramique de la partie \* (p.33)
- Transposition de la partie \* (p. 34)
- Niveau de reverb de la partie \* (p. 34)
- Niveau de delay de la partie \* (p. 34)
- Multi-effet de la partie \* (p. 34)
- Réglages de reverb (p. 102)
- Réglages de delay (p. 103)

- Réglages de multi-effet (p. 106)
- Statut mute des parties \* (p. 32)
- Statut mute du rythme (p. 32)
- Assignation de sortie du séquenceur \* (p. 36)
- Mode de clavier (p. 18)
- Point de split # (p. 20)
- Numéro assigné à la partie upper # (p. 20)
- Numéro assigné à la partie lower # (p. 20)

\* Les "\*" indiquent les paramètres qui sont réglés indépendamment pour chaque partie.

\* Si vous changez de pattern alors que la reproduction est stoppée, les réglages "#" seront mis à jour. Toutefois, si vous changez de pattern durant la reproduction, ces patterns conserveront les réglages du pattern précédent.

Ces paramètres sont collectivement rassemblés sous le terme générique de "paramètres de configuration".  
 .....

**Copie et initialisation des réglages**

**Copie de la configuration**

Cette procédure copie dans le pattern temporaire les paramètres de configuration d'un pattern spécifié.

**1. Pressez [PTN/SONG] pour accéder à la page de sélection de pattern.**

**2. Pressez [UTILITY].**

L'indicateur s'allume.

**3. Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner "COPY", et pressez [ENTER].**

**4. Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner "SETUP PARAM" et pressez [ENTER].**

L'afficheur indiquera le pattern source de la copie, les parties sources de la copie et de destination de la copie.

```
SETUP PARAM COPY
▶C:A11- P1▶ P1
```

**5. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier le pattern source de la copie, la partie source de la copie et la partie destination de la copie.**

Vous pouvez déplacer le curseur en pressant PAGE [<] [>].

**Réglages disponibles pour cette partie :**

R, P1-P7 : paramètres de configuration de la partie spécifiée

FX : paramètres de configuration d'effet

ALL : tous les paramètres de configuration

Si le réglage de partie source de la copie est "R", "FX" ou "ALL", il ne sera pas possible de spécifier la partie destination de la copie.

**6. Pressez [ENTER].**

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur. Si vous décidez d'annuler la procédure, pressez [EXIT].



**7. Pressez [ENTER] une fois encore.**



La procédure de copie de configuration s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra. Pour sauvegarder le pattern copié, utilisez la procédure d'écriture de pattern.

"Sauvegarde de patterns modifiés (Ecriture de pattern ou Pattern Write)" (p. 36)

**Initialisation de pattern**

Cette procédure initialise un pattern pour le vider de toute donnée musicale.

**1. Pressez [PTN/SONG] pour accéder à la page de sélection de pattern.**

**2. Sélectionnez le pattern que vous désirez initialiser.**

\* Il n'est pas possible d'initialiser un pattern preset.

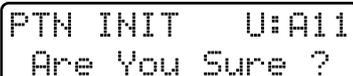
**3. Pressez [UTILITY].**

L'indicateur s'allume.

**4. Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner "INITIALIZE" et pressez [ENTER].**

**5. Sélectionnez "PATTERN" et pressez [ENTER].**

L'affichage suivant apparaît.



**6. Pressez [ENTER].**



La procédure d'initialisation de pattern s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

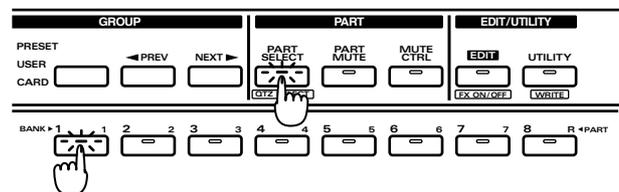
Le pattern qui a été initialisé sera automatiquement sauvegardé.

**Emploi des boutons pour modifier le son durant la reproduction (modification en temps réel)**

Vous pouvez librement modifier le son d'un patch en déplaçant les boutons et potentiomètres de paramètres sonores pendant qu'un pattern est reproduit. Cette possibilité s'appelle la modification en temps réel et est particulièrement efficace utilisée durant une interprétation en direct ou live. Vous pouvez modifier le son de la totalité d'un patch ou de tones rythmiques individuellement

**1. Sélectionnez un pattern et faites le jouer (p. 30).**

**2. Utilisez [PART SELECT] et PART [1]-[R] pour sélectionner la partie.**

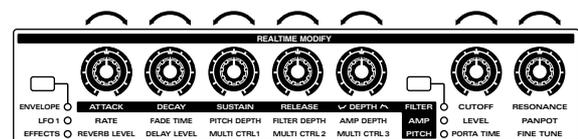


**Parties affectées par la modification en temps réel**

La ou les parties dont le son sera affecté par la modification en temps réel dépendront du mode de clavier.

- Single:** le son de la partie active sera affecté.
- Split:** le son de la partie upper sera affecté si l'indicateur [UPPER] est allumé et ce sera la partie lower lorsque l'indicateur [LOWER] sera allumé.
- Dual:** les sons des deux parties upper et lower seront affectés.

**3. Utilisez les boutons et potentiomètres pour modifier le son.**



\* Lorsque vous modifiez les paramètres rythmiques, les paramètres des sections LFO1 et PORTAMENTO ne sont pas utilisés.

Si vous désirez en savoir plus sur les fonctions de chaque bouton et potentiomètre ...

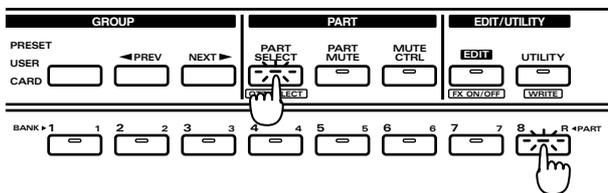
- "Création de sons originaux (Edition de patch)" (p. 53)
- "Création d'un kit rythmique original (Rhythm Edit)" (p. 85)

Vous pouvez changer la partie active durant la reproduction pour changer la partie modifiée.

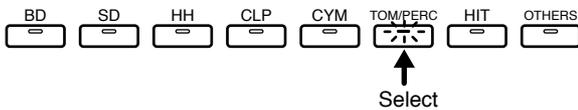
## Modification du son d'un seul groupe rythmique

Dans la partie rythmique, un son rythmique différent est assigné à chaque touche et vous pouvez utiliser la modification en temps réel pour modifier le son de groupes de sons rythmiques tels que grosse caisse ou caisse claire.

1. Sélectionnez un pattern et faites le reproduire (p. 30).
2. Sélectionnez la partie rythmique comme partie active.



L'indicateur s'allumera et les boutons RHYTH indiqueront le groupe rythmique sélectionné pour la modification en temps réel



Les groupes rythmiques dont les indicateurs de bouton sont allumés sont affectés par la modification en temps réel.

Par exemple, si vous sélectionnez [TOM/PERC], tous les tones et les sons rythmiques de type percussions du kit rythmique peuvent être modifiés.

4. Pressez un bouton [BD]- [OTHERS] pour sélectionner le groupe rythmique qui sera affecté par la modification en temps réel.

L'indicateur du bouton sélectionné s'allumera.

\* Il n'est pas possible de sélectionner simultanément deux groupes ou plus.

Si aucun groupe est sélectionné, tous les groupes rythmiques seront affectés par la modification en temps réel.

4. Utilisez les boutons pour modifier le son.

En plus de cela, vous pouvez également modifier chaque son rythmique dans la page d'édition rythmique.

📖 "Création d'un kit rythmique original (Rhythm Edit)" (p. 85)

En sélectionnant une partie ou un groupe rythmique actif différent, vous pouvez changer l'objet de vos

modifications même durant la reproduction du pattern.

Normalement les réglages des paramètres modifiés resteront même si vous retournez au début du pattern. Ces mouvements de bouton sont appelés "données de modification" et peuvent être enregistrés dans un pattern.

📖 "Enregistrement des mouvements de boutons (données de modification)" (p. 128)

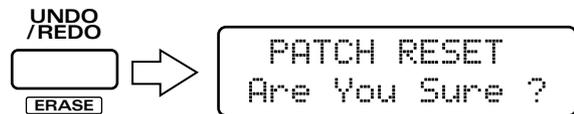
## Retour d'un pattern à son statut d'origine durant la reproduction

Quand vous utilisez la modification en temps réel, le pattern reste dans son statut modifié tant que vous ne sélectionnez pas un autre pattern. Voici comment vous pouvez restaurer un pattern modifié pour qu'il retrouve son statut d'origine durant la reproduction.

### Pour ne restaurer que le patch qui a été modifié dans une partie spécifique

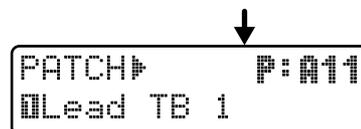
1. Pressez [PATCH] pour accéder à la page de sélection de patch.
2. Sélectionnez la partie que vous désirez restaurer comme partie active.
3. Pressez [UNDO/REDO].

L'affichage suivant apparaît.



4. Pressez [ENTER] pour retourner au patch précédent.

L'astérisque "\*" (asterisk) à gauche du numéro de patch disparaît.



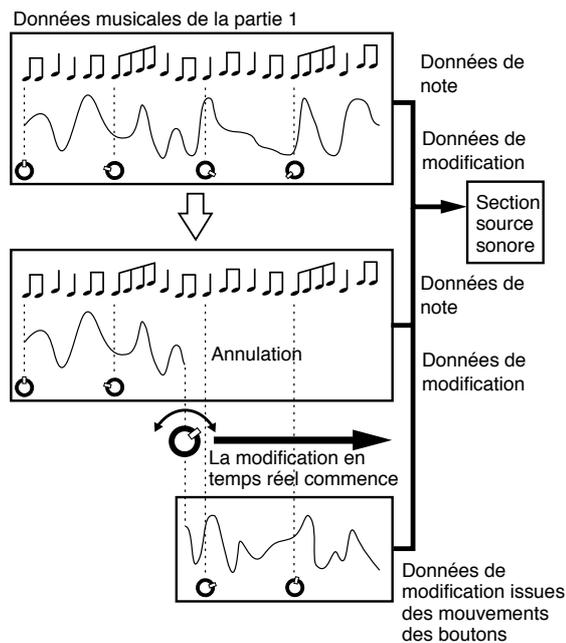
## Restauration du patch (du kit rythmique) et des réglages de part mixer de toutes les parties qui ont été modifiées

1. Dans la page de sélection de pattern, resélectionnez le pattern qui joue actuellement (p. 30).

Le pattern retournera à son début et les réglages originaux seront restaurés.

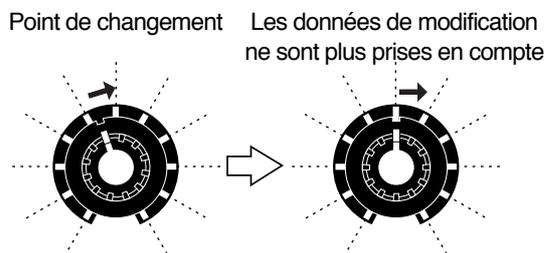
### Relation entre données de modification enregistrées et données de modification émises par les boutons

Si vous faites des modifications en temps réel pendant la reproduction d'une partie pour laquelle des données de modification ont déjà été enregistrées, les mouvements manuels des boutons auront priorité et les données de modification contenues dans les données musicales de cette partie seront annulées, et ne seront pas envoyées au générateur de sons (des messages de note contenus dans les données musicales seront envoyés au générateur de sons quels que soient les mouvements de bouton).



Les données de modification qui ont été annulées seront à nouveau transmises au générateur de sons lorsque le pattern reprendra depuis son début ou lorsque vous sélectionnez un autre pattern.

\* Chaque bouton a 11 positions représentées sur la façade. Les données de modification présentes dans les données musicales ne seront plus prises en compte dès l'instant où un bouton aura été déplacé jusqu'à un de ces points.



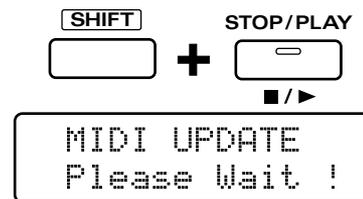
## Pour assurer une reproduction correcte avec reprise en cours de pattern (MIDI Update)

Lorsqu'un pattern est reproduit depuis un autre instant que son début, après avance ou retour rapide, certaines parties (selon le pattern) peuvent avoir un volume ou une hauteur incorrecte. Cela est dû au fait que lorsque vous accédez à un autre instant du pattern, les données musicales que vous avez ainsi sautées ne sont pas transmises au générateur de sons. Dans de tels cas, utilisez la fonction d'actualisation MIDI (MIDI Update) pour que les données musicales autres que les messages de note qui se situent entre le début du pattern et l'instant où vous désirez faire démarrer la reproduction soient transmises au générateur de sons, assurant ainsi une reproduction correcte.

1. Assurez-vous que le pattern est arrêté.

2. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [STOP/PLAY].

Pendant que cette procédure est accomplie, l'affichage suivant apparaît.



## Changement du groove d'un pattern (Play Quantize)

La fonction Play Quantize modifie le pattern reproduit en corrigeant ou en déformant la cadence de jeu normale des notes en fonction d'une règle précise. Cela signifie que vous ne pouvez modifier que l'instant auquel les notes du pattern joueront sans affecter le contenu des données elles-mêmes.

Le JX-305 propose trois types de quantifications, que vous pouvez utiliser selon votre situation. Vous pouvez appliquer la fonction Play Quantize (quantification de jeu) à une partie spécifique pendant la reproduction d'un pattern et faire des réglages d'instant de jeu détaillés tout en écoutant la reproduction.

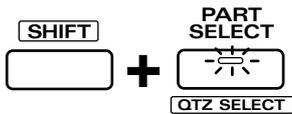
\* La quantification n'affecte que l'instant de jeu des messages de note (l'instant auquel les notes sont déclenchées et relâchées). Elle ne modifie pas l'instant de jeu des autres messages. Cela signifie que si un pattern contient des messages (tels que le pitch bend) qui appliquent des changements en temps réels au son, les réglages de quantification peuvent désynchroniser ces messages des messages de note, aussi la reproduction sera-t-elle incorrecte. Lorsque vous appliquez de la quantification, il est préférable d'utiliser un pattern qui ne contient pas de messages appliquant des changements en temps réel au son.

## Sélection des parties à utiliser avec Play Quantize

Play Quantize peut être appliqué à la reproduction d'une partie spécifique. Avant de l'appliquer, vous devez spécifier la ou les parties auxquelles la fonction s'appliquera

### 1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [QTZ SELECT].

L'indicateur du bouton clignotera.



### 2. Utilisez PART [1]–[R] pour sélectionner la (les) parties auxquelles vous désirez appliquer la fonction.

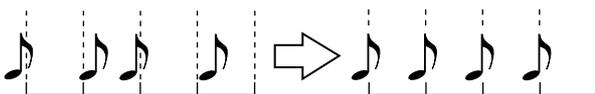
Celle-ci s'appliquera à toutes les parties allumées



You can simultaneously select more than one part.

## Correction d'inexactitudes de rythme (Grid Quantize)

Grid Quantize ramènera chaque note sur la valeur théorique de note la plus proche lors de la reproduction du pattern. Cela fera jouer le pattern avec une mise en place parfaite.



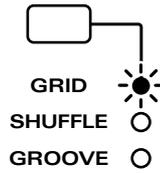
\* Quand on utilise la fonction Grid Quantize, la reproduction est correcte au point de vue du solfège, mais à l'inverse, cela peut produire une sensation mécanique, inhumaine. Si vous désirez préserver la vie d'une interprétation, vous pouvez régler la résolution sur une valeur très courte ou diminuer le réglage d'exactitude (Strength).

### Choix de l'unité (Résolution)

L'unité de valeur de note sur laquelle la quantification se basera pour recalculer les notes est appelée la résolution. Le jeu des notes sera recalculé sur l'intervalle le plus proche basé sur la valeur de note spécifiée ici. Réglez donc cette valeur sur la longueur de la plus courte valeur de note produite dans le pattern.

#### 1. Pressez [PTN/SONG].

#### 2. Pressez [GRID/SHUFFLE/GROOVE] plusieurs fois pour allumer l'indicateur GRID.

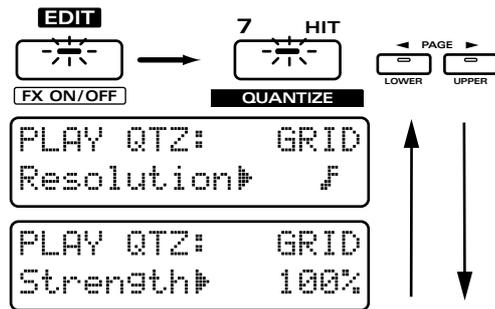


#### 3. Pressez [EDIT].

L'indicateur s'allumera et la page Edit s'affichera.

#### 4. Pressez NUMBER [7] (QUANTIZE).

La page de réglage Grid Quantize apparaîtra.



#### 5. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour régler la résolution.

Plage: ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪ ♪

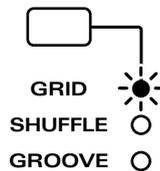
Pour quitter la plage de réglage, pressez [EXIT].

.....  
Quand l'indicateur GRID est allumé, vous pouvez également tenir enfoncé [QUANTIZE] et tourner la molette [VALUE] pour modifier la résolution.  
.....

## Application de Grid Quantize

#### 1. Faites reproduire le pattern que vous désirez quantifier.

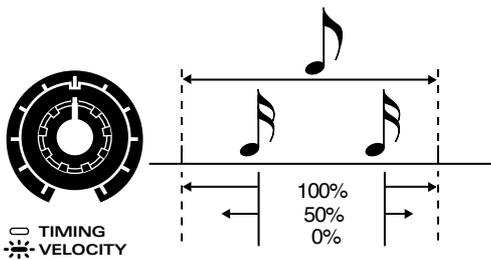
#### 2. Pressez [GRID/SHUFFLE/GROOVE] plusieurs fois pour allumer l'indicateur GRID.



#### 3. Grid Quantize s'appliquera aux données reproduites en fonction du réglage de résolution.

#### 4. Dans la section QUANTIZE, Tournez le potentiomètre [TIMING] pour ajuster la rigueur de la correction (Strength).

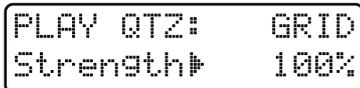
Plage : 0–100%



Strength détermine le degré de correction, autrement dit la rigueur avec laquelle la note sera ramenée sur la valeur théorique voulue par la résolution. Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre ramènera les notes sur leur emplacement de jeu correct. Quand ce réglage est à "0%," les notes sont jouées telles qu'enregistrées (sans quantification).

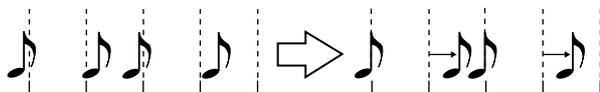
3

.....  
 Dans la page Grid Quantize, vous pouvez utiliser PAGE [<] [>] pour accéder à la page de réglage du paramètre Strength et visualiser la valeur numérique du réglage du potentiomètre pendant que vous appliquez la quantification.



### Pour donner du swing au rythme (Shuffle Quantize)

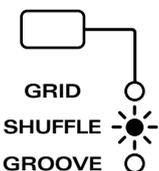
En appliquant Shuffle Quantize, vous pouvez ajuster l'instant de jeu des temps faibles du pattern pour créer des rythmiques ternaires du type shuffle ou swing.



### Spécifier l'unité (Résolution)

Détermine la résolution. L'instant de jeu des notes sera changé pour être ramené sur l'intervalle le plus proche correspondant à la valeur de note spécifiée ici. Réglez cette valeur sur la longueur de la plus petite valeur de note produite dans le pattern.

1. Pressez [PTN/SONG].
2. Pressez [GRID/SHUFFLE/GROOVE] plusieurs fois pour allumer l'indicateur SHUFFLE.

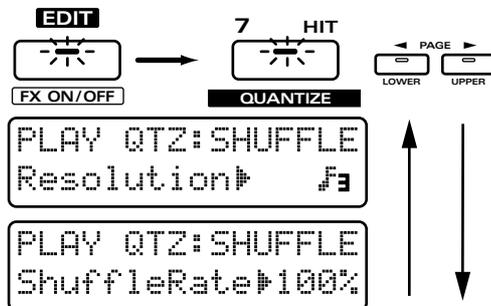


### 3. Pressez [EDIT].

L'indicateur s'allumera et l'affichage montrera la page Edit.

### 4. Pressez NUMBER [7] (QUANTIZE).

La page de réglage Shuffle Quantize apparaîtra.



### 5. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier la résolution.

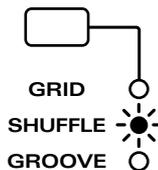
Plage: ♯ ♯

Pour quitter la plage de réglage, pressez [EXIT].

.....  
 Quand l'indicateur SHUFFLE est allumé, vous pouvez également tenir enfoncé [QUANTIZE] et tournez la molette [VALUE] pour modifier la résolution.  
 .....

### Application de Shuffle Quantize

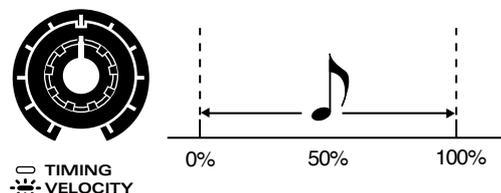
1. Faites reproduire le pattern que vous désirez quantifier.
2. Pressez [GRID/SHUFFLE/GROOVE] plusieurs fois pour allumer l'indicateur SHUFFLE.



### 3. Shuffle Quantize s'appliquera aux données reproduites en fonction du réglage de résolution.

### 4. Tournez le potentiomètre [TIMING] pour ajuster le décalage ternaire (Shuffle Rate) dans la section QUANTIZE.

Plage 0-100 %

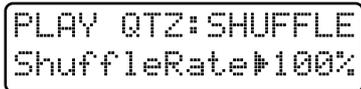


Shuffle Rate se réfère au degré de retard des temps faibles et spécifie le rapport par lequel les temps faibles sont séparés des temps forts. Quand le potentiomètre est en position centrale, ce réglage est à 50% et les notes en l'air (faibles) sont situées à égale distance des deux temps adjacents. Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre retardera les notes intermédiaires. Le tourner dans le sens inverse ramènera plus en avant ces notes intermédiaires.

100%: Les notes intermédiaires tomberont en même temps que le temps suivant.

0%: Les notes intermédiaires tomberont en même temps que le temps précédent.

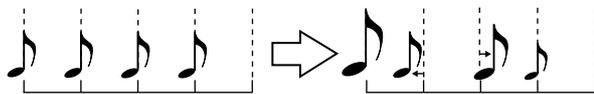
Dans la page de réglage Shuffle Quantize, vous pouvez utiliser PAGE [ < ] [ > ] pour accéder à la page de réglage de Shuffle Rate et appliquer la quantification tout en visualisant les réglages numériques du potentiomètre.



## Donner un groove au rythme (Groove Quantize)

Groove Quantize vous permet de sélectionner un modèle de cadence sur lequel se quantifiera la rythmique de reproduction et la dynamique. En sélectionnant simplement un autre modèle, vous pouvez donner toute une variété de différents grooves à un pattern

Le JX-305 contient 71 types différents de modèles de quantification, chacun contenant un jeu de cadences rythmiques et de données de dynamique différent.

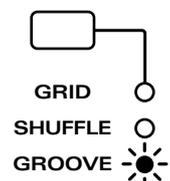


\* Les modèles (Templates) sont prévus pour être utilisés avec des mesures 4/4. Ils ne produiront pas le résultat désiré si on les applique à d'autres formats de mesure.

### Sélection du modèle (Template)

1. Pressez [PTN/SONG].

2. Pressez [GRID/SHUFFLE/GROOVE] plusieurs fois pour allumer l'indicateur GROOVE.

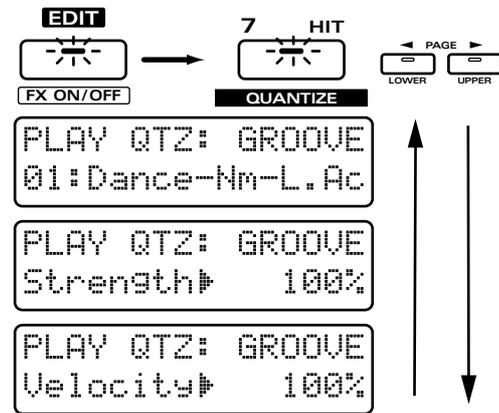


3. Pressez [EDIT].

L'indicateur s'allumera et l'afficheur montrera la page Edit.

4. Pressez NUMBER [7] (QUANTIZE).

La page de réglage Groove Quantize apparaîtra dans l'afficheur.



5. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le modèle.

Pour quitter la page de réglage, pressez [EXIT].

Réglages possibles :

### Type Dance à 16 divisions (16 Beat)

01: Dance-Nm-L.Ac	exact/dynamique basse
02: Dance-Nm-H.Ac	exact/dynamique haute
03: Dance-Nm-L.Sw	exact/swing léger
04: Dance-Nm-H.Sw	exact/swing fort
05: Dance-Hv-L.Ac	trainant/dynamique faible
06: Dance-Hv-H.Ac	trainant/dynamique haute
07: Dance-Hv-L.Sw	trainant/swing léger
08: Dance-Hv-H.Sw	trainant/swing fort
09: Dance-Ps-L.Ac	en avance/dynamique faible
10: Dance-Ps-H.Ac	en avance/dynamique haute
11: Dance-Ps-L.Sw	en avance/swing léger
12: Dance-Ps-H.Sw	en avance/swing fort

### Type Fusion à 16 divisions (16 Beat)

13: Fuson-Nm-L.Ac	exact/dynamique basse
14: Fuson-Nm-H.Ac	exact/dynamique haute
15: Fuson-Nm-L.Sw	exact/swing léger
16: Fuson-Nm-H.Sw	exact/swing fort
17: Fuson-Hv-L.Ac	trainant/dynamique faible
18: Fuson-Hv-H.Ac	trainant/dynamique haute
19: Fuson-Hv-L.Sw	trainant/swing léger
20: Fuson-Hv-H.Sw	trainant/swing fort
21: Fuson-Ps-L.Ac	en avance/dynamique faible
22: Fuson-Ps-H.Ac	en avance/dynamique haute
23: Fuson-Ps-L.Sw	en avance/swing léger
24: Fuson-Ps-H.Sw	en avance/swing fort

### Type Reggae à 16 divisions (16 Beat)

25: Regge-Nm-L.Ac	exact/dynamique basse
26: Regge-Nm-H.Ac	exact/dynamique haute
27: Regge-Nm-L.Sw	exact/swing léger
28: Regge-Nm-H.Sw	exact/swing fort
29: Regge-Hv-L.Ac	trainant/dynamique faible
30: Regge-Hv-H.Ac	trainant/dynamique haute
31: Regge-Hv-L.Sw	trainant/swing léger
32: Regge-Hv-H.Sw	trainant/swing fort
33: Regge-Ps-L.Ac	en avance/dynamique faible
34: Regge-Ps-H.Ac	en avance/dynamique haute
35: Regge-Ps-L.Sw	en avance/swing léger
36: Regge-Ps-H.Sw	en avance/swing fort

### Type Pop à 8 divisions (8 Beat)

37: Pops-Nm-L.Ac	exact/dynamique basse
38: Pops-Nm-H.Ac	exact/dynamique haute
39: Pops-Nm-L.Sw	exact/swing léger
40: Pops-Nm-H.Sw	exact/swing fort
41: Pops-Hv-L.Ac	trainant/dynamique faible
42: Pops-Hv-H.Ac	trainant/dynamique haute
43: Pops-Hv-L.Sw	trainant/swing léger
44: Pops-Hv-H.Sw	trainant/swing fort
45: Pops-Ps-L.Ac	en avance/dynamique faible
46: Pops-Ps-H.Ac	en avance/dynamique haute
47: Pops-Ps-L.Sw	en avance/swing léger
48: Pops-Ps-H.Sw	en avance/swing fort

### Type Rumba à 8 divisions (8 Beat)

49: Rhumb-Nm-L.Ac	exact/dynamique basse
50: Rhumb-Nm-H.Ac	exact/dynamique haute
51: Rhumb-Nm-L.Sw	exact/swing léger
52: Rhumb-Nm-H.Sw	exact/swing fort
53: Rhumb-Hv-L.Ac	trainant/dynamique faible
54: Rhumb-Hv-H.Ac	trainant/dynamique haute
55: Rhumb-Hv-L.Sw	trainant/swing léger
56: Rhumb-Hv-H.Sw	trainant/swing fort
57: Rhumb-Ps-L.Ac	en avance/dynamique faible
58: Rhumb-Ps-H.Ac	en avance/dynamique haute
59: Rhumb-Ps-L.Sw	en avance/swing léger
60: Rhumb-Ps-H.Sw	en avance/swing fort

### Autres

61: Samba 1	samba (pandero)
62: Samba 2	samba (surdo et timba)
63: Axe 1	axe (caixa)
64: Axe 2	axe (surdo)
65: Salsa 1	salsa (cascara)
66: Salsa 2	salsa (conga)
67: Triplets	triolet
68: Quintuplets	quintolet
69: Sextuplets	sextolet
70: 7 against 2	sept notes jouées sur deux temps
71: Lagging Tri	triolet retardés

### Sélection d'un modèle

Les modèles sont classés par les trois éléments que sont le genre, le groove et la variation. Sélectionnez le modèle qui combine les éléments désirés.

### Genre

Dance:	Dance 16 beat
Fuson:	Fusion 16 beat
Regge:	Reggae 16 beat
Pops:	Pops 8 beat pops
Rhumb:	Rumba 8 beat
Others:	samba, axe, salsa, duolets

### Groove

Nm (Normal):	sur le temps
Hv (Heavy):	en retard sur le temps
Ps (Pushed):	en avance sur le temps

### Variation

L.Ac (Light Accent):	dynamique légère
H.Ac (Hard Accent):	dynamique haute
L.Sw (Light Swing):	swing léger
H.Sw (Hard Swing):	swing fort

Par exemple, dans le cas d'un morceau Dance où vous désirez faire traîner les temps avec un swing léger, vous devrez sélectionner "Dance-Hv-L.Sw."

\* Les noms de genre ne sont qu'une indication et ne signifient pas que ces modèles ne peuvent être utilisés que dans le genre donné. Essayez toutes les possibilités de combinaison.

\* Si vous appliquez la fonction Groove Quantize à des données musicales qui contiennent des inexactitudes de mise en place, vous pouvez ne pas obtenir les résultats désirés. Dans de tels cas, il est préférable d'appliquer d'abord la fonction Grid Quantize pour ré-aligner l'instant de jeu des données musicales avec les espaces théoriques que voudrait une partition.

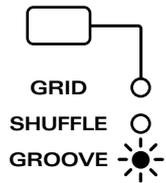
\* Les modèles sont destinés à l'emploi avec des mesures 4/4. Les appliquer à d'autres formats de mesure pourrait ne pas donner le résultat désiré.

\* Pour samba, axe, salsa et duolet, il n'est pas possible de sélectionner Groove ou Variation.

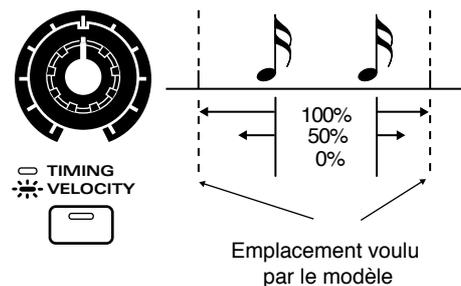
Quand l'indicateur GROOVE est allumé, vous pouvez tenir enfoncé [QUANTIZE] et tourner la molette [VALUE] pour changer le modèle.

### Pour appliquer Groove Quantize

1. Faites reproduire le pattern que vous désirez quantifier.
2. Pressez [GRID/SHUFFLE/GROOVE] pour allumer l'indicateur GROOVE.

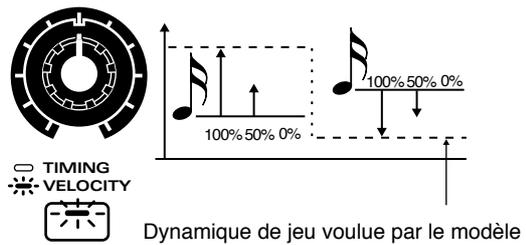


3. Groove Quantize s'appliquera en fonction des réglages du modèle sélectionné.
4. Tournez le potentiomètre [TIMING] pour ajuster la rigueur de correction (Strength) dans la section QUANTIZE.



**Plage : 0–100%**  
Strength détermine le degré de correction, autrement dit la rigueur avec laquelle la note sera ramenée sur la valeur théorique voulue par la résolution. Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre ramènera les notes sur leur emplacement de jeu correct. Quand ce réglage est à "0%," les notes sont jouées telles qu'enregistrées (sans quantification).

5. Pressez [TIMING/VELOCITY] pour allumer l'indicateur et tournez le potentiomètre [VELOCITY] pour ajuster la rigueur de correction dynamique (Velocity Strength).



**Plage : 0–100%**  
Velocity Strength (rigueur de correction dynamique) détermine le degré de correction des dynamiques du pattern pour se rapprocher des dynamiques voulues par le modèle. Quand le bouton est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre, les dynamiques jouées sont d'autant plus proches des dynamiques voulues par le modèle. Quand ce réglage est à "0%," les notes sont jouées sans changement avec leur dynamique d'origine.

Dans la page Groove Quantize, vous pouvez utiliser PAGE [<] [>] pour accéder à la page de réglage des paramètres Strength ou Velocity Strength et utiliser les potentiomètres pour ajuster le réglage pendant que vous visualisez la valeur numérique du paramètre.

**Techniques pour créer une sensation de groove**  
Les Templates utilisent une variété de moyens pour produire une interprétation optimale pour Groove Quantize. Référez-vous aux points suivants quand vous utilisez les modèles.

**Application de Groove Quantize sur la batterie et les lignes de basse**  
La batterie et la basse sont les parties les plus importantes pour créer le groove. Par conséquent, les templates ont été créés pour correspondre à ces instruments. Il est préférable d'utiliser Groove Quantize sur des instruments qui le nécessitent.

**Réglage du tempo**  
Les modèles de groove ont été créés sur la base d'un tempo dans une plage de ♩=120–140. Lorsque vous appliquez Groove Quantize sur un morceau avec un tempo plus rapide, réglez Strength sur 100% pour un maximum d'efficacité. Pour un morceau avec un tempo plus lent, réglez Strength en-dessous de 100%.

**Pour créer un swing efficace**  
L'attention apportée au tempo est une partie importante pour créer un swing efficace. Par exemple, dans le cas du jazz, il sera efficace d'appliquer un swing plus profond aux morceaux ayant un tempo lent. A l'inverse, alléger le swing pour un tempo plus rapide donnera une plus grande sensation de vitesse. Dans un autre exemple, appliquer un swing profond à une rythmique de type Dance avec un tempo rapide produira une sensation de rebond. Essayez différents réglages pour trouver le type de swing le plus efficace.

## Emploi de la pédale pour commande (pédale commutateur)

Une pédale commutateur connectée en prise SWITCH PEDAL peut être utilisée pour piloter le séquenceur du JX-305.

### Spécification de la fonction de la pédale commutateur

#### 1. Pressez [EDIT].

L'indicateur s'allumera et l'afficheur présentera la page d'édition.

#### 2. Pressez BANK [5] (CONTROLLER).

La page de réglage Controller apparaîtra.

#### 3. Pressez BANK [5] (CONTROLLER) ou PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner la page d'assignation de la pédale commutateur (S-Pdl Assgn).

```
CTRL: S-Pdl Assgn
▶ TRANSPOSE
```

#### 4. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier la fonction de la pédale commutateur.

Plage :

STOP/PLAY: la pédale agira comme le bouton [STOP/PLAY].

PTN INC: (Pattern Increment) Les patterns du pattern set actuellement sélectionné seront successivement sélectionnés comme pattern suivant à chaque pression de la pédale.

 "Réunir les patterns fréquemment utilisés dans un pattern (Pattern Set)" (p. 152)

TRANSPOSE: la pédale agira comme le bouton [TRANSPOSE] (p. 32).

SHIFT: la pédale agira comme le bouton [SHIFT].

RPS HOLD: La fonction RPS peut être maintenue (p. 49).

TAP: le tempo sera modifié en fonction des intervalles de pression de cette pédale.

#### 5. Une fois encore, pressez BANK [5] (CONTROLLER) ou PAGE [>] pour sélectionner la page de polarité de la pédale commutateur (S-Pdl Pol).

```
CTRL: S-Pdl Pol
▶ STANDARD
```

#### 6. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour commuter la polarité de la pédale.

Plage : STANDARD, REVERSE

Si vous utilisez une pédale à polarité inversée, c'est-à-dire que son fonctionnement est opposé à celui que vous attendiez, sélectionnez "REVERSE".

#### 7. Pressez [EXIT] pour terminer le réglage.

L'affichage original ré-apparaît.

Les réglages de pédale commutateur ont maintenant été faits.

## Emploi de la pédale pour changer le tempo

Vous pouvez modifier le tempo en fonction de l'intervalle séparant des pressions successives de la pédale.

#### 1. Réglez la pédale commutateur sur "TAP."

#### 2. Pressez la pédale au moins trois fois à des intervalles marquant les noires du tempo désiré.

Le tempo sera calculé automatiquement et le tempo deviendra celui correspondant à l'intervalle que vous avez laissé entre chaque pression de la pédale.

 → 

```
TEMPO▶ 150.0
MEASURE 16-12.3
```

La pédale peut être utilisée pour changer le tempo même si la valeur de tempo n'est pas affichée.

L'indicateur BEAT donnera le tempo et le format de mesure.

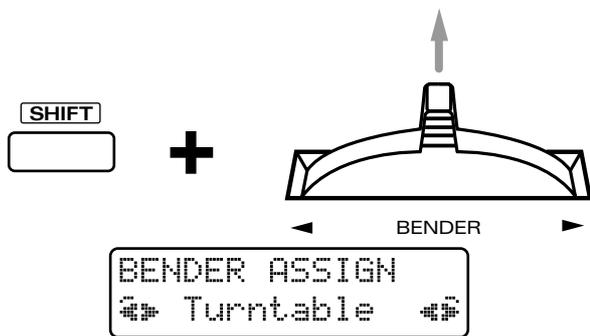
L'indicateur clignotera en rouge sur le premier temps et en vert sur les autres.

## Changement simultané du tempo et de la hauteur (Turntable)

La fonction Turntable (platine tourne disque) est une fonction qui vous permet de modifier la reproduction d'un pattern en déplaçant le levier pitch bend ou le levier modulation. Déplacer le levier modulation coupera immédiatement toutes les parties. Déplacer le levier de pitch bend modifiera simultanément à la fois le tempo et la hauteur et appliquera un effet similaire à celui obtenu en changeant la hauteur sur une platine tourne disque.

### 1. Tenez enfoncé [SHIFT] et déplacez le levier de modulation loin de vous.

L'écran suivant apparaîtra. A présent, vous pouvez utiliser le levier pitch bend pour appliquer la fonction Turntable.



### 2. Déplacer le levier pitch bend de la gauche vers la droite.

Le tempo et la hauteur de toutes les parties changeront simultanément.

Quand le levier de pitch bend est déplacé vers la gauche, le tempo et la hauteur chutent ensemble. Quand le levier de pitch bend est déplacé vers la droite, le tempo et la hauteur montent ensemble. Quand le levier revient en position d'origine, le tempo et la hauteur retournent à leurs valeurs initiales.

*\* Si le tempo du pattern est rapide, le tempo n'augmentera pas même si on déplace le levier pitch bend vers la droite.*

### 3. Eloignez le levier de modulation de vous.

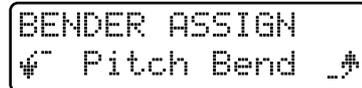
Quand le levier de modulation est éloigné de vous, toutes les parties sont coupées.

*\* Le jeu au clavier (y compris les arpèges) et la reproduction RPS ne sont pas affectés (coupés).*

Quand le levier de modulation revient à sa position d'origine, le statut préalablement choisi pour les coupures des différentes parties réapparaît.

### 4. Pour désactiver la fonction Turntable, tenez enfoncé [SHIFT] une fois encore et éloignez de vous le levier de modulation.

L'écran suivant apparaîtra et le levier pitch bend comme le levier de modulation retourneront à leur fonctionnement normal.



# Chapitre 4. Reproduction d'une phrase par une touche (RPS)

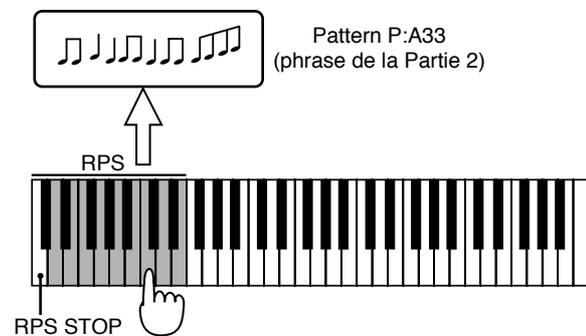
La RPS (Real-Time Phrase Sequence ou séquence de phrases en temps réel) est une fonction qui vous permet de faire reproduire les données musicales d'une partie d'un pattern en jouant simplement une note spécifique. Vous pouvez déclencher différentes phrases en pressant simplement différentes touches. Comme vous pouvez faire reproduire ces phrases pendant qu'un pattern est lui-même reproduit, cette fonction est particulièrement pratique pour les interprétations en direct.

Par exemple, si une phrase de transition de batterie utilisée par un pattern est assignée pour être utilisée par la fonction RPS, vous pouvez faire reproduire un autre pattern sans cette transition et l'ajouter simplement en pressant une touche.

## Emploi des notes pour déclencher les phrases

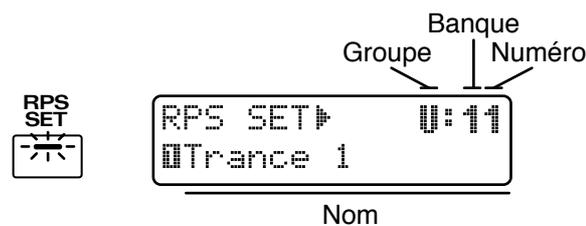
Avec le JX-305, les phrases assignées aux seize notes de do#2 (C#2) à mi 3 (E3) sont traitées comme un seul kit RPS (RPS Set). Le contenu d'un RPS set peut être librement ré-assigné ultérieurement et 60 RPS sets différents peuvent être stockés en mémoire. Les notes qui peuvent être utilisées pour leur assigner des phrases sont les seize notes du schéma exceptée la note do2 ou C2 (RPS Stop ou arrêt de reproduction RPS).

### Echantillon RPS



#### 1. En section DISPLAY, pressez [RPS SET].

L'indicateur s'allumera et l'afficheur indiquera la banque, le numéro et le nom du RPS Set actuellement sélectionné.



#### 2. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la banque et le numéro.

Vous pouvez aussi utiliser les boutons BANK et NUMBER [1]–[8] pour sélectionner le RPS Set Plage: 11–84

La sélection de l'afficheur changera.

Le RPS set est maintenant sélectionné.

\* Un bref intervalle est nécessaire pour que le RPS set change. Aussi, si vous changez de RPS set durant la reproduction d'un pattern, celui-ci peut ralentir ou s'altérer, aussi est-il préférable de changer de RPS set pendant que la reproduction de pattern est interrompue.

#### 3. Pressez [RPS] pour allumer l'indicateur du bouton.

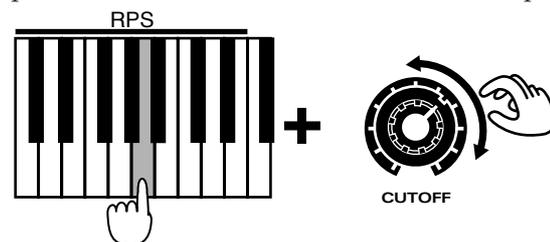


#### 4. Pressez une touche pour faire reproduire une phrase.

La phrase se reproduira tant que vous garderez pressée la touche.

### Modification de RPS

Pendant que vous pressez une touche pour déclencher une phrase RPS, vous pouvez déplacer les potentiomètres des paramètres de patch pour modifier le son de RPS. Si vous pressez deux touches ou plus, vous pouvez modifier le son de la dernière touche pressée.



\* Il n'est pas possible de modifier un RPS pendant l'édition d'un patch/rythme ou lorsque vous passez en page Part Mixer.

\* Quand vous relâchez une note, le son de la partie active sera modifié.

### Déclenchement de la reproduction

Si vous utilisez la RPS alors qu'un pattern est reproduit, la phrase démarrera en synchronisation avec les temps du pattern. En changeant le réglage de quantification de déclenchement de RPS (RPS Trigger Quantize), vous pouvez modifier l'instant auquel la RPS sera reproduit.

📖 "Choix de l'instant de reproduction de RPS (RPS Trigger Quantize)" (p. 167)

### Reproduction simultanée maximale de RPS

Même lorsqu'un pattern est reproduit, le JX-305 peut jouer jusqu'à 8 phrases simultanément. Toutefois, si des phrases ayant de grandes quantités de données sont reproduites simultanément, il peut y avoir des décalages ou des disparitions de note. Si cela se produit, diminuez le nombre de phrases déclenchées simultanément.

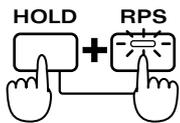
## Pour faire se poursuivre la reproduction d'une phrase (RPS Hold)

Normalement, la phrase s'arrêtera de jouer lorsque vous relâchez la note. Toutefois, lorsque la fonction RPS Hold est activée, la phrase continue de jouer même si vous relâchez la note. Il y a deux façons de faire se maintenir une phrase RPS.

### Maintien de toutes les phrases

#### 1. Tenez enfoncé [HOLD] et pressez [RPS].

L'indicateur clignotera.



#### 2. Pressez une note pour faire reproduire une phrase.

La phrase continuera à jouer même après que vous ayez relâché la note. Vous pouvez presser des notes supplémentaires alors que l'indicateur clignote, et leurs phrases seront tenues

#### 3. Pour stopper la reproduction d'une phrase, tenez enfoncé la note correspondant à cette phrase et pressez la note la plus à gauche (RPS STOP).

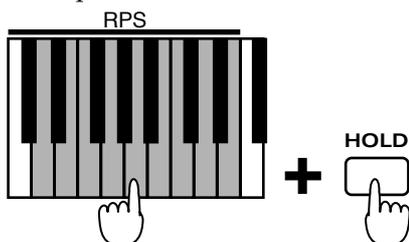
#### 4. Pour stopper la reproduction de toutes les phrases, vous pouvez soit presser la note la plus à gauche (RPS STOP), soit presser une fois encore [RPS] et [HOLD] simultanément.

### Maintien de phrases spécifiques

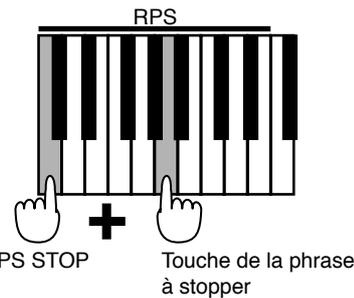
#### 1. Pressez une note pour faire reproduire la phrase que vous désirez maintenir.

#### 2. Tout en gardant la note enfoncée, pressez [HOLD].

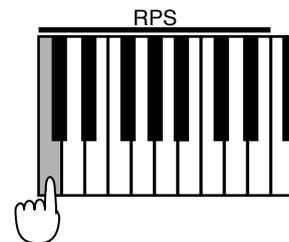
La phrase continuera à jouer même après que vous ayez relâché la note. Si vous relâchez [HOLD] puis pressez et relâchez d'autres notes, les phrases correspondantes à ces notes ne seront pas tenues.



#### 3. Pour stopper la reproduction d'une phrase, tenez enfoncé la note correspondant à cette phrase et pressez la note la plus à gauche (RPS STOP).



#### 4. Pour stopper la reproduction de toutes les phrases, pressez la note la plus à gauche (RPS STOP).



RPS STOP

Sinon, si vous connectez une pédale commutateur (optionnelle) et réglez le réglage de système "Assignation de pédale commutateur" sur RPS Hold, la pédale commutateur peut être utilisée pour faire se maintenir des phrases RPS de la même façon que le bouton [HOLD] (p. 46).

## Assignation de phrases au clavier

Les phrases qui sont assignées à un RPS set peuvent être ré-assignées lorsque vous le désirez. Vous trouverez pratique d'assigner vos phrases favorites ou les plus fréquemment utilisées en un même RPS set. A titre d'exemple, voici comment assigner la phrase de la partie 2 de P:A12 dans un RPS set.

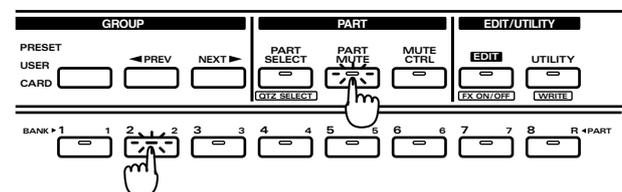
D'abord, nous devons sélectionner le RPS set dans lequel nous devons assigner la phrase.

#### 1. Sélectionnez le RPS Set auquel vous désirez assigner la phrase.

#### 2. Sélectionnez le pattern P:A12.

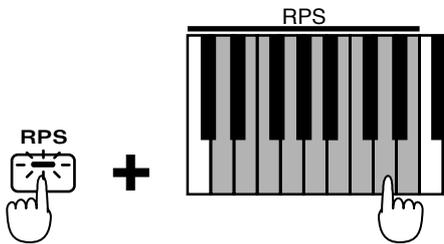
#### 3. Utilisez [PART MUTE] et les boutons PART [1]-[R] pour couper toutes les parties excepté la partie 2.

\* Vous pouvez couper rapidement toutes les parties excepté la partie 2 en tenant enfoncé [PART MUTE] et en pressant PART [2].



**4. Assurez-vous que l'indicateur [RPS] est allumé.**

**5. Tenez enfoncé [RPS], et pressez la touche à laquelle vous désirez assigner la phrase.**



La phrase sera assignée à la touche que vous avez pressée.

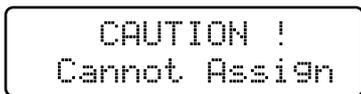
Les phrases peuvent être assignées même lorsqu'un pattern est reproduit.

4

Les patterns P:E33–P:L88 ont été préparés spécifiquement pour l'utilisation avec la fonction RPS. Vous pourrez trouver pratique d'assigner des phrases de ces patterns pour les employer comme transition ou pour d'autres situations.

**Précautions quand vous assignez un RPS**

\* Il n'est pas possible d'assigner des phrases de deux parties ou plus à une touche. Vous devez couper toutes les parties sauf une, celle ayant la phrase désirée, avant de l'assigner. Si n'importe laquelle des autres parties est restée valide lorsque vous faites votre assignation, le message suivant apparaîtra dans l'afficheur :



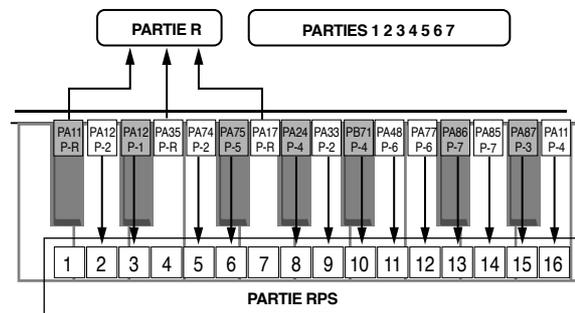
\* Si après avoir assigné une phrase d'un pattern User comme RPS, vous modifiez ensuite les données de reproduction du pattern qui contient cette phrase, sachez que tout changement apporté à la phrase se reflètera de la même façon lors de sa reproduction par la fonction RPS. Par exemple, si vous supprimez les données musicales du pattern qui contenait la phrase que vous avez assignée, il n'y aura plus de son lorsque vous essaieriez de faire reproduire cette phrase par RPS.

\* Même si vous assignez la phrase d'une partie qui a un réglage "EXT" ou "BOTH" pour son assignation de sortie de séquenceur (Sequencer Output Assign) (p. 36), les données musicales de cette phrase ne seront pas transmises par la prise MIDI OUT.

\* Si vous assignez une phrase d'une partie qui utilise le multi-effet, la reproduction de RPS utilisera les réglages de multi-effet du pattern sélectionné à cet instant. Cela signifie que ce que vous entendrez lorsque la fonction RPS jouera pourra être différent de la phrase d'origine.

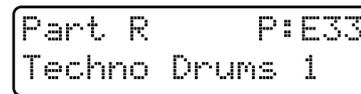
\* Si une phrase de partie rythmique est assignée, les réglages Mute de son rythmique seront ignorés durant la reproduction RPS.

\* Chaque phrase est reproduite par une partie RPS spéciale 1-16 qui correspond à chaque touche, mais les phrases assignées d'une partie rythmique seront reproduites à l'aide de la partie rythmique du pattern actuellement sélectionné. Pour cette raison, un kit rythmique différent de celui présent dans le pattern auquel vous faites référence peut parfois être entendu. Si le pattern change et qu'un kit rythmique différent est sélectionné, les sons du kit rythmique qui font jouer la partie RPS changeront également.



**Contrôle du numéro de pattern et de la partie qui ont été choisis comme référence.**

Si vous tenez enfoncé une touche à laquelle a été associée une RPS et si vous pressez [PTN/SONG], le numéro de pattern, son nom et la partie associée à cette touche apparaîtront dans l'afficheur tant que vous garderez pressée la touche.



**Faire des réglages pour chaque phrase**

**Emploi du mixeur de partie (Part Mixer) pour modifier les réglages**

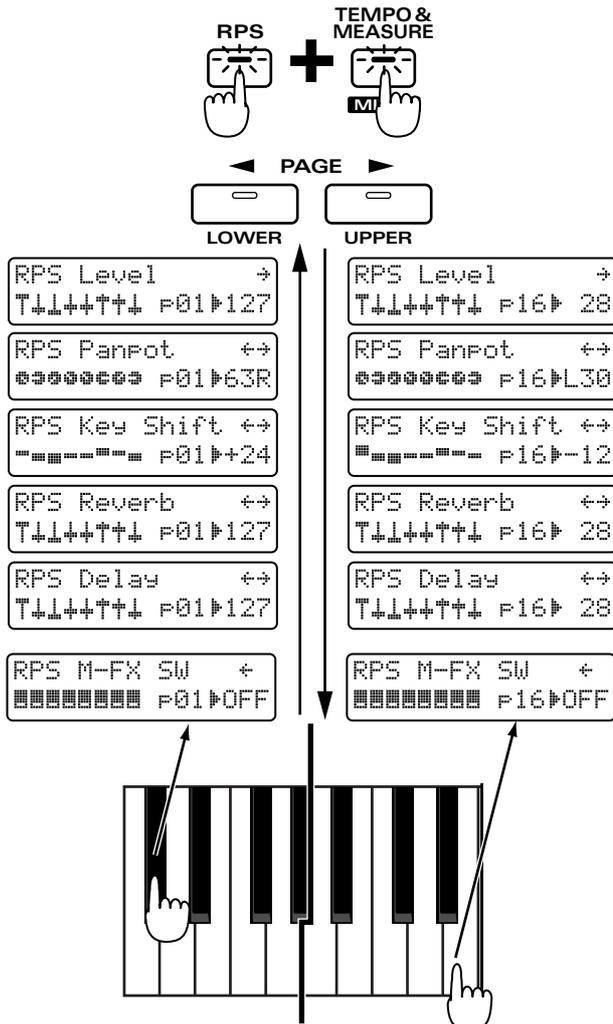
Vous pouvez utiliser le mixeur de partie pour modifier les réglages tels que panoramique et volume pour chaque partie RPS.

Les paramètres suivants peuvent être modifiés pour chaque partie RPS.

- RPS Level (RPS Part Level ou niveau de partie RPS)
- RPS Panpot (RPS Part Pan ou panoramique de partie RPS)
- RPS Key Shift (RPS Part Key Shift ou transposition de partie RPS)
- RPS Reverb (RPS Part Reverb Level ou niveau de reverb de partie RPS)

RPS Delay (RPS Part Delay Level ou niveau de delay de partie RPS)  
 RPS M-FX SW (RPS Part Multi-effects Switch ou commutateur de multi-effet de partie RPS)

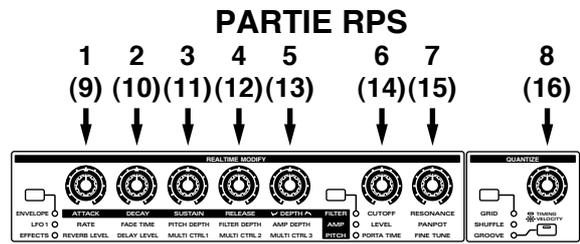
1. Assurez-vous que l'indicateur [RPS] est allumé.
2. Tenez enfoncé [RPS] et pressez [MIXER]. L'indicateur s'allumera et l'afficheur présentera graphiquement le réglage actuel de chaque partie RPS.
3. Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner le paramètre à modifier.



**4. Pressez une note à laquelle une phrase a été associée pour faire s'afficher la partie correspondante.**

Si vous pressez n'importe quelle note entre C#2-G#2, les réglages RPS des parties 1-8 seront affichés graphiquement. Si vous pressez n'importe quelle note entre A2 et E3, les réglages RPS des parties 9-16 seront affichés graphiquement. La partie droite de l'afficheur indique la valeur de réglage actuelle de la partie RPS sélectionnée.

**5. Utilisez les 8 potentiomètres de la section REALTIME MODIFY et QUANTIZE pour ajuster les réglages de chaque partie RPS.**

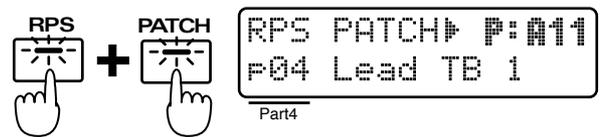


\* Les touches auxquels une phrase de partie rythmique est assignée reflèteront les réglages de la partie rythmique du pattern actuellement sélectionnée. Par exemple, si des phrases RPS utilisant la partie rythmique sont assignées aux touches C#2 et D2, modifier le réglage de volume ou le kit rythmique de la touche C#2 fera changer de la même façon les réglages de la touche D2 et la partie rythmique du pattern sélectionné.

**Changement de patch pour chaque partie RPS**

Vous pouvez changer le son qui joue chaque partie RPS pour que la phrase assignée à chaque touche soit entendue avec un son différent..

1. Tenez enfoncé [RPS] et pressez [PATCH]. L'indicateur s'allumera et l'affichage suivant apparaîtra.



2. Pressez la touche de la partie RPS ayant le patch que vous désirez changer.

L'afficheur indiquera le patch de la partie RPS sélectionnée

3. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le patch désiré.

Dans la section GROUP, vous pouvez aussi utiliser les boutons [PRESET/USER/ CARD], [<PREV] [NEXT>] et BANK et NUMBER [1]-[8] pour sélectionner un patch.

\* Si vous changez le kit rythmique d'une touche à laquelle est associée une phrase de partie rythmique, le kit rythmique du pattern actuellement sélectionné changera de la même façon.

## Sauvegarde des phrases assignées (RPS Set Write ou écriture de RPS Set)

Lorsque vous avez assigné des phrases pour créer un RPS set à votre goût, voici comment sauvegarder le résultat comme RPS Set personnel ou User.

### 1. Assurez-vous que le pattern est arrêté.

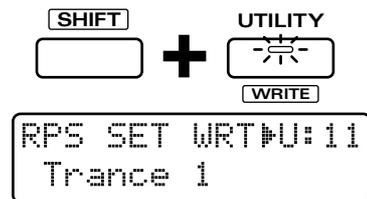
### 2. Pressez [RPS SET] pour accéder à la page RPS Set Select.

Lorsque vous modifiez le contenu d'un RPS Set, une astérisque "\*" apparaît à gauche du numéro, indiquant que le RPS Set sélectionné a été modifié (édité). Sachez que si vous éteignez l'instrument sans sauvegarder le RPS Set modifié, les réglages précédents ré-apparaîtront.

### 3. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [WRITE].

The indicator will blink.

L'affichage suivant apparaîtra et un curseur "▄" will apparaîtra à gauche du numéro.



Si vous ne désirez pas changer la banque, le numéro ou le nom, vous pouvez sauter les étapes 4-7.

Si vous ne désirez pas sauvegarder le pattern, pressez [EXIT].

### 4. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la banque et le numéro de destination de sauvegarde.

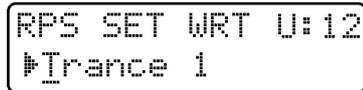
Vous pouvez aussi utiliser les boutons BANK et NUMBER [1]-[8] pour sélectionner un RPS set.

\* Lorsque vous sauvegardez un RPS set, seul le groupe User peut être sélectionné.

.....  
 A cet instant, vous pouvez presser [UNDO/REDO] pour contrôler le nom du RPS Set qui est actuellement dans le numéro choisi comme destination de sauvegarde. Après avoir trouvé un RPS Set qu'il vous importe peu d'effacer, pressez [UNDO/REDO] une fois encore pour retourner à l'affichage précédent.  
 .....

### 5. Press PAGE [>].

Le curseur accèdera au début de la seconde ligne de l'afficheur.



### 6. Assignez un nom au RPS Set.

Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier les caractères.

Les caractères suivants peuvent être sélectionnés.

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

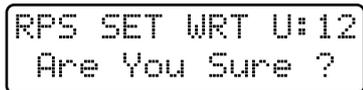
### 7. Répétez les étapes 5 à 6 pour entrer le nom.

En pressant PAGE [<], vous pouvez ramener le curseur dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

### 8. Pressez [ENTER].

L'affichage d'exécution apparaîtra.

Si vous désirez annuler la procédure, pressez [EXIT].



### 9. Pressez [ENTER] une fois encore.



La procédure d'écriture de RPS Set (RPS Set Write) sera exécutée et l'affichage normal ré-apparaîtra.

Le RPS Set a maintenant été sauvegardé.

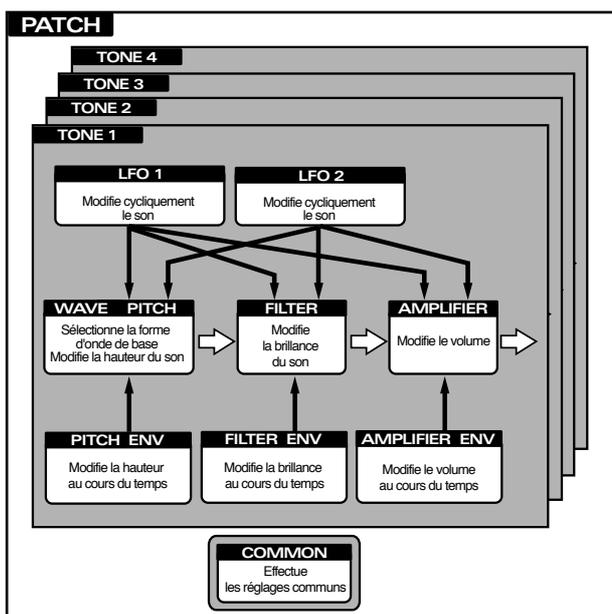
# Chapitre 5. Création de sons originaux (Edition de patch)

Bien que vous puissiez utiliser la modification en temps réel pour modifier le son d'un patch en temps réel pendant la reproduction d'un pattern, il est également possible de modifier les différents aspects du son avant pour créer le patch parfait pour votre musique. Cette édition est appelée édition de patch, et comme les modifications en temps réel, elle vous permet de faire des réglages détaillés des paramètres de chaque tone. Les paramètres de son qui peuvent être réglés durant l'édition de patch sont appelés paramètres de patch.

## Les bases du son d'un patch (Tones)

### Qu'est-ce qu'un tone ?

Dans le JX-305, le tone est la plus petite unité de son. Toutefois, il n'est pas possible de jouer des tones. Les patches sont l'unité dont vous jouerez normalement, et les tones ne sont que des blocs constitutifs de ces patches. Un tone contient les éléments suivants.



### WAVE (onde)

Sélectionne la forme d'onde PCM qui est la base du son.

Le JX-305 contient 636 types (A001–A254, B001–B251, C001–C131) de formes d'onde. Chacun des patches du JX-305 est constitué de tones, qui eux-mêmes sont basés sur ces formes d'onde.

### PITCH (hauteur)

Détermine comment la hauteur changera.

### FILTER (filtre)

Détermine les fréquences constitutives du son changeront.

### AMPLIFIER (amplificateur)

Détermine comment le volume et le panoramique changeront.

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

Le LFO crée un changement cyclique (une modulation). Il y a deux LFO et ils peuvent appliquer des changements à la hauteur, au filtre et à l'amplificateur. Quand le LFO s'applique à la hauteur, un effet vibrato est produit. Quand le LFO s'applique à la fréquence de coupure du filtre, un effet wah-wah est produit, et quand il s'applique au volume de l'amplificateur, un effet tremolo est produit.

## Procédure d'édition sonore

1. Sélectionnez une des parties 1-7 comme partie active.
  2. Sélectionnez le patch que vous désirez éditer (p. 18).
  3. Assurez-vous que la page de sélection de patch est affichée.
  4. Pressez [EDIT].
- L'indicateur s'allumera et la page d'édition apparaîtra dans l'afficheur.

```
EDIT:  
Select Parameter
```

5. Sélectionnez le paramètre de patch que vous désirez modifier et éditez-le.

Il y a 2 façons de sélectionner les paramètres de patch.

### Accès aux pages de réglage et édition

Dans cette méthode, vous pouvez utiliser NUMBER [1] (COMMON)–[7] (CONTROL) pour accéder aux pages d'édition de chaque section, et utiliser PAGE [<] [>] pour changer d'écran de paramètre dans chaque section, afin d'éditer le paramètre désiré. Cela vous autorise à éditer tous les paramètres et c'est une bonne méthode lorsque vous désirez créer des sons selon une séquence logique telle que "forme d'onde" -> "hauteur" -> "brillance" et ainsi de suite. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour modifier les valeurs. Pour la procédure indiquant comment accéder à chaque page de section, référez-vous à "Faire des réglages plus détaillés" pour chaque section.

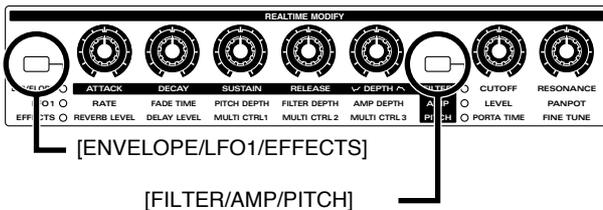
## Emploi des potentiomètres ou boutons pour sélectionner une page d'édition

En utilisant un potentiomètre ou bouton de la façade, vous pouvez directement accéder à la page d'écran correspondant à ce paramètre, et l'éditer. Par exemple, si vous tournez le potentiomètre [CUTOFF], l'affichage changera automatiquement pour vous donner la page de réglage de fréquence de coupure (Cutoff Frequency) et vous pourrez éditer ce paramètre tout en visualisant les valeurs pour chaque tone.

\* Cette méthode ne peut pas être utilisée pour éditer des paramètres pour lesquels il n'y a pas de potentiomètre ou de bouton en façade.

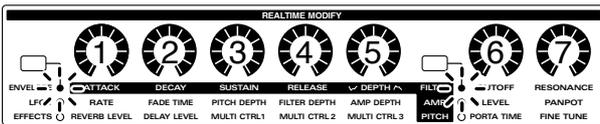
### Paramètres assignés à un potentiomètre

Les paramètres qui peuvent être réglés par un potentiomètre sont déterminés par le statut de l'indicateur [ENVELOPE/LFO1/ EFFECTS] et de l'indicateur [FILTER/AMP/PITCH].



Quand les indicateurs "ENVELOPE" et "FILTER" sont allumés

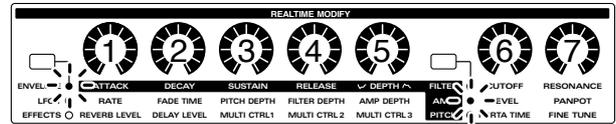
[ENVELOPE] allumé [FILTER] allumé



- 1: Attack Time (p. 63)
- 2: Decay Time (p. 63)
- 3: Sustain Level (p. 63)
- 4: Release Time (p. 63)
- 5: Filter Envelope Depth (p. 64)
- 6: Cutoff (p. 62)
- 7: Resonance (p. 63)

Quand les indicateurs "ENVELOPE" et "AMP" sont allumés.

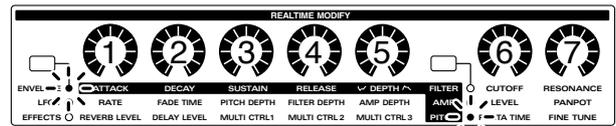
[ENVELOPE] allumé [AMP] allumé



- 1: Attack Time (p. 68)
- 2: Decay Time (p. 68)
- 3: Sustain Level (p. 68)
- 4: Release Time (p. 68)
- 5: – aucun paramètre est assigné.
- 6: Tone Level (p. 67)
- 7: Tone Pan (p. 67)

Quand les indicateurs "ENVELOPE" et "PITCH" sont allumés

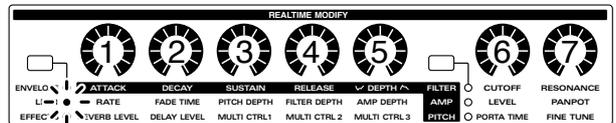
[ENVELOPE] allumé [PITCH] allumé



- 1: Attack Time (p. 58)
- 2: Decay Time (p. 58)
- 3: Sustain Level (p. 58)
- 4: Release Time (p. 58)
- 5: Pitch Envelope Depth (p. 59)
- 6: Portamento Time (p. 78)
- 7: Fine Tune (p. 57)

Quand l'indicateur "LFO1" est allumé

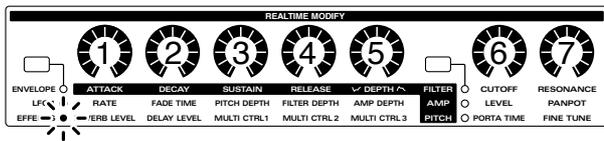
[LFO1] allumé



- 1: LFO1 Rate (p. 72)
- 2: LFO1 Fade Time (p. 74)
- 3: LFO1 Pitch Depth (p. 73)
- 4: LFO1 Filter Depth (p. 73)
- 5: LFO1 Amplifier Depth (p. 73)
- 6, 7: déterminé par le statut de [FILTER/AMP/PITCH]

### Quand l'indicateur "EFFECTS" est allumé

[EFFECTS] allumé



- 1: Reverb Level (p. 102)
  - 2: Delay Level (p. 104)
  - 3: Multi-Effects Control 1 (p. 107)
  - 4: Multi-Effects Control 2 (p. 107)
  - 5: Multi-Effects Control 3 (p. 106)
  - 6, 7: Déterminé par le statut [FILTER/AMP/PITCH]
- \* Durant l'édition de patch, il n'est pas possible d'accéder à la page d'édition des paramètres d'effet.

### Accès seul à la page d'édition sans modification de la valeur de réglage

Si vous désirez voir le réglage actuel avant de faire tout changement, tenez enfoncé [SHIFT] pendant que vous déplacez le bouton ou potentiomètre et vous accèderez à la page d'édition correspondante sans modifier la valeur

### Maintien de la différence relative entre tone lors de l'édition

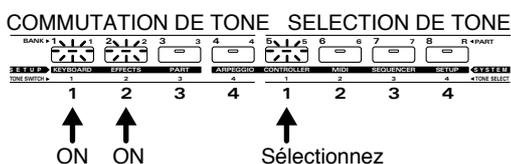
Dans une page d'édition, vous pouvez utiliser [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour faire une édition tout en préservant les différences relatives existant déjà entre les tones. Utilisez cette méthode lorsque vous en aurez besoin.

La page d'édition de patch indiquera les paramètres du patch actuellement sélectionné et les réglages de chaque tone.

Paramètre de patch



Durant l'édition de patch, les indicateurs BANK [1]-[8] ont le statut suivant.



### Commutation on/off de chaque tone

Parmi les tones qui constituent un patch, ceux dont l'indicateur de bouton est allumé sont activés. Vous pouvez presser ces boutons pour commuter on/off chaque tone.

### Sélection du tone à éditer

Le tone ayant un indicateur de bouton allumé sera affecté par votre édition. Le tone auquel votre édition s'appliquera est indiqué par "▶" à gauche de la valeur. Dans l'illustration suivante, c'est le tone 1 qui est édité.



Pressez un bouton BANK [5]-[8] pour sélectionner le tone que vous désirez éditer. Quand l'indicateur du bouton sélectionné s'allumera, "▶" s'affichera à gauche de la valeur réglée. Vous pouvez sélectionner deux tones ou plus en tenant enfoncé un des boutons pendant que vous en pressez un autre.

### 6. Pour quitter les pages d'édition, pressez [EDIT] ou [EXIT].

Un astérisque "\*" s'affichera à gauche de la banque d'un patch édité. Cela indique que les réglages de ce patch ont été modifiés.

Si vous sélectionnez un autre patch alors que cet "\*" est affiché, les réglages modifiés seront perdus. Si vous désirez conserver le patch édité, vous devez accomplir la procédure d'écriture de patch.

📖 "Sauvegarde de patch que vous avez créé (Ecriture de patch ou Patch Write)" (p. 82)



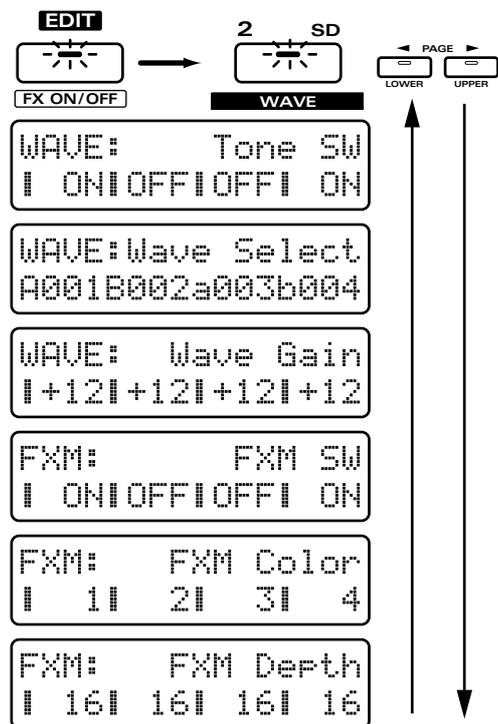
## Changement de la forme d'onde de base du son (Wave/FXM)

Dans la section WAVE/FXM, vous pouvez faire les réglages relatifs à la forme d'onde servant de base au son de synthétiseur.

### 1. Pressez NUMBER [2] (WAVE).

La page de réglage Wave Select apparaîtra.

### 2. Utilisez PAGE [<] [>] pour changer de paramètre et l'éditer.



### Tone SW (Tone Switch)

Ce commutateur de tone est à activer (ON) si vous désirez que le tone joue, ou à désactiver (OFF) si vous ne désirez pas que ce tone joue.

Pour faire un meilleur usage de la polyphonie disponible, les tones non utilisés doivent être réglés sur OFF.

\* Le réglage de ce paramètre sera modifié lorsque vous utiliserez BANK [1] - [4] pour commuter on/off chaque tone.

### Sélection de la forme d'onde de base (Wave Select)

Pour chaque tone, sélectionnez la forme d'onde qui sera la base du son.

Plage : A001-A254, B001-B251, C001-C131

Votre édition s'appliquera au(x) tone(s) dont le nom de groupe A/B/C est indiqué en lettre majuscule.

Si un seul tone est sélectionné pour l'édition, le nom de la forme d'onde s'affichera comme suit :

```

WAVE:   Waveform
A001TB Dst Saw
    
```

Number      Waveform name

Si vous désirez connaître les formes d'onde disponibles...

☞ "Liste des formes d'onde" (p. 187)

Ce n'est pas une exagération que de dire que la majeure partie du son est déterminée par la forme d'onde sélectionnée. Une fois que vous avez une idée du son désiré, sélectionnez la forme d'onde qui vous semble la plus adaptée.

### Onde en dents de scie

Utilisée comme forme d'onde originale pour la plupart des instruments autres que les bois. De nombreux sons caractéristiques de synthétiseur peuvent être créés à l'aide de cette forme d'onde.

-> A001, A006-A008, A013-A021

### Onde carrée

Cette forme d'onde est proche du son d'un instrument à vent de type bois. Ne nombreux sons caractéristiques de synthétiseur peuvent également être créés à l'aide de cette forme d'onde.

-> A002-A005, A009, A010, A022-A024

### Onde triangulaire

Elle possède moins d'harmoniques et produit un son moins caractéristique. Sert à faire des sons de type flûte.

-> A038

### Onde sinusoïdale

Un son doux sans beaucoup de caractère.

-> A039, A040

Pour la plupart des sons instrumentaux, vous sélectionnez un des types suivants de forme d'onde.

Cordes → C007-C010

Cuivres → A102-A108

Piano → C012-C014

Batterie → A202-A254, B001-B251, C119-C131

### Wave Gain

C'est l'amplificateur de la forme d'onde. Monter ce réglage de 6 dB double le gain. Si vous utilisez le booster pour apporter une distorsion au son, régler ce paramètre à la valeur maximale sera efficace.

Plage : -6, 0, +6, +12

📖 Si vous désirez en savoir plus sur les réglages de gain du booster ...

🔊 "Changement de la façon dont les tones sont combinés et joués"(p. 77)

.....  
**FXM (Frequency Cross Modulation)**

La FXM (modulation de fréquence croisée) utilise une forme d'onde spécifique pour appliquer une modulation de fréquence à la forme d'onde sélectionnée, créant des harmoniques complexes. C'est utile pour créer des sons imposants, tranchants ou des effets sonores.

.....

**FXM SW (FXM switch)**

Ce commutateur de FXM est à régler sur "ON" lorsque vous désirez utiliser la FXM.

**FXM Color**

Sélectionnez un des quatre types de modulation de fréquence pour l'application de la FXM.

Plage : 1-4

Quand cette valeur est augmentée, le son devient plus rude. Des valeurs plus basses donnent un son métallique.

**FXM Depth**

Ajuste l'amplitude de la modulation de fréquence produite par la FXM.

Plage : 1-16

Quand cette valeur est augmentée, la modulation s'applique plus intensément. Quand la valeur diminue, l'amplitude de modulation diminue.

**Réglages relatifs à la hauteur**

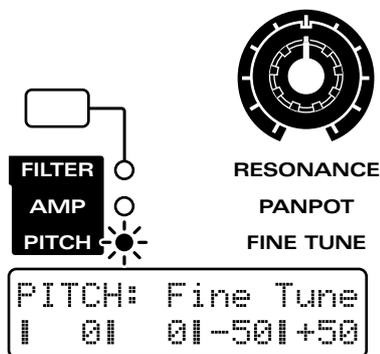
Dans la section PITCH, vous pouvez faire les réglages qui affectent la hauteur.

**Modifier la hauteur (Pitch)**

**Réglages fins de hauteur (Fine Tune)**

Vous pouvez ajuster la hauteur de chaque tone par paliers de 1/100 de demi-ton.

1. Dans la section REALTIME MODIFY, pressez [FILTER/AMP/PITCH] plusieurs fois pour allumer l'indicateur PITCH.
2. Tournez le potentiomètre [FINE TUNE] pour ajuster la valeur d'accord fin.



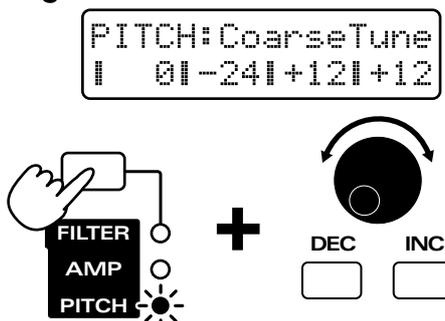
Plage : -50+50

Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre augmente la hauteur. Le tourner dans le sens inverse la diminue.

**Réglages approximatifs de la hauteur (Coarse Tune)**

Règle la hauteur de chaque tone par demi-tons.

1. Dans la section REALTIME MODIFY, pressez [FILTER/AMP/PITCH] plusieurs fois pour allumer l'indicateur PITCH.
2. Tenez enfoncé [FILTER/AMP/PITCH], et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour déterminer le réglage d'accord grossier.



**Plage : -48+48 demi-tons**

Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre augmente la hauteur. Le tourner dans le sens inverse la diminue.

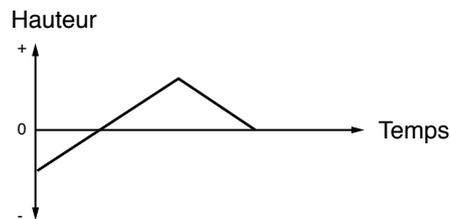
En tenant enfoncé [SHIFT] lorsque vous faites les réglages, vous pouvez changer la hauteur par palier d'une octave (12 demi-tons).

**Pour rendre le son plus ample**

Si vous sélectionnez la même forme d'onde pour deux tones, réglez la même valeur Coarse Tune pour les deux tones, et utilisez Fine Tune pour créer une légère différence de hauteur entre eux deux, ce qui rendra le son plus ample (effet de désaccord).

**Faire changer la hauteur au cours du temps (Pitch Envelope)**

Avec les instruments acoustiques, la hauteur change parfois au cours du temps, entre le moment où le son commence et celui où il chute jusqu'au silence. Par exemple, avec les cuivres tels que la trompette, il y a une certaine instabilité de la hauteur au début de la note quand on souffle. La section P-ENV (Pitch Envelope ou enveloppe de hauteur) vous permet de faire les réglages qui spécifieront ce changement de hauteur au cours du temps.



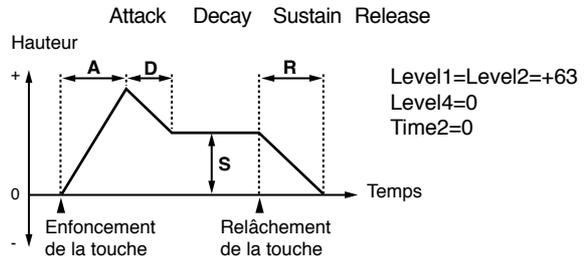
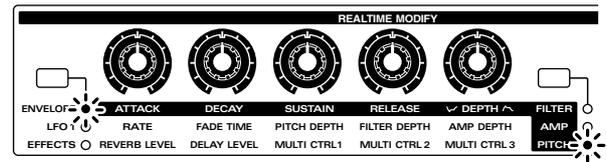
**Réglages d'enveloppe de hauteur**

1. En section **REALTIME MODIFY**, pressez **[FILTER/AMP/PITCH]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **PITCH**.
2. Pressez **[ENVELOPE/LFO1/EFFECTS]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **ENVELOPE**.
3. Utilisez les potentiomètres **[ATTACK]** / **[DECAY]** / **[SUSTAIN]** / **[RELEASE]** pour régler les valeurs d'enveloppe de hauteur.

Réglages possibles:

[ATTACK]/[DECAY]/[RELEASE] : 0-127

[SUSTAIN] : -63+63



```
P-ENV: [A]Time1
| 20| 20| 0| 0
```

```
P-ENV: [D]Time3
| 30| 30| 0| 0
```

```
P-ENV: [S]Level3
| +63| +63| +63| +63
```

```
P-ENV: [R]Time4
| 0| 0| 0| 0
```

**[ATTACK] (Attack Time)**

C'est le temps nécessaire pour que le changement de hauteur maximal soit obtenu à partir du moment où le clavier est pressé. Des réglages plus élevés ralentiront cette montée jusqu'à la hauteur voulue.

**[DECAY] (Decay Time)**

C'est le temps nécessaire pour redescendre de la hauteur maximale jusqu'au niveau voulu pour le sustain (la portion tenue du son). Des réglages plus élevés entraînent un changement plus lent.

**[SUSTAIN] (Sustain Level)**

C'est le niveau de hauteur auquel sera maintenue la note. Des réglages positifs (+) donneront un maintien et une hauteur supérieurs à la hauteur normale. Des réglages négatifs (-) entraîneront un maintien et une hauteur inférieurs à la hauteur normale.

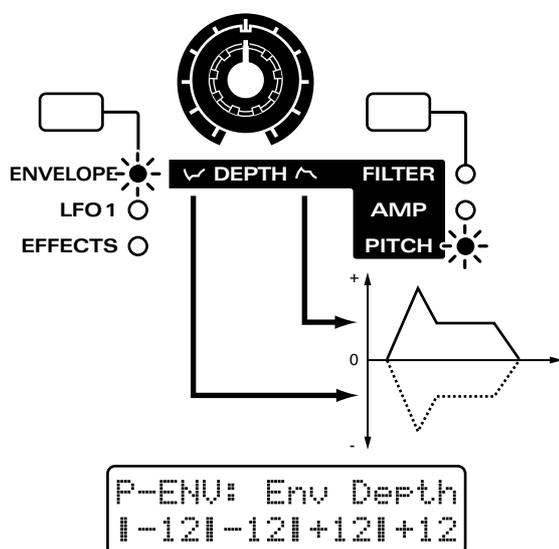
**[RELEASE] (Release Time)**

C'est le temps nécessaire pour que la hauteur retourne à la normale une fois le clavier relâché. Des réglages plus élevés entraînent un retour plus lent à la normale.

## Réglage de l'amplitude d'enveloppe (Pitch Envelope Depth)

Voici comment vous pouvez ajuster l'amplitude et donc la quantité d'action de l'enveloppe de hauteur.

1. En section **REALTIME MODIFY**, pressez **[FILTER/AMP/PITCH]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **PITCH**.
2. Pressez **[ENVELOPE/LFO1/EFFECTS]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **ENVELOPE**.
3. Utilisez le potentiomètre **[DEPTH]** pour ajuster l'amplitude d'enveloppe de hauteur.



Plage : -12+12

Tourner le potentiomètre vers la partie droite par rapport au centre entraînerait un plus grand changement de hauteur. Tourner le potentiomètre vers la partie gauche par rapport au centre inversera la forme de l'enveloppe et le tournant encore plus à gauche produira un plus grand changement de hauteur.

.....  
 Avec les deux indicateurs PITCH et ENVELOPE allumés, tenez enfoncé **[ENVELOPE/LFO1/EFFECTS]**, et utilisez **[INC]** **[DEC]** ou la molette **[VALUE]** pour régler l'amplitude d'enveloppe de hauteur.  
 .....

## Faire des réglages plus détaillés

1. Pressez **NUMBER [3] (PITCH)**.  
L'écran affichera la page de réglage de hauteur.
2. Utilisez **PAGE [<] [>]** pour sélectionner les paramètres dans la section et éditez-les.

The screenshot shows the PITCH parameter menu. At the top, there are buttons for EDIT, FX ON/OFF, and PITCH (with a '3' above it). Below these are buttons for LOWER and UPPER. The menu lists the following parameters and their values:

- PITCH: Coarse Tune | 01 | -24 | +12 | +12
- PITCH: Fine Tune | 01 | 01 | -50 | +50
- PITCH: Rnd Pitch | 100 | 100 | 100 | 100
- PITCH: Key Follow | +50 | +50 | +50 | +50
- P-ENV: Env Depth | -12 | -12 | +12 | +12
- P-ENV: Velo Sens | 01 | 01 | 01 | 0
- P-ENV: Velo Time1 | 01 | 01 | 01 | 0
- P-ENV: Velo Time4 | 01 | 01 | 01 | 0
- P-ENV: Time KF | 01 | 01 | 01 | 0
- P-ENV: [A]Time1 | 20 | 20 | 01 | 0
- P-ENV: Time2 | 01 | 01 | 01 | 0
- P-ENV: [D]Time3 | 30 | 30 | 01 | 0
- P-ENV: [R]Time4 | 01 | 01 | 01 | 0
- P-ENV: Level1 | +63 | +63 | +63 | +63
- P-ENV: Level2 | +63 | +63 | +63 | +63
- P-ENV: [S]Level3 | +63 | +63 | +63 | +63
- P-ENV: Level4 | 01 | 01 | 01 | 0

### Coarse Tune

C'est la page de réglage pour "Réglages approximatifs de la hauteur (Coarse Tune)" (p. 57).

## Fine Tune

C'est la page de réglage pour "Réglages fins de hauteur (Fine Tune)" (p. 57).

## Rnd Pitch (Random Pitch Depth)

C'est l'amplitude de la variation aléatoire de la hauteur pour cette note.

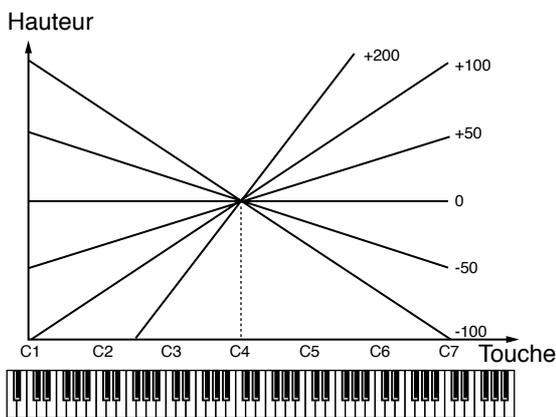
Plage : 0–1200

Quand cette valeur est augmentée, un plus fort degré de variation aléatoire est appliqué. Quand cette valeur est diminuée, il y aura moins de variation aléatoire.

Avec une valeur de 0, il n'y aura pas d'effet.

## Key Follow (Asservissement au clavier)

Ce réglage asservit la hauteur à la position sur le clavier. A moins de créer un type de son particulier, vous laisserez normalement ce réglage à +100.



Plage : -100–+200

Avec des réglages positifs (+), la hauteur montera lorsque vous jouerez des notes plus hautes, c'est-à-dire des notes plus à droite sur le clavier. Avec des réglages négatifs (-), la hauteur diminuera quand vous jouerez des notes plus hautes.

**+100:** Comme sur un clavier conventionnel, la hauteur monte d'une octave quand vous montez de 12 notes sur le clavier.

**+200:** La hauteur montera de deux octaves lorsque vous monterez de 12 notes sur le clavier.

**0:** La hauteur sera la même quelle que soit la note jouée.

**-100:** La hauteur chutera d'une octave lorsque vous monterez de 12 notes sur le clavier.

Lorsque vous créez des sonorités d'instruments qui ont naturellement un changement minimal de hauteur, tels que des instruments de percussion, il est efficace de régler ces paramètres sur +10 ou +20.

## Env Depth (Pitch Envelope Depth)

C'est la page de réglage pour "Réglage de l'amplitude d'enveloppe (Pitch Envelope Depth) (p. 59)."

## Velo Sens (Pitch Envelope Velocity Sensitivity)

Ce réglage vous permet de piloter l'amplitude de l'enveloppe de hauteur en fonction de la dynamique de jeu sur le clavier.

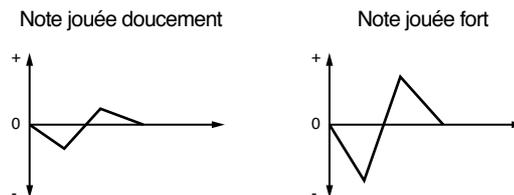
Plage : -100–+150

Avec des réglages positifs (+), la hauteur change plus lorsque vous jouez plus fort sur le clavier. Avec des réglages négatifs (-), la hauteur change moins quand vous jouez plus fort sur le clavier.

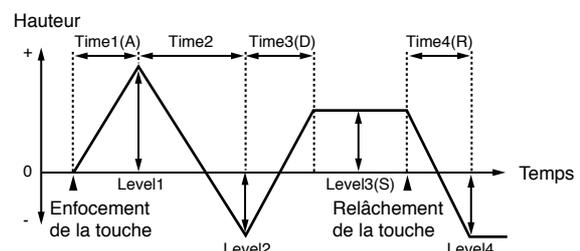
Si vous désirez changer la force des notes jouées au clavier...

"Changer la force des notes jouées au clavier (Key Velocity)" (p. 163)

Quand cette sensibilité à la dynamique est réglée sur une valeur positive (+), les notes jouées doucement auront peu de changement de hauteur et les notes jouées fort auront un plus grand changement de hauteur; cela vous permet de simuler l'instabilité de hauteur présente au début de chaque note des instruments à vent.



Les quatre potentiomètres de la façade [ATTACK] / [DECAY] / [SUSTAIN] / [RELEASE] de la façade peuvent être utilisés pour régler les paramètres les plus utiles de l'enveloppe de hauteur, mais le JX-305 autorise également des réglages plus détaillés de l'enveloppe de hauteur.



## Time 1–4

Détermine le temps nécessaire pour atteindre le niveau de hauteur suivant dans l'enveloppe. Vous pouvez faire des réglages pour les 4 paramètres Time 1–4.

Plage : 0–127

Des réglages plus élevés donnent un temps plus long pour atteindre le niveau de hauteur suivant.

\* Le paramètre de façade [ATTACK] (Attack Time) correspond à Time1, [DECAY] (Decay Time) à Time3, et [RELEASE] (Release Time) à Time4.

## Level1-4

Détermine les différences de hauteur relatives par rapport à la hauteur normale (spécifiée par les paramètres Coarse Tune et Fine Tune). Vous pouvez faire des réglages pour les quatre paramètres Level 1-4.

Plage : -63→+63

Des valeurs (+) entraînent une hauteur plus élevée que la hauteur normale. Des réglages négatifs (-) abaissent la hauteur par rapport à la normale.

\* Le paramètre de façade [SUSTAIN] (Sustain Level) correspond à Level3.

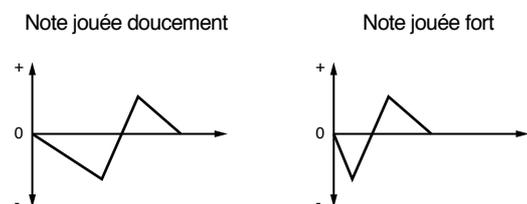
## Velo Time1 (sensibilité à la dynamique du paramètre Time 1 de l'enveloppe de hauteur)

Ce paramètre vous permet d'exploiter la dynamique de votre clavier pour faire varier le paramètre Time 1.

Plage : -100→+100

Avec des réglages positifs (+), Time 1 se raccourcit lorsque vous jouez plus fort sur le clavier. Avec des réglages (-), Time 1 se rallonge lorsque vous jouez plus fort sur le clavier.

Quand Velo Time 1 est réglé sur une valeur positive, la hauteur change plus lentement pour les notes jouées faiblement que pour les notes jouées fort. C'est utile pour créer des effets sonores et autres.



## Velo Time4 (sensibilité à la dynamique du paramètre Time4 de l'enveloppe de hauteur)

Ce paramètre vous permet de faire varier Time 4 en fonction de la vitesse avec laquelle vous relâchez les touches sur le clavier.

Plage : -100→+100

Avec des réglages positifs (+), relâcher le clavier plus rapidement raccourcira Time4. Avec des réglages (-), relâcher le clavier plus rapidement allongera Time4.

## Time KF (Asservissement au clavier de la durée d'enveloppe de hauteur)

Ce réglage permet que la position de la touche jouée affecte les durées d'enveloppe de hauteur (Time 2/3/4). Des réglages plus élevés donnent un changement plus important par rapport à l'enveloppe moyenne obtenue pour la note do4 (C4).

Plage : -100→+100

Avec des réglages positifs (+), les temps se raccourcissent quand vous jouez des notes plus aiguës. Avec des réglages (-), les temps s'allongent quand vous jouez des notes plus aiguës.

## Réglages relatifs à la brillance (Filter)

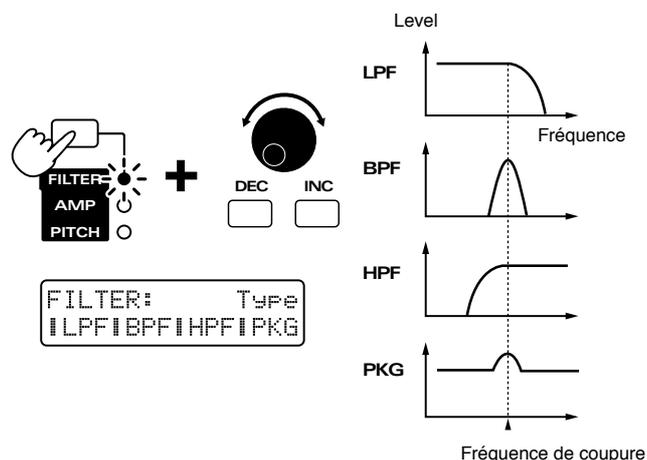
Le son consiste en un grand nombre d'harmoniques et différentes fréquences. En utilisant un filtre, vous pouvez n'atténuer ou ne laisser passer qu'une plage spécifique d'harmoniques, modifiant dès lors la brillance. La section FILTER (filtre) vous permet de faire les réglages qui affectent ainsi la brillance du son.

## Modification de la brillance du son (Filtre)

### Sélection du type de filtre (Filter Type)

Détermine le type de filtre.

1. En section **REALTIME MODIFY**, pressez **[FILTER/AMP/PITCH]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **FILTER**.
2. Tenez enfoncé **[FILTER/AMP/PITCH]**, et utilisez **[INC]** **[DEC]** ou la molette **[VALUE]** pour sélectionner le type de filtre.



### Réglages possibles :

#### OFF:

Le filtre ne sera pas utilisé (les quatre indicateurs sont éteints).

#### LPF (Low Pass Filter):

Ce filtre passe-bas est le type le plus commun, il permet aux fréquences inférieures à la fréquence de coupure de passer. Il sert à rendre le son plus feutré.

#### BPF (Band Pass Filter):

Ce filtre passe-bande permet de passer aux fréquences proche de la fréquence de coupure, et coupe les autres.

**HPF (High Pass Filter):**

Ce filtre passe-haut laisse passer les fréquences supérieures à la fréquence de coupure. Il sert à rendre le son plus brillant et plus tranchant.

**PKG (Peaking Filter):**

Ce filtre en cloche amplifie les harmoniques proches de la fréquence de coupure. Il accentue les médiums et est utile pour créer un son caractéristique.

En sélectionnant Peaking Filter comme type de filtre et en utilisant le LFO pour moduler la fréquence de coupure, vous pouvez créer un effet wah-wah.

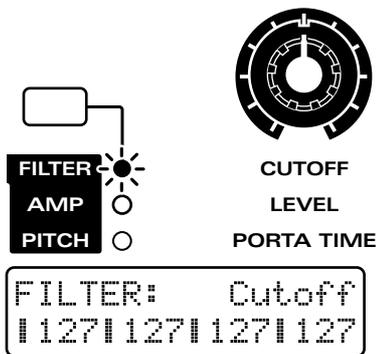
📖 "Réglage de l'amplitude de la modulation de fréquence de coupure (LFO1 Filter Depth)" (p. 73)

**Rendre le son plus brillant (Cutoff)**

Spécifie la fréquence (la fréquence de coupure ou Cutoff Frequency) à laquelle le filtre commencera à affecter les composantes fréquentielles de la forme d'onde. En changeant la fréquence de coupure, vous pouvez gérer la brillance du son.

1. En section **REALTIME MODIFY**, pressez **[FILTER/AMP/PITCH]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **FILTER**.

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



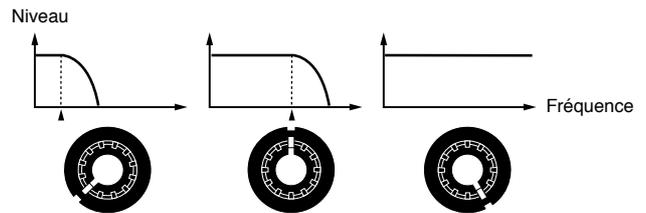
Plage : 0-127

L'effet dépendra du type de filtre.

**LPF (Low Pass Filter)**

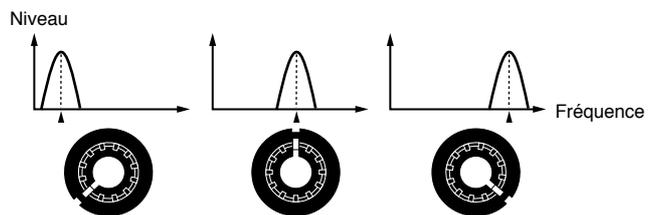
Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre rendra le son plus brillant, en le rapprochant de la forme d'onde d'origine. Tourner le potentiomètre dans le sens inverse des aiguilles d'une montre coupera plus d'harmoniques plus haut, rendant le son plus étouffé.

\* Pour certaines formes d'onde, vous n'entendrez plus de son si vous baissez trop la valeur.



**BPF (Band Pass Filter)**

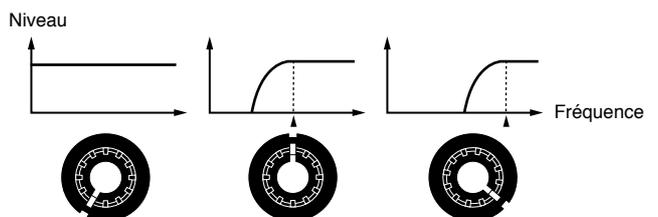
Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre déplacera vers les aigus la zone de fréquences entendue. Tourner le potentiomètre dans le sens inverse des aiguilles d'une montre fera entendre une zone de fréquences progressivement plus basse.



**HPF (High Pass Filter)**

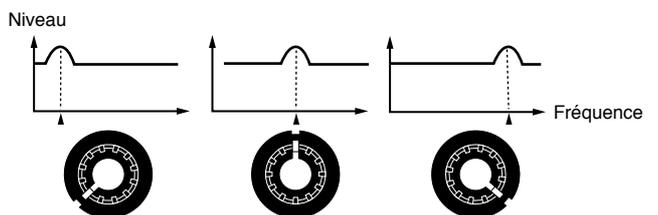
Quand le potentiomètre est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre, la plage des basses fréquences est d'autant plus coupée, rendant le son plus tranchant. En tournant au contraire le potentiomètre vers la gauche, le son d'origine de la forme d'onde se fera entendre.

\* Pour certaines formes d'onde, vous risquez de ne pas entendre de son si cette valeur est montée excessivement.



**PKG (Peaking Filter)**

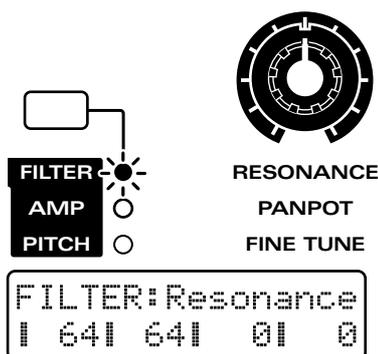
Quand le potentiomètre est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre, la zone de fréquences accentuée se déplace vers les aigus. Tourner le potentiomètre dans le sens inverse abaissera au contraire la zone de fréquences qui se déplacera donc vers les graves.



## Ajout d'un caractère particulier au son (Résonance)

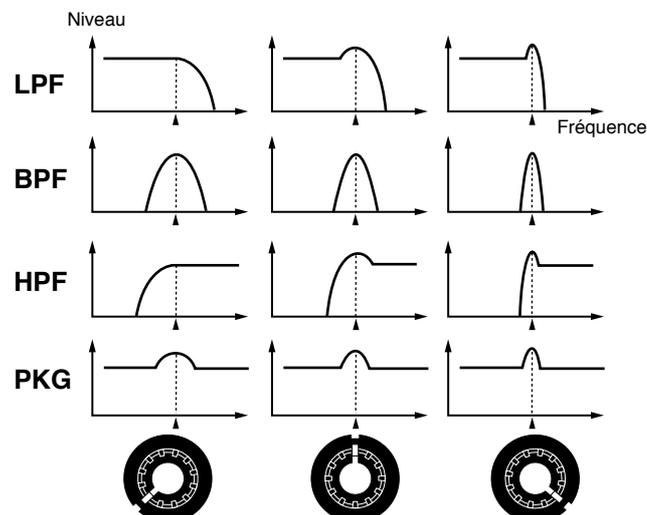
Ce réglage accentue les harmoniques proches de la fréquence de coupure, donnant du caractère au son.

1. En section **REALTIME MODIFY**, pressez **[FILTER/AMP/PITCH]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **FILTER**.
2. Tournez le potentiomètre **[RESONANCE]** pour ajuster le réglage de résonance.



Plage : 0-127

Quand ce potentiomètre est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre, le son prend plus de caractère. Le tourner dans le sens inverse rend le son plus naturel.



Selon les réglages de la fréquence de coupure, monter excessivement la résonance peut entraîner une distorsion soudaine du son.

Pour empêcher une augmentation excessive de la résonance, les réglages d'usine ont été faits pour que la valeur ne monte pas au-delà de 115, même si le potentiomètre **[RESONANCE]** est tourné à fond à droite. C'est ce que l'on appelle un limiteur de résonance. Vous êtes libre d'ajuster cette limite supérieure.

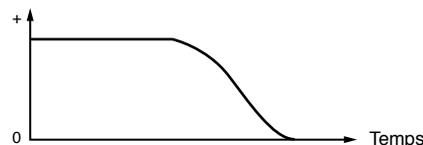
☞ "Spécification de la plage de variation de la résonance (Limiteur de résonance)" (p. 169)

Si vous avez augmenté le réglage du limiteur de résonance, veillez à ne pas monter excessivement la résonance.

## Faire changer la brillance au cours du temps (Filter Envelope)

Dans les instruments acoustiques, la qualité timbrale (brillance) change souvent au cours de l'évolution d'une note. Par exemple, dans un piano, le son de chaque note contient au début de nombreuses harmoniques (c'est-à-dire qu'il est brillant), et au fur et à mesure que les notes diminuent jusqu'au silence, les harmoniques diminuent, rendant le son plus feutré. La section **F-ENV** (Filter Envelope ou enveloppe de filtre) vous permet de créer ce type de changement de timbre au cours du temps.

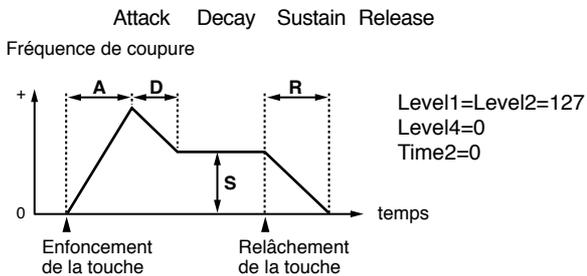
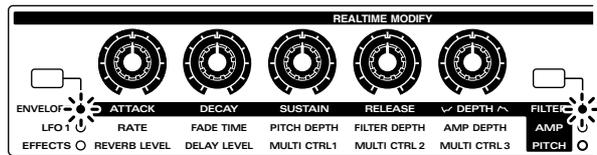
Fréquence de coupure



## Réglages de l'enveloppe de filtre

1. En section **REALTIME MODIFY**, pressez **[FILTER/AMP/PITCH]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **FILTER**.
2. Pressez **[ENVELOPE/LFO1/EFFECTS]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **ENVELOPE**.
3. Utilisez les potentiomètres **[ATTACK]** / **[DECAY]** / **[SUSTAIN]** / **[RELEASE]** pour ajuster le réglage d'amplitude d'enveloppe de filtre.

Plage : 0-127



```
F-ENV: [A]Time1
| 10| 10| 10| 10

F-ENV: [D]Time3
| 30| 30| 30| 30

F-ENV: [S]Level13
|127|127|127|127

F-ENV: [R]Time4
| 0| 0| 0| 0
```

**[ATTACK] (Attack Time)**

C'est le temps nécessaire pour que le changement de timbre maximal soit obtenu à partir du moment où le clavier est pressé. Des réglages plus élevés ralentiront cette montée jusqu'à la hauteur voulue.

**[DECAY] (Decay Time)**

C'est le temps nécessaire pour redescendre du timbre maximal jusqu'au niveau voulu pour le sustain (la portion tenue du son). Des réglages plus élevés entraînent un changement plus lent.

**[SUSTAIN] (Sustain Level)**

C'est le niveau de fréquence de coupure auquel sera maintenu le filtre tant que vous maintiendrez la note. Monter ce réglage fera donc monter la fréquence de coupure.

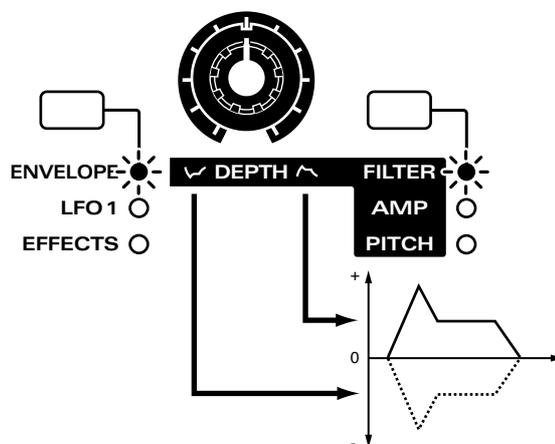
**[RELEASE] (Release Time)**

C'est le temps nécessaire pour que le son disparaisse une fois le clavier relâché. Des réglages plus élevés entraînent un changement plus long.

**Réglage de l'amplitude d'enveloppe (Filter Envelope Depth)**

Ce réglage ajuste l'amplitude de l'enveloppe de filtre.

1. En section **REALTIME MODIFY**, pressez **[FILTER/AMP/PITCH]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **FILTER**.
2. Pressez **[ENVELOPE/LFO1/EFFECTS]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **ENVELOPE**.
3. Utilisez le potentiomètre **[DEPTH]** pour ajuster le réglage d'amplitude d'enveloppe de filtre.



**Plage -63+63**

Tourner le potentiomètre vers la partie droite par rapport au centre entraînerait un plus grand changement de brillance. Tourner le potentiomètre vers la partie gauche par rapport au centre inversera la forme de l'enveloppe et le tournant encore plus à gauche produira un plus grand changement de brillance.

.....  
Lorsque l'amplitude d'enveloppe a une valeur positive (+), l'effet de l'enveloppe de filtre sera plus aisé à entendre si vous choisissez une fréquence de coupure basse (avec des réglages d'amplitude d'enveloppe négatifs, choisissez au contraire une fréquence de coupure haute).  
.....

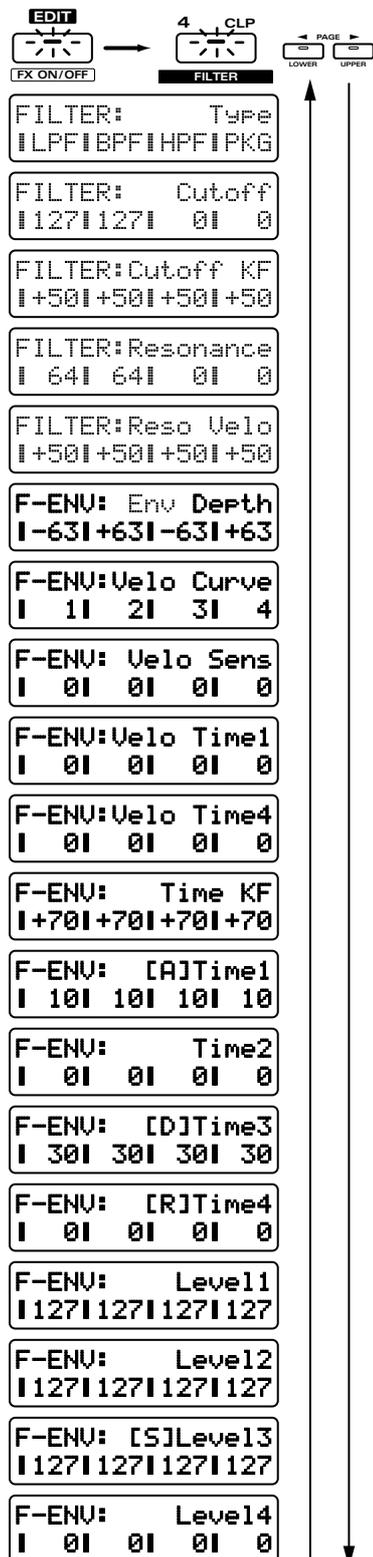
.....  
Avec les deux indicateurs **FILTER** et **ENVELOPE** allumés, tenez enfoncé **[ENVELOPE/LFO1/EFFECTS]**, et utilisez **[INC]** **[DEC]** ou la molette **[VALUE]** pour régler l'amplitude d'enveloppe de filtre.  
.....

## Faire des réglages plus détaillés

### 1. Pressez NUMBER [4] (FILTER).

L'écran affichera la page de réglage FILTER.

### 2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section et les éditer.



## Type (Filter Type)

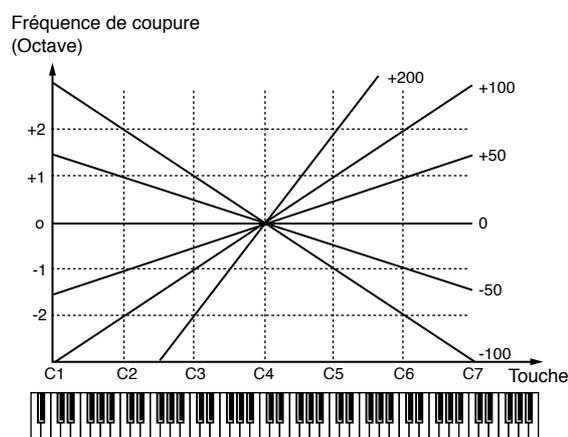
C'est la page de réglage pour "Sélection du type de filtre (Filter Type)" (p. 61).

## Cutoff (Cutoff Frequency)

C'est la page de réglage pour "Rendre le son plus brillant (Cutoff)" (p. 62).

## Cutoff KF (Cutoff Frequency Key Follow)

Ce réglage gère l'asservissement au clavier de la fréquence de coupure, c'est-à-dire qu'il détermine comment la fréquence de coupure sera affectée par la hauteur de la touche jouée sur le clavier.



### Plage : -100+200

Avec des réglages positifs (+), la fréquence de coupure monte quand vous jouez des notes plus aiguës. Avec des réglages négatifs (-), la fréquence de coupure s'abaisse quand vous jouez des notes plus aiguës.

- .....
- +100:** Quand vous montez de 12 notes à partir de do4 sur le clavier, la fréquence de coupure monte d'une octave.
- +200:** Quand vous montez de 12 notes à partir de do4 sur le clavier, la fréquence de coupure monte de deux octaves.
- 0:** La fréquence de coupure sera la même pour toutes les notes.
- 100:** Quand vous montez de 12 notes à partir de do4 sur le clavier, la fréquence de coupure chute d'une octave

Si vous réglez la fréquence de coupure sur une valeur d'approximativement +64, l'effet d'asservissement au clavier (Key Follow) sera aisé à entendre.

Sur les instruments acoustiques, la tonalité change pareillement quand la hauteur monte ou descend. Par exemple, le son d'un piano devient légèrement plus feutré quand vous jouez des notes graves. Pour simuler ce type d'effet, réglez Key Follow sur environ +70.

## Résonance

C'est la page de réglage pour "Ajout d'un caractère particulier au son (Résonance)" (p. 63).

## Reso Velo (Resonance Velocity Sensitivity)

Détermine comment l'amplitude de la résonance sera affectée par la dynamique de jeu sur le clavier.

Plage : -100+150

Avec des réglages positifs, jouer plus fort sur le clavier entraînera un changement plus important. Avec des réglages négatifs (-), jouer plus fort sur le clavier entraînera moins de changement.

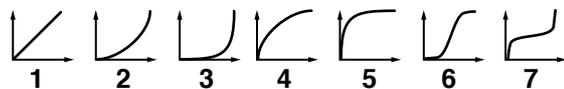
## Env Depth (Filter Envelope Depth)

C'est la page de réglage pour "Réglage de l'amplitude d'enveloppe (Filter Envelope Depth)" (p. 64).

## Velo Curve (Courbe de dynamique de l'enveloppe de filtre)

Détermine la courbe qui gèrera la correspondance entre la force de votre jeu sur le clavier et le changement occasionné sur l'enveloppe de filtre.

Plage : 1-7



## Velo Sens (sensibilité à la dynamique de l'enveloppe de filtre)

Détermine comment la force de votre jeu sur le clavier affectera l'enveloppe de filtre.

Plage : -100+150

Avec des réglages positifs (+), le timbre changera plus lorsque vous jouerez plus fort sur le clavier. Avec des réglages négatifs (-), le timbre changera moins si vous jouez plus fort sur le clavier.

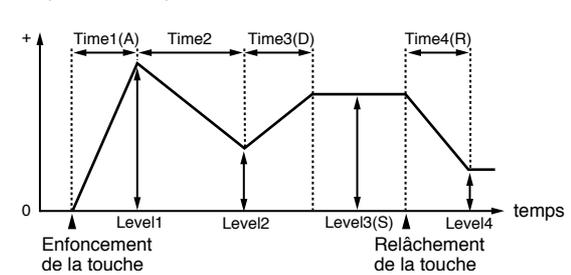
Si vous désirez changer la force des notes jouées au clavier...

"Changer la force des notes jouées au clavier (Key Velocity)" (p. 163)

.....  
Avec des réglages positifs (+) de sensibilité à la dynamique, le son sera plus brillant pour les notes jouées fortement et plus fade pour les notes jouées doucement.  
.....

Les quatre potentiomètres [ATTACK] / [DECAY] / [SUSTAIN] / [RELEASE] de la façade peuvent être utilisés pour régler les paramètres les plus utiles de l'enveloppe de filtre, mais le JX-305 autorise également des réglages plus fins de l'enveloppe de filtre.

Fréquence de coupure



## Time 1-4

Détermine le temps nécessaire pour atteindre le niveau de fréquence de coupure suivant dans l'enveloppe. Vous pouvez faire des réglages pour les quatre paramètres Time 1-4.

Plage : 0-127

Des réglages plus élevés donnent un temps plus long pour atteindre le niveau de fréquence de coupure suivant.

\* Le paramètre de façade [ATTACK] (Attack Time) correspond à Time1, [DECAY] (Decay Time) à Time3, et [RELEASE] (Release Time) à Time4.

## Level 1-4

Détermine la fréquence de coupure à chaque niveau. Vous pouvez faire des réglages pour les quatre paramètres Level 1-4.

Plage : 0-127

Des valeurs (+) entraînent une fréquence de coupure plus élevée que la normale.

\* Le paramètre de façade [SUSTAIN] (Sustain Level) correspond à Level3.

## Velo Time1 (sensibilité à la dynamique du paramètre Time 1 de l'enveloppe de filtre)

Ce paramètre vous permet d'exploiter la dynamique de votre clavier pour faire varier le paramètre Time 1.

Plage : -100+100

Avec des réglages positifs (+), Time 1 se raccourcit lorsque vous jouez plus fort sur le clavier. Avec des réglages (-), Time 1 se rallonge lorsque vous jouez plus fort sur le clavier.

## Velo Time4 (sensibilité à la dynamique du paramètre Time4 de l'enveloppe de filtre)

Ce paramètre vous permet de faire varier Time 4 en fonction de la vitesse avec laquelle vous relâchez les touches sur le clavier.

Plage : -100+100

Avec des réglages positifs (+), relâcher le clavier plus rapidement raccourcira Time4. Avec des réglages (-), relâcher le clavier plus rapidement allongera Time4.

## Time KF (Asservissement au clavier de la durée d'enveloppe de filtre)

Ce réglage permet que la hauteur de la touche jouée affecte les durées d'enveloppe de filtre (Time 2/3/4). Des réglages plus élevés donnent un changement plus important par rapport à l'enveloppe moyenne obtenue pour la note do4 (C4).

Plage : -100+100

Avec des réglages positifs (+), les temps se raccourcissent quand vous jouez des notes plus aiguës. Avec des réglages (-), les temps s'allongent quand vous jouez des notes plus aiguës.

Par exemple, les notes d'un piano changent plus rapidement de timbre que leur hauteur ne monte (c'est-à-dire quand vous jouez dans les aiguës du clavier). Vous pouvez simuler cela en réglant Time Key Follow sur un réglage positif (+)

## Réglages relatifs au volume et au panoramique (Amplificateur)

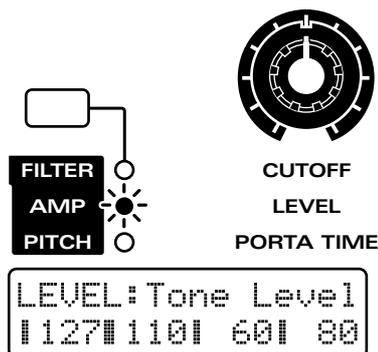
La section AMP (amplificateur) contient les réglages relatifs au volume et à la position du son dans le champ sonore stéréo.

### Réglage du volume et du panoramique

#### Réglage de volume de chaque tone (Tone Level)

Ce réglage ajuste le volume de chaque tone. Il sert principalement à ajuster la balance de volume entre les tones.

1. Dans la section REALTIME MODIFY, pressez [FILTER/AMP/PITCH] plusieurs fois pour allumer l'indicateur AMP.
2. Tournez le potentiomètre [LEVEL] pour ajuster le réglage de niveau de tone.



Plage : 0-127

Quand le potentiomètre est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre, le volume augmente. Quand il est tourné dans le sens inverse, le volume diminue.

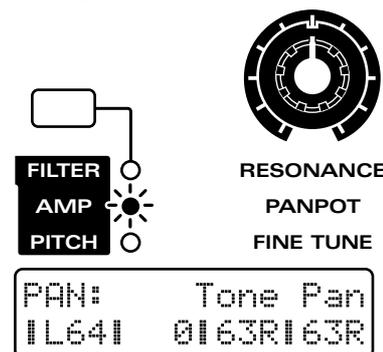
\* Le volume général de la totalité du patch peut être modifié et mémorisé pour chaque pattern grâce au paramètre de configuration (Setup) nommé Part Level (niveau de partie). Le réglage Tone Level sera multiplié par cette valeur.

📖 "Réglage du volume de chaque partie (Part Level)" (p. 33)

#### Réglage du panoramique pour chaque tone (Tone Pan)

Fixe l'emplacement stéréo de chaque tone.

1. Dans la section REALTIME MODIFY, pressez [FILTER/AMP/PITCH] plusieurs fois pour allumer l'indicateur AMP.
2. Tournez le potentiomètre [PANPOT] pour régler la valeur de panoramique du tone.



Plage : L64-63R

Plus vous tournez le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre, plus le son se déplace vers la droite. Si l'on tourne le potentiomètre en sens inverse, le son se déplacera vers la gauche.

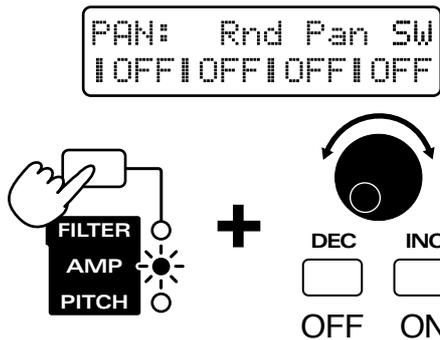
\* Le panoramique général du patch peut être modifié et déterminé pour chaque pattern par le paramètre de Setup Part Pan. La valeur Tone Pan s'ajoutera à ce réglage.

📖 "Réglage du panoramique de chaque partie (Part Pan)" (p. 33)

#### Pour que le panoramique change aléatoirement (Random Pan Switch)

Ce réglage entraîne un changement aléatoire de l'emplacement stéréo du son quand une note est jouée.

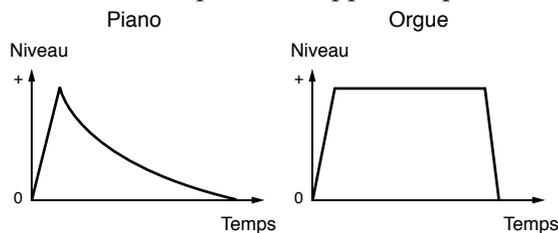
1. Dans la section REALTIME MODIFY, pressez [FILTER/AMP/PITCH] plusieurs fois pour allumer l'indicateur AMP.
2. Tenez enfoncé [FILTER/AMP/PITCH] et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour commuter Random Pan Switch on/off.



\* Le réglage Tone Pan sera ignoré par les tones pour lesquels le commutateur Rnd Pan Sw sera activé (ON).

## Création de changements de volume au cours du temps (Amplifier Enveloppe ou enveloppe d'amplificateur)

Avec les instruments acoustiques, des changements de volume se produisent au cours de la vie d'une note. Par exemple, avec un piano, le volume atteint son niveau maximal immédiatement puis chute progressivement jusqu'au silence (instrument non tenu ou de type decay). Sur les instruments tels que les orgues, le volume reste constant tant que la note est maintenue (instrument tenu ou sustain). Les paramètres de la section A-ENV (Amplifier Enveloppe ou enveloppe d'amplificateur) vous permettent de spécifier ce type de changement de volume évoluant au cours du temps (l'enveloppe d'amplificateur).

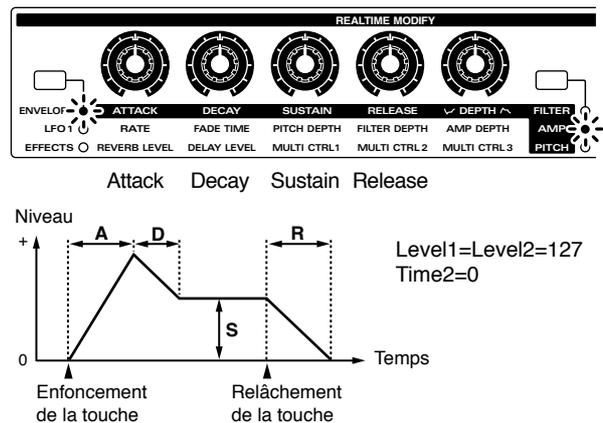


### Réglages de l'enveloppe d'amplificateur

1. En section **REALTIME MODIFY**, pressez **[FILTER/AMP/PITCH]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **AMP**.
2. Pressez **[ENVELOPE/LFO1/EFFECTS]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **ENVELOPE**.
3. Utilisez les boutons **[ATTACK]** / **[DECAY]** / **[SUSTAIN]** / **[RELEASE]** pour ajuster les valeurs de l'enveloppe d'amplificateur.

Plage : 0-127

.....  
Avec les deux indicateurs AMP et ENVELOPE allumés, tenez enfoncé **[ENVELOPE/LFO1/EFFECTS]**, et utilisez **[INC]** **[DEC]** ou la molette **[VALUE]** pour régler l'attaque de l'enveloppe d'amplificateur.  
.....



```
A-ENV: [A]Time1
| 20| 20| 20| 20
```

```
A-ENV: [D]Time3
| 20| 20| 20| 20
```

```
A-ENV: [S]Level13
|127|127|127|127
```

```
A-ENV: [R]Time4
| 40| 40| 40| 40
```

### [ATTACK] (Attack Time)

C'est le temps nécessaire pour que le volume maximal soit obtenu à partir du moment où le clavier est pressé. Des réglages plus élevés ralentiront cette montée jusqu'au volume voulu.

### [DECAY] (Decay Time)

C'est le temps nécessaire pour redescendre du volume maximal jusqu'au niveau voulu pour le sustain (la portion tenue du son). Des réglages plus élevés entraînent un changement plus lent.

### [SUSTAIN] (Sustain Level)

C'est le niveau auquel sera maintenu le volume tant que vous maintiendrez la note. Monter ce réglage fera donc monter ce volume de maintien.

### [RELEASE] (Release Time)

C'est le temps nécessaire pour que le son disparaisse une fois le clavier relâché. Des réglages plus élevés entraînent un changement plus long.

## Faire des réglages plus détaillés

### 1. Pressez **NUMBER [5] (AMPLIFIER)**.

L'écran affichera la page de réglage de la section **AMPLIFIER**.

### 2. Utilisez **PAGE [<] [>]** pour sélectionner les paramètres dans la section et les éditer.

**EDIT**

FX ON/OFF

5 **CYM**

AMPLIFIER

PAGE

← LOWER UPPER →

---

LEVEL: Tone Level  
|127|110| 60| 80

LEVEL: Bias Dir  
|LWR|UPR|L&U|ALL

LEVEL: Bias Point  
|C-1|G 9|C-1|G 9

LEVEL: Bias Level  
|+70|+70|+70|+70

PAN: Tone Pan  
|L64| 0|63R|63R

PAN: Pan KF  
|+70|+70|+70|+70

PAN: Rnd Pan SW  
|OFF|OFF|OFF|OFF

PAN: Alt Pan Dpth  
|63R|63R|63R|63R

A-ENV: Velo Curve  
| 1| 2| 3| 4

A-ENV: Velo Sens  
|+50|+50|+50|+50

A-ENV: Velo Time1  
| 0| 0| 0| 0

A-ENV: Velo Time4  
| 0| 0| 0| 0

A-ENV: Time KF  
|+70|+70|+70|+70

A-ENV: [A]Time1  
| 20| 20| 20| 20

A-ENV: Time2  
| 0| 0| 0| 0

A-ENV: [D]Time3  
| 20| 20| 20| 20

A-ENV: [R]Time4  
| 40| 40| 40| 40

A-ENV: Level1  
|127|127|127|127

A-ENV: Level2  
|127|127|127|127

A-ENV: [S]Level3  
|127|127|127|127

↑

↓

### Tone Level

C'est la page de réglage pour "Réglage de volume pour chaque tone (Tone Level)" (p. 67).

### Bias

Les paramètres bias déterminent comment la position de jeu sur le clavier (plus haut ou plus bas) affectera le niveau du tone. Cela peut servir à simuler la façon dont le volume d'un instrument acoustique change en fonction de l'emplacement (hauteur) de la note.

### Bias Dir (Bias Direction)

Détermine les zones de clavier qui seront affectées au-dessus et/ou au-dessous du point Bias spécifié.

#### Réglages possibles :

- LWR:** le volume sera modifié dans la zone de clavier sous la note choisie comme point bias.
- UPR:** le volume sera modifié dans la zone de clavier au-dessus de la note choisie comme point bias.
- L&U:** le volume sera modifié symétriquement de part et d'autre de la note choisie comme point bias
- ALL:** le volume sera modifié linéairement à partir de la note choisie comme point bias.

### Bias Point

C'est ce point Bias dont nous avons parlé précédemment et qui servira de référence pour les modifications de volume.

Plage : C-1–G9

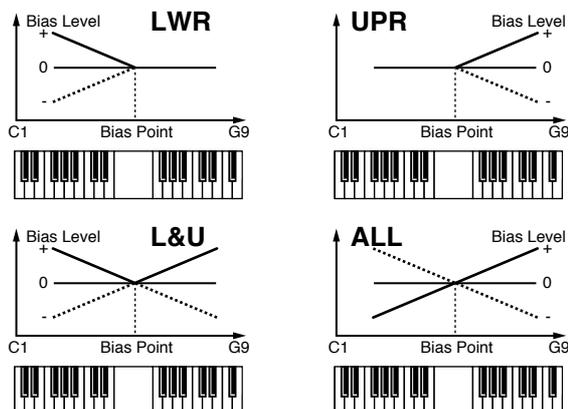
### Bias Level

Détermine la façon dont le changement de volume s'effectuera dans la direction spécifiée par Bias Direction.

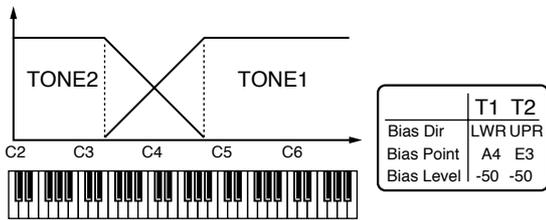
Plage : -100–+100

Avec des réglages positifs (+), la pente du changement de volume augmentera dans la direction (+). Avec des réglages négatifs (-), la pente du changement de volume augmentera dans la direction négative (-).

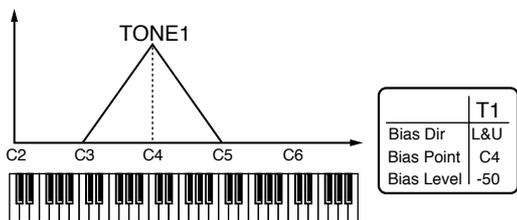
\* Même avec des réglages positifs (+) de ce paramètre, le volume ne peut pas excéder le niveau maximal.



Si vous utilisez deux tones et réglez le paramètre Bias Direction sur "UPR" pour un et "LWR" pour l'autre, les deux tones se fondront progressivement l'un dans l'autre lorsque vous croiserez le point Bias sur le clavier (cela s'appelle communément "Key Crossfade").



En réglant Bias Direction sur "L&U," vous pouvez créer des sons qui ne s'entendent que sur une zone spécifique du clavier.



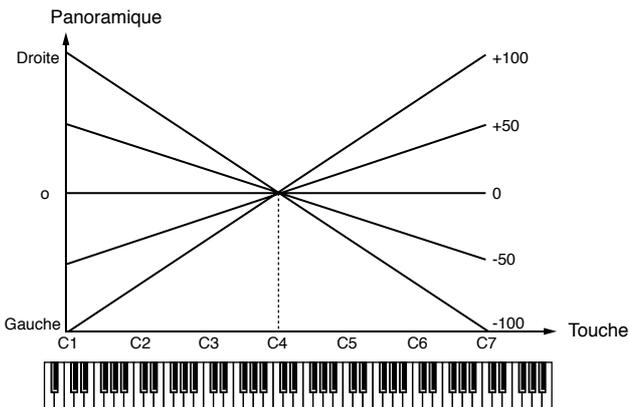
5

### Tone Pan

C'est la page de réglage pour "Réglage du panoramique pour chaque tone (Tone Pan)" (p. 67).

### Pan KF (Pan Key Follow)

Ce paramètre détermine la correspondance entre l'emplacement stéréo du son et le pad de clavier joué.



Plage : -100+100

Avec des réglages positifs (+), le son se déplace d'autant plus à droite que vous jouez dans les aigus. Avec des réglages négatifs (-), le son se déplacera d'autant plus à gauche que vous jouerez dans les aigus, c'est-à-dire à droite du clavier.

### Rnd Pan Sw (Random Pan Switch)

C'est la page de réglage "Pour que le panoramique change aléatoirement (Random Pan Switch)" (p. 67).

### Alt Pan Dpth (Alternate Pan Depth)

Ce paramètre fait alterner l'emplacement stéréo du son entre gauche et droite à chaque fois qu'une note est jouée.

Plage : L63-63R

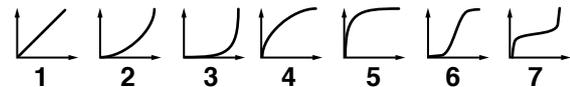
Quand ce paramètre est réglé dans la direction L (gauche), le son alterne selon l'ordre gauche -> droite -> gauche-> droite. Quand il est réglé dans la direction R (droite), le son alterne selon l'ordre droite -> gauche-> droite-> gauche. Des réglages plus élevés entraînent des changements plus importants.

En utilisant deux tones et en réglant le paramètre Alternate Pan Depth de l'un sur "L63" et celui de l'autre sur "R63," vous pouvez faire interchanger de position dans le champ stéréo les deux tones de façon alternative.

### Velo Curve (Courbe de dynamique de l'enveloppe d'amplificateur)

Détermine la courbe qui gèrera la correspondance entre la force de votre jeu sur le clavier et l'amplitude de l'enveloppe d'amplificateur.

Plage : 1-7



### Velo Sens (sensibilité à la dynamique de l'enveloppe d'amplificateur)

Détermine comment la force de votre jeu sur le clavier affectera l'enveloppe d'amplificateur.

Plage : -100+150

Avec des réglages positifs (+), le volume augmentera lorsque vous jouerez plus fort sur le clavier. Avec des réglages négatifs (-), le volume diminuera si vous jouez plus fort sur le clavier. Avec un réglage à 0, le volume ne sera pas affecté par la force de votre jeu sur le clavier.



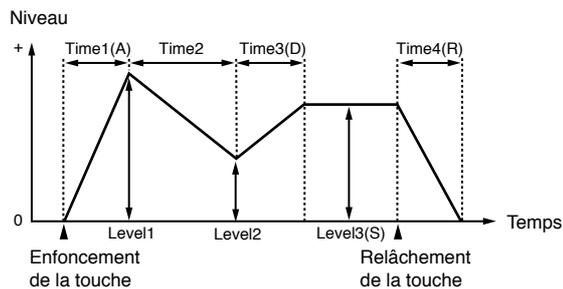
Si vous désirez changer la force des notes jouées au clavier...

☞ "Changer la force des notes jouées au clavier (Key Velocity)" (p. 163)

Si la sensibilité à la dynamique est réglée sur une valeur positive (+), le volume sera plus élevé lorsque vous jouerez fort et plus faible lorsque vous jouerez doucement. Quand cette valeur est augmentée, la différence de volume entre les notes jouées fort et celles jouées doucement augmente.

Les quatre boutons de la façade [ATTACK] / [DECAY] / [SUSTAIN] / [RELEASE] peuvent être utilisés pour régler les paramètres les plus utiles de l'enveloppe d'amplificateur, mais le JX-305 autorise

également des réglages plus détaillés de l'enveloppe d'amplificateur.



### Time 1-4

Détermine le temps nécessaire pour atteindre le prochain point de niveau suivant dans l'enveloppe. Vous pouvez faire des réglages pour les quatre paramètres Time 1-4.

**Plage : 0-127**

Des réglages plus élevés donnent un temps plus long pour atteindre le niveau suivant.

\* Le paramètre de façade [ATTACK] (Attack Time) correspond à Time1, [DECAY] (Decay Time) à Time3, et [RELEASE] (Release Time) à Time4.

### Level 1-3

Détermine le volume à chaque niveau. Vous pouvez faire des réglages pour les trois paramètres Level 1-3.

**Plage : 0-127**

Des valeurs (+) entraînent un volume plus élevé que la normale.

\* Le paramètre de façade [SUSTAIN] (Sustain Level) correspond à Level3.

### Velo Time 1 (sensibilité à la dynamique du paramètre Time 1 de l'enveloppe d'amplificateur)

Ce paramètre vous permet d'exploiter la dynamique de votre clavier pour faire varier le paramètre Time 1.

**Plage : -100+100**

Avec des réglages positifs (+), Time 1 se raccourcit lorsque vous jouez plus fort sur le clavier. Avec des réglages (-), Time 1 se rallonge lorsque vous jouez plus fort sur le clavier.

En réglant la sensibilité de la durée à la dynamique (Velo Time 1) sur des valeurs positives (+), vous pouvez créer des changements de volume appropriés aux sons de type cordes. L'attaque du volume se fera progressivement pour les notes jouées doucement et plus rapidement pour les notes jouées fort.

### Velo Time 4 (sensibilité à la dynamique du paramètre Time 4 de l'enveloppe d'amplificateur)

Ce paramètre vous permet de faire varier Time 4 en fonction de la vitesse avec laquelle vous relâchez les touches sur le clavier.

**Plage : -100+100**

Avec des réglages positifs (+), relâcher le clavier plus rapidement raccourcira Time4. Avec des réglages (-), relâcher le clavier plus rapidement allongera Time4.

### Time KF (Asservissement au clavier de la durée d'enveloppe d'amplificateur)

Ce réglage permet que la hauteur de la touche du clavier jouée affecte les durées d'enveloppe d'amplificateur (Time 2/3/4). Des réglages plus élevés donnent un changement plus important par rapport à l'enveloppe moyenne obtenue pour la note do4 (C4).

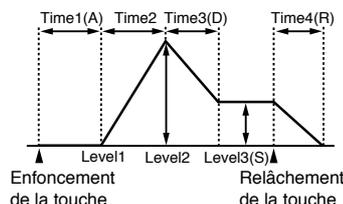
**Plage : -100+100**

Avec des réglages positifs (+), les temps se raccourcissent quand vous jouez des notes plus aiguës. Avec des réglages (-), les temps s'allongent quand vous jouez des notes plus graves.

Sur les instrument tels que le piano, le volume chute plus rapidement pour les notes aiguës. Cela peut être simulé en réglant Time Key Follow sur des valeurs positives (+).

### Delay Start (Démarrage retardé)

Par exemple, en réglant Level1 sur "0" et en ajustant Time1 [ATTACK] de façon appropriée, vous pouvez créer des enveloppes pour lesquelles le son ne commencera pas avant un certain temps après que la touche ait été pressée.



### Application de changements cycliques au son (LFO)

Le LFO (Low Frequency Oscillator ou oscillateur basse fréquence) applique un changement cyclique au son. Le JX-305 a deux LFO (LFO1/LFO2) et chacun d'entre eux peut être utilisé pour modifier la hauteur, la fréquence de coupure ou le volume de chaque tone pour créer des effets tels que vibrato, wah-wah et tremolo. Comme les deux LFO ont les mêmes paramètres, l'explication suivante les concerne tous les deux.



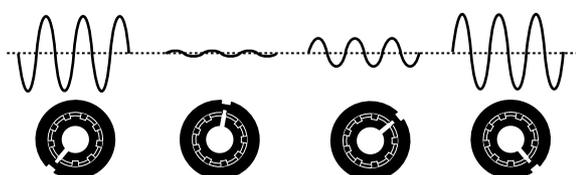
\* Les réglages de LFO Rate sont communs à la hauteur (pitch), à la brillance (FILTER) et au volume (AMP). La vitesse ne peut pas être réglée indépendamment pour chacun de ces trois éléments.

## Réglage de l'amplitude de modulation (LFO1 Depth)

Pour chaque paramètre, vous pouvez ajuster l'amplitude de l'effet LFO.

Plage : -63+63

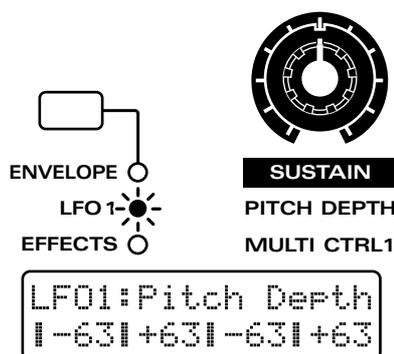
L'effet augmentera lorsque le potentiomètre sera tourné à droite du centre. Tourner le potentiomètre à gauche du centre inversera la forme d'onde et l'effet augmentera lorsque le potentiomètre sera plus tourné vers la gauche.



## Réglage de l'amplitude de la modulation de hauteur (LFO1 Pitch Depth)

En modulant cycliquement la hauteur, vous pouvez créer un effet vibrato.

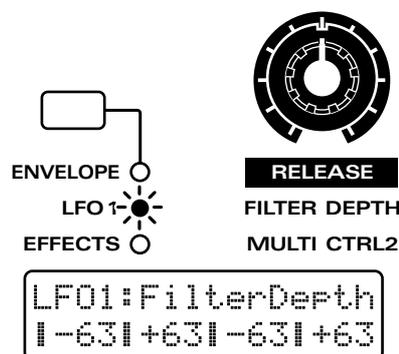
1. Dans la section **REALTIME MODIFY**, pressez **[ENVELOPE/LFO1/EFFECTS]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur LFO1.
2. Tournez le potentiomètre **[PITCH DEPTH]** pour ajuster l'amplitude du vibrato.



## Réglage de l'amplitude de modulation de fréquence de coupure (LFO1 Filter Depth)

En modulant cycliquement la fréquence de coupure, vous pouvez créer un effet wah-wah.

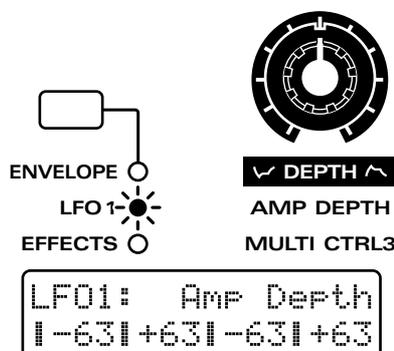
1. Dans la section **REALTIME MODIFY**, pressez **[ENVELOPE/LFO1/EFFECTS]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur LFO1.
2. Tournez le potentiomètre **[FILTER DEPTH]** pour ajuster l'amplitude de l'effet wah-wah.



## Réglage de l'amplitude de la modulation de volume (LFO1 Amplifier Depth)

En modulant cycliquement le volume, vous pouvez créer un effet de tremolo.

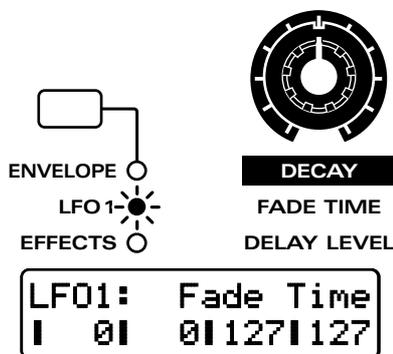
1. Dans la section **REALTIME MODIFY**, pressez **[ENVELOPE/LFO1/EFFECTS]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur LFO1.
2. Tournez le potentiomètre **[AMP DEPTH]** pour ajuster l'amplitude de tremolo.



## Changement du temps nécessaire à l'arrivée à la modulation maximale (minimale) (LFO1 Fade Time)

Détermine le temps nécessaire à l'amplitude du LFO pour atteindre son maximum (minimum), après que le temps de retard de LFO1 (Delay Time) se soit écoulé.

1. En section **REALTIME MODIFY**, pressez **[ENVELOPE/LFO1/EFFECTS]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **LFO1**.
2. Tournez le potentiomètre **[FADE TIME]** pour ajuster la progressivité (durée de montée ou descente).



Plage : 0-127

Des réglages plus élevés donneront des durées plus grandes. Référez-vous au schéma du mode de fondu.

- 📖 "Fade Mode (mode de fondu LFO1/LFO2)" (p. 75)
- 📖 "Delay Time" (p. 75)

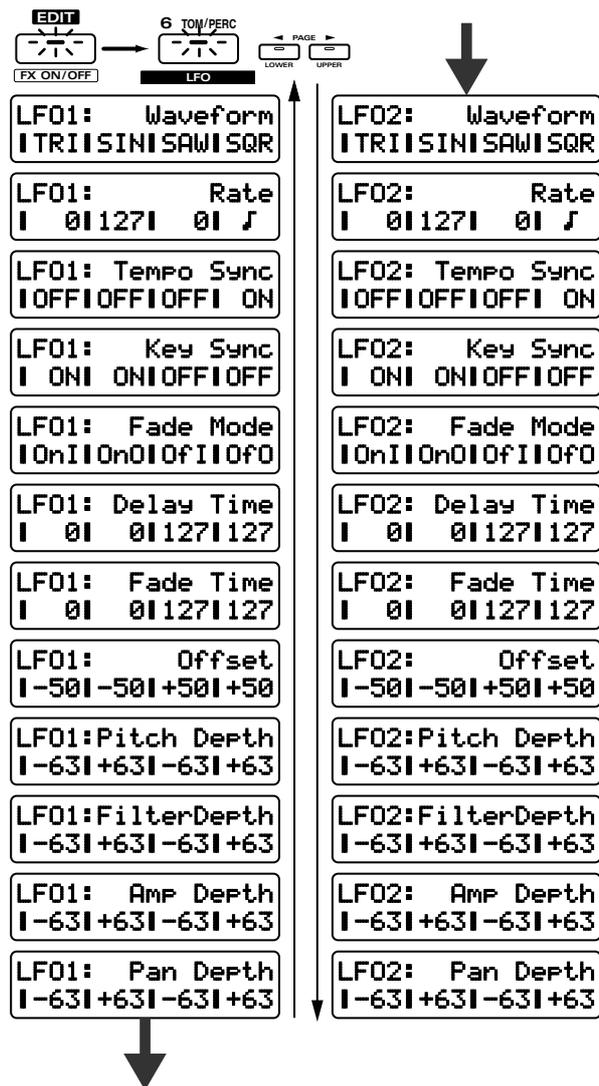
\* Les paramètres de LFO2 ne peuvent pas être édités à l'aide des boutons et potentiomètres de la section **REALTIME MODIFY**.

## Faire des réglages plus détaillés

L'écran affichera la page de réglage de la section LFO.

2. Utilisez **PAGE** [**<**] [**>**] pour sélectionner les paramètres dans la section et les éditer.

\* Utilisez cette méthode pour éditer les paramètres du LFO2.



### Waveform (forme d'onde LFO1/LFO2)

C'est la page de réglage pour "Sélection de la forme d'onde qui modulera le son (LFO1 Waveform)" (p. 72).

### Rate (Vitesse de LFO1/LFO2)

C'est la page de réglage pour "Réglage de la vitesse de modulation (LFO1 Rate)" (p. 72).

### Tempo Sync (Synchronisation de LFO1/LFO2 sur le tempo)

Ce paramètre synchronise la fréquence de modulation du LFO sur le tempo du pattern.

Réglages possibles :

- ON:** La vitesse de modulation sera synchronisée sur le tempo, et le paramètre LFO Rate peut être exprimé en terme de valeur de note.
- OFF:** La vitesse de modulation sera déterminée par le réglage LFO Rate, quel que soit le tempo.

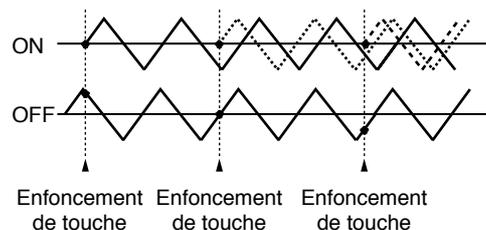
## Key Sync (Synchronisation de LFO1 / LFO2 sur le clavier)

Ce paramètre synchronise le cycle du LFO avec l'instant auquel les pads de clavier sont enfoncés.

### Réglages possibles :

**ON:** Le cycle du LFO commencera au moment où on enfonce la touche du clavier.

**OFF:** La même forme d'onde de LFO sera produite quel que soit l'instant auquel le clavier sera joué.



Quand Key Sync est activé (On), la forme d'onde du LFO reprendra à son début pour chaque note jouée, ce qui donne un son ample avec une sensation de mouvement. Quand Key Sync est au contraire sur Off, une seule forme d'onde de LFO s'applique à toutes les notes, produisant un son unifié. Lorsque vous désirez accentuer l'effet (vibrato, etc.), vous pouvez régler ce paramètre sur Off. Egalement, quand Tempo Sync est sur On, laisser Key Sync sur Off vous permettra de synchroniser précisément les cycles sur le tempo du pattern.

## Fade Mode (Mode de fondu de LFO1 / LFO2)

Détermine la façon dont l'effet LFO s'appliquera.

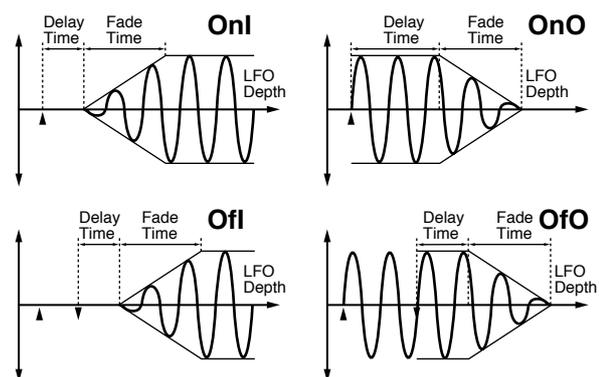
### Réglages possibles:

**OnI (On-In):** L'effet s'appliquera progressivement après enfoncement du clavier.

**OnO (On-OUT):** L'effet s'appliquera immédiatement à l'enfoncement du clavier, et disparaîtra progressivement.

**OfI (Off-In):** L'effet s'appliquera progressivement à partir du moment où le clavier sera relâché.

**OfO (Off-Out):** L'effet s'appliquera tant que le clavier restera enfoncé, et disparaîtra progressivement après qu'il ait été relâché.



## Delay Time (Retard du LFO1/LFO2)

Selon le réglage Fade Mode, détermine le temps nécessaire au LFO pour s'appliquer ou le temps durant lequel il se poursuit, etc.

**Plage :** 0–127

Des réglages plus élevés donnent les durées plus grandes.

### Réglages de Fade Mode

**OnI:** Détermine le temps séparant l'enfoncement du clavier du début d'action du LFO.

**OnO:** Spécifie le temps de maintien du LFO après que le clavier ait été pressé.

**OfI:** Spécifie le temps entre le relâchement du clavier et l'instant où le LFO commence à s'appliquer.

**OfO:** Spécifie le temps de poursuite du LFO après que le clavier ait été relâché.

Référez-vous au schéma de Fade Mode (ci-dessus).

## Fade Time (Durée de fondu de LFO1/LFO2)

C'est la page de réglage pour "Changement du temps nécessaire à l'arrivée à la modulation maximale (minimale) (LFO1 Fade Time)" (p. 74).

## Offset (Décalage de niveau de LFO1/LFO2)

Ce paramètre décale vers le haut ou le bas la forme d'onde du LFO par rapport à la valeur centrale (hauteur ou fréquence de coupure, etc.).

**Plage :** -100+100

Quand cette valeur est augmentée dans la direction positive (+), la forme d'onde est relevée par rapport à la valeur centrale. Quand cette valeur est augmentée dans la direction négative (-), la forme d'onde est abaissée par rapport à la valeur centrale.



## Pitch Depth (Action de LFO1/LFO2 sur la hauteur)

C'est la page de réglage pour "Réglage de l'amplitude de modulation (LFO1 Pitch Depth)" (p. 73).

## Filter Depth (Action de LFO1/LFO2 sur le filtre)

C'est la page de réglage pour "Réglage de l'amplitude de modulation de fréquence de coupure (LFO1 Filter Depth)" (p. 73).

## Amp Depth (Action de LFO1/LFO2 sur l'amplificateur)

C'est la page de réglage pour "Réglage de l'amplitude de la modulation de volume (LFO1 Amplifier Depth)" (p. 73).

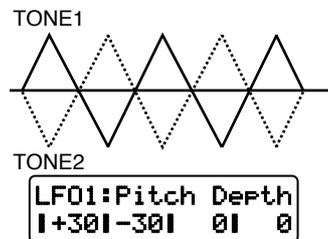
## Pan Depth (Action de LFO1/LFO2 sur le panoramique)

Ajuste l'effet du LFO sur le panoramique (emplacement stéréo).

Plage : -63+63

Quand cette valeur est augmentée dans la direction positive (+), le LFO a plus d'effet sur le panoramique. Des réglages négatifs (-) inversent la forme d'onde du LFO, ce qui fait changer le panoramique en direction opposée.

En donnant à deux tones le même réglage de vitesse (Rate) et en réglant respectivement l'action du LFO sur la hauteur à "+30" et "-30" pour appliquer un LFO en opposition de phases, vous pouvez obtenir un effet vibrato par lequel les hauteurs changent en directions opposées.



5

## Choix des paramètres qui seront pilotés par chaque commande (Control)

Ces réglages déterminent comment les commandes (levier de pitch bend, levier de modulation, aftertouch) piloteront les paramètres de patch etc. du JX-305. Ces réglages sont divisés en trois sections, en fonction de la commande.

### Levier de modulation

Cette commande sert à appliquer du vibrato ou à ajouter différents effets. Ce réglage est fait en utilisant les paramètres de la section MOD (Modulation).

### Pitch Bend Lever

Cette commande sert normalement à piloter la hauteur. Ce réglage est fait en utilisant les paramètres de la section BEND (Pitch Bend).

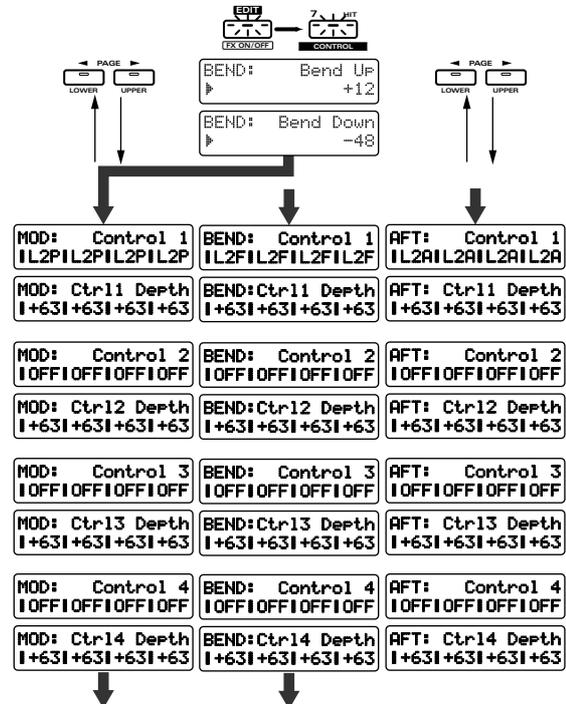
### Aftertouch

L'aftertouch est une fonction qui produit différents types de changements dans le son quand vous appliquez une pression supplémentaire sur le clavier après déjà avoir enfoncé une touche. Ce réglage est fait en utilisant les paramètres de la section AFT (Aftertouch).

### 1. Pressez NUMBER [7] (CONTROL).

L'afficheur montrera la page de réglage CONTROL.

### 2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section et les éditer.



## Réglage de la plage de variation du pitch bend (Bend Range)

### Bend Up/Down (Plage haute/basse de pitch bend)

Détermine l'intensité du changement de hauteur (en demi-tons) qui se produira quand le levier pitch bend sera utilisé. Vous pouvez faire des réglages indépendants pour le mouvement vers la droite (augmentation de la hauteur) et vers la gauche (diminution de la hauteur).

Réglages possibles :

Bend Range Up : 0 – +12

Bend Range Down : 0 – -48

Des réglages plus élevés donneront un plus grand changement de hauteur lorsque le levier pitch bend sera incliné sur la gauche ou sur la droite.

Par exemple, si Bend Range Up est réglé sur "+12," la hauteur montera d'une octave quand on inclinera au maximum sur la droite le levier pitch bend.

## Control 1/2/3/4 (Destination de la commande 1/2/3/4)

Détermine les paramètres qui seront pilotés lorsque chaque commande de l'appareil MIDI externe sera utilisée. Pour chaque commande, vous pouvez assigner jusqu'à 4 paramètres pour chaque tone (de Control 1 à Control 4).

### Réglages possibles :

- OFF:** pas de commande
- PCH:** Pitch ou hauteur
- CUT:** Cutoff Frequency ou fréquence de coupure (p. 62)
- RES:** Résonance (p. 63)
- LEV:** Tone Level ou niveau du tone (p. 67)
- PAN:** Tone Pan ou panoramique du tone (p. 67)
- L1P:** LFO1 Pitch Depth (Vibrato) (p. 73)
- L2P:** LFO2 Pitch Depth (Vibrato) (p. 75)
- L1F:** LFO1 Filter Depth (Wah-wah) (p. 73)
- L2F:** LFO2 Filter Depth (Wah-wah) (p. 75)
- L1A:** LFO1 Amplifier Depth (Tremolo) (p. 73)
- L2A:** LFO2 Amplifier Depth (Tremolo) (p. 75)
- L1p:** LFO1 Pan Depth (amplitude d'action du LFO1 sur le panoramique) (p. 76)
- L2p:** LFO2 Pan Depth (amplitude d'action du LFO2 sur le panoramique) (p. 76)
- L1R:** LFO1 Rate (vitesse du LFO1) (p. 72)
- L2R:** LFO2 Rate (vitesse du LFO2) (p. 74)

## Ctrl 1/2/3/4 Depth (Amplitude de la commande 1/2/3/4)

Détermine la densité du changement qui se produira pour chaque paramètre sélectionné comme destination de la commande.

Plage : -63+63

Avec des réglages positifs (+), les valeurs plus élevées autoriseront une plus grande plage de contrôle.

Avec des réglages négatifs (-), la direction du changement sera inversée.

*\* Les paramètres modifiés à l'aide des commandes ne le sont que temporairement. La valeur du paramètre elle-même n'est pas directement changée.*

### Exemples de réglages

Emploi du LFO2 pour appliquer du vibrato commandé par le levier de modulation

MOD: Control 1  L2P L2P L2P L2P	MOD: Ctr11 Depth  +63 +63 +63 +63
------------------------------------	--------------------------------------

Pour chaque tone, réglez LFO2 Pitch Depth sur "0," et LFO2 Rate sur approximativement "90" (p. 75, 74).

Emploi du levier de modulation pour changer la fréquence de coupure

MOD: Control 1  CUT CUT CUT CUT	MOD: Ctr11 Depth  +63 +63 +63 +63
------------------------------------	--------------------------------------

Réglez la fréquence de coupure de chaque tone sur approximativement "60" (p. 62).

Emploi du levier de pitch bend pour changer le panoramique

BEND: Control 1  PAN PAN PAN PAN	BEND: Ctr11 Depth  +63 -63 +63 -63
-------------------------------------	---------------------------------------

Pour chaque tone, réglez Tone Pan sur "0," et Bend Range Up/Down sur "0" (p. 67, 76).

Emploi de l'aftertouch pour faire baisser la hauteur

AFT: Control 1  PCH PCH PCH PCH	AFT: Ctr11 Depth  -63 -63 -63 -63
------------------------------------	--------------------------------------

## Réglages communs à la totalité du patch (Common)

Ici, vous pouvez faire des réglages communs à la totalité du patch.

## Changement progressif de hauteur (Portamento)

Ici, vous pouvez faire des réglages pour appliquer un effet portamento.

### Portamento

Le portamento est une fonction qui enchaîne progressivement la hauteur d'une note et de sa suivante. Quand le commutateur Solo est activé (On), vous pouvez appliquer du portamento pour simuler la technique de jeu glissé quelquefois utilisée sur des instruments tels que le violon.

### Commutation on/off du portamento (Portamento Switch)

Réglez ce paramètre sur On pour utiliser le portamento.

#### 1. Pressez [PORTAMENTO].

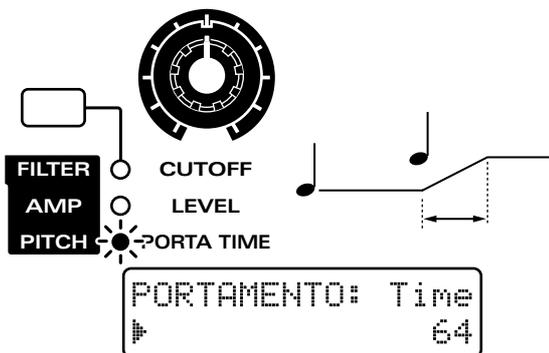
L'indicateur s'allumera et le portamento sera activé.

PORTAMENTO	<table style="border-collapse: collapse; width: 100%;"> <tr> <td style="padding: 2px;">PORTAMENTO:</td> <td style="padding: 2px;">SW</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;"></td> <td style="padding: 2px;">ON</td> </tr> </table>	PORTAMENTO:	SW		ON
PORTAMENTO:	SW				
	ON				

## Réglage du temps nécessaire au changement de hauteur (Portamento Time)

Vous pouvez ajuster le temps nécessaire à la hauteur pour passer d'une note à la suivante quand le portamento est utilisé.

1. Dans la section **REALTIME MODIFY**, pressez **[FILTER/AMP/PITCH]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **PITCH**.
2. Tournez le potentiomètre **[PORTAMENTO TIME]** pour régler la valeur de durée de portamento.



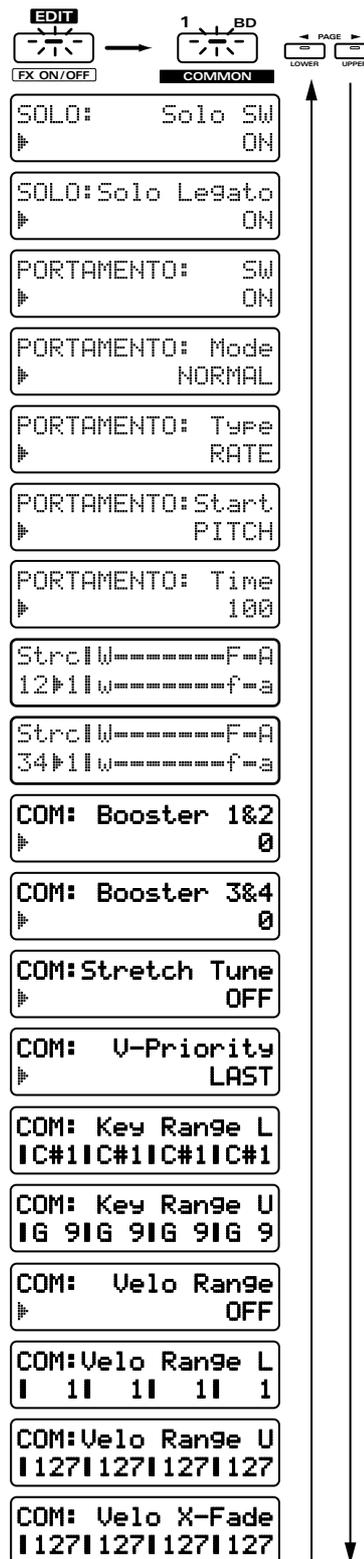
Plage : 0-127

Plus le potentiomètre est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre, plus il faudra de temps à la hauteur pour atteindre la note suivante. En tournant le potentiomètre en sens inverse, la hauteur de la note suivante sera atteinte plus rapidement.

## Faire des réglages plus détaillés

Vous pouvez faire les réglages qui spécifient comment les tones sont combinés et comment le patch sera joué, etc.

1. Pressez **NUMBER [1] (COMMON)**.  
L'écran affichera la page de réglage de la section COMMON.
2. Utilisez **PAGE [<] [>]** pour sélectionner les paramètres et les éditer.



## Solo SW (Solo Switch)

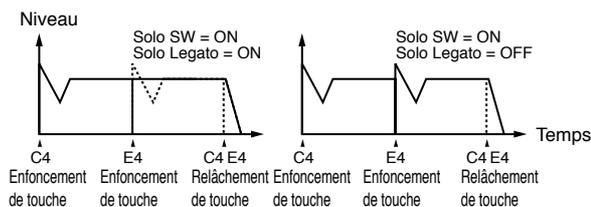
En activant le commutateur solo (Solo Switch réglé sur ON), vous pouvez jouer monophoniquement (une seule note à la fois). Il est efficace d'activer cette fonction solo lorsque vous jouez un solo de synthé ou des solos de basse synthé.

Plage : OFF, ON

### Solo Legato (Commutateur Solo Legato)

Solo Legato est une fonction qui peut s'appliquer lorsque la fonction Solo est activée. Quand Solo Legato est activé également, jouer une note alors que la note précédente est encore enfoncée ne fera changer que la hauteur, sans générer de nouvelles attaques de la note. Cela crée une transition douce entre les notes, efficace lorsque vous désirez simuler les techniques de type hammering-on et pulling-off utilisées par les guitaristes.

Plage : OFF, ON



### Portamento SW (Portamento Switch)

C'est la page de réglage pour "Commutation on/off du portamento (Portamento Switch)" (p. 77).

### Portamento Mode

Détermine la technique de jeu qui fera s'appliquer le portamento.

Réglages possibles :

- NORMAL:** Le portamento s'appliquera toujours.
- LEGATO:** Le portamento ne s'appliquera que pour les notes jouées legato, c'est-à-dire les notes jouées avant que la note précédente n'ait été relâchée.

### Portamento Type

Détermine le type d'effet portamento.

Réglages possibles :

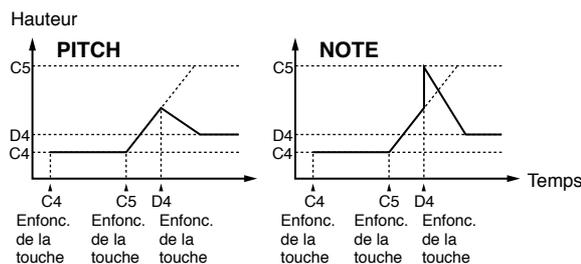
- RATE:** Le temps nécessaire au changement de hauteur dépendra de la distance entre les deux notes consécutives.
- TIME:** Le changement de hauteur se fera en un temps prédéterminé quelle que soit la distance entre les deux notes consécutives.

### Portamento Start (Hauteur de début de portamento)

Lorsque le portamento est activé, presser une autre touche du clavier durant le changement de hauteur déclenchera un nouveau changement de hauteur. Ce paramètre détermine la hauteur depuis laquelle le changement se produira.

Réglages possibles :

- PITCH:** Lorsqu'une autre touche est pressée alors que la hauteur est déjà en train de changer, le nouveau mouvement de portamento commence à partir de la hauteur actuellement produite.
- NOTE:** Le nouveau mouvement de portamento commencera à la hauteur de note que le précédent mouvement était sensé rejoindre



### Portamento Time

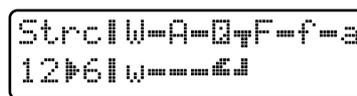
C'est la page de réglage pour "Réglage du temps nécessaire au changement de hauteur (Portamento Time)" (p. 78).

### Struct 1&2/3&4 (Structure Type)

### Struct 1&2/3&4 (Type de structure)

Détermine comment les tones 1 et 2 se combineront (Struct 1&2), et comment les tones 3 et 4 se combineront (Struct 3&4).

L'afficheur indique comment les tones sont combinés.

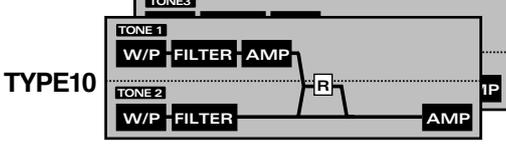
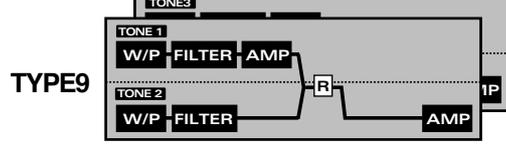
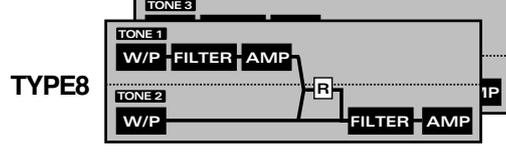
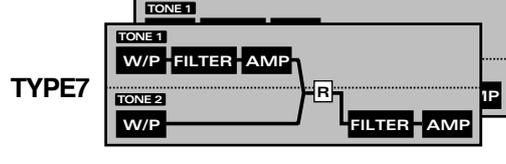
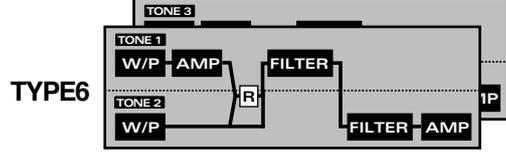
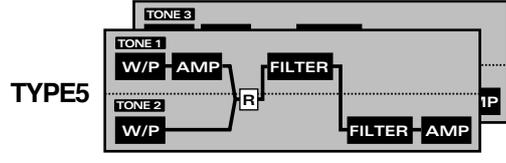
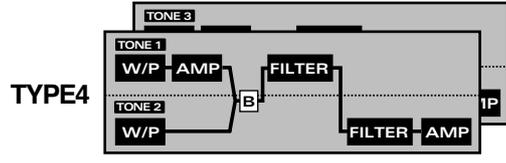
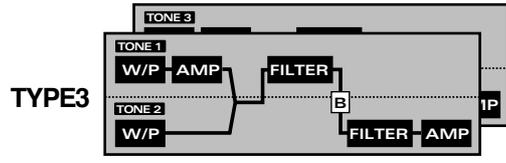
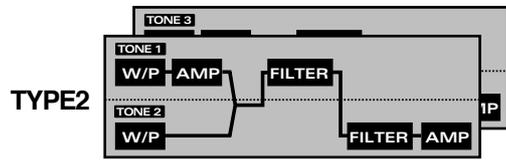
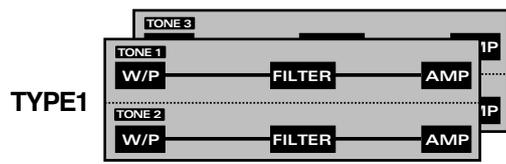


Les symboles affichés ont la signification suivante.

- W: Wave/Pitch 1 (3) (onde/hauteur)
- w: Wave/Pitch 2 (4) (onde/hauteur)
- F: Filter 1 (3) (filtre)
- f: Filter 2 (4) (filtre)
- A: Amplifier 1 (3) (amplificateur)
- a: Amplifier 2 (4) (amplificateur)
- Q: Booster
- Q: Ring Modulator (modulateur en anneau)

Les abréviations données pour chaque type ont les significations suivantes.

- W/P: Wave/Pitch (onde/hauteur)
- FILTER: Filtre
- AMP: Amplificateur
- B: Booster
- R: Ring Modulator (modulateur en anneau)



**TYPE 1:** C'est le type le plus basique. Les tones 1 et 2 (3 et 4) sont indépendants. A sélectionner lorsque vous désirez utiliser la forme d'onde de chaque tone sans changement ou lorsque vous désirez superposer des tones pour créer un son plus riche.

**TYPE 2:** Ce type combine deux filtres pour renforcer leurs caractéristiques. L'ampli du tone 1 (3) commande la balance de volume des deux tones.

**TYPE 3:** Ce type mixe le son du tone 1 (3) et du tone 2 (4), applique un filtre puis un booster pour apporter une distorsion à la forme d'onde.

**TYPE 4:** Ce type applique un booster pour apporter une distorsion à la forme d'onde, puis combine les deux filtres. L'ampli du tone 1 (3) ajuste l'amplitude du booster.

**TYPE 5:** Ce type utilise un modulateur en anneau (R) pour créer de nouvelles harmoniques et combine les deux filtres. L'ampli du tone 1 (3) ajuste l'amplitude de la modulation en anneau.

**TYPE 6:** Ce type utilise un modulateur en anneau (R) pour créer de nouvelles harmoniques et en plus fait le mixage dans le son du tone 2 (4) et empile les deux filtres. L'ampli du tone 1 (3) ajuste l'amplitude de la modulation en anneau.

**TYPE 7:** Ce type applique un filtre au tone 1 (3) et le module en anneau avec le tone 2 (4) pour créer des nouvelles harmoniques.

**TYPE 8:** Ce type applique un filtre au tone 1 (3) et le module en anneau avec le tone 2 (4), mélangeant ensuite le résultat avec le son filtré du tone 2 (4).

**TYPE 9:** Ce type passe le son filtré de chaque tone au travers d'un modulateur en anneau pour créer de nouvelles harmoniques.

**TYPE 10:** Ce type passe le son filtré de chaque tone au travers d'un modulateur en anneau pour créer de nouvelles harmoniques et mixe le son du tone 2 (4).

\* Avec TYPE 2-10 sélectionné, couper un des tones de la paire fera produire l'autre tone comme en TYPE 1.

### Booster 1&2/3&4 (Booster Gain)

Lorsqu'un "TYPE3" ou "TYPE4" est sélectionné comme structure, vous pouvez ajuster l'amplitude du booster (amplificateur pour distorsion).

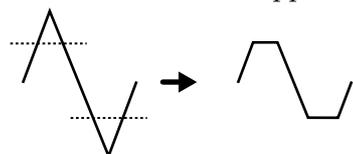
Cela peut être réglé pour la paire de tones 1 et 2 (Booster 1&2) et la paire de tones 3 et 4 (Booster 3&4).

Plage : 0, +6, +12, +18

Des réglages plus élevés donnent une plus grande distorsion.

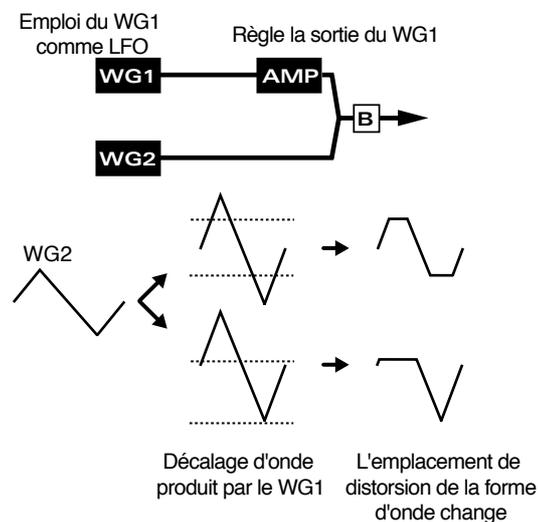
#### Booster

Le booster est une fonction qui augmente le signal entrant en vue de lui apporter une distorsion.



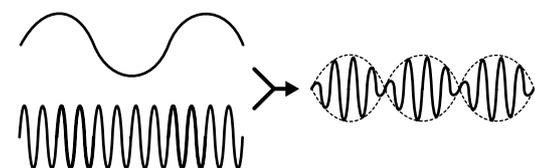
En plus de son emploi pour la distorsion, vous pouvez utiliser la forme d'onde d'un des tones comme LFO pour faire monter et descendre l'autre forme d'onde, produisant dès lors un effet de modulation de largeur d'impulsion (Pulse Width Modulation ou PWM). C'est encore plus efficace utilisé en conjonction avec le gain d'onde (Wave Gain) de la section WAVE/FXM.

📖 "Wave Gain" (p. 56)



### Ring Modulator (modulateur en anneau)

Le modulateur en anneau multiplie les formes d'onde de deux tones pour créer de nombreuses nouvelles harmoniques absentes des deux formes d'onde d'origine (ce sont en fait des composantes inharmoniques). C'est utile pour créer des sons métalliques non accordés tels que des sons de cloches.



### Stretch Tune (courbe d'accord)

Sélectionne la courbe d'accord sur toute la tessiture. La courbe sélectionnée affectera la façon dont les accords joueront.

Plage : OFF, 1-3

Avec un réglage OFF, un tempérament égal sera utilisé. Quand la valeur est augmentée, la différence de hauteur entre les aiguës et les graves augmente.

#### Emploi de la courbe d'accord (Stretch Tuning)

La courbe d'accord est une méthode d'accord utilisée uniquement sur les pianos. En général, les pianos sont accordés pour que la tessiture aiguë soit un peu plus haute que la normale et le tessiture basse un peu plus basse que la normale (tempérament égal). Cela fait mieux sonner les accords.

### V-Priority (Voice Priority)

Ce paramètre détermine la priorité des notes lorsque la polyphonie maximale (64 notes) est dépassée.

Réglages possibles :

**LAST:** Les notes jouées en dernier auront priorité. Si plus de 64 notes sont jouées, les notes les plus anciennes seront tour à tour coupées.

**LOUDEST:** Les notes les plus fortes auront priorité. Si plus de 64 notes sont jouées, les notes de plus faible volume seront coupées tour à tour.

### Key Range L (Key Range Lower)

Détermine la plus basse note que le son jouera. Si une note plus basse est jouée, il ne jouera pas.

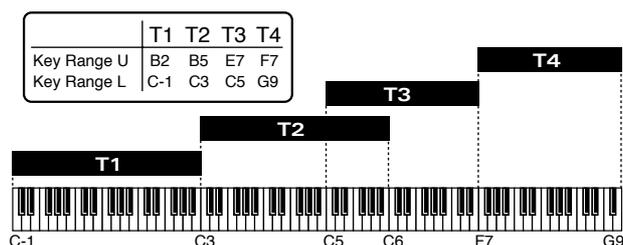
Plage : C-1-UPR

### Key Range U (Key Range Upper)

Détermine la plus haute note que le son jouera. Si une note plus haute est jouée, il ne jouera pas.

Plage : LWR-G9

En utilisant Key Range Lower et Key Range Upper, vous pouvez faire jouer des tones différents dans différentes zones du clavier.



\* Il n'est pas possible de régler la valeur Lower au-dessus de la valeur Upper, et réciproquement.

## Velo Range (Destination de la plage de dynamique)

Détermine si les réglages de plage de dynamique (Velocity Range) seront activés ou non. En utilisant les réglages Velocity Range, vous pouvez faire jouer différents tones en réponse à des dynamiques de jeu différentes sur le clavier.

**Plage :** OFF, ON

Quand ce réglage est sur "ON," les réglages Velocity Range sont actifs.

 Si vous désirez changer la force des notes jouées au clavier...

 "Changer la force des notes jouées au clavier (Key Velocity)" (p. 163)

## Velo Range L (Velocity Range Lower)

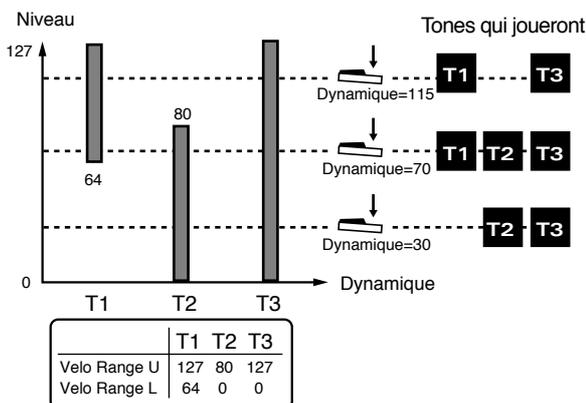
Détermine la dynamique la plus basse permettant de faire jouer le tone. Le tone ne sera pas produit pour des notes jouées avec une dynamique inférieure à ce réglage.

**Plage :** 1-UPR

## Velo Range U (Velocity Range Upper)

Détermine la dynamique la plus haute permettant de faire jouer le tone. Le tone ne sera pas produit pour des notes jouées avec une dynamique supérieure à ce réglage.

**Plage :** LWR-127



\* Il n'est pas possible de régler la valeur Lower au-dessus de la valeur Upper, et réciproquement.

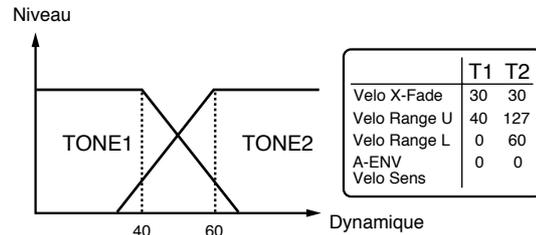
## Velo X-Fade (Velocity Crossfade)

Détermine la façon dont le volume changera lorsque vous jouerez sur le clavier avec une dynamique qui ne rentre pas dans la plage de réglage de Velocity Range.

**Plage :** 0-127

Des valeurs plus élevées feront s'affaïsser plus progressivement le volume à l'extérieur de la zone de dynamique acceptée.

En utilisant Velocity Crossfade, vous pouvez utiliser la dynamique de jeu sur le clavier pour enchaîner délicatement deux tones.

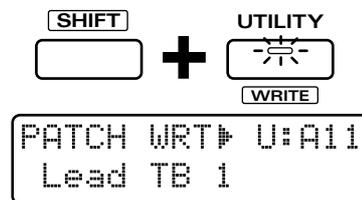


## Sauvegarde de patch que vous avez créé (Patch Write ou écriture de patch)

Après avoir créé un patch à votre goût, suivre cette procédure vous permettra de le sauvegarder comme patch User :

1. Assurez-vous que le pattern est arrêté.
2. Pressez [PATCH] pour accéder à la page de sélection de patch.
3. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [WRITE].

L'indicateur clignotera. L'affichage suivant apparaîtra et le curseur " " (cursor) apparaîtra à gauche du groupe.



Si vous ne désirez pas changer le numéro ni le nom, vous pouvez sauter les étapes 4-8.

Si vous décidez de ne pas sauvegarder le patch, pressez au contraire [EXIT].

4. Pressez [PRESET/USER/CARD] pour sélectionner le groupe de destination de sauvegarde.

\* Il n'est pas possible de sélectionner le groupe PRESET.  
\* Les groupes CARD ne peuvent être sélectionnés que si une carte mémoire optionnelle est insérée.

 "Emploi de carte mémoire" (p. 159)

**5. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro et la banque de destination de sauvegarde.**

Vous pouvez aussi utiliser les boutons BANK et NUMBER [1]—[8] pour sélectionner la banque et le numéro de destination de la sauvegarde.

.....  
 A cet instant, vous pouvez presser [UNDO/REDO] pour contrôler le nom du patch qui est actuellement à l'emplacement désigné par le numéro de destination de sauvegarde. Après avoir trouvé un patch qu'il vous importe peu d'effacer, pressez [UNDO/REDO] une fois encore pour retourner à l'affichage précédent.  
 .....

**6. Pressez PAGE [>].**

Le curseur se déplacera au début de la seconde ligne de l'afficheur.

```
PATCH WRT  U:A11
└Lead TB 1
```

**7. Assignez un nom au patch.**

Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier le caractère.

Les caractères suivants peuvent être sélectionnés :  
 Espace, A–Z, a–z, 0–9, ! " # \$ % & ' ( ) \* +, - . / : ; < = >  
 ? @ [ ¥ ] ^ \_ ` { | }

**8. Répétez les étapes 6–7 pour programmer le nom.**

En pressant PAGE [<] vous pouvez ramener le curseur vers la gauche.

\* Un nom pouvant contenir jusqu'à 12 caractères peut être programmé.

**9. Pressez [ENTER].**

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur. Si vous décidez d'annuler la procédure, pressez [EXIT].

```
PATCH WRT  U:A11
Are You Sure ?
```

**10. Pressez [ENTER] une fois encore.**

```
Processing...
Keep Power ON !
```

La procédure d'écriture de patch s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra  
 Le patch a maintenant été sauvegardé.

**Copie et intialisation des réglages**

**Patch Tone Copy (copie de tone de patch)**

Cette procédure copie les réglages d'un tone d'un patch dans le tone spécifié par vous du patch actuellement sélectionné.

**1. Sélectionnez n'importe quelle partie 1-7 comme partie active.**

**2. Pressez [PATCH] pour accéder à la page de sélection de patch.**

**3. Pressez [UTILITY].**

L'indicateur s'allume

**4. Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner "COPY" et pressez [ENTER].**

**5. Sélectionnez "TONE" et pressez [ENTER].**

L'afficheur indiquera le patch source de la copie, le tone source de la copie et le tone destination de la copie.

```
PATCH TONE COPY
└U:A11- T1 → T1
```

Patch source	Tone source	Tone
de la copie	de la copie	destination
		de la copie

**6. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier le patch source de la copie, le tone source de la copie et le tone destination de la copie.**

Vous pouvez utiliser PAGE [<] [>] pour déplacer le curseur.

Vous pouvez aussi utiliser les boutons BANK et NUMBER [1]—[8] pour sélectionner le patch source de la copie.

**7. Pressez [ENTER].**

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur  
 Si vous décidez d'annuler la procédure, pressez [EXIT].

```
PATCH TONE COPY
Are You Sure ?
```

**8. Pressez [ENTER] une fois encore.**

```
Processing...
Keep Power ON !
```

La procédure de copie de tone d'un patch s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.  
 Si vous désirez sauvegarder le patch que vous avez copié, utilisez la procédure d'écriture de patch.

 "Sauvegarde de patch que vous avez créé (Patch Write ou écriture de patch)" (p. 82)

## Patch Initialize (initialisation de patch)

Cette procédure initialise un patch.

- 1. Pressez [PATCH] pour accéder à la page de sélection de patch.**
- 2. Sélectionnez le patch que vous désirez initialiser.**
- 3. Pressez [UTILITY].**  
L'indicateur s'allume.
- 4. Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner "INITIALIZE" et pressez[ENTER].**
- 5. Sélectionnez "PATCH" et pressez [ENTER].**  
L'affichage suivant apparaît.

```
PATCH INIT U:A11  
Are You Sure ?
```

5

Si vous décidez d'annuler la procédure, pressez [EXIT].

- 6. Pressez [ENTER].**

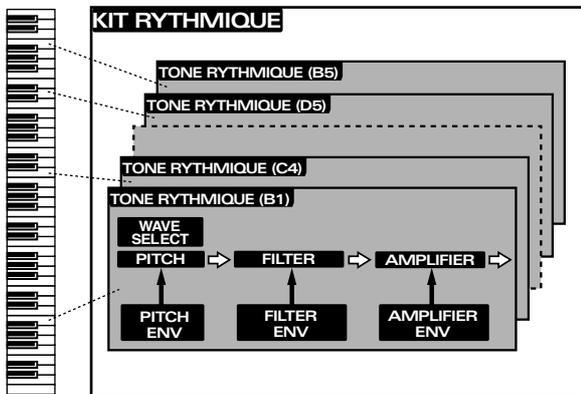
```
Processing...  
Keep Power ON !
```

La procédure d'initialisation de patch s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

# Chapitre 6. Création d'un kit rythmique original (Rhythm Edit)

## Comment un tone rythmique est organisé

Un kit rythmique est un ensemble de plusieurs tones rythmiques. Chaque tone rythmique est constitué des éléments suivants.



### WAVE (onde)

Sélectionne la forme d'onde PCM qui est la base du son. Le JX-305 contient 636 types (A001–A254, B001–B251, C001–C131) de formes d'onde. Chacun des tones rythmiques du JX-305 est basé sur ces formes d'onde, et un tone rythmique est assigné à chaque touche pour créer un kit rythmique

### PITCH (hauteur)

Détermine comment la hauteur changera.

### FILTER (filtre)

Détermine les fréquences constitutives du son changeront.

### AMPLIFIER (amplificateur)

Détermine comment le volume et le panoramique changeront.

## Création des sons

En édition rythmique (Rhythm Edit), vous pouvez modifier les paramètres pour chaque tone rythmique indépendamment.

1. Sélectionnez la partie rythmique comme partie active.
2. Sélectionnez le kit rythmique que vous désirez éditer (p. 28).
3. Assurez-vous que la page de sélection de kit rythmique est affichée.
4. Pressez [EDIT].

L'indicateur s'allume et la page d'édition apparaît dans l'afficheur.

```
EDIT:
Select Parameter
```

### 5. Sélectionnez le paramètre de kit rythmique que vous désirez modifier.

Il y a deux façons de sélectionner les paramètres de kit rythmique.

### Sélection des pages pour l'édition

Dans cette méthode, vous pouvez utiliser NUMBER [2] (WAVE)–[8] (RHY TONE) pour accéder aux pages d'édition de chaque section, et utiliser PAGE [<] [>] pour changer d'écran de paramètre dans chaque section, afin d'éditer le paramètre désiré. Cela vous autorise à éditer tous les paramètres et c'est une bonne méthode lorsque vous désirez créer des sons selon une séquence logique telle que "forme d'onde" -> "hauteur" -> "brillance" et ainsi de suite.

Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour modifier les valeurs. Pour la procédure indiquant comment accéder à chaque page de section, référez-vous à "Faire des réglages plus détaillés" pour chaque section.

### Emploi des potentiomètres et boutons pour sélectionner la page d'édition

En utilisant un potentiomètre ou bouton de la façade, vous pouvez directement accéder à la page d'écran correspondant à ce paramètre, et l'éditer. Par exemple, si vous tournez le potentiomètre [CUTOFF], l'affichage changera automatiquement pour vous donner la page de réglage de fréquence de coupure (Cutoff Frequency) et vous pourrez visualiser les réglages de chaque tone rythmique pendant que vous les modifierez.

\* Cette méthode ne peut pas être utilisée pour éditer des paramètres qui n'ont pas de potentiomètre ou de bouton correspondant en façade.

Dans la page d'édition rythmique, l'afficheur montrera les paramètres du kit rythmique actuellement sélectionné et le numéro de note du tone rythmique sélectionné pour l'édition.

Paramètre du kit rythmique

```
LEVEL:Tone Level
C#4( 61)▶ 127
```

Numéro de note

### Accès seul à la page d'édition sans modification de la valeur de réglage

Si vous désirez voir le réglage actuel avant de faire tout changement, tenez enfoncé [SHIFT] endant que vous déplacez le bouton ou potentiomètre et vous accéderez à la page d'édition correspondante sans modifier la valeur.

### 6. Jouez sur le clavier pour sélectionner le tone rythmique que vous désirez éditer et éditer la valeur.

Le dernier tone rythmique joué sera sélectionné pour l'édition.

## 7. Pour quitter une page d'édition, pressez [EDIT] ou [EXIT].

Un astérisque "\*" s'affichera à gauche du groupe du kit rythmique édité. Cela indique que les réglages de ce kit rythmique ont été modifiés.

Si vous sélectionnez un autre kit rythmique alors que cet "\*" est affiché, les réglages modifiés seront perdus. Si vous désirez conserver le kit rythmique édité, vous devez accomplir la procédure d'écriture de kit rythmique.

 "Sauvegarde des kits rythmiques que vous avez créés (Rhythm Set Write)" (p. 98)

```
RHYTHM▶ *P:A11
QTR-909
```

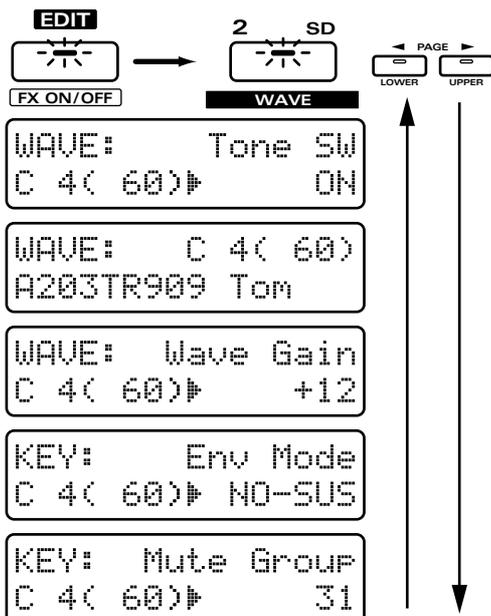
## Choix de la forme d'onde de base du son (Wave)

Dans la section WAVE, vous pouvez spécifier la forme d'onde servant de base au son, ainsi que la façon dont elle jouera.

### 1. Pressez NUMBER [2] (WAVE).

La page de réglage Wave Select apparaîtra.

### 2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres et les éditer.



## Tone SW (Rhythm Tone Switch)

Ce commutateur de tone est à activer (ON) si vous désirez que le tone joue, ou à désactiver (OFF) si vous ne désirez pas que ce tone joue.

Pour faire un meilleur usage de la polyphonie disponible, les tones non utilisés doivent être réglés sur OFF.

## Sélection de la forme d'onde de base (Wave Select)

Pour chaque tone rythmique, sélectionnez la forme d'onde qui sera la base du son.

Plage : A001–A254, B001–B251, C001–C131

```
WAVE: C 4( 60)
A203TR909 Tom
```

 Si vous désirez connaître les formes d'onde disponibles...

 "Liste des formes d'onde" (p. 187)

## Wave Gain

C'est l'amplificateur de la forme d'onde. Monter ce réglage de 6 dB double le gain.

Plage : -6, 0, +6, +12

## Env Mode (Envelope Mode)

Ce mode d'enveloppe détermine comment le son jouera lorsqu'une forme d'onde de type tenue (avec sustain) telle qu'un sifflement (une forme d'onde jouée en boucle) est sélectionnée.

Réglages possibles :

**SUSTAIN:** Le son se poursuivra tant que le pad de clavier sera pressé.

**NO-SUS:** le son chutera naturellement même si vous gardez enfoncé le pad de clavier.

\* Si une forme d'onde avec un long temps de chute (forme d'onde non bouclée) est sélectionnée, le fait de régler ce paramètre sur SUSTAIN n'aura pas d'effet.

## Mute Group (Groupe d'exclusion)

La fonction Mute Group vous permet d'empêcher des instruments de percussion définis comme étant d'un même groupe d'exclusion de jouer simultanément.

Plage : OFF, 1–31

Si vous n'utilisez pas la fonction Mute Group, réglez ce paramètre sur OFF.

Par exemple, dans une batterie acoustique, il est physiquement impossible d'entendre à la fois un son de charleston ouverte et un son de charleston fermée. Pour simuler cela, vous pouvez attribuer le même numéro de groupe d'exclusion (Mute Group) à ces deux sons de charleston.

```
KEY: Mute Group F#3( 54)▶ 2
```

```
KEY: Mute Group G#3( 56)▶ 2
```

```
KEY: Mute Group A#3( 58)▶ 2
```

## Réglages relatifs à la hauteur

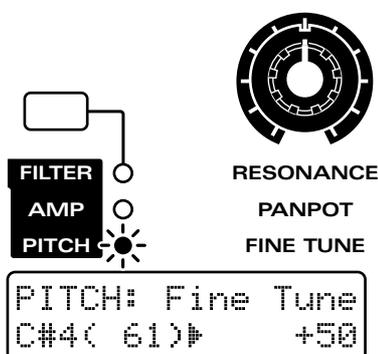
Dans la section PITCH, vous pouvez faire les réglages qui affectent la hauteur.

### Changement de hauteur du son (Pitch)

#### Réglages fins de hauteur (Fine Tune)

Vous pouvez ajuster la hauteur de chaque tone rythmique par paliers de 1/100 de demi-ton.

1. Dans la section **REALTIME MODIFY**, pressez **[FILTER/AMP/PITCH]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **PITCH**.
2. Tournez le potentiomètre **[FINE TUNE]** pour ajuster la valeur d'accord fin.



Plage : -50—+50

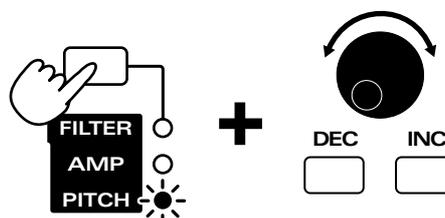
Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre augmente la hauteur. Le tourner dans le sens inverse la diminue.

#### Réglages approximatifs de la hauteur (Coarse Tune)

Règle la hauteur de chaque tone rythmique par demi-tons.

1. Dans la section **REALTIME MODIFY**, pressez **[FILTER/AMP/PITCH]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **PITCH**.
2. Tenez enfoncé **[FILTER/AMP/PITCH]** et utilisez **[INC]** **[DEC]** ou la molette **[VALUE]** pour déterminer le réglage d'accord grossier.

PITCH: CoarseTune  
C#4( 61)▶ 0



Plage : -60—+60

Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre augmente la hauteur.

Si vous tenez enfoncé **[SHIFT]** lorsque vous faites le réglage, la hauteur changera par palier d'une octave (12 demi-tons).

\* Avec certaines formes d'onde assignées aux tones rythmiques, lorsque la valeur d'accord grossier (Coarse Tune) est augmentée, le son peut à un certain moment se changer en son inversé.

### Faire changer la hauteur au cours du temps (Pitch Envelope)

La section P-ENV (Pitch Envelope ou enveloppe de hauteur) vous permet de faire les réglages qui spécifieront comment la hauteur de l'instrument de percussion variera au cours du temps.

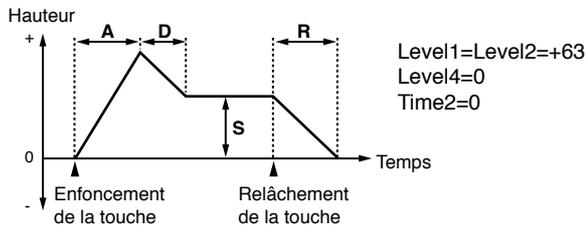
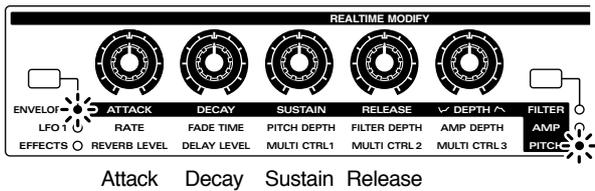
#### Réglages d'enveloppe de hauteur

1. Dans la section **REALTIME MODIFY**, pressez **[FILTER/AMP/PITCH]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **PITCH**.
2. Pressez **[ENVELOPE/LFO1/EFFECTS]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **ENVELOPE**.
3. Utilisez les boutons **[ATTACK]** / **[DECAY]** / **[SUSTAIN]** / **[RELEASE]** pour régler les valeurs d'enveloppe de hauteur.

Réglages possibles :

**[ATTACK]/[DECAY]/[RELEASE]:** 0–127

**[S]:** -63—+63



```
P-ENV: [A]Time1
C#4( 61)▶ 0

P-ENV: [D]Time3
C#4( 61)▶ 0

P-ENV: [S]Level3
C#4( 61)▶ +63

P-ENV: [R]Time4
C#4( 61)▶ 0
```

**[ATTACK] (Attack Time)**

C'est le temps nécessaire pour que le changement de hauteur maximal soit obtenu à partir du moment où le clavier est pressé. Des réglages plus élevés ralentiront cette montée jusqu'à la hauteur voulue.

**[DECAY] (Decay Time)**

C'est le temps nécessaire pour redescendre de la hauteur maximale jusqu'au niveau voulu pour le sustain (la portion tenue du son). Des réglages plus élevés entraînent un changement plus lent.

**[SUSTAIN] (Sustain Level)**

C'est le niveau de hauteur auquel sera maintenue la note. Des réglages positifs (+) donneront un maintien et une hauteur supérieurs à la hauteur normale. Des réglages négatifs (-) entraîneront un maintien et une hauteur inférieurs à la hauteur normale.

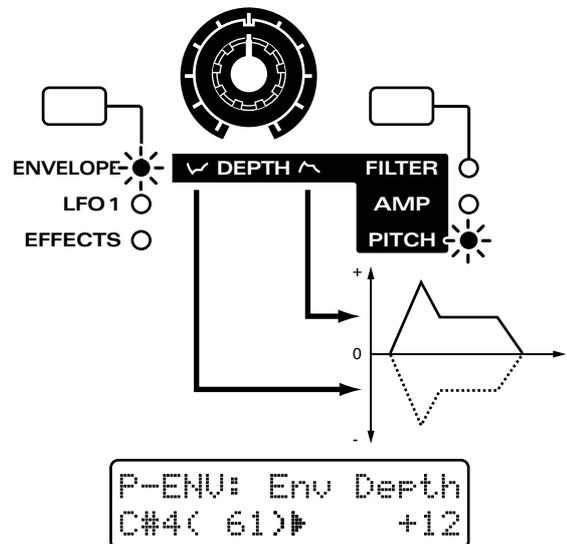
**[RELEASE] (Release Time)**

C'est le temps nécessaire pour que la hauteur retourne à la normale une fois le clavier relâché. Des réglages plus élevés entraînent un retour plus lent à la normale.

**Réglage de l'amplitude d'enveloppe (Pitch Envelope Depth)**

Voici comment vous pouvez ajuster l'amplitude et donc la quantité d'action de l'enveloppe de hauteur.

1. En section **REALTIME MODIFY**, pressez **[FILTER/AMP/PITCH]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **PITCH**.
2. Pressez **[ENVELOPE/LFO1/EFFECTS]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **ENVELOPE**.
3. Utilisez le potentiomètre **[DEPTH]** pour ajuster l'amplitude d'enveloppe de hauteur.



**Plage : -12+12**

Tourner le potentiomètre vers la partie droite par rapport au centre entraînerait un plus grand changement de hauteur. Tourner le potentiomètre vers la partie gauche par rapport au centre inversera la forme de l'enveloppe et le tournant encore plus à gauche produira un plus grand changement de hauteur.

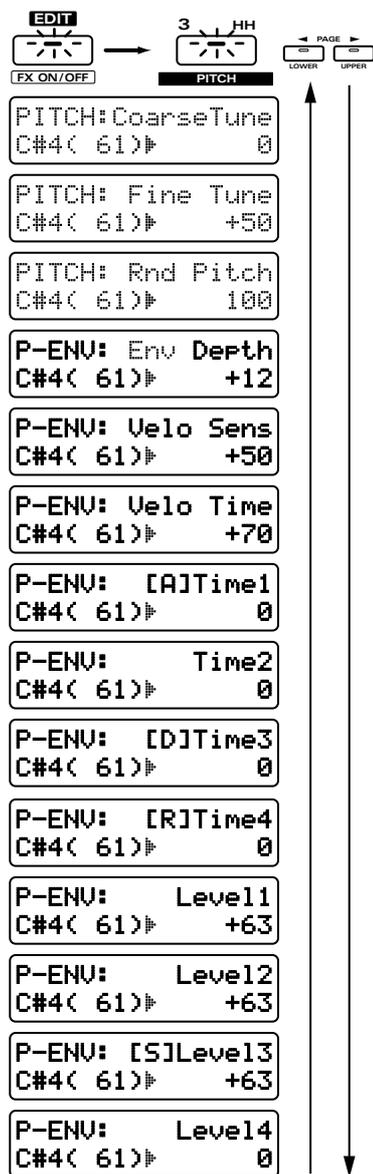
.....  
 Avec les deux indicateurs **PITCH** et **ENVELOPE** allumés, tenez enfoncé **[ENVELOPE/LFO1/EFFECTS]**, et utilisez **[INC]** **[DEC]** ou la molette **[VALUE]** pour régler l'amplitude d'enveloppe de hauteur.  
 .....

## Faire des réglages plus détaillés

### 1. Pressez NUMBER [3] (PITCH).

L'écran affichera la page de réglage de la section PITCH.

### 2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres et éditez-les.



### Coarse Tune

C'est la page de réglage pour "Réglages approximatifs de la hauteur (Coarse Tune)" (p. 87).

### Fine Tune

C'est la page de réglage pour "Réglages fins de hauteur (Fine Tune)" (p. 87).

### Rnd Pitch (Random Pitch Depth)

C'est l'amplitude de la variation aléatoire de la hauteur pour cette note.

Plage : 0-1200

Quand cette valeur est augmentée, un plus fort degré de variation aléatoire est appliqué. Quand cette valeur est diminuée, il y aura moins de variation aléatoire. Avec une valeur de 0, il n'y aura pas d'effet.

### Env Depth (Pitch Envelope Depth)

C'est la page de réglage pour "Réglage de l'amplitude d'enveloppe (Pitch Envelope Depth)" (p. 88).

### Velo Sens (Pitch Envelope Velocity Sensitivity)

Ce réglage vous permet de piloter l'amplitude de l'enveloppe de hauteur en fonction de la dynamique de jeu sur le clavier.

Plage : -100-+150

Avec des réglages positifs (+), la hauteur change plus lorsque vous jouez plus fort sur le clavier. Avec des réglages négatifs (-), la hauteur change moins quand vous jouez plus fort sur le clavier.

Si vous désirez changer la force des notes jouées au clavier...  
 "Changer la force des notes jouées au clavier (Key Velocity)" (p. 163)

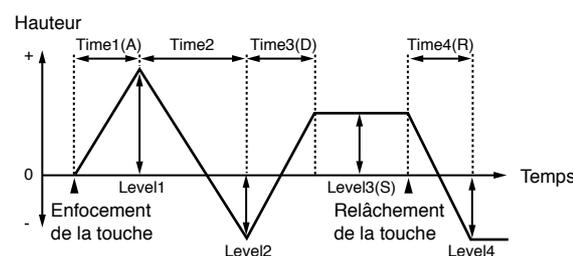
### Velo Time (sensibilité à la dynamique de la durée de l'enveloppe de hauteur)

Ce paramètre vous permet d'exploiter la dynamique du clavier pour faire varier la durée de l'enveloppe de hauteur.

Plage : -100-+100

Avec des réglages positifs (+), la durée de l'enveloppe de hauteur se raccourcit lorsque vous jouez plus fort sur le clavier. Avec des réglages (-), elle se rallonge lorsque vous jouez plus fort sur le clavier.

Les quatre boutons de la façade [ATTACK] / [DECAY] / [SUSTAIN] / [RELEASE] peuvent être utilisés pour régler les paramètres les plus utiles de l'enveloppe de hauteur, mais le JX-305 autorise également des réglages plus détaillés.



## Time 1-4

Détermine le temps nécessaire pour atteindre le niveau de hauteur suivant dans l'enveloppe. Vous pouvez faire des réglages pour les quatre paramètres Time 1-4.

Plage : 0-127

Des réglages plus élevés donnent un temps plus long pour atteindre le niveau de hauteur suivant.

\* Le paramètre de façade [ATTACK] (Attack Time) correspond à Time1, [DECAY] (Decay Time) à Time3, et [RELEASE] (Release Time) à Time4.

Détermine les différences de hauteur relatives par rapport à la hauteur normale (spécifiée par les paramètres Coarse Tune et Fine Tune). Vous pouvez faire des réglages pour les quatre paramètres Level 1-4.

Plage : -63+63

Des valeurs (+) entraînent une hauteur plus élevée que la hauteur normale. Des réglages négatifs (-) abaissent la hauteur par rapport à la normale.

\* Le paramètre de façade [SUSTAIN] (Sustain Level) correspond à Level3.

6

## Réglages relatifs à la brillance (Filtre)

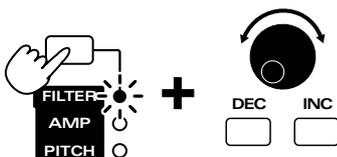
La section FILTER (filtre) vous permet de faire les réglages qui affectent ainsi la brillance des sons d'instruments de percussion.

### Modifier la brillance du son (Filtre)

#### Sélection du type de filtre (Filter Type)

Détermine le type de filtre.

1. Dans la section REALTIME MODIFY, pressez [FILTER/AMP/PITCH] plusieurs fois pour allumer l'indicateur FILTER.
2. Tenez enfoncé [FILTER/AMP/PITCH] et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le type de filtre.



```
FILTER:      Type
C#4( 61)▶  LPF
```

Available settings:

**OFF:**

Le filtre ne sera pas utilisé (les quatre indicateurs sont éteints).

**LPF (Low Pass Filter):**

Ce filtre passe-bas est le type le plus commun, il permet aux fréquences inférieures à la fréquence de coupure de passer. Il sert à rendre le son plus feutré.

**BPF (Band Pass Filter):**

Ce filtre passe-bande permet de passer aux fréquences proche de la fréquence de coupure, et coupe les autres. C'est utile pour créer des sons avec un timbre caractéristique.

**HPF (High Pass Filter):**

Ce filtre passe-haut laisse passer les fréquences supérieures à la fréquence de coupure. C'est un réglage approprié pour créer des instruments de percussion dont le son a une plage de hautes fréquences caractéristique.

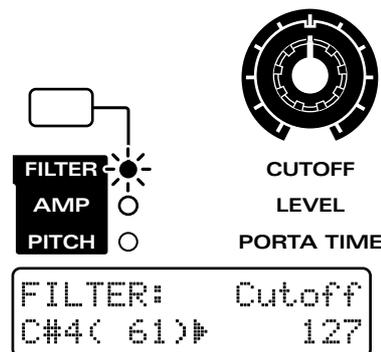
**PKG (Peaking Filter):**

Ce filtre en crête amplifie les harmoniques proches de la fréquence de coupure. Ce réglage vous permet de simuler la résonance d'un fût.

### Rendre le son plus brillant (Cutoff)

Spécifie la fréquence (la fréquence de coupure ou Cutoff Frequency) à laquelle le filtre commencera à affecter les composantes fréquentielles de la forme d'onde. En changeant la fréquence de coupure, vous pouvez gérer la brillance du son.

1. Dans la section REALTIME MODIFY, pressez [FILTER/AMP/PITCH] plusieurs fois pour allumer l'indicateur FILTER.
2. Tournez le potentiomètre [CUTOFF] pour ajuster la fréquence de coupure.



Plage: 0-127

L'effet dépendra du type de filtre.

### LPF (Low Pass Filter)

Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre rendra le son plus brillant, en le rapprochant de la forme d'onde d'origine. Tourner le potentiomètre dans le sens inverse des aiguilles d'une montre coupera plus d'harmoniques plus haut, rendant le son plus étouffé.

\* Pour certaines formes d'onde, vous n'entendrez plus de son si vous baissez trop la valeur.

### BPF (Band Pass Filter)

Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre déplacera vers les aigus la zone de fréquences entendue. Tourner le potentiomètre dans le sens inverse des aiguilles d'une montre fera entendre une zone de fréquences progressivement plus basse.

### HPF (High Pass Filter)

Quand le potentiomètre est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre, la plage des basses fréquences est d'autant plus coupée, rendant le son plus tranchant. En tournant au contraire le potentiomètre vers la gauche, le son d'origine de la forme d'onde se fera entendre.

\* Pour certaines formes d'onde, vous risquez de ne pas entendre de son si cette valeur est montée excessivement.

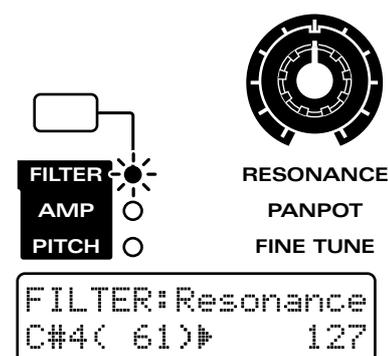
### PKG (Peaking Filter)

Quand le potentiomètre est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre, la zone de fréquence accentuée se déplace vers les aigus. Tourner le potentiomètre dans le sens inverse abaissera au contraire la zone de fréquences qui se déplacera donc vers les graves.

## Ajout d'un caractère particulier au son (Résonance)

Ce réglage accentue les harmoniques proches de la fréquence de coupure, donnant du caractère au son.

1. Dans la section **REALTIME MODIFY**, pressez **[FILTER/AMP/PITCH]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **FILTER**.
2. Tournez le potentiomètre **[RESONANCE]** pour ajuster le réglage de résonance.



Plage : 0-127

Quand ce potentiomètre est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre, le son prend plus de caractère. Le tourner dans le sens inverse rend le son plus naturel.

.....  
Selon les réglages de la fréquence de coupure, monter excessivement la résonance peut entraîner une distorsion soudaine du son. Pour empêcher une augmentation excessive de la résonance, les réglages d'usine ont été faits pour que la valeur ne monte pas au-delà de 110, même si le potentiomètre [RESONANCE] est tourné à fond à droite. C'est ce que l'on appelle un limiteur de résonance. Vous êtes libre d'ajuster cette limite supérieure.

📖 “Spécification de la plage de variation de la résonance (Limiteur de résonance)” (p. 169)

Si vous avez augmenté le réglage du limiteur de résonance, veillez à ne pas monter excessivement la résonance.

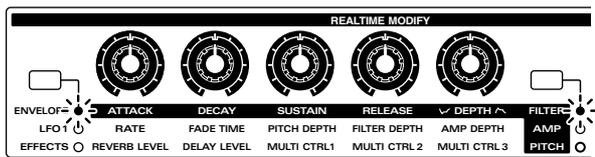
## Faire changer la brillance au cours du temps (Filter Envelope)

Dans les instruments acoustiques, la qualité timbrale (brillance) change souvent au cours de l'évolution d'une note. Par exemple, dans un piano, le son de chaque note contient au début de nombreux harmoniques (c'est-à-dire qu'il est brillant), et au fur et à mesure que les notes diminuent jusqu'au silence, les harmoniques diminuent, rendant le son plus feutré. La section F-ENV (Filter Envelope ou enveloppe de filtre) vous permet de créer ce type de changement de timbre au cours du temps.

### Réglages de l'enveloppe de filtre

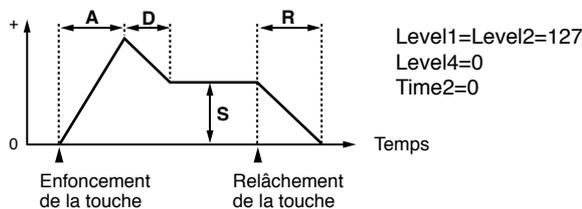
1. Dans la section **REALTIME MODIFY**, pressez **[FILTER/AMP/PITCH]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **FILTER**.
2. Pressez **[ENVELOPE/LFO1/EFFECTS]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **ENVELOPE**.
3. Utilisez les boutons **[ATTACK]** / **[DECAY]** / **[SUSTAIN]** / **[RELEASE]** pour ajuster les valeurs d'enveloppe de filtre.

Plage : 0-127



Attack Decay Sustain Release

Fréquence de coupure



```
F-ENV: [A]Time1
C#4( 61)▶ 10
```

```
F-ENV: [D]Time3
C#4( 61)▶ 30
```

```
F-ENV: [S]Level3
C#4( 61)▶ 80
```

```
F-ENV: [R]Time4
C#4( 61)▶ 30
```

### [ATTACK] (Attack Time)

C'est le temps nécessaire pour que le changement de timbre maximal soit obtenu à partir du moment où le clavier est pressé. Des réglages plus élevés ralentiront cette montée jusqu'à la hauteur voulue.

### [DECAY] (Decay Time)

C'est le temps nécessaire pour redescendre du timbre maximal jusqu'au niveau voulu pour le sustain (la portion tenue du son). Des réglages plus élevés entraînent un changement plus lent.

### [SUSTAIN] (Sustain Level)

C'est le niveau de fréquence de coupure auquel sera maintenu le filtre tant que vous maintiendrez la note. Monter ce réglage fera donc monter la fréquence de coupure.

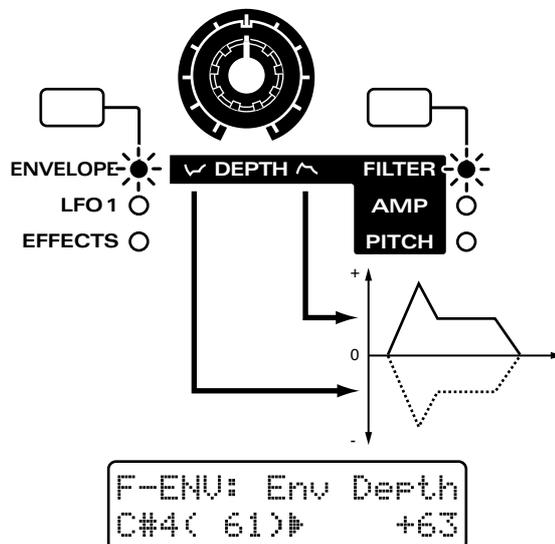
### [RELEASE] (Release Time)

C'est le temps nécessaire pour que le son disparaisse une fois le clavier relâché. Des réglages plus élevés entraînent un changement plus long.

## Réglage de l'amplitude d'enveloppe (Filter Envelope Depth)

Ce réglage ajuste l'amplitude de l'enveloppe de filtre.

1. Dans la section **REALTIME MODIFY**, pressez **[FILTER/AMP/PITCH]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **FILTER**.
2. Pressez **[ENVELOPE/LFO1/EFFECTS]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **ENVELOPE**.
3. Utilisez le potentiomètre **[DEPTH]** pour ajuster le réglage d'amplitude d'enveloppe de filtre.



```
F-ENV: Env Depth
C#4( 61)▶ +63
```

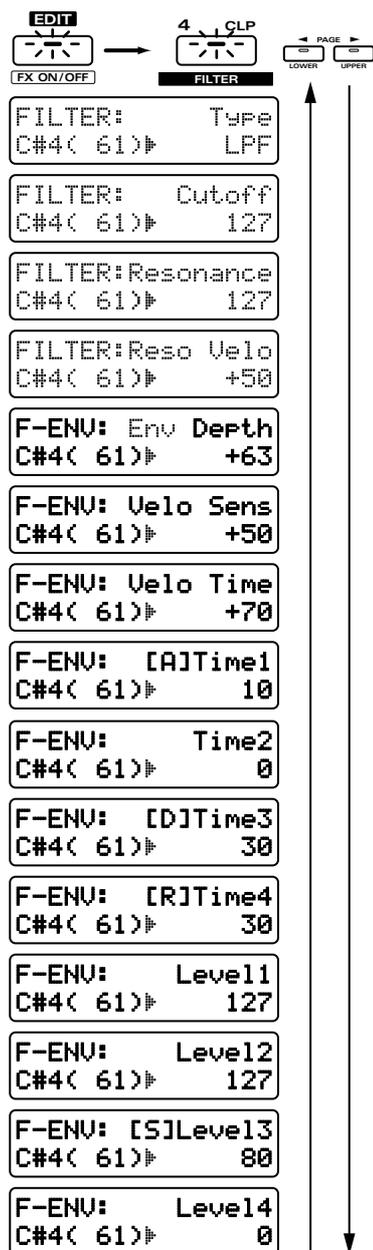
Range: -63+63

Tourner le potentiomètre vers la partie droite par rapport au centre entraînerait un plus grand changement de brillance. Tourner le potentiomètre vers la partie gauche par rapport au centre inversera la forme de l'enveloppe et le tournant encore plus à gauche produira un plus grand changement de brillance.

.....  
Avec les deux indicateurs **FILTER** et **ENVELOPE** allumés, tenez enfoncé **[ENVELOPE/LFO1/EFFECTS]**, et utilisez **[INC]** **[DEC]** ou la molette **[VALUE]** pour régler l'amplitude d'enveloppe de filtre.  
.....

## Faire des réglages plus détaillés

1. Pressez **NUMBER [4] (FILTER)**.  
L'afficheur présentera la page de réglage **FILTER**.
2. Utilisez **PAGE [<] [>]** pour sélectionner les paramètres et les éditer.



### Type (Filter Type)

C'est la page de réglage pour "Sélection du type de filtre (Filter Type)" (p. 90).

### Cutoff (Cutoff Frequency)

C'est la page de réglage pour "Rendre le son plus brillant (Cutoff Frequency)" (p. 90).

### Resonance

C'est la page de réglage pour "Ajout d'un caractère particulier au son (Resonance)" (p. 91).

### Reso Velo (Resonance Velocity Sensitivity)

Détermine comment l'amplitude de la résonance sera affectée par la dynamique de jeu sur le clavier.

### Plage : -100--+150

Avec des réglages positifs, jouer plus fort sur le clavier entraînera un changement plus important. Avec des réglages négatifs (-), jouer plus fort sur le clavier entraînera moins de changement.

### Env Depth (Filter Envelope Depth)

C'est la page de réglage pour "Réglage de l'amplitude d'enveloppe (Filter Envelope Depth)" (p. 92).

### Velo Sens (Filter Envelope Velocity Sensitivity)

Détermine comment la force de votre jeu sur le clavier affectera l'enveloppe de filtre.

### Plage : -100--+150

Avec des réglages positifs (+), le timbre changera plus lorsque vous jouerez plus fort sur le clavier. Avec des réglages négatifs (-), le timbre changera moins si vous jouez plus fort sur le clavier..

Si vous désirez changer la force des notes jouées au clavier...  
 ➤ "Changer la force des notes jouées au clavier (Key Velocity)" (p. 163)

### Velo Time (sensibilité à la dynamique de l'enveloppe de filtre)

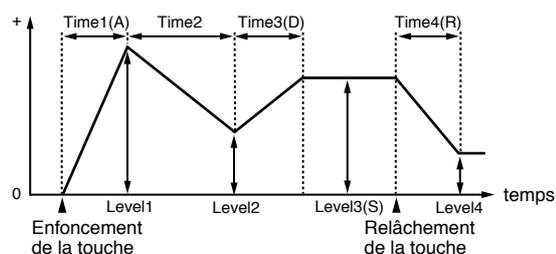
Ce paramètre vous permet d'exploiter la dynamique de votre clavier pour faire varier l'enveloppe de filtre.

### Plage : -100--+100

Avec des réglages positifs (+), l'enveloppe de filtre se raccourcit lorsque vous jouez plus fort sur le clavier. Avec des réglages (-), elle rallonge lorsque vous jouez plus fort sur le clavier.

Les quatre boutons de la façade [ATTACK] / [DECAY] / [SUSTAIN] / [RELEASE] peuvent être utilisés pour régler les paramètres les plus utiles de l'enveloppe de hauteur, mais le JX-305 autorise également des réglages plus détaillés.

Fréquence de coupure



## Time 1-4

Détermine le temps nécessaire pour atteindre le niveau de fréquence de coupure suivant dans l'enveloppe. Vous pouvez faire des réglages pour les quatre paramètres Time 1-4.

Plage : 0-127

Des réglages plus élevés donnent un temps plus long pour atteindre le niveau de fréquence de coupure suivant.

\* Le paramètre de façade [ATTACK] (Attack Time) correspond à Time 1, [DECAY] (Decay Time) à Time3, et [RELEASE] (Release Time) à Time4.

## Level 1-4

Détermine la fréquence de coupure à chaque niveau. Vous pouvez faire des réglages pour les quatre paramètres Level 1-4.

Plage : 0-127

Des valeurs (+) entraînent une fréquence de coupure plus élevée que la normale.

\* Le paramètre de façade [SUSTAIN] (Sustain Level) correspond à Level3.

6

## Réglages relatifs au volume et au panoramique (Amplificateur)

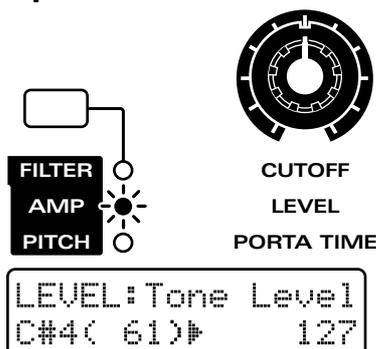
La section AMP (amplificateur) contient les réglages relatifs au volume et à la position du son dans le champ sonore stéréo.

### Réglage du volume et du panoramique (Amplificateur)

#### Réglage de volume de chaque tone rythmique (Rhythm Tone Level)

Ce réglage ajuste le volume de chaque tone rythmique. Il sert principalement à ajuster la balance de volume entre les tones rythmiques.

1. Dans la section REALTIME MODIFY, pressez [FILTER/AMP/PITCH] plusieurs fois pour allumer l'indicateur AMP.
2. Tournez le potentiomètre [LEVEL] pour ajuster le réglage de niveau de ce tone rythmique.



Plage: 0-127

Quand le potentiomètre est tourné dans le sens des aiguilles d'une montre, le volume augmente. Quand il est tourné dans le sens inverse, le volume diminue.

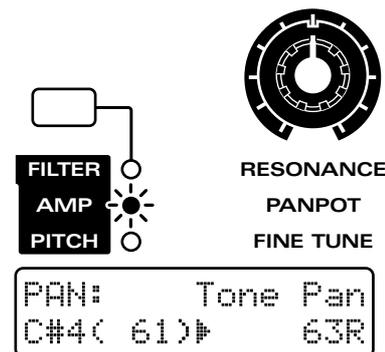
\* Le volume général de la totalité du kit rythmique peut être modifié et mémorisé pour chaque pattern grâce au paramètre de configuration (Setup) nommé Part Level (niveau de partie). Le réglage de niveau de tone rythmique sera multiplié par cette valeur.

📖 "Réglage du volume de chaque partie (Part Level)" (p. 33)

#### Réglage du panoramique pour chaque tone rythmique (Rhythm Tone Pan)

Fixe l'emplacement stéréo de chaque tone rythmique.

1. Dans la section REALTIME MODIFY, pressez [FILTER/AMP/PITCH] plusieurs fois pour allumer l'indicateur AMP.
2. Tournez le potentiomètre [PANPOT] pour régler la valeur Tone Pan.



Plage : L64-63R

Plus vous tournez le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre, plus le son se déplace vers la droite. Si l'on tourne le potentiomètre en sens inverse, le son se déplacera vers la gauche.

\* Le panoramique général du kit rythmique peut être modifié et déterminé pour chaque pattern par le paramètre de configuration (Setup) Part Pan (panoramique de partie). La valeur Rhythm Tone Pan s'ajoutera à ce réglage.

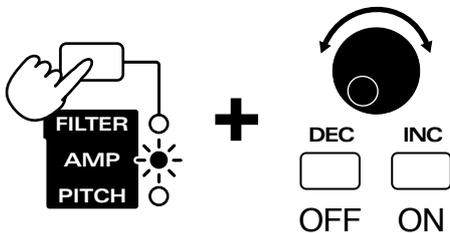
📖 "Réglage du panoramique de chaque partie (Part Pan)" (p. 33)

## Pour que le panoramique change aléatoirement (Random Pan Switch)

Ce réglage entraîne un changement aléatoire de l'emplacement stéréo du son chaque fois qu'une note est jouée.

1. Dans la section **REALTIME MODIFY**, pressez **[FILTER/AMP/PITCH]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **AMP**.
2. Tenez enfoncé **[FILTER/AMP/PITCH]** et utilisez **[INC]** **[DEC]** ou la molette **[VALUE]** pour régler on ou off le commutateur **Random Pan**.

```
PAN: Rnd Pan SW
C#4( 61) OFF
```



\* Le réglage *Rhythm Tone Pan* sera ignoré par les tones rythmiques pour lesquels le commutateur *Rnd Pan Sw* sera activé (ON).

## Création de changement de volume au cours du temps (Amplifier Envelope ou enveloppe d'amplificateur)

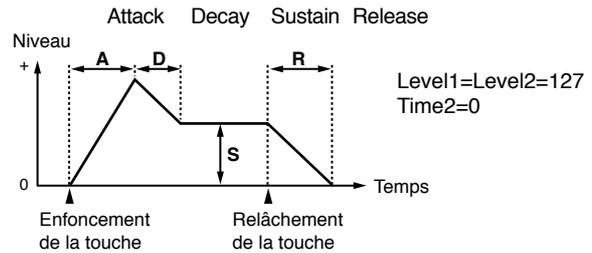
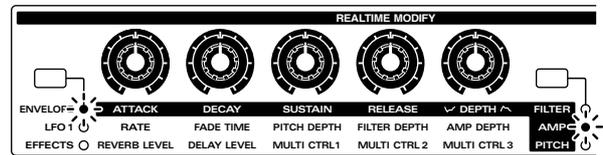
Avec les instruments acoustiques, des changements de volume se produisent au cours de la vie d'une note. Par exemple, avec un piano, le volume atteint son niveau maxima immédiatement puis chute progressivement jusqu'au silence (instrument non tenu ou de type decay). Sur les instruments tels que les orgues, le volume reste constant tant que la note est maintenue (instrument non tenu ou sustain). Les paramètres de la section A-ENV (Amplifier Envelope ou enveloppe d'amplificateur) vous permettent de spécifier ce type de changement de volume évoluant au cours du temps (l'enveloppe d'amplificateur).

### Réglages de l'enveloppe d'amplificateur

1. Dans la section **REALTIME MODIFY**, pressez **[FILTER/AMP/PITCH]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **AMP**.
2. Pressez **[ENVELOPE/LFO1/EFFECTS]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **ENVELOPE**.
3. Utilisez les boutons **[ATTACK]** / **[DECAY]** / **[SUSTAIN]** / **[RELEASE]** pour ajuster les valeurs de l'enveloppe d'amplificateur.

Plage : 0-127

Avec les deux indicateurs **AMP** et **ENVELOPE** allumés, tenez enfoncé **[ENVELOPE/LFO1/EFFECTS]**, et utilisez **[INC]** **[DEC]** ou la molette **[VALUE]** pour régler l'attaque de l'enveloppe d'amplificateur.



```
A-ENV: [A]Time1
C#4( 61) 127
```

```
A-ENV: [D]Time3
C#4( 61) 127
```

```
A-ENV: [S]Level3
C#4( 61) 127
```

```
A-ENV: [R]Time4
C#4( 61) 127
```

### [ATTACK] (Attack Time)

C'est le temps nécessaire pour que le volume maximal soit obtenu à partir du moment où le clavier est pressé. Des réglages plus élevés ralentiront cette montée jusqu'au volume voulu.

### [DECAY] (Decay Time)

C'est le temps nécessaire pour redescendre du volume maximal jusqu'au niveau voulu pour le sustain (la portion tenue du son). Des réglages plus élevés entraînent un changement plus lent.

### [SUSTAIN] (Sustain Level)

C'est le niveau auquel sera maintenu le volume tant que vous maintiendrez la note. Monter ce réglage fera donc monter ce volume de maintien.

### [RELEASE] (Release Time)

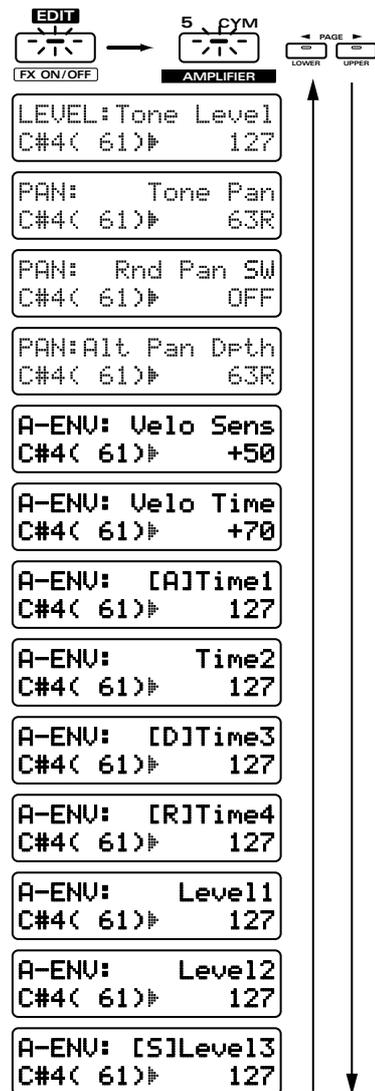
C'est le temps nécessaire pour que le son disparaisse une fois le pad de clavier relâché. Des réglages plus élevés entraînent un changement plus long.

## Faire des réglages plus détaillés

### 1. Pressez NUMBER [5] (AMPLIFIER).

L'écran affichera la page de réglage de la section AMPLIFIER.

### 2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres et les éditer.



### Tone Level (Rhythm Tone Level)

C'est la page de réglage pour "Réglage du volume pour chaque tone rythmique (Rhythm Tone Level)" (p. 94).

### Tone Pan (Rhythm Tone Pan)

C'est la page de réglage pour "Réglage du panoramique pour chaque tone rythmique (Rhythm Tone Pan)" (p. 94).

### Rnd Pan SW (Random Pan Switch)

C'est la page de réglage pour "Pour que le panoramique change aléatoirement (Random Pan Switch)" (p. 95).

### Alt Pan Dpth (Alternate Pan Depth)

Ce paramètre fait alterner l'emplacement stéréo du son entre gauche et droite à chaque fois qu'une note est jouée.

Plage : L63–63R

Quand ce paramètre est réglé dans la direction L (gauche), le son alterne selon l'ordre gauche -> droite -> gauche-> droite. Quand il est réglé dans la direction R (droite), le son alterne selon l'ordre droite -> gauche -> droite-> gauche.

Des réglages plus élevés entraînent des changements plus importants.

### Velo Sens (Amplifier Envelope Velocity Sensitivity)

#### Velo Sens (sensibilité à la dynamique de l'enveloppe d'amplificateur)

Détermine comment la force de votre jeu sur le clavier affectera l'enveloppe d'amplificateur.

Plage : -100→+150

Avec des réglages positifs (+), le volume augmentera lorsque vous jouerez plus fort sur le clavier. Avec des réglages négatifs (-), le volume diminuera si vous jouez plus fort sur le clavier. Avec un réglage à 0, le volume ne sera pas affecté par la force de votre jeu sur le clavier.



Si vous désirez changer la force des notes jouées au clavier...

☞ "Changer la force des notes jouées au clavier (Key Velocity)" (p. 163)

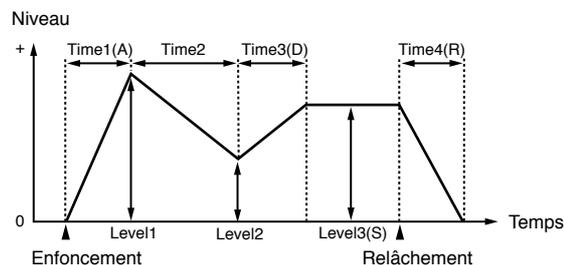
### Velo Time (sensibilité à la dynamique de l'enveloppe d'amplificateur)

Ce paramètre vous permet d'exploiter la dynamique de votre clavier pour faire varier l'enveloppe d'amplificateur.

Plage : -100→+100

Avec des réglages positifs (+), l'enveloppe d'amplificateur se raccourcit lorsque vous jouez plus fort sur le clavier. Avec des réglages (-), elle rallonge lorsque vous jouez plus fort sur le clavier.

Les quatre curseurs de la façade [ATTACK] / [DECAY] / [SUSTAIN] / [RELEASE] peuvent être utilisés pour régler les paramètres les plus utiles de l'enveloppe de hauteur, mais le JX-305 autorise également des réglages plus détaillés.



## Time 1-4

Détermine le temps nécessaire pour atteindre le prochain point de niveau suivant dans l'enveloppe. Vous pouvez faire des réglages pour les quatre paramètres Time 1-4.

**Plage : 0-127**

Des réglages plus élevés donnent un temps plus long pour atteindre le niveau suivant.

\* Le paramètre de façade [ATTACK] (Attack Time) correspond à Time1, [DECAY] (Decay Time) à Time3, et [RELEASE] (Release Time) à Time4.

## Level 1-3

Détermine le volume à chaque niveau. Vous pouvez faire des réglages pour les trois paramètres Level 1-3.

**Plage : 0-127**

Des valeurs (+) entraînent un volume plus élevé que la normale.

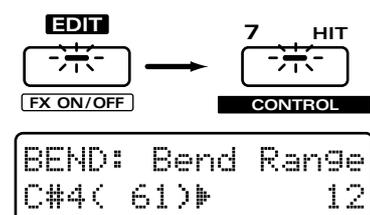
\* Le paramètre de façade [SUSTAIN] (Sustain Level) correspond à Level 3.

## Réglage de la plage de pitch bend (Bend Range)

Détermine l'amplitude de changement de hauteur (en demi-tons) qui se produira lorsque le levier pitch bend sera utilisé.

### 1. Pressez NUMBER [7] (CONTROL).

L'afficheur présentera la page de réglage du pitch bend.



**Plage : 0-12 demi-tons**

Des réglages plus élevés donneront un changement de hauteur plus important lorsque le levier pitch bend est incliné sur la gauche ou sur la droite. Par exemple, si ce paramètre est réglé à "12," la hauteur montera d'une octave lorsque le levier pitch bend sera incliné à fond à droite. et baissera d'une octave lorsque le pitch bend sera incliné à fond à gauche.

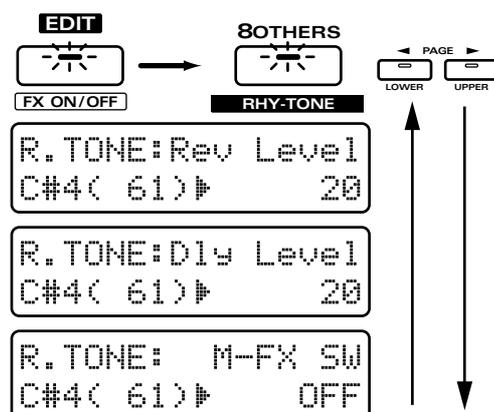
## Réglage des effets pour chaque tone rythmique

Dans la section RHY TONE (Rhythm Tone), vous pouvez ajuster l'intensité des effets qui s'appliqueront à chaque tone rythmique.

### 1. Pressez NUMBER [8] (RHY TONE).

L'afficheur présentera la page de réglage de la section RHY TONE..

### 2. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres et les éditer.



### R.TONE Rev Level (Rhythm Tone Reverb Level)

Détermine le volume de reverb pour chaque tone rythmique.

**Plage : 0-127**

Des réglages plus élevés augmentent le volume de reverb.

\* Ce réglage n'est valide que si le commutateur Multi-effects pour la partie de la partie rythmique est réglé sur "RHY." Egalement, dans ce cas, si le niveau de reverb (Reverb Level) et le niveau de reverb de la partie (Part Reverb Level) pour la partie rythmique sont trop bas, il n'y aura pas de réglage même si vous montez la valeur de ce paramètre.

- ☞ "Spécifier la ou les parties pour lesquelles le multi-effet sera appliqué (Part Multi-Effects Switch)" (p. 124)
- ☞ "Réglage du volume général de reverb (Reverb Level)" (p. 102)
- ☞ "Réglage du volume de reverb pour chaque partie (Part Reverb Level)" (p. 102)
- Si vous désirez en savoir plus sur les réglages de reverb...
- ☞ "Ajout de réverbération au son (Reverb)" (p. 102)

## R.TONE Dly Level (Rhythm Tone Delay Level)

Détermine l'intensité du delay pour chaque tone rythmique.

Plage : 0–127

Des réglages plus élevés augmentent le volume de delay

\* Ce réglage n'est valide que si le commutateur Multi-effects pour la partie de la partie rythmique est réglé sur "RHY." Egalement, dans ce cas, si le niveau de delay (Daly Level) et le niveau de delay de la partie (Part Delay Level) pour la partie rythmique sont trop bas, il n'y aura pas de réglage même si vous montez la valeur de ce paramètre.

📖 "Spécifier la ou les parties pour lesquelles le multi-effet sera appliqué (Part Multi-Effects Switch)" (p. 124)

🔊 "Réglage du volume général de delay (Delay Level)" (p. 104)

🔊 "Réglage du volume de delay pour chaque partie (Part Delay Level)" (p. 104)

• Si vous désirez en savoir plus sur les réglages de delay ...

🔊 "Ajout d'un écho au son (Delay)" (p. 103)

## R.TONE M-FX SW (Rhythm Tone Multi-Effects Switch)

Pour chaque tone rythmique, vous pouvez commuter on/off le multi-effet. Faites ces réglages lorsque vous désirez n'appliquer le multi-effet qu'à certains tones rythmiques.

Plage :

OFF: le multi-effet ne sera pas appliqué.

ON: le multi-effet sera appliqué.

\* Les réglages de ce paramètre ne sont valides que si le réglage Part Multi Effect Switch de la partie rythmique est sur "RHY".

📖 "Spécifier la ou les parties pour lesquelles le multi-effet sera appliqué (Part Multi-Effects Switch)" (p. 124)

\* Si le niveau de sortie du multi-effet est réglé sur une valeur basse, le tone rythmique sur lequel le multi-effet est appliqué ne sera pas entendu.

📖 Si vous désirez en savoir plus sur les réglages du multi-effet ...

🔊 "Appliquer différents effets au son (Multi-Effects)" (p. 106)

## Sauvegarde d'un kit rythmique que vous avez créé (Rhythm Set Write)

Après avoir créé un kit rythmique à votre goût, suivre cette procédure vous permettra de le sauvegarder comme kit rythmique User.

**1. Make sure that the pattern is stopped.**

**2. Press [PATCH] to access the rhythm set select page.**

**2. Pressez [PATCH] pour accéder à la page de sélection de kit rythmique.**

Si vous avez modifié les réglages d'un kit rythmique, un "\*" s'affichera à gauche du numéro, indiquant que le kit rythmique sélectionné a été modifié (édité). Sachez que si vous sélectionnez un autre kit rythmique sans sauvegarder le kit rythmique modifié, vos changements seront perdus.

**3. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [WRITE].**

L'indicateur clignotera.

L'affichage suivant apparaîtra et le curseur "►" apparaîtra à gauche du numéro.



Si vous ne désirez pas changer le numéro ni le nom, vous pouvez sauter les étapes 4–8.

Si vous décidez de ne pas sauvegarder le kit rythmique, pressez au contraire [EXIT].

**4. Pressez [PRESET/USER/CARD] pour sélectionner le groupe destination de la sauvegarde.**

\* Il n'est pas possible de sélectionner le groupe PRESET.

\* Les groupes CARD ne peuvent être sélectionnés que si une carte mémoire optionnelle est insérée.

📖 "Emploi de carte mémoire" (p. 159)

**5. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la banque et le numéro de destination de sauvegarde.**

Vous pouvez aussi utiliser les boutons BANK et NUMBER [1]–[8] pour sélectionner la banque et le numéro de destination.

.....  
 A cet instant, vous pouvez presser [UNDO/REDO] pour contrôler le nom du kit rythmique qui est actuellement à l'emplacement désigné par le numéro de destination de sauvegarde. Après avoir trouvé un kit rythmique qu'il vous importe peu d'effacer, pressez [UNDO/REDO] une fois encore pour retourner à l'affichage précédent.  
 .....

**6. Pressez PAGE [>].**

Le curseur se déplacera au début de la seconde ligne de l'afficheur.

```
RHY WRITE  U:A11
└R-909
```

**7. Assign a name to the rhythm set.**

**Assignez un nom au kit rythmique.**

Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier le caractère.

Les caractères suivants peuvent être sélectionnés : Espace, A-Z, a-z, 0-9, ! " # \$ % & ' ( ) \* +, - . / : ; < = > ? @ [ ¥ ] ^ \_ ` { | }

**8. Repeat steps 6-7 to input the name.**

**Répétez les étapes 6-7 pour programmer le nom.**

En pressant PAGE [<] vous pouvez ramener le curseur vers la gauche.

\* Un nom pouvant contenir jusqu'à 12 caractères peut être programmé.

**9. Pressez [ENTER].**

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur. Si vous décidez d'annuler la procédure, pressez [EXIT].

```
RHY WRITE  U:A11
Are You Sure ?
```

**10. Pressez [ENTER] une fois encore.**

```
Processing...
Keep Power ON !
```

La procédure d'écriture de kit rythmique s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra. Le kit rythmique a maintenant été sauvegardé.

**Copie et intialisation des réglages**

**Rhythm Key Copy**

Cette procédure copie les réglages d'un tone rythmique d'un autre kit rythmique dans le tone rythmique spécifié du kit rythmique actuellement sélectionné.

**1. Sélectionnez la partie rythmique comme partie active.**

**2. Pressez [PATCH] pour accéder à la page de sélection de kit rythmique.**

**3. Pressez [UTILITY].**

L'indicateur s'allume

**4. Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner "COPY" et pressez [ENTER].**

**5. Sélectionnez "RHYTHM" et pressez [ENTER].**

L'afficheur indiquera le numéro du kit rythmique source de la copie, la note (touche) du tone rythmique source de la copie et la note (touche) du tone rythmique destination de la copie.

```
RHYTHM KEY COPY
└U:A11- C 4+ C 4
```

Numéro du kit rythmique source      Touche du tone rythmique source      Touche du tone rythmique destination

**6. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier le numéro d'ensemble rythmique source de la copie, la note associée au tone rythmique source de la copie et la note associée au tone rythmique destination de la copie.**

Vous pouvez utiliser PAGE [<] [>] pour déplacer le curseur.

**7. Pressez [ENTER].**

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur.

Si vous décidez d'annuler la procédure, pressez [EXIT]

```
RHYTHM KEY COPY
Are You Sure ?
```

**8. Pressez [ENTER] une fois encore.**

```
Processing...
Keep Power ON !
```

La procédure d'écriture de kit rythmique s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra. Le kit rythmique a maintenant été sauvegardé.

 "Sauvegarde d'un kit rythmique que vous avez créé (Rhythm Set Write)" (p. 98)

## Rhythm Tone Initialize

Cette procédure initialise un tone rythmique.

**1. Pressez [PATCH] pour accéder à la page de sélection de kit rythmique.**

**2. Sélectionnez un kit rythmique que vous désirez initialiser.**

**3. Pressez [UTILITY].**

L'indicateur s'allume.

**4. Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner "INITIALIZE" et pressez [ENTER].**

**5. Sélectionnez "RHYTHM" et pressez [ENTER].**

L'affichage suivant apparaîtra.

```
RHYTHM TONE INIT
└─ C 4( 60)
```

**6. Utilisez les pads de clavier pour sélectionner le tone rythmique que vous désirez initialiser.**

**7. Pressez [ENTER].**

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur.

Si vous décidez d'annuler la procédure, pressez [EXIT].

```
RHYTHM TONE INIT
Are You Sure ?
```

**8. Pressez [ENTER].**

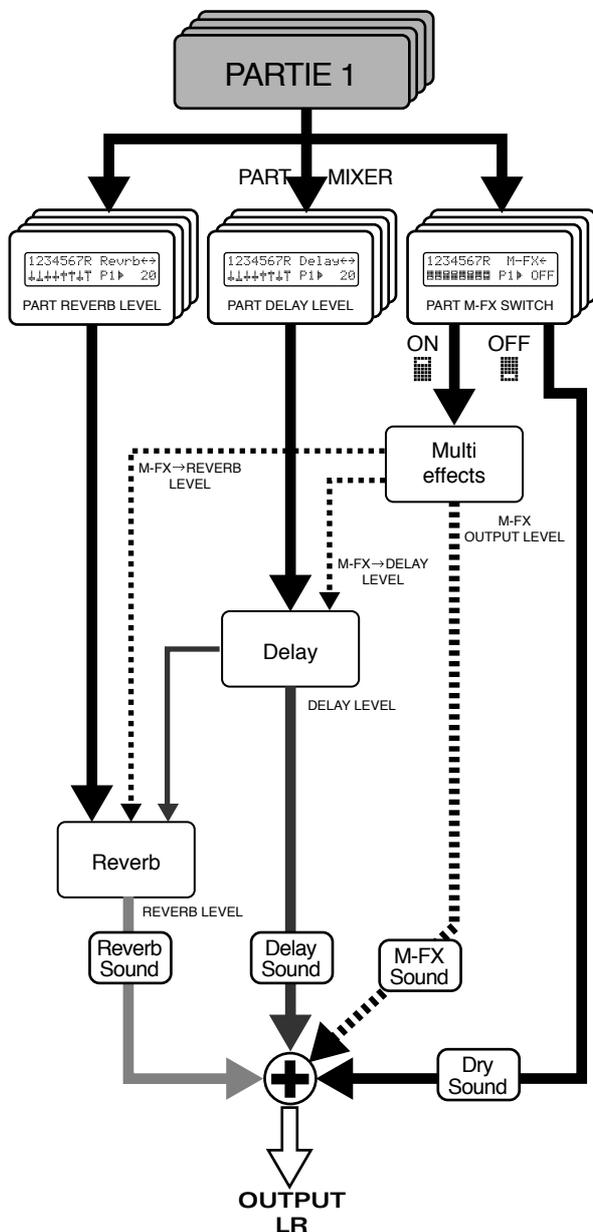
```
Processing...
Keep Power ON !
```

La procédure d'initialisation d'ensemble rythmique s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

# Chapitre 7. Application d'effets au son

Le JX-305 est doté de trois unités d'effet : reverb, delay et multi-effet. Chacune d'entre elles peut être réglée indépendamment.

Le schéma suivant donne le trajet du signal pour ces effets.



Comme les réglages d'effet que vous modifiez peuvent être sauvegardés pour chaque pattern, les réglages d'effet peuvent être simplement commutés par sélection d'un pattern.

Pour sauvegarder dans un pattern les réglages d'effet modifiés ...

"Sauvegarde des patterns modifiés (Ecriture de pattern ou Pattern Write)" (p. 36)

\* Si vous changez de pattern alors que la reproduction est arrêtée, tous les réglages d'effet sont mis à jour. Toutefois, si vous changez de pattern durant la reproduction, les paramètres de reverb et de delay autre que le niveau de reverb et de delay pour les parties seront conservés tels que prévus par le pattern précédent.

"Réglage du volume de reverb pour chaque partie (Part Reverb Level)" (p. 102)

"Réglage du volume de delay pour chaque partie (Part delay Level)" (p.104)

## Commutation On/Off des effets

Les unités d'effet (reverb, delay, multi-effet) intégrées au JX-305 peuvent être commutées on/off de façon globale. Réglez-les sur off lorsque vous désirez entendre le son d'origine durant l'édition, ou lorsque vous désirez utiliser des unités d'effet externes plutôt que les effets internes.

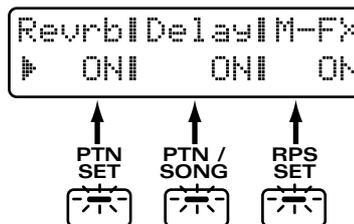
**1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [FX-ON/OFF].**

La page de réglage on/off des effets apparaîtra.



**2. Utilisez PAGE [<] [>] pour déplacer le curseur sur l'unité d'effet dont vous désirez changer le réglage, et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour commuter l'effet on/off.**

Quand la page de réglage on/off d'effet est affichée, vous pouvez utiliser les boutons [PTN SET], [PTN/SONG] et [RPS SET] de la section DISPLAY pour commuter on/off reverb, delay et multi-effet.



**3. Pour quitter cette page, pressez [EXIT].**

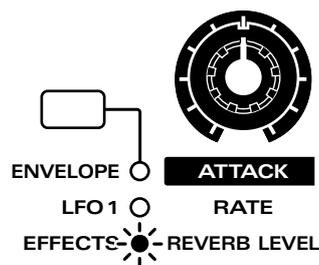
## Ajout de réverbération au son (Reverb)

La reverb est un effet qui ajoute de la réverbération et de l'ambiance au son, créant une sensation d'ampleur et d'espace. Elle simule le son d'une musique jouée dans une salle de concert. Dans la section REVERB, vous pouvez faire les réglages qui pilotent la reverb.

### Réglage du volume général de reverb (Reverb Level)

Vous pouvez ajuster le volume général de reverb pour les huit parties (partie rythmique et parties 1-7).

1. Pressez **[ENVELOPE/LFO1/EFFECTS]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **EFFECTS**.
2. Tournez le potentiomètre **[REVERB LEVEL]** pour ajuster le niveau de reverb.



Plage : 0–127

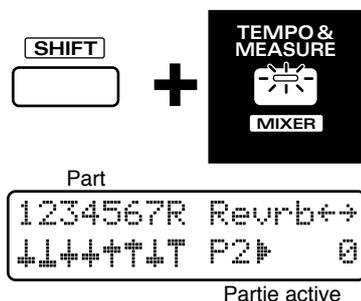
Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre augmente le niveau de volume. Le tourner dans le sens inverse diminue ce volume.

### Réglage du volume de reverb pour chaque partie (Part Reverb Level)

Vous pouvez ajuster le volume de reverb pour chaque partie.

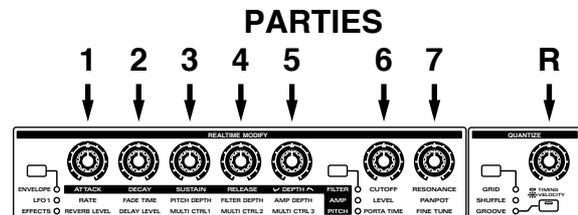
1. Tenez enfoncé **[SHIFT]** et pressez **[MIXER]**. L'indicateur clignote et la page Part Mixer page will apparaît dans l'afficheur.
2. Pressez **PAGE** [**<**] [**>**] plusieurs fois pour sélectionner la page "Revr".

L'afficheur indiquera graphiquement le niveau de reverb (Part Reverb Level) pour chaque partie.



3. Utilisez les huit potentiomètres de la section **REALTIME MODIFY** et de la section **QUANTIZE** pour régler le niveau de reverb de chaque partie.

Plage : 0–127

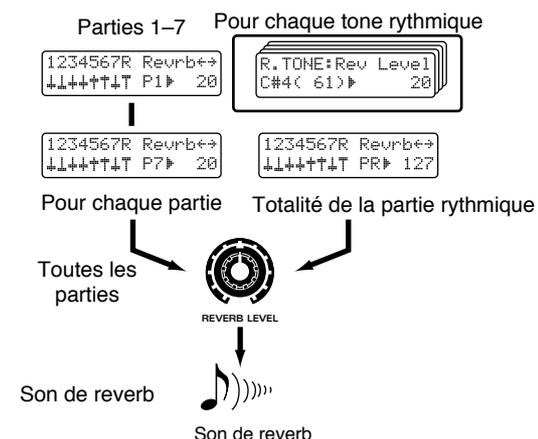


Quand vous activez la page Part Mixer, tous les indicateurs de [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS], [FILTER/AMP/ PITCH] et [GRID/SHUFFLE /GROOVE] clignoteront, et vous pourrez utiliser les huit boutons des sections REALTIME MODIFY et QUANTIZE pour faire les réglages de chaque partie. A cet instant, les réglages de QUANTIZE ou REALTIME MODIFY ne seront pas modifiés par les potentiomètres.

4. Pressez **[EXIT]** pour quitter la page Part Mixer.

Si vous désirez appliquer de la reverb à des parties qui n'utilisent pas le multi-effet, sachez que si le niveau de reverb de cette partie (Part Reverb Level) ou le niveau de reverb de toutes les parties est réglé sur "0", aucune reverb ne s'appliquera à cette partie. Egalement, si vous réglez sur RHY le paramètre Part Multi-effects Switch de la partie rythmique, vous pourrez ajuster le volume de reverb pour chaque tone rythmique.

- ☞ "Spécifiez la ou les parties pour lesquelles le multi-effet sera appliqué (Part Multi-Effects Switch)" (p. 124)
- Si vous désirez ajuster le volume de reverb pour chaque tone rythmique ...
- ☞ "R.TONE Rev Level (Rhythm Tone Reverb Level)" (p. 97)



Quand le réglage Multi Effects Switch de la partie rythmique est sur "ON" ou "OFF," monter le niveau de reverb de la partie appliquera de la reverb de façon égale à tous les tones rythmiques.

## Faire des réglages plus détaillés

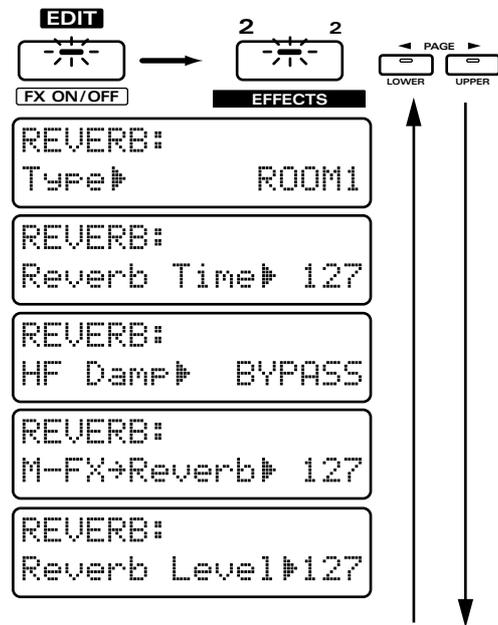
### 1. Pressez [EDIT].

L'indicateur s'allume et la page d'édition apparaît dans l'afficheur.

### 2. Pressez BANK [2] (EFFECTS).

La page de réglage EFFECTS apparaît.

### 3. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres et [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour faire les réglages.



To exit the setting page, press [EXIT].

## Type (Reverb Type)

Un des six types de base suivants peuvent être sélectionnés.

### Réglages possibles :

- ROOM 1 : reverb avec chute courte et haute densité.
- ROOM 2 : reverb avec chute courte et basse densité.
- STAGE 1 : reverb avec plus de réverbération tardive.
- STAGE 2 : reverb avec forte réflexion première.
- HALL 1 : reverb au son clair.
- HALL 2 : reverb au son riche.

## Reverb Time

Vous pouvez ajuster la durée de présence de la réverbération.

### Plage : 0-127

La réverbération s'applique plus longtemps si cette valeur est augmentée.

## HF Damp

Détermine la fréquence à partir de laquelle les hautes fréquences de la réverbération seront coupées.

### Plage : 200-8000 (Hz), BYPASS

Baisser ce réglage entraînera une coupe plus importante des hautes fréquences, ce qui rendra la réverbération plus feutrée et moins étincelante.

Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences, tournez le potentiomètre à fond à droite pour sélectionner "BYPASS".

## M-FX → Reverb (Application de reverb au son du multi-effet)

Détermine le volume de la reverb s'appliquant au son du multi-effet.

Quel que soit le niveau de reverb de chaque partie, la reverb s'appliquera également à toutes les parties dont le réglage Part Multi-Effects Switch est réglé sur "ON".

### Plage : 0-127

Quand cette valeur est augmentée, plus de reverb s'applique au son du multi-effet.

\* Cela n'affectera pas les parties pour lesquelles Part Multi-Effects Switch est sur "OFF".

☞ "Spécifiez la ou les parties pour lesquelles le multi-effet sera appliqué (Part Multi-Effects Switch)" (p. 124)

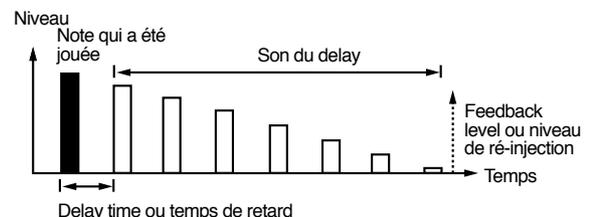
## Reverb Level

C'est la page de réglage pour "Réglage du volume général pour la partie (Reverb Level)" (p. 102).

### Plage : 0-127

## Ajout d'écho au son (Delay)

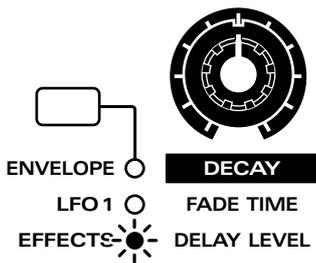
Le delay est un effet qui ajoute un écho au son. Il est efficace lorsqu'il est appliqué sur des phrases solo ou sur des phrases rythmiques. Dans la section DELAY, vous pouvez faire des réglages qui déterminent comment cet effet sonnera.



## Réglage du volume général du delay (Delay Level)

Vous pouvez ajuster le volume général de delay pour les huit parties (partie rythmique et parties 1-7).

1. Pressez **[ENVELOPE/LFO1/EFFECTS]** plusieurs fois pour allumer l'indicateur **EFFECTS**.
2. Tournez le potentiomètre **[DELAY LEVEL]** pour régler le niveau de delay.



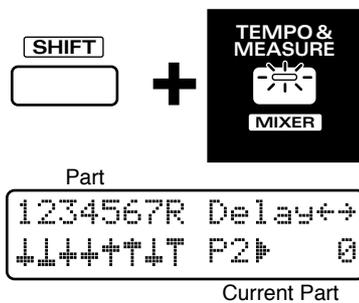
Plage : 0–127

Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre augmente le niveau de volume. Le tourner dans le sens inverse diminue ce volume.

## Réglage du volume de delay pour chaque partie (Part Delay Level)

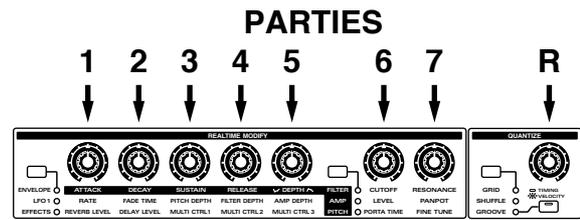
Vous pouvez ajuster le volume du son retardé pour chaque partie.

1. Tenez enfoncé **[SHIFT]** et pressez **[MIXER]**. L'indicateur clignote et la page Part Mixer page will apparaît dans l'afficheur.
2. Pressez **PAGE** [**<**] [**>**] plusieurs fois pour sélectionner la page "Delay". L'afficheur indiquera graphiquement le niveau de delay pour chaque partie.



3. Utilisez les huit potentiomètres de la section **REALTIME MODIFY** et de la section **QUANTIZE** pour régler le niveau de delay de chaque partie.

Plage : 0–127

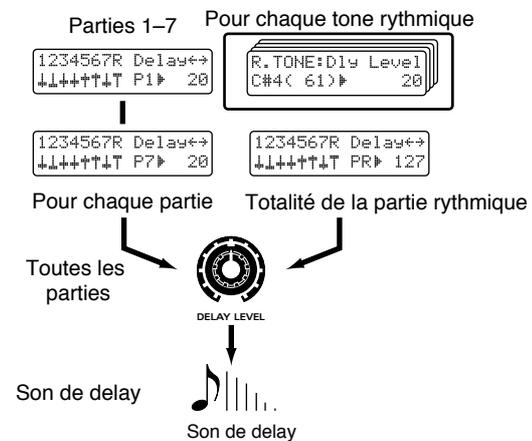


Quand vous activez la page Part Mixer, tous les indicateurs de **[ENVELOPE/LFO1/EFFECTS]**, **[FILTER/AMP/ PITCH]** et **[GRID/SHUFFLE /GROOVE]** clignoteront, et vous pourrez utiliser les huit boutons des sections **REALTIME MODIFY** et **QUANTIZE** pour faire les réglages de chaque partie. A cet instant, les réglages de **QUANTIZE** ou **REALTIME MODIFY** ne seront pas modifiés par les potentiomètres.

4. Pressez **[EXIT]** pour quitter la page Part Mixer.

Si vous désirez appliquer du delay à des parties qui n'utilisent pas le multi-effet, sachez que si le niveau de delay de cette partie (Part Delay Level) ou le niveau de delay de toutes les parties est réglé sur "0", aucun delay ne s'appliquera à cette partie. Egalement, si vous réglez sur RHY le paramètre Part Multi-effects Switch de la partie rythmique, vous pourrez ajuster le volume de delay pour chaque tone rythmique.

- ☞ "Spécifiez la ou les parties pour lesquelles le multi-effet sera appliqué (Part Multi-Effects Switch)" (p. 124)
- Si vous désirez ajuster le volume de delay pour chaque tone rythmique ...
- ☞ "R.TONE Dly Level (Rhythm Tone Delay Level)" (p. 98)



Quand le réglage Multi Effects Switch de la partie rythmique est sur "ON" ou "OFF," monter le niveau de reverb de la partie appliquera du delay de façon égale à tous les tones rythmiques.

## Faire des réglages plus détaillés

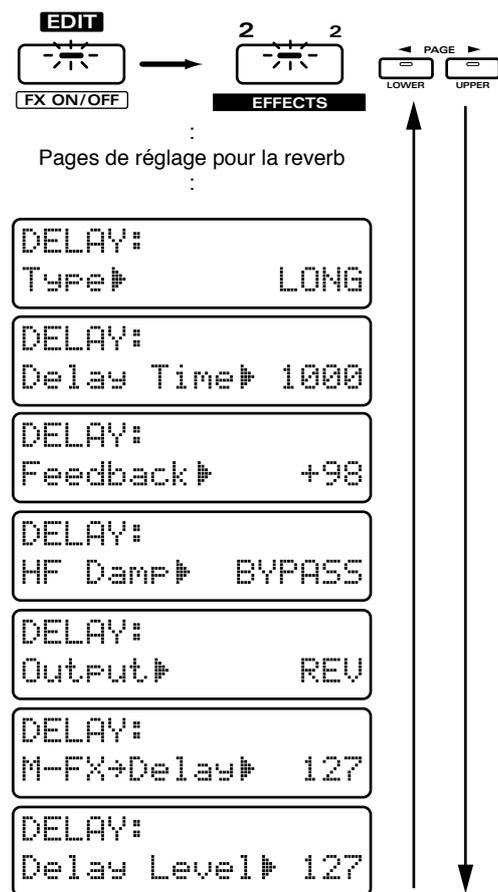
### 1. Pressez [EDIT].

L'indicateur s'allume et la page d'édition apparaît dans l'afficheur.

### 2. Pressez BANK [2].

La page de réglage EFFECTS apparaît.

### 3. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres et [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour faire les réglages.



To exit the setting page, press [EXIT].

### Type (Delay Type)

Un des deux types de base de delay suivants peut être sélectionné.

Réglages possibles :

**SHORT:** un delay qui se répète à intervalles courts

**LONG:** un delay qui se répète à intervalles longs.

Vous pouvez également synchroniser les répétitions du delay sur le tempo du pattern.

### Delay Time

Règle le temps qui sépare le son d'origine de l'arrivée du son retardé (l'intervalle entre les répétitions).

Réglages possibles :

**SHORT:** 0.1–275

**LONG:** 200–1000, F F F F. F F F.

S'il est réglé sur une valeur de note, le delay se synchronisera alors sur le tempo du pattern et jouera aux intervalles que vous aurez choisis sous forme d'une valeur de note.

\* Dans le JX-305, il n'est pas possible de régler un temps de retard supérieur à 1000 ms (1 seconde). Lorsque le temps de retard est synchronisé sur le tempo, sélectionner une valeur de note qui entraînerait un temps de retard dépassant 1000 ms fera diviser le temps de retard par deux et le son retardé se fera entendre à des intervalles correspondant à la moitié de l'intervalle spécifié. De plus, même si cette division ne permettait pas de réduire l'intervalle au-dessous de 1000 ms, le temps de retard serait encore divisé en deux, soit 1/4 de l'intervalle spécifié.

### Feedback (Feedback Level)

Détermine le nombre de répétitions du son retardé.

Plage : 0–+98 (%)

Augmenter cette valeur augmentera le nombre de répétitions.

### HF Damp

Détermine la fréquence à partir de laquelle les hautes fréquences du son de delay seront coupées.

Plage : 200–8000 (Hz), BYPASS

Plus ce paramètre est réglé sur une basse fréquence, plus il y a de hautes fréquences coupées, ce qui rend le son de delay plus feutré en terme de tonalité. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences, sélectionnez "BYPASS".

### Output (Delay Output Assign)

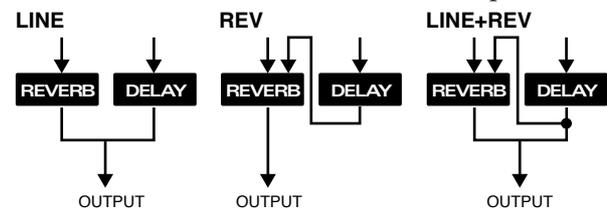
C'est l'assignation de sortie du delay qui détermine comment sera produit le son de delay.

Réglages possibles :

**LINE:** le son de delay sera produit tel quel.

**REV:** la reverb s'appliquera au son de delay avant sa sortie.

**LINE+REV:** le delay sans reverb et le delay avec reverb seront tous les deux produits



### M-FX → Delay (Application de delay au son du multi-effet)

Détermine le volume du delay s'appliquant au son du multi-effet. Quel que soit le niveau de delay de chaque partie, le delay s'appliquera également à toutes les parties dont le réglage Part Multi-Effects Switch est réglé sur "ON".

Plage : 0–127

\* Cela n'affectera pas les parties pour lesquelles Part Multi-Effects Switch est sur "OFF".



"Spécifiez la ou les parties pour lesquelles le multi-effet sera appliqué (Part Multi-Effects Switch)" (p. 124)

## Delay Level

C'est la page de réglage pour "Réglage du volume général de delay (Delay Level)" (p. 104).

Plage : 0-127

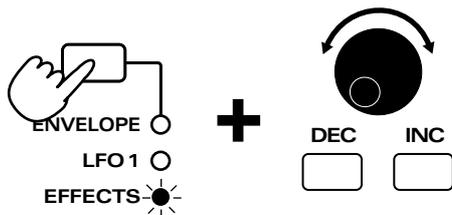
## Application de différents effets au son (Multi-effet)

### Multi-effet polyvalent

Le multi-effet propose 24 types d'effets différents. En section multi-effet, vous pouvez faire des réglages qui déterminent comment sonnera le multi-effet.

### Sélection du type (Multi-Effects Type)

1. Pressez [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] plusieurs fois pour allumer l'indicateur EFFECTS.
2. Tenez enfoncé [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le type d'effet.



#### Réglages possibles :

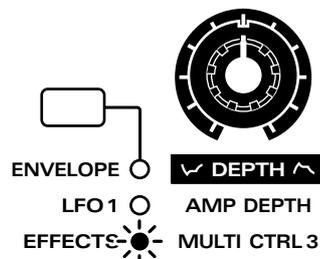
- 4-BAND-EQ: Egaliseur 4 bandes (modifie le timbre)
- SPECTRUM: Spectrum (ajoute du caractère au son)
- ENHANCER: Enhancer (fait ressortir le son)
- OVERDRIVE: Overdrive (distorsion légère du son)
- DIST: Distorsion (distorsion dure du son)
- Lo-Fi: Lo-Fi (simule un son "basse-fidélité")
- NOISE: Générateur de bruit (ajoute divers types de bruit)
- RADIO- TUNG: Radio (simule une recherche de station sur une radio)
- PHONOGRAPH: Phonographe (simule un vieux disque)
- COMPRESSOR: Compresseur (rend plus constant le niveau de volume)

- LIMITER: Limiteur (applanit les irrégularités de volume)
- SLICER: Slicer (applique des coupures successives (en tranches) au son)
- TREMOLO: Trémolo (changement cyclique de volume)
- PHASER: Phaser (module le son)
- CHORUS: Chorus (ajoute ampleur et profondeur au son)
- SPACE-D: Space-D (ajoute une profondeur transparente)
- TETRA-CHRS: Tetra chorus (superpose des sons de chorus pour une plus grande sensation d'espace)
- FLANGER: Flanger (ajoute une résonance métallique au son)
- ST-FLANGER: Step flanger (ajoute une résonance métallique au son tout en changeant la hauteur par paliers)
- SHORT-DELY: Short delay (ajoute un écho au son)
- AUTO-PAN: Auto pan (déplace automatiquement l'emplacement stéréo du son)
- FB-P-SHIFT: Feedback pitch shifter (change la hauteur)
- REVERB: Reverb (ajoute de la réverbération)
- GATE-REVRB: Gated reverb (réverbération à interruption brutale)

### Réglage du volume général du multi-effet (Multi-Effects Output Level)

Cela règle le volume du multi-effet pour toutes les parties (parties 1-7 et la partie rythmique).

1. Pressez [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] plusieurs fois pour allumer l'indicateur EFFECTS.
2. Tournez le potentiomètre [MULTI CTRL 3] pour ajuster le niveau du multi-effet.



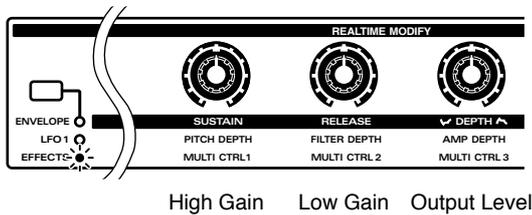
Plage : 0-127

Tourner le potentiomètre dans le sens des aiguilles d'une montre augmente le niveau de volume. Le tourner dans le sens inverse diminue ce volume.

## Faire les réglages du multi-effet

Les paramètres d'effet dépendront du type d'effet sélectionné. Parmi les paramètres de chaque effet, les principaux peuvent être ajustés depuis la façade grâce au potentiomètre [MULTI CTRL 1/2] knob. Pour des détails sur la correspondance de chaque potentiomètre avec chaque paramètre, référez-vous au schéma explicatif de chaque effet.

Par exemple, dans le cas de l'égaliseur 4 bandes, le fonctionnement sera le suivant.



In addition to setting them from the front panel, you can also use the following procedure to set parameters except Part Multi-Effects Switch while viewing their value.

### 1. Pressez [EDIT].

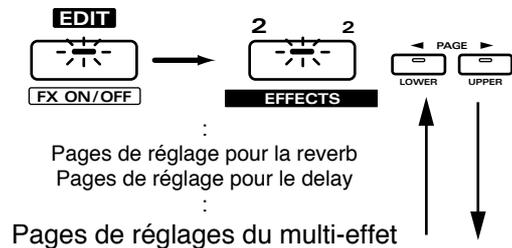
L'indicateur s'allume et la page d'édition apparaît.

### 2. Pressez BANK [2].

La page de réglage d'effet apparaît.

### 3. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres et [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour régler la valeur.

Pour quitter la page de réglage, pressez [EXIT].



## 4 Band EQ (modifie le timbre)

C'est un égaliseur stéréo à quatre bandes (haute, médium x 2, basse).

- MULTI: 4-BAND-EQ  
Type ▶ 4-BAND-EQ
- MULTI: 4-BAND-EQ  
Low Freq ▶ 200
- MULTI: 4-BAND-EQ  
Low Gain ▶ +15
- MULTI: 4-BAND-EQ  
High Freq ▶ 8000
- MULTI: 4-BAND-EQ  
High Gain ▶ +15
- MULTI: 4-BAND-EQ  
Peak1 Freq ▶ 4000
- MULTI: 4-BAND-EQ  
Peak1 Q ▶ 0.5
- MULTI: 4-BAND-EQ  
Peak1 Gain ▶ +15
- MULTI: 4-BAND-EQ  
Peak2 Freq ▶ 4000
- MULTI: 4-BAND-EQ  
Peak2 Q ▶ 0.5
- MULTI: 4-BAND-EQ  
Peak2 Gain ▶ +15
- MULTI: 4-BAND-EQ  
Output Level ▶ 127

### 4-BAND-EQ



### Low Freq (Low Frequency)

Détermine la fréquence de la plage des graves.

Plage : 200, 400 (Hz)

### Low Gain [MULTI CTRL 3]

Ajuste le volume de la plage des basses fréquences.

Plage : -15+15

### High Freq (High Frequency)

Détermine la fréquence de la plage des aigus.

Plage : 4000, 8000 (Hz)

### High Gain [MULTI CTRL 1]

Ajuste le volume de la plage des hautes fréquences.

Plage : -15+15

### Peak1 Freq (Peaking 1 Frequency)

Détermine la fréquence de la plage médium 1.

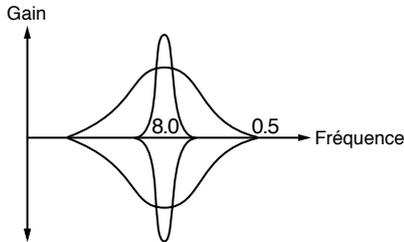
Plage : 200-8000 (Hz)

### Peak1 Q (Peaking 1Q)

Fixe la largeur de la plage de fréquence affectée par les réglages médium 1.

Plage : 0.5–8.0

Quand ce réglage est augmenté, la zone affectée s'étroitesse.



### Peak1 Gain (Peaking 1 Gain)

Règle le volume de la plage 1.

Plage : -15–+15

### Peak2 Freq (Peaking 2 Frequency)

Détermine la fréquence de la plage médium 2.

Plage : 200–8000 (Hz)

### Peak2 Q (Peaking 2Q)

Fixe la largeur de la plage de fréquence affectée par les réglages médium 2.

Plage : 0.5–8.0

Quand ce réglage est augmenté, la zone affectée s'étroitesse.

### Peak2 Gain (Peaking 2 Gain)

Règle le volume de la plage 2.

Plage : -15–+15

### Output Level [MULTI CTRL 3]

Ajuste le niveau de sortie de l'égaliseur 4 bandes.

Plage : 0–127

## Spectrum

### (ajoute du caractère au son)

C'est un type de filtre qui modifie les caractéristiques tonales en amplifiant ou en coupant des fréquences spécifiques. Il est similaire à un égaliseur, mais lorsque vous désirez ajouter du caractère au son, l'effet spectrum produit un résultat plus caractéristique.

MULTI: SPECTRUM  
Type ▶ SPECTRUM

MULTI: SPECTRUM  
Low-High ▶ +15

MULTI: SPECTRUM  
Middle Gain ▶ +15

MULTI: SPECTRUM  
Width ▶ 5

MULTI: SPECTRUM  
Output Pan ▶ L64

MULTI: SPECTRUM  
Output Level ▶ 127

#### SPECTRUM



MULTI CTRL1  
Low-High Gain



MULTI CTRL2  
Middle Gain



MULTI CTRL3  
Output Level

### Low-High (Low-High Gain) [MULTI CTRL 1]

Détermine le changement de volume à 500Hz et 8000Hz.

Plage : -15–+15

### Middle (Middle Gain) [MULTI CTRL 2]

Détermine le changement de volume à 1250Hz.

Plage : -15–+15

### Width (Bandwidth)

Détermine la largeur des bandes dans lesquelles le volume sera ajusté (ce réglage s'applique à toutes les bandes).

Plage : 1–5

### Output Pan

Détermine le panoramique du son produit par l'effet spectrum.

Plage : L64–63R

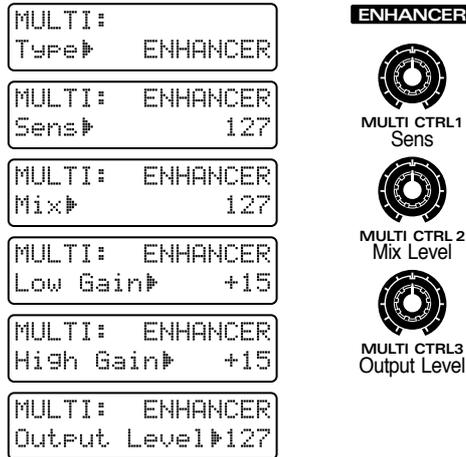
### Output Level [MULTI CTRL 3]

Ajuste le niveau de sortie de l'effet spectrum.

Plage : 0–127

## Enhancer (fait ressortir le son)

En pilotant les harmoniques de la plage des hautes fréquences, cet effet applique un meilleur contour au son, lui donnant plus de définition. Utilisez cet effet lorsque vous désirez faire ressortir un son d'une orchestration, ou pour lui donner une meilleure définition.



### Sens (Sensitivity) [MULTI CTRL 1]

Ajuste l'amplitude de l'effet enhancer.

Plage : 0–127

### Mix (Mix Level) [MULTI CTRL 3]

Détermine la proportion de mixage des harmoniques générées par l'enhancer avec le son d'origine.

Plage : 0–127

### Low Gain

Détermine comment la plage des basses fréquences sera amplifiée ou atténuée.

Plage : -15–+15

### High Gain

Détermine comment la plage des hautes fréquences sera amplifiée ou atténuée.

Plage : -15–+15

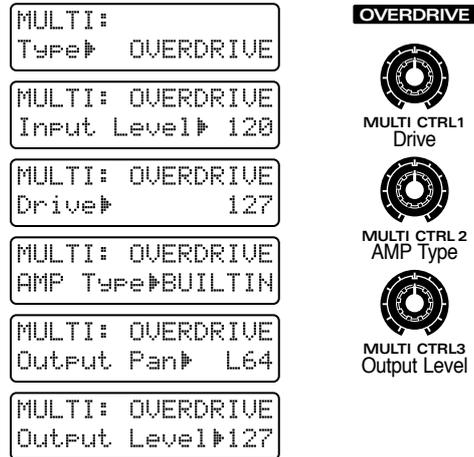
### Output Level [MULTI CTRL 3]

Ajuste le niveau de sortie de l'effet enhancer.

Plage : 0–127

## Overdrive (distorsion légère du son)

Cet effet simule la distorsion douce obtenue lorsque vous montez le gain d'un ampli à lampes. L'effet contient également un simulateur d'ampli et produit la distorsion naturelle créée par des sons joués au travers d'un ampli guitare. Il peut être employé avec des sons de guitare et de synthé basse.



### Input Level

Ajuste le niveau du signal entrant.

Plage : 0–127

### Drive [MULTI CTRL 1]

Ajuste la profondeur de distorsion. Cela affectera également le volume.

Plage : 0–127

### AMP Type [MULTI CTRL 3]

Sélection du type d'ampli guitare.

Réglages possibles :

SMALL: petit ampli

BUILTIN: ampli de type combo

2STACK: gros ampli double corps

3STACK: gros ampli triple corps

### Output Pan

Détermine l'emplacement stéréo du son produit par l'effet Overdrive.

Plage : L64–63R

### Output Level [MULTI CTRL 3]

Ajuste le niveau de sortie de l'effet Overdrive.

Plage : 0–127

## Distorsion (distorsion dure du son)

Cet effet produit une distorsion plus sévère que l'effet overdrive. Il contient également un simulateur d'ampli et produit le son naturel d'un ampli guitare.

```
MULTI:
Type▶ DISTORTION
```

```
MULTI: DISTORTION
Input Level▶ 120
```

```
MULTI: DISTORTION
Drive▶ 127
```

```
MULTI: DISTORTION
AMP Type▶ BUILTIN
```

```
MULTI: DISTORTION
Output Pan▶ L64
```

```
MULTI: DISTORTION
Output Level▶ 127
```

### DISTORTION



### Input Level

Ajuste le niveau du signal entrant.

Plage : 0–127

7

### Drive [MULTI CTRL 1]

Ajuste la profondeur de distorsion. Cela affectera également le volume.

Plage : 0–127

### AMP Type [MULTI CTRL 2]

Sélection du type d'ampli guitare.

Réglages possibles :

SMALL: petit ampli

BUILTIN: ampli de type combo

2STACK: gros ampli double corps

3STACK: gros ampli triple corps

### Output Pan

Détermine l'emplacement stéréo du son produit par l'effet distorsion.

Plage : L64–63R

### Output Level [MULTI CTRL 3]

Ajuste le niveau de sortie de l'effet distorsion.

Plage : 0–127

## Lo-Fi (simule un son "basse fidélité")

Cet effet dégrade intentionnellement la qualité audio pour simuler un son "basse fidélité". Il est particulièrement efficace sur la batterie.

```
MULTI:
Type▶ Lo-Fi
```

```
MULTI: Lo-Fi
Bit Down▶ 7
```

```
MULTI: Lo-Fi
S-Rate Down▶ 4
```

```
MULTI: Lo-Fi
Post Gain▶ +12
```

```
MULTI: Lo-Fi
Low Gain▶ +15
```

```
MULTI: Lo-Fi
High Gain▶ +15
```

```
MULTI: Lo-Fi
Output▶ MONO
```

```
MULTI: Lo-Fi
Output Level▶ 127
```

### Lo-Fi



### Bit Down [MULTI CTRL 1]

Ce réglage diminue la qualité audio.

Plage : 0–7

La qualité audio faiblira quand ce réglage sera augmenté.

### S-Rate Down (Sample Rate Down)

[MULTI CTRL 2]

Cela rend plus grossier le signal produit

Plage : 32, 16, 8, 4

Le son devient plus grossier quand ce réglage est abaissé.

### Post Gain

Ajuste le niveau de sortie.

Plage : 0, +6, +12, +18

### Low Gain

Ajuste l'amplification ou l'atténuation appliquée à la plage des basses fréquences.

Plage : -15–+15

### High Gain

Ajuste l'amplification ou l'atténuation appliquée à la plage des hautes fréquences.

Plage : -15–+15

### Output

Détermine comment le son sera produit.

**Plage : MONO, STEREO**

Avec un réglage "MONO", le son produit le sera en mono.

### Output Level [MULTI CTRL 3]

Ajuste le niveau de sortie de l'effet Lo-Fi.

**Plage : 0–127**

## Noise Generator (ajoute différents types de bruits)

En plus de l'effet Lo-Fi, cet effet génère également différents types de bruits tels que "ronflette", bruit rose et bruit de disque.

MULTI: NOISE  
Type ▶ NOISE

MULTI: NOISE  
Noise Type ▶ 1

MULTI: NOISE  
Noise Level ▶ 127

MULTI: NOISE  
N Filter ▶ BYPASS

MULTI: NOISE  
Lo-Fi Level ▶ 127

MULTI: NOISE  
Output Pan ▶ L64

MULTI: NOISE  
Output Level ▶ 127

**NOISE**

  
MULTI CTRL1  
Lo-Fi Level

  
MULTI CTRL2  
Noise Level

  
MULTI CTRL3  
Output Level

### Noise Type

Détermine le type de bruit qui sera généré.

**Plage : 1–18**

### Noise Level [MULTI CTRL 2]

Détermine le volume du bruit.

**Plage : 0–127**

### N Filter (Noise Filter)

Ajuste la tonalité du bruit.

**Plage : 200–8000 (Hz), BYPASS**

Si vous ne désirez pas filtrer le bruit, sélectionnez "BYPASS."

### Lo-Fi Level [MULTI CTRL 1]

Augmenter ce réglage rendra le son d'origine plus brut.

**Plage : 0–127**

### Output Pan

Détermine l'emplacement stéréo du son produit par le générateur de bruit.

**Plage : L64–63R**

### Output Level [MULTI CTRL 3]

Ajuste le niveau de sortie du générateur de bruit.

**Plage : 0–127**

### Tableau des types de bruits

	Hum (50 Hz)	Hum (60 Hz)	Pink	Disc EP	Disc LP	RND Disc
1						O
2			O			
3					O	O
4			O		O	O
5				O		O
6			O	O		O
7	O					
8	O		O			
9	O				O	O
10	O		O		O	O
11	O			O		O
12	O		O	O		O
13		O				
14		O	O			
15		O			O	O
16		O	O		O	O
17		O		O		O
18		O	O	O		O

Pour chaque réglage, le type de bruit marqué d'un "O" sera généré.

**Hum (50 Hz):** ronflette ou parasites secteur (50 Hz)

**Hum (60 Hz):** ronflette ou parasites secteur (60 Hz)

**Pink:** bruit rose

**Disc EP:** bruit de disque 45 tours

**Disc LP:** bruit de disque 33 tours

**RND Disc:** bruit de disque généré aléatoirement

## Radio Tuning (simule un syntoniseur)

Cet effet simule le son de la recherche d'une station sur une radio.

MULTI:  
Type ▶ RADIO-TUNG

MULTI:RADIO-TUNG  
Radio Detune ▶ 127

MULTI:RADIO-TUNG  
Noise Level ▶ 127

MULTI:RADIO-TUNG  
Low Gain ▶ +15

MULTI:RADIO-TUNG  
High Gain ▶ +15

MULTI:RADIO-TUNG  
Output ▶ MONO

MULTI:RADIO-TUNG  
Output Level ▶ 127

### RADIO-TUNG



MULTI CTRL1  
Radio-Detune



MULTI CTRL2  
Noise Level



MULTI CTRL3  
Output Level

### Radio Detune [MULTI CTRL 1]

Détermine la fréquence recherchée.

Plage : 0–127

En tournant le potentiomètre [CTRL 1] en temps réel, vous pouvez rendre cet effet plus réel.

### Noise Level [MULTI CTRL 2]

Détermine le volume du bruit d'accord.

Plage : 0–127

### Low Gain

Ajuste l'amplification ou l'atténuation des basses fréquences.

Plage : -15–+15

### High Gain

Ajuste l'amplification ou l'atténuation des hautes fréquences

Plage : -15–+15

### Output

Détermine comment le son sera produit

Plage : MONO, STEREO

Avec un réglage "MONO," la sortie se fera en mono.

### Output Level [multi-effet]

Détermine le niveau de sortie de l'effet Radio Tuning.

Plage : 0–127

## Phonograph (simule un vieux disque)

Cet effet coupe les harmoniques et ajoute un bruit de disque pour simuler le son produit par un vieux phonographe.

MULTI:  
Type ▶ PHONOGRAPH

MULTI:PHONOGRAPH  
Disc Type ▶ LP

MULTI:PHONOGRAPH  
D NoiseLevel ▶ 127

MULTI:PHONOGRAPH  
Depth ▶ +15

MULTI:PHONOGRAPH  
Output Pan ▶ 63R

MULTI:PHONOGRAPH  
Output Level ▶ 127

### PHONOGRAPH



MULTI CTRL1  
Depth



MULTI CTRL2  
D Noise Level



MULTI CTRL3  
Output Level

### Disc Type

Détermine le type de bruit de disque.

Réglages possibles :

LP: disque 33 tours

EP: disque 45 tours

SP: disque 78 tours

### D NoiseLevel (Disc Noise Level) [MULTI CTRL 2]

Détermine le volume du bruit de disque.

Plage : 0–127

### Depth [MULTI CTRL 1]

Ajuste le timbre (la tonalité).

Plage : 0–+20

Quand cette valeur est augmentée, les hautes et basses fréquences sont coupées, le médium étant accentué.

### Output Pan

Détermine l'emplacement stéréo du son produit par l'effet Phonograph.

Plage : L64–63R

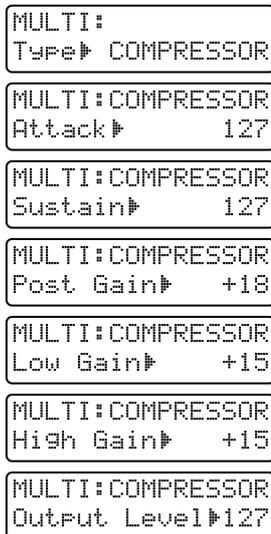
### Output Level [MULTI CTRL 3]

Détermine le niveau de sortie de l'effet Phonograph.

Plage : 0–127

## Compressor (rend le niveau de volume plus constant)

Cet effet supprime les forts niveaux de volume et amplifie les faibles niveaux de volume, pour rendre le volume plus constant.



### COMPRESSOR



### Attack [MULTI CTRL 1]

Détermine la durée de l'attaque lorsque le son est reçu.  
Plage : 0–127

### Sustain [MULTI CTRL 2]

Détermine le temps durant lequel les sons de bas niveau seront amplifiés pour atteindre le niveau spécifié.

Plage : 0–127

### Post Gain

Ajuste le signal sortant.

Plage : 0, +6, +12, +18

### Low Gain

Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des basses fréquences.

Plage : -15–+15

### High Gain

Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des hautes fréquences.

Plage : -15–+15

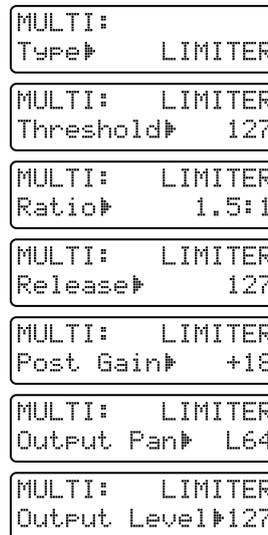
### Output Level [MULTI CTRL 3]

Détermine le niveau de sortie de l'effet Compressor.

Plage : 0–127

## Limiter (lisse les irrégularités de volume)

Cet effet compresse le son lorsqu'il excède le niveau de volume spécifié, évitant ainsi toute distorsion.



### LIMITER



### Threshold (Threshold Level) [MULTI CTRL 1]

Détermine le niveau de volume seuil auquel la compression commencera.

Plage : 0–127

### Ratio (Compression Ratio)

Détermine le rapport de compression.

Plage : 1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1

### Release [MULTI CTRL 2]

Détermine le temps qui s'écoule entre la chute du volume sous le niveau seuil (Threshold) et l'arrêt de la compression.

Plage : 0–127

### Post Gain

Ajuste le signal sortant.

Plage : 0, +6, +12, +18

### Output Pan

Détermine l'emplacement stéréo du son produit par l'effet Limiter.

Plage : L64–63R

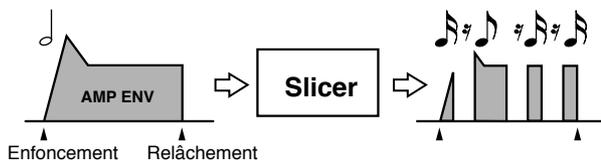
### Output Level [MULTI CTRL 3]

Détermine le niveau de sortie de l'effet Limiter

Plage : 0–127

## Slicer (applique des coupures successives au son)

En appliquant des coupes successives au son, cet effet transforme un son conventionnel en un son qui semble être reproduit comme une phrase d'accompagnement. C'est particulièrement efficace lorsque c'est appliqué à des sons tenus (type sustain).



MULTI: SLICER  
Type ▶ SLICER

MULTI: SLICER  
O \_ O \_ O \_ O \_ O \_ O \_

Timing PTN

MULTI: SLICER  
Rate ▶ ♩

MULTI: SLICER  
[Bar graph showing 16 levels]

Accent PTN

MULTI: SLICER  
Accent Level ▶ 100

MULTI: SLICER  
Attack ▶ 10

MULTI: SLICER  
Output Level ▶ 127

SLICER



MULTI CTRL1  
Timing PTN



MULTI CTRL2  
Accent PTN



MULTI CTRL3  
Output Level

### Timing PTN (Timing Pattern) [MULTI CTRL 1]

Détermine un pattern qui spécifiera la façon dont le son sera coupé.

Plage : 34 types

La ligne inférieure de l'afficheur représentera le pattern qui déterminera l'instant où le son sera coupé. Le son sera coupé aux emplacements sans symbole "O"

En tenant enfoncé [SHIFT] et en tournant la molette [VALUE], vous pouvez sélectionner ce motif (pattern) tout en visualisant les accents de celui-ci.

### Rate [CTRL 3]

Détermine l'unité de valeur de note qui servira aux coupes.

Plage : ♩ ♪ ♫

Les 16 symboles représentés en ligne inférieure des pages Timing Pattern et Accent Pattern correspondent à la valeur de note que vous avez spécifiée. Par exemple, si vous avez sélectionné la ronde, chacun des 16 symboles représentera une double croche. Avec ce réglage, le son sera coupé comme suit.

MULTI: SLICER  
O \_ O \_ O \_ O \_ O \_ O \_



### Accent PTN (Accent Pattern)

#### [MULTI CTRL 2]

Détermine l'emplacement des accents.

Plage : 16 types

La ligne inférieure de l'afficheur présente un motif indiquant quand se produiront les accents.

En tenant enfoncé [SHIFT] pendant que vous tournez [VALUE], vous pouvez visualiser le Timing Pattern pendant que vous sélectionnez l'Accent Pattern.

### Accent Level

Ajuste le volume des accents.

Plage : 0-127

Quand ce réglage est augmenté, les accents deviennent plus prononcés.

### Attack

Ajuste la vitesse d'attaque du son.

Plage : 1-10

Quand ce réglage est augmenté, l'attaque s'accélère.

### Output Level [MULTI CTRL 3]

Détermine le niveau de sortie de l'effet Slicer.

Plage : 0-127

## Tremolo (changement cyclique de volume)

Cet effet module cycliquement le volume pour créer un trémolo.

MULTI: Type▶	TREMOLO
MULTI: TREMOLO LFO Type▶	TRI
MULTI: TREMOLO Rate▶	0.1
MULTI: TREMOLO Depth▶	127
MULTI: TREMOLO Low Gain▶	+15
MULTI: TREMOLO High Gain▶	+15
MULTI: TREMOLO Output Level▶	127



### LFO Type

Détermine la forme d'onde qui sert à moduler le son.

Plage : TRI, TRP, SIN, SAW1, SAW2, SQR

### Rate [MULTI CTRL 2]

Détermine la fréquence de modulation.

Plage : 0.1–10.0, 2MES 3MES 4MES 8MES 16MES

Si une valeur de note ou mesure est sélectionnée comme valeur de ce paramètre, la fréquence (rate) se synchronisera avec le tempo du pattern aux intervalles correspondant à la valeur de note ou de mesure spécifiée.

### Depth [MULTI CTRL 1]

Détermine l'amplitude de modulation.

Plage : 0–127

### Low Gain

Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des basses fréquences.

Plage : -15–+15

### High Gain

Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des hautes fréquences.

Plage : -15–+15

### Output Level [MULTI CTRL 3]

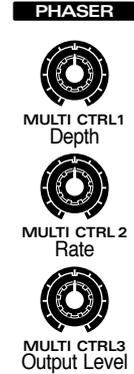
Détermine le niveau de sortie de l'effet Tremolo

Plage : 0–127

## Phaser (module le son)

En ajoutant un son déphasé au son d'origine, cet effet module le son pour lui apporter de la profondeur et une sensation de rotation.

MULTI: Type▶	PHASER
MULTI: PHASER Manual▶	100
MULTI: PHASER Rate▶	0.1
MULTI: PHASER Depth▶	127
MULTI: PHASER Resonance▶	127
MULTI: PHASER Mix▶	127
MULTI: PHASER Output Pan▶	L64
MULTI: PHASER Output Level▶	127



### Manual

Détermine la fréquence centrale autour de laquelle le son sera modulé.

Plage : 100–8000 (Hz)

### Rate [CTRL 2]

Détermine la fréquence de modulation.

Plage : 0.1–10.0, 2MES 3MES 4MES 8MES 16MES

Si une valeur de note ou mesure est sélectionnée comme valeur de ce paramètre, la fréquence (rate) se synchronisera avec le tempo du pattern aux intervalles correspondant à la valeur de note ou de mesure spécifiée.

### Depth [MULTI CTRL 1]

Détermine l'amplitude de modulation

Plage : 0–127

### Resonance

Ce réglage accentue la plage de fréquences proche de la fréquence centrale.

Plage : 0–127

### Mix (Mix Level)

Ajuste la proportion du son d'origine qui sera combiné avec le son déphasé.

Plage : 0–127



## Space-D (ajoute une profondeur transparente)

C'est un type de chorus, mais contrairement à un chorus conventionnel, il ne crée pas de sensation de modulation. Il produit un effet chorus avec une impression de transparence.

MULTI: SPACE-D  
Type ▶ SPACE-D

MULTI: SPACE-D  
Pre Delay ▶ 0.0

MULTI: SPACE-D  
Rate ▶ 0.1

MULTI: SPACE-D  
Depth ▶ 127

MULTI: SPACE-D  
Phase ▶ 180

MULTI: SPACE-D  
Low Gain ▶ +15

MULTI: SPACE-D  
High Gain ▶ +15

MULTI: SPACE-D  
Balance ▶ D50:50E

MULTI: SPACE-D  
Output Level ▶ 127

SPACE-D



MULTI CTRL1  
Depth



MULTI CTRL2  
Rate



MULTI CTRL3  
Output Level

## Pre Delay (Pre Delay Time)

Détermine le temps qui s'écoule entre la production du son original et celle du son de chorus.

Plage : 0.0–100

Plage : 0.0–100

## Rate [MULTI CTRL 2]

Détermine la fréquence de modulation.

Plage : 0.1–10.0, ♯ ♯ ♯ ♯ ♯ ♯ ♯ ♯ ♯ ♯ ♯ ♯ ♯ ♯ ♯ ♯ ♯ ♯  
2MES 3MES 4MES 8MES 16MES

Si une valeur de note ou mesure est sélectionnée comme valeur de ce paramètre, la fréquence (rate) se synchronisera avec le tempo du pattern aux intervalles correspondant à la valeur de note ou de mesure spécifiée.

## Depth [MULTI CTRL 1]

Détermine l'amplitude de modulation

Plage : 0–127

## Phase

Ajute la dispersion du son.

Plage : 0–180

Quand cette valeur est augmentée, le son a une plus grande dispersion gauche droite.

## Low Gain

Ajute l'amplification ou l'atténuation de la plage des basses fréquences.

Plage : -15+15

## High Gain

Ajute l'amplification ou l'atténuation de la plage des hautes fréquences.

Plage : -15+15

## Balance (Effect Balance)

Ajute la balance de volume entre le son d'origine et le son de chorus.

Plage : D100:0E–D0:100E

Avec un réglage de "D100:0E", aucun son de chorus ne sera produit.

## Output Level [MULTI CTRL 3]

Détermine le niveau de sortie de l'effet Space-D

Range: 0–127

## Tetra Chorus (superposition de sons de chorus pour une plus grande sensation d'espace)

Cet effet superpose 4 sons de chorus pour produire encore plus de profondeur et d'espace qu'un chorus conventionnel.

MULTI: TETRA-CHRS  
Type ▶ TETRA-CHRS

MULTI: TETRA-CHRS  
Pre Delay ▶ 0.0

MULTI: TETRA-CHRS  
Rate ▶ 0.1

MULTI: TETRA-CHRS  
Depth ▶ 127

MULTI: TETRA-CHRS  
Pre Dly Devi ▶ 20

MULTI: TETRA-CHRS  
Depth Devi ▶ +20

MULTI: TETRA-CHRS  
Pan Devi ▶ 20

MULTI: TETRA-CHRS  
Balance ▶ D50:50E

MULTI: TETRA-CHRS  
Output Level ▶ 127

TETRA-CHRS



MULTI CTRL1  
Depth



MULTI CTRL2  
Rate



MULTI CTRL3  
Output Level

## Pre Delay (Pre Delay Time)

Détermine le temps qui s'écoule entre la production du son original et celle du son de chorus.

Plage : 0.0–100

### Rate [MULTI CTRL 2]

Détermine la fréquence de modulation.

Plage : 0.1–10.0, 2MES 3MES 4MES 8MES 16MES

Si une valeur de note ou mesure est sélectionnée comme valeur de ce paramètre, la fréquence (rate) se synchronisera avec le tempo du pattern aux intervalles correspondant à la valeur de note ou de mesure spécifiée.

### Depth [MULTI CTRL 1]

Détermine l'amplitude de modulation

Plage : 0–127

### Pre Dly Devi (Pre Delay Deviation)

Ajuste la différence de pré-delay entre chacun des sons de chorus.

Plage : 0–20

### Depth Devi (Depth Deviation)

Ajuste la différence d'amplitude de modulation entre chacun des sons de chorus.

Plage : -20–+20

### Pan Devi (Pan Deviation)

Ajuste la différence de panoramique entre chacun des sons de chorus.

Plage : 0–20

Quand cette valeur est augmentée, le son a une plus grande dispersion gauche droite

### Balance (Effect Balance)

Ajuste la balance de volume entre le son d'origine et le son de chorus.

Plage : D100:0E–D0:100E

Avec un réglage de "D100:0E", aucun son de chorus ne sera produit.

### Output Level [MULTI CTRL 3]

Détermine le niveau de sortie de l'effet Tetra Chorus.

Plage : 0–127

## Flanger (ajout d'une résonance métallique au son)

Cela crée un son plus tranchant et plus mécanique que le phaser. Il peut ajouter une résonance métallique au son ou produire un effet ressemblant au décollage ou à l'atterrissage d'un avion à réaction.

MULTI: FLANGER  
Type ▶ FLANGER

MULTI: FLANGER  
Pre Delay ▶ 0.0

MULTI: FLANGER  
Rate ▶ 0.1

MULTI: FLANGER  
Depth ▶ 127

MULTI: FLANGER  
Feedback ▶ +98

MULTI: FLANGER  
Phase ▶ 180

MULTI: FLANGER  
Filter Type ▶ LPF

MULTI: FLANGER  
Cutoff ▶ 8000

MULTI: FLANGER  
Balance ▶ D50:50E

MULTI: FLANGER  
Output Level ▶ 127

#### FLANGER



MULTI CTRL 1  
Depth



MULTI CTRL 2  
Rate



MULTI CTRL 3  
Output Level

### Pre Delay (Pre Delay Time)

Détermine le temps qui s'écoule entre la production du son original et celle du son de flanger.

Plage : 0.0–100

### Rate [MULTI CTRL 2]

Détermine la fréquence de modulation.

Plage : 0.1–10.0, 2MES 3MES 4MES 8MES 16MES

Si une valeur de note ou mesure est sélectionnée comme valeur de ce paramètre, la fréquence (rate) se synchronisera avec le tempo du pattern aux intervalles correspondant à la valeur de note ou de mesure spécifiée.

### Depth [MULTI CTRL 1]

Détermine l'amplitude de modulation

Plage : 0–127



## Phase

Ajuste l'ampleur du son.

Plage : 0–180

Quand ce réglage est augmenté, le son semble s'élargir plus vers la gauche et la droite.

## Step Rate [MULTI CTRL 2]

Détermine la cadence de changement de la hauteur.

Plage : 0.05–10.0 (Hz)



Si une valeur de note est sélectionnée pour ce paramètre, la cadence de changement de hauteur (Step Rate) se synchronisera sur le tempo du pattern aux intervalles déterminés par la valeur de note spécifiée.

## Balance (Effect Balance)

Ajuste la balance de volume entre le son d'origine et le son de flanger.

Plage : D100:0E–D0:100E

Avec un réglage de "D100:0E", aucun son de flanger ne sera produit.

## Output Level [MULTI CTRL 3]

Détermine le niveau de sortie de l'effet Step flanger.

Plage : 0–127

## Short Delay

### (ajoute de l'écho au son)

C'est un retard court qui vous permet de régler les temps de retard gauche et droit indépendamment. Vous pouvez également déplacer le panoramique du son retardé en synchronisation avec le tempo.

MULTI:  
Type ▶ SHORT-DELY

MULTI:SHORT-DELY  
Time L ▶ 190

MULTI:SHORT-DELY  
Time R ▶ 190

MULTI:SHORT-DELY  
HF Damp ▶ BYPASS

MULTI:SHORT-DELY  
Feedback ▶ +98

MULTI:SHORT-DELY  
Auto Pan ▶ OFF

MULTI:SHORT-DELY  
Low Gain ▶ +15

MULTI:SHORT-DELY  
High Gain ▶ +15

MULTI:SHORT-DELY  
Balance ▶ D50:50E

MULTI:SHORT-DELY  
Output Level ▶ 127

#### SHORTDELY



MULTI CTRL1  
Time-L



MULTI CTRL2  
Time-R



MULTI CTRL3  
Output Level

## Time L (Delay Time Left) [MULTI CTRL 1]

Détermine le temps séparant le son d'origine du son retardé gauche.

Plage : 0.1–190

## Time R (Delay Time Right) [MULTI CTRL 2]

Détermine le temps séparant le son d'origine du son retardé droit.

Plage : 0.1–190

## HF Damp

Détermine la fréquence à partir de laquelle les hautes fréquences du son retardé seront coupées.

Plage : 200–8000 (Hz), BYPASS

Quand ce paramètre est réglé sur une très basse fréquence, il y aura plus de hautes fréquences coupées, ce qui rendra le son retardé plus feutré.

Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences, sélectionnez "BYPASS".

### Feedback (Feedback Level)

Ajuste le nombre de répétitions du delay.

Plage : 0–+98 (%)

### Auto Pan

Ce réglage entraîne un déplacement du panoramique du son retardé en synchronisation avec le tempo.

Plage : OFF, F, F3, F., J, JE, J., J, JE, J., J, E3, J., J  
2MES 3MES 4MES 8MES 16MES

### Low Gain

Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des basses fréquences.

Plage : -15–+15

### High Gain

Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des hautes fréquences.

Plage : -15–+15

### Balance (Effect Balance)

Ajuste la balance de volume entre le son d'origine et le son de delay.

Plage : D100:0E–D0:100E

Avec un réglage de "D100:0E", aucun son de delay ne sera produit.

### Output Level [MULTI CTRL 3]

Détermine le niveau de sortie de l'effet Short Delay

Plage : 0–127

### Auto Pan (déplacement automatique de la position stéréo)

Cet effet déplace automatiquement la position stéréo du son. Vous pouvez faire jouer le son à gauche et à droite pour des notes graves telles que la grosse caisse, ou en synchronisation avec le tempo du pattern.

MULTI: AUTO-PAN  
Type▶ AUTO-PAN

MULTI: AUTO-PAN  
LFO Type▶ TRI

MULTI: AUTO-PAN  
Rate▶ 0.1

MULTI: AUTO-PAN  
Bass Sens▶ OFF

MULTI: AUTO-PAN  
Depth▶ 127

MULTI: AUTO-PAN  
Low Gain▶ +15

MULTI: AUTO-PAN  
High Gain▶ +15

MULTI: AUTO-PAN  
Output Level▶ 127

#### AUTO-PAN



MULTI CTRL1  
Depth



MULTI CTRL 2  
Rate



MULTI CTRL3  
Output Level

### LFO Type

Détermine la forme d'onde qui servira à gérer le panoramique du son à gauche et à droite.

Plage : TRI, TRP, SIN, SAW1, SAW2, SQR

### Rate [MULTI CTRL 2]

Détermine la vitesse à laquelle le panoramique sera changé.

Plage : 0.1–10.0, F, F3, F., J, JE, J., J, JE, J., J, E3, J., J  
2MES 3MES 4MES 8MES 16MES

Si une valeur de note ou mesure est sélectionnée comme valeur de ce paramètre, la fréquence (rate) se synchronisera avec le tempo du pattern aux intervalles correspondant à la valeur de note ou de mesure spécifiée.

\* Quand le paramètre Bass Sensitivity est réglé sur "MODE2," le réglage Rate est ignoré.

### Bass Sens (Bass Sensitivity)

Faites ce réglage lorsque vous désirez changer le panoramique en vous basant sur le déclenchement des notes basses.

Réglages possibles :

OFF: Le panoramique changera à la vitesse spécifiée par Rate.

MODE1: La valeur Rate augmentera en fonction du déclenchement des notes de basse.

MODE2: Le panoramique changera à la cadence voulue par les notes de basse.

### Depth [MULTI CTRL 1]

Détermine l'amplitude du panoramique.

Plage : 0–127

### Low Gain

Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des basses fréquences.

Plage : -15–+15

### High Gain

Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des hautes fréquences.

Plage : -15–+15

### Output Level [MULTI CTRL 3]

Détermine le niveau de sortie pour l'effet Auto Pan.

Plage : 0–127

## Feedback Pitch Shifter (change la hauteur)

Cet effet décale la hauteur du son d'origine et superpose le résultat avec le son d'origine. Il peut être utilisé pour jouer des lignes à l'unisson à un intervalle d'une octave ou d'une quinte, ou pour superposer un son très légèrement décalé en hauteur par rapport au son d'origine pour créer un effet chorus.

MULTI: Type ▶ FB-P-SHIFT
MULTI:FB-P-SHIFT Coarse ▶ +12
MULTI:FB-P-SHIFT Fine ▶ +50
MULTI:FB-P-SHIFT Output Pan ▶ L64
MULTI:FB-P-SHIFT Pre Delay ▶ 0.0
MULTI:FB-P-SHIFT Mode ▶ 1
MULTI:FB-P-SHIFT Feedback ▶ +98
MULTI:FB-P-SHIFT Low Gain ▶ +15
MULTI:FB-P-SHIFT High Gain ▶ +15
MULTI:FB-P-SHIFT Balance ▶ D50:50E
MULTI:FB-P-SHIFT Output Level ▶ 127

### FB-P-SHIFT



## Mode (Pitch Shifter Mode)

Détermine comment la hauteur sera transposée.

Plage : 1–5

Quand ce réglage est augmenté, la réponse se ralentit, mais le son est plus stable.

## Feedback (Feedback Level)

Détermine la proportion de son transposé qui sera ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Plage : 0–+98 (%)

## Low Gain

Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des basses fréquences.

Plage : -15–+15

## High Gain

Ajuste l'amplification ou l'atténuation de la plage des hautes fréquences.

Plage : -15–+15

## Balance (Effect Balance)

Ajuste la balance de volume entre le son d'origine et le son transposé.

Plage : D100:0E–D0:100E

Avec un réglage de "D100:0E", aucun son transposé ne sera produit.

## Output Level [MULTI CTRL 3]

Détermine le niveau de sortie de l'effet.

Plage 0–127

## Coarse (Coarse Pitch) [MULTI CTRL 1]

Spécifie la transposition par rapport au son d'origine, en demi-tons.

Plage : -24–+12

## Fine (Fine Pitch) [MULTI CTRL 2]

Règle la transposition par palier de 2 centièmes.

Plage : -100–+100

## Output Pan

Détermine la position stéréo (panoramique) du son transposé.

Plage : L64–63R

## Pre Delay (Pre Delay Time)

Spécifie le temps qui sépare le son d'origine du son transposé.

Plage : 0.0–100

## Reverb (Ajout de réverbération)

Cet effet ajoute de la réverbération et de l'ambiance au, créant plus de profondeur spatiale.



### Rev Type (Reverb Type)

Vous pouvez sélectionner un des six types de reverb de base suivants.

#### Réglages possibles :

- ROM1 (Room 1):** reverb avec chute courte et haute densité.
- ROM2 (Room 2):** reverb avec chute courte et basse densité.
- STG1 (Stage 1):** reverb avec plus de réverbération tardive.
- STG2 (Stage 2):** reverb avec forte réflexion première.
- HAL1 (Hall 1):** reverb au son clair.
- HAL2 (Hall 2):** reverb à son riche.

### Time (Reverb Time) [MULTI CTRL 1]

Détermine la durée de la réverbération.  
Plage : 0–127

### HF Damp

Détermine la fréquence à partir de laquelle les autres fréquences de la réverbération seront coupées.

Plage : 200–8000 (Hz), BYPASS

Quand ce paramètre est réglé sur une fréquence plus basse, il y a plus de hautes fréquences coupées, ce qui rend la réverbération plus feutrée en timbre. Si vous ne désirez pas couper la plage des hautes fréquences, sélectionnez "BYPASS".

### Balance (Effect Balance)

Ajuste la balance de volume entre le son d'origine et le son avec effet.

Plage : D100:0E–D0:100E

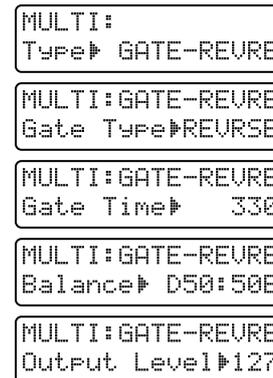
Avec un réglage de "D100:0E", aucun son de reverb ne sera produit.

### Output Level [MULTI CTRL 3]

Détermine le niveau de sortie de l'effet.  
Plage 0–127

## Gated Reverb (coupure brutale de réverbération)

C'est un type de reverb par lequel la réverbération est coupée artificiellement avant la fin naturelle de sa disparition progressive.



### Gate Type (Gate Reverb Type)

Vous pouvez sélectionner un des quatre types de reverb à porte suivants.

#### Réglages possibles:

- NORMAL:** reverb à porte normale
- REVRSE:** reverb à reproduction inversée
- SWEEP1:** la réverbération balaie de droite à gauche.
- SWEEP2:** la réverbération balaie de gauche à droite.

### Gate Time (Gate Reverb Time)

[MULTI CTRL 1]

Détermine le temps qui sépare le début de la réverbération de sa fin.

Plage : 5–330

### Balance (Effect Balance) [MULTI CTRL 2]

Ajuste la balance de volume entre le son d'origine et le son avec effet.

Plage : D100:0E–D0:100E

Avec un réglage de "D100:0E", aucun son de reverb ne sera produit.

### Output Level [MULTI CTRL 3]

Détermine le niveau de sortie de l'effet.  
Plage 0–127

## Assignez la ou les parties pour lesquelles le multi-effet peut être assigné (Part Multi-Effects Switch)

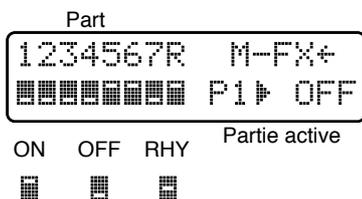
Pour chaque partie, vous pouvez commuter on/off le multi-effet.

### 1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [MIXER].

L'indicateur clignotera et la page Part Mixer apparaîtra dans l'afficheur.

### 2. Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner la page "M-FX".

L'écran affichera graphiquement le statut on ou off de Part Multi-Effects Switch pour chaque partie.



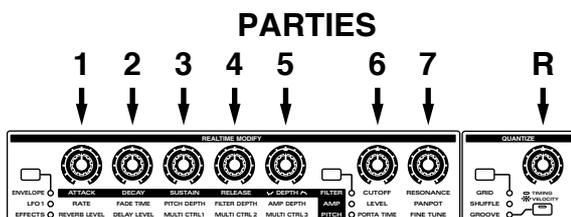
### 3. Utilisez les huit boutons des sections REALTIME MODIFY et QUANTIZE section to pour régler Part Multi-Effects Switch pour chaque partie.

Range:

OFF: le multi-effet ne s'applique pas.

RHY: le son sera produit en fonction des réglages de commutateur de multi-effet pour tone rythmique, du niveau de reverb pour tone rythmique et du niveau de delay pour tone rythmique du kit rythmique sélectionné (uniquement pour la partie rythmique).

ON: le multi-effet s'appliquera.



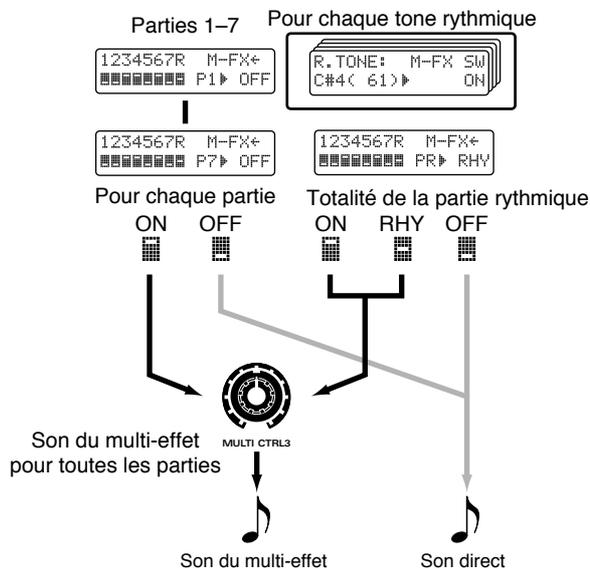
\* Si le niveau de sortie du multi-effet est faible, le son du patch/kit rythmique auquel s'applique le multi-effet peut ne plus être audible.

Quand vous passer en page Part Mixer, tous les indicateurs [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS], [FILTER/AMP/ PITCH] et [GRID/SHUFFLE/GROOVE] clignotent, et vous pouvez utiliser les huit potentiomètres de la section REALTIME MODIFY et de la section QUANTIZE pour ajuster les réglages de chaque partie. A cet instant, les réglages QUANTIZE ou REALTIME MODIFY ne peuvent pas être modifiés

par les potentiomètres.

### 4. Pressez [EXIT] pour quitter la page Part Mixer.

☞ "Réglez le volume général du multi-effet (Multi-Effects Output Level)" (p. 106)



Si vous désirez appliquer le multi-effet ou ajuster le volume de reverb/delay individuellement pour certains tones rythmiques, sélectionnez "RHY".

☞ Pour ajuster le volume de reverb de tones rythmiques individuels...

☞ "R.TONE Rev Level (Rhythm Tone Reverb Level)" (p. 97)

☞ Pour ajuster le volume de delay de tones rythmiques individuels...

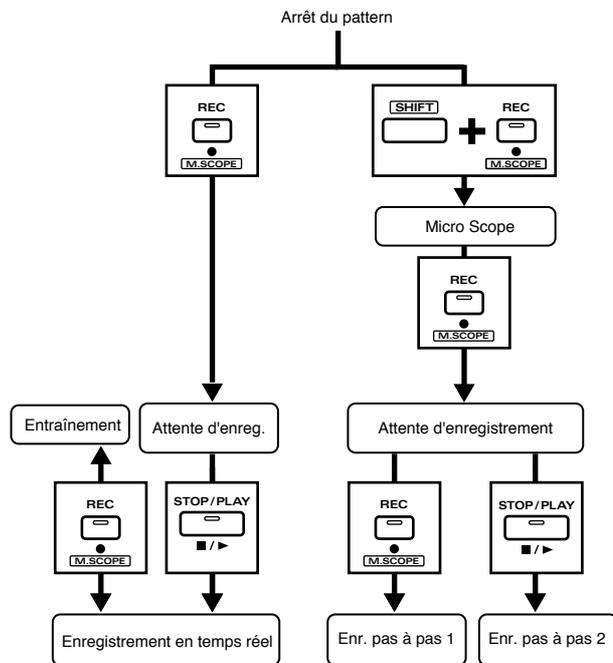
☞ "R.TONE Dly Level (Rhythm Tone Delay Level)" (p. 98)

☞ Pour commuter on/off le multi-effet pour chaque tone rythmique...

☞ "R.TONE M-FX SW (Rhythm Tone Multi-Effects Switch)" (p. 98)

# Chapitre 8. Enregistrement de patterns

Le JX-305 vous permet de créer vos propres patterns en enregistrant votre jeu dans le séquenceur intégré. Pour simplifier, il y a deux façons d'enregistrer : l'enregistrement en temps réel vous permet d'enregistrer votre jeu et vos actions telles que vous les accomplissez en temps réel et l'enregistrement en pas à pas vous permet de programmer les notes une à une. La procédure d'enregistrement de base est la suivante.



\* Un pattern que vous enregistrez est conservé dans le pattern temporaire (TMP). Si vous désirez conserver un pattern que vous avez enregistré, vous devez utiliser la procédure d'écriture de pattern (Pattern Write).

📖 "Sauvegarde de patterns modifiés (Pattern Write)" (p. 36)

## Undo/Redo

Si vous n'êtes pas satisfait du pattern qui a été enregistré, vous pouvez presser le bouton [UNDO/REDO] pour ramener les données de reproduction au statut qu'elles avaient avant l'enregistrement.

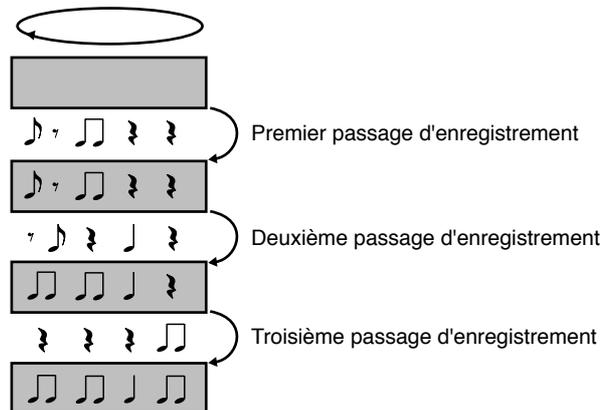
📖 "Annulation de la procédure précédente (Undo/Redo)" (p. 17)

## Enregistrement de votre jeu en direct (Enregistrement en temps réel)

L'enregistrement en temps réel est une méthode par laquelle votre jeu sur un clavier ou sur les pads de clavier et vos actions sur les commandes sont enregistrés tels quels. Le JX-305 utilise deux types d'enregistrements en temps réel et différents types de données sont enregistrés à l'aide de différentes méthodes

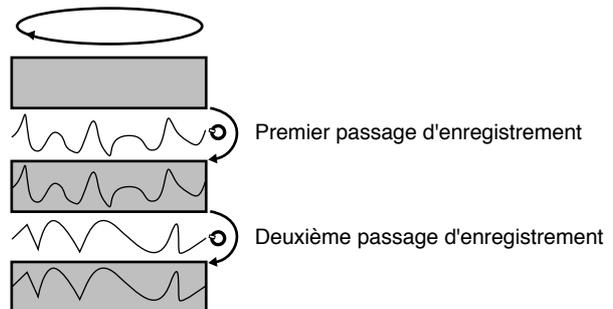
## Enregistrement Loop Mix

L'enregistrement se fera répétitivement depuis le début jusqu'à la fin du pattern. Si les données ont déjà été enregistrées dans le pattern à un passage précédent, elles restent, et les nouvelles données enregistrées viendront s'ajouter. Les messages de note sont enregistrés à l'aide de cette méthode.



## Enregistrement Loop Replace

L'enregistrement se fera la aussi répétitivement du début à la fin du pattern. Si les données étaient par contre déjà enregistrées dans le pattern à un passage précédent, elles seront effacées et remplacées par votre nouvel enregistrement. Les mouvements de commande etc. sont enregistrés à l'aide de cette méthode.



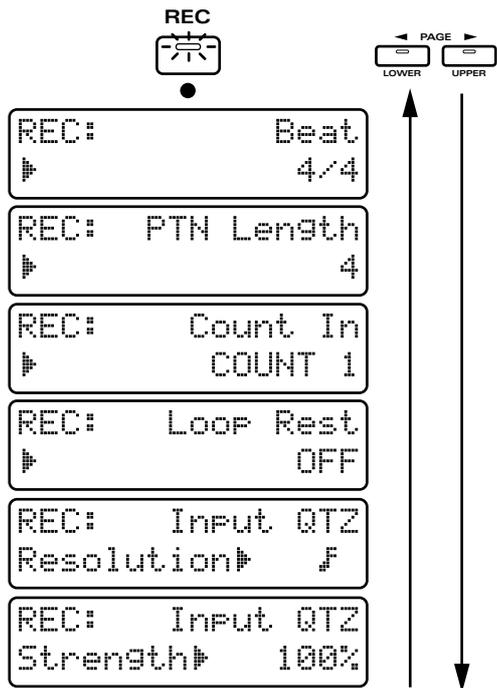
## Procédure d'enregistrement

Avant de commencer, sélectionnez le pattern qui sera enregistré. Si vous désirez enregistrer un nouveau pattern, sélectionnez TMP (le pattern temporaire). Si vous désirez ré-enregistrer un pattern preset, etc., sélectionnez ce pattern.

\* Si quelque chose a déjà été enregistré dans le pattern temporaire, utilisez la procédure d'initialisation de pattern (Pattern Initialize) pour effacer toute donnée musicale du pattern temporaire (p. 38).

### 1. Pressez [REC].

L'indicateur clignotera et la page Recording Standby apparaîtra.



**2. Avant de commencer l'enregistrement, réglez les paramètres d'enregistrement.**

Il y a cinq paramètres d'enregistrement, comme décrits ci-dessous. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner un paramètre et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour fixer la valeur.

**Beat**

Détermine le format de mesure du pattern enregistré.  
 Plage : 2/4–7/4, 5/8–7/8, 9/8, 12/8, 9/16, 11/16, 13/16, 15/16, 17/16, 19/16

**PTN Length (Pattern Length)**

Détermine la longueur du pattern qui va être enregistré.  
 Plage : 1–32 mesures

**Count In**

Détermine le décompte ou la façon dont l'enregistrement commencera.

Plage :

COUNT 0: L'enregistrement commencera quand vous presserez [STOP/PLAY].

COUNT 1, 2: Un décompte d'une mesure (ou 2 mesures) se fera entendre quand vous presserez [STOP/PLAY], et l'enregistrement commencera à la fin de ce décompte.

WAIT NOTE: L'enregistrement commencera quand vous presserez un pad du clavier ou la pédale de sustain (Hold).

**Loop Rest**

Activez ce paramètre si vous désirez enregistrer tranquillement au début d'un pattern

Plage : OFF, ON

Pour des détails sur l'emploi de Loop Rest...  
 “Enregistrement sans problème de la portion initiale d'un pattern” (p. 128)

**Input QTZ Resolution (Input Quantize Resolution)**

En utilisant la fonction de quantification à la programmation, vous pouvez corriger l'instant de jeu des notes que vous produirez au moment même de leur enregistrement.

Plage : OFF,

Réglez ce paramètre sur la plus courte valeur de note que vous comptez jouer dans la phrase à enregistrer.

A cet instant, vous pouvez utiliser le potentiomètre [TIMING] pour spécifier la valeur Strength (la valeur de rigueur de cette correction).

Quand ce réglage est sur “OFF”, les notes sont enregistrées exactement telles que vous les jouez.

\* Il n'est pas possible de modifier le format de mesure d'un pattern qui a déjà été enregistré. Il n'est pas non plus possible de raccourcir sa longueur. Si vous désirez modifier ces valeurs, utilisez la procédure d'initialisation de pattern (p. 38) pour vider le contenu du pattern avant de faire ces réglages.

**A propos du métronome**

Durant l'enregistrement en temps réel, le métronome sonne automatiquement, aussi pouvez-vous enregistrer conjointement cette indication de tempo.

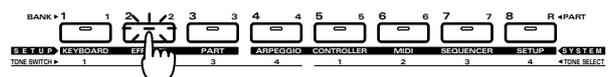
**Réglage du métronome**

Vous pouvez spécifier comment le métronome jouera et ajuster le volume de métronome.

“Réglage du métronome (mode Metronome)” (p. 167)

**3. Utilisez PART [1]–[R] pour sélectionner la partie que vous désirez enregistrer (la partie à enregistrer).**

L'indicateur du bouton pressé s'allumera.



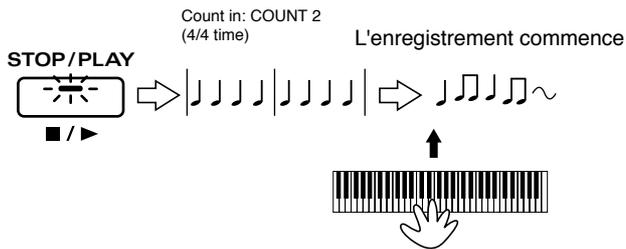
Vous êtes libre de changer la partie à enregistrer pendant l'enregistrement. En changeant successivement la partie enregistrée pour couvrir batterie, basse, accords et mélodie, etc., vous pouvez faire un enregistrement continu, sans stopper votre flux créatif.

**4. Quand les préparations sont terminées, vous pouvez lancer l'enregistrement à l'aide de la méthode d'enregistrement sélectionnée. L'enregistrement peut s'effectuer selon une des deux procédures suivantes.**

**Quand le réglage Count In est sur "COUNT 0-2"**

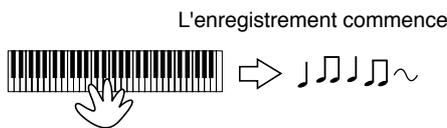
Pressez [STOP/PLAY], et l'enregistrement commencera après le décompte spécifié.

\* Le décompte ne sera pas entendu si le métronome est désactivé (off).

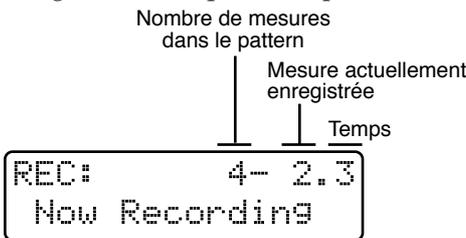


**Quand le réglage Count In est sur "WAIT NOTE"**

L'enregistrement commencera dès que vous jouerez une note sur le clavier, ou que vous presserez la pédale commutateur.



Quand l'enregistrement commence, l'indicateur [REC] s'allume. L'affichage indique le nombre de mesures de la totalité du pattern, la mesure actuellement enregistrée ainsi que le temps.



L'enregistrement peut être poursuivi répétitivement depuis le début jusqu'à la fin du pattern. Une fois que des notes (messages de note) ont été enregistrées depuis le clavier, elles sont conservées sans être effacées par vos passages ultérieurs, vous permettant de poursuivre la superposition de nouvelles notes.

**5. Quand vous avez fini l'enregistrement, pressez [STOP/PLAY].**

Le pattern que vous avez enregistré sera conservé dans le pattern temporaire (TMP). Si vous êtes satisfait du résultat, utilisez la procédure d'écriture de pattern (Pattern Write) pour le sauvegarder comme pattern User.

📖 "Sauvegarde de pattern modifiés (Pattern Write)" (p. 36)

**Ecoute de phrase durant l'enregistrement (Fonction entraînement ou Rehearsal)**

Lorsque vous utilisez la fonction Rehearsal, votre jeu sur le clavier n'est pas enregistré. Cette fonction vous permet de vous assurer que vous avez bien choisi la partie ou le son, ou encore de vous entraîner à jouer la phrase que vous devez enregistrer ensuite pendant que vous écoutez ce qui a déjà été enregistré.

**1. Durant l'enregistrement, pressez [REC].**

L'indicateur du bouton clignotera et vous passerez en mode Rehearsal. L'affichage suivant apparaîtra.



**2. Pressez [REC] une fois encore pour quitter le mode Rehearsal et retourner en mode d'enregistrement normal.**

En mode Rehearsal, vous pouvez utiliser [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour modifier le réglage de quantification à la programmation (Input Quantize Resolution).

**Enregistrement du jeu de l'arpège**

8

**1. Avant d'enregistrer, faites les réglages d'arpège désirés (p. 24).**

Pressez [ARP] pour activer l'arpégiateur.

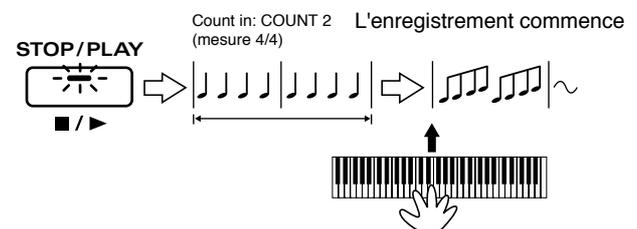
**2. Faites les préparations d'enregistrement (p. 125).**

**3. Quand vous êtes prêt, utilisez une des méthodes suivantes pour commencer l'enregistrement.**

**Quand Count In est réglé à "0-2"**

Quand vous pressez [STOP/PLAY], L'enregistrement commence après le décompte spécifié. Pressez un accord au moment où l'enregistrement commence.

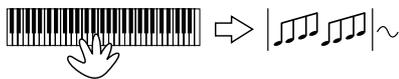
\* Le décompte ne s'entendra pas si le métronome est off



### Quand Count In est réglé sur "WAIT NOTE"

Le jeu et l'enregistrement de l'arpège commenceront au moment où vous jouerez un accord sur le clavier.

L'enregistrement commence



Quand l'enregistrement commence, l'indicateur [REC] s'allume.

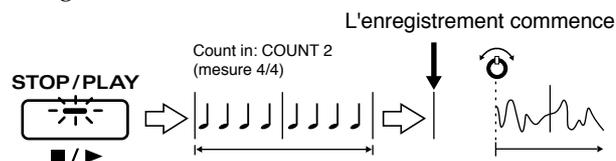
#### 4. Quand vous avez fini l'enregistrement, pressez [STOP/PLAY].

## Enregistrement des mouvements de potentiomètre (Données de modification)

### 1. Faites les préparations pour l'enregistrement (p. 125).

### 2. Quand vous êtes prêt, commencez à enregistrer.

Quand l'enregistrement commence, l'indicateur [REC] s'allume. Quand vous déplacez les potentiomètres durant l'enregistrement, ces mouvements sont enregistrés dès leur début.



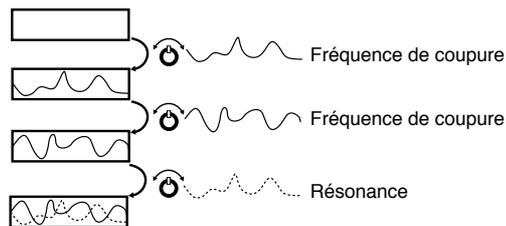
### 3. Quand vous avez fini l'enregistrement, pressez [STOP/PLAY].

Si vous avez modifié le son d'un patch, les modifications seront enregistrées dans chaque partie d'enregistrement comme messages de changement de commande. Si vous avez modifié des réglages d'un tone ou groupe rythmique, les modifications seront enregistrées dans la partie [MUTE CTRL] sous forme de messages exclusifs.

📖 "Emploi des boutons pour modifier le son durant la reproduction (Modification en temps réel)" (p. 38)

🔍 "Données musicales traitées en mode Microscope" (p. 147)

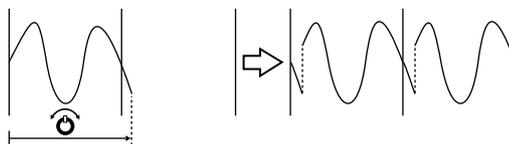
L'enregistrement se fera répétitivement depuis le début jusqu'à la fin du pattern. Contrairement à l'enregistrement de message de note, les données de modification pour le même potentiomètre remplaceront (effaceront) les données enregistrées lors d'un passage précédent du pattern, mais vous pouvez successivement superposer des données de modification pour différents potentiomètres.



## Adoucissement de transition aux limites du pattern

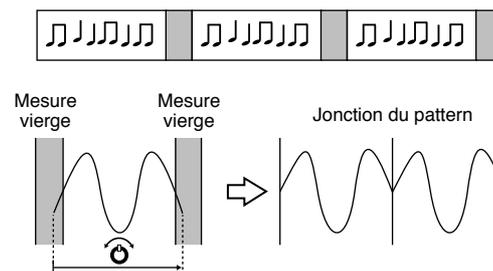
Quand vous enregistrez des mouvements de potentiomètre ou des arpèges, des données indésirables peuvent parfois être enregistrées au début et à la fin du pattern si vous essayez d'enregistrer précisément du début à la fin de celui-ci. Par exemple, si vous enregistrez ainsi jusqu'aux limites, les données suivantes risquent d'être enregistrées.

Fin du pattern



Dans de tels cas, activez la fonction Loop Rest quand vous réglez les paramètres d'enregistrement. Avec cette fonction activée, un blanc d'une mesure sera temporairement créé entre chaque répétition du pattern. En enregistrant avec cette mesure vierge, vous pouvez enregistrer des transitions douces pour la reprise du début de pattern. Si le métronome est activé, seul celui-ci sera entendu tant que se passe la mesure vierge.

Mesure vierge (1 mesure)



## Enregistrement des mouvements du mixeur de partie (Part Mixer)

### 1. Faire les préparations pour l'enregistrement (p. 125).

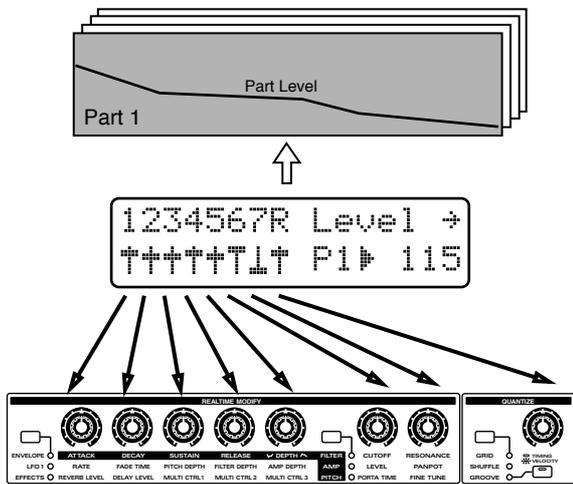
Toute partie [1]-[R] peut être sélectionnée comme partie à enregistrer. En enregistrement réel, la partie qui correspond au curseur que vous utilisez sera enregistrée (quelle que soit la partie sélectionnée comme partie à enregistrer).

### 3. Quand êtes prêt, commencer l'enregistrement.

Quand l'enregistrement commence, l'indicateur [REC] s'allume.

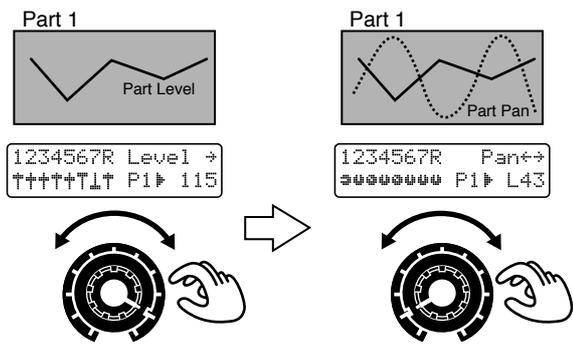
**3. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [MIXER] pour accéder à la page Part Mixer (p. 33).**

Quand vous utilisez le mixeur de partie pour régler une valeur durant l'enregistrement, cette procédure est enregistrée depuis ce point.



**4. Quand vous avez fini d'enregistrer, pressez [STOP/PLAY].**

L'enregistrement se fera répétitivement du début à la fin du pattern. Vous pouvez changer les paramètres de mixeur de partie pendant que vous enregistrez, par exemple, le volume d'une partie au premier passage, et le panoramique au second, etc.



**Enregistrement des réglages de coupure**

Les changements de réglage de coupure pour les parties ou les groupes rythmiques faits durant l'enregistrement peuvent être enregistrés dans le pattern.

**1. Faites les préparations pour l'enregistrement (p. 125).**

Pour la partie à enregistrer, spécifiez [MUTE CTRL].

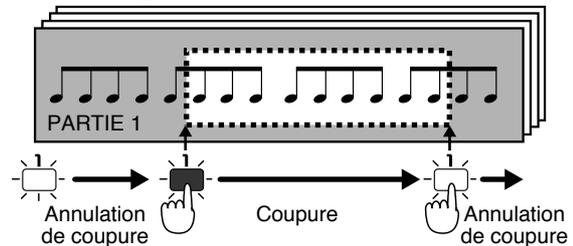


\* Si la partie à enregistrer n'est pas réglée sur [MUTE CTRL], les changements des réglages de coupure pour les parties ou les groupes rythmiques ne seront pas enregistrés. De plus, [MUTE CTRL] ne peut être sélectionné que si le pattern est stoppé.

**2. Quand vous êtes prêt, commencez l'enregistrement.**

**3. Pressez [PART MUTE] pour que vous puissiez faire les réglages de coupure.**

Si vous coupez une partie ou un groupe rythmique durant l'enregistrement, les réglages de coupure seront enregistrés.



**4. Quand vous avez fini l'enregistrement, pressez [STOP/PLAY].**

**Enregistrement des changements de tempo**

Le tempo standard d'un pattern est mémorisé quand vous accomplissez la procédure d'écriture de pattern (Pattern Write). Toutefois, vous pouvez enregistrer des changements de tempo en modifiant le tempo durant l'enregistrement.

**1. Faites les préparations d'enregistrement (p. 125).**

Spécifiez [MUTE CTRL] comme partie à enregistrer.

\* Si la partie à enregistrer n'est pas réglée sur [MUTE CTRL], les changements de tempo ne seront pas enregistrés. De plus, [MUTE CTRL] ne peut être sélectionné que si le pattern est stoppé.

**2. Quand vous êtes prêt, commencez l'enregistrement.**

Quand l'enregistrement commence, l'indicateur [REC] s'allume. Durant l'enregistrement, vous pouvez enregistrer les changements de tempo en pressant [TEMPO&MEASURE] et utiliser [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour modifier le tempo.

\* Les changements de tempo faits en utilisant la pédale commutateur ne seront pas enregistrés.

**3. Quand vous avez fini d'enregistrer, pressez [STOP/PLAY].**

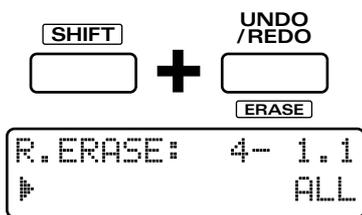
## Effacement de données indésirables durant l'enregistrement (Real-Time Erase)

Real-Time Erase est une fonction qui vous permet de n'effacer que les données indésirables que vous aurez spécifiées durant l'enregistrement en temps réel à l'aide d'une touche ou d'une gamme de touches.

En particulier, cela est pratique lorsque vous enregistrez la partie rythmique puisque vous pouvez effacer un tone rythmique spécifique.

### 1. Durant l'enregistrement, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [ERASE].

Vous passerez en mode d'effacement en temps réel (Real-Time Erase) et l'affichage suivant apparaîtra.



### 2. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le type de donnée que vous désirez effacer.

Plage:

**ALL:** Toutes les données musicales de la partie enregistrée seront effacées.

**NOTE:** Les notes de la plage spécifiée seront effacées.

**PC:** Les changements de programme seront effacés.

**CC:** Tous les changements de commande seront effacés.

**BEND:** Les messages de pitch bend seront effacés.

**P-AFT:** L'aftertouch polyphonique sera effacé.

**C-AFT:** L'aftertouch par canal sera effacé.

**SYS-EX:** Les messages de système exclusifs seront effacés.

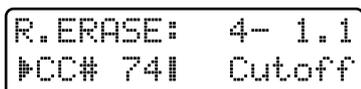
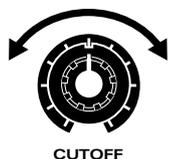
**TEMPO:** Les données de tempo seront effacées.

**MUTE:** Les données de coupure seront effacées.

**CC#0-CC#127:** Les changements de commande correspondant aux numéros de commande sélectionnés seront effacés.

\* Si vous sélectionnez CC#1, vous pouvez effacer les données du levier de modulation.

Pour les réglages de potentiomètres, vous pouvez également utiliser le potentiomètre de façade correspondant pour sélectionner les données (le changement de commande) à effacer.



Les réglages de potentiomètres suivants peuvent être sélectionnés.

• **Hauteur** (p. 57, p. 87)

[FINE TUNE]

• **Enveloppe de hauteur** (p. 58, p. 87)

[ATTACK] [DECAY] [SUSTAIN] [RELEASE] [DEPTH]

• **Filtre** (p. 61, p. 90)

[CUTOFF] [RESONANCE]

• **Enveloppe du filtre** (p. 63, p. 91)

[ATTACK] [DECAY] [SUSTAIN] [RELEASE] [DEPTH]

• **Amplificateur** (p. 67, p. 94)

[LEVEL] [PANPOT]

• **Enveloppe d'amplificateur** (p. 68, p. 95)

[ATTACK] [DECAY] [SUSTAIN] [RELEASE]

• **LFO1** (p. 71)

[RATE] [FADE TIME] [PITCH DEPTH] [FILTER DEPTH] [AMP DEPTH]

• **Portamento** (p. 77)

[PORTA TIME]

• **Part Mixer** (p. 33)

[LEVEL] [PANPOT] [KEY SHIFT] [REVERB] [DELAY] [M-FX SW]

\* [LEVEL]-[M-FX SW] peut être sélectionné en utilisant les potentiomètres dans la page Part Mixer. A cet instant, cette action ne sélectionnera que le paramètre; la valeur du paramètre sélectionné ne changera pas.

### 3. Pressez [REC] pour effacer les données indésirables.

Les données spécifiées seront effacées tant que vous garderez pressé le bouton.

\* Quand "SYS-EX," "TEMPO" ou "MUTE" sont sélectionnés, les données sont effacées de la partie [MUTE CTRL] quelle que soit la partie à enregistrer.

Si vous sélectionnez "NOTE" comme donnée à effacer, vous pouvez presser la touche du clavier correspondante au seul message de note que vous désirez effacer. Les notes seront effacées tant que vous garderez pressé le clavier. Si vous désirez effacer des notes sur une tessiture spécifique, pressez les deux touches indiquant les limites de cette tessiture

### 4. Quand vous avez fini, pressez [EXIT] pour retourner au mode d'enregistrement normal.

## Enregistrement de notes une à une (enregistrement pas à pas)

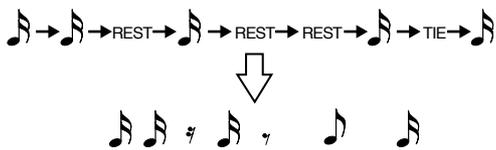
L'enregistrement pas à pas vous permet d'enregistrer les notes une à une. Cette méthode est une technique pratique pour programmer les notes dont le placement rythmique doit être très précis, telles que celles d'instruments de percussion ou de basse.

Seuls les messages de note peuvent être enregistrés par programmation pas à pas.

Les deux méthodes d'enregistrement pas à pas suivantes peuvent être utilisées. Utilisez la méthode la plus appropriée.

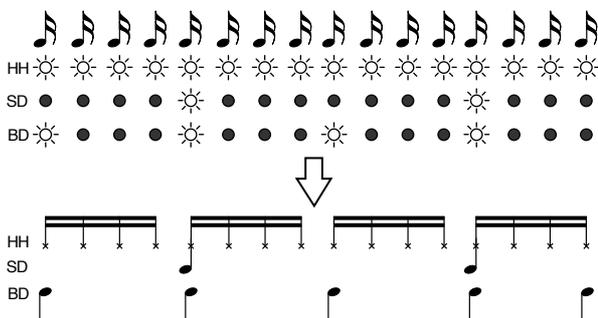
### Enregistrement pas à pas 1

Programme les notes tour à tour alors que vous spécifiez l'emplacement de chaque note. Cette méthode ne permet pas d'entendre le jeu pendant que vous enregistrez.



### Enregistrement pas à pas 2

Sélectionnez une note à programmer, et pendant que vous écoutez l'interprétation, vous déterminez les emplacements où vous désirez placer cette note sur une grille. En utilisation avec la partie rythmique, cette méthode est adaptée à l'enregistrement de batterie, puisqu'elle vous permet de programmer indépendamment les notes pour chaque tone rythmique. Même pour les parties 1 – 7, vous pouvez créer aisément des phrases de séquence, tout en écoutant l'interprétation.



En plus des deux méthodes d'enregistrement ci-dessus, il existe une fonction Microscope qui vous permet de modifier les notes que vous avez programmées. Durant l'enregistrement, vous pouvez librement aller et venir entre la page de programmation pas à pas et la page Microscope.

📖 "Edition individuelle des données musicales (Edition au microscope)" (p. 146)

## Procédure d'enregistrement

Sélectionnez d'abord le pattern que vous désirez enregistrer. Si vous désirez enregistrer un nouveau pattern, sélectionnez TMP (pattern temporaire). Si vous désirez ré-enregistrer un pattern preset, etc., sélectionnez ce pattern.

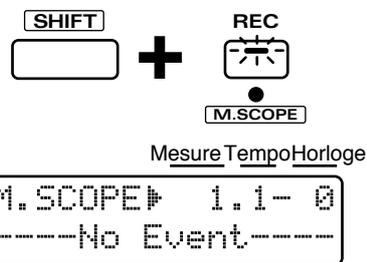
\* Si des données ont déjà été enregistrées dans le pattern temporaire, utilisez la procédure d'initialisation de pattern pour effacer toute donnée du pattern temporaire.

📖 Si vous désirez initialiser un pattern ...

🗨 "Copier et initialiser les réglages" (p. 37)

### 1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [REC].

La page Microscope apparaîtra et l'emplacement de programmation s'affichera.



.....  
Ce que nous appelons "horloge" est une unité de temps correspondant à l'emplacement exacte de la note. Avec le JX-305, une de ces unités ou coup d'horloge est égale à 1/96ème de noire.  
.....

### 2. Pressez [REC].

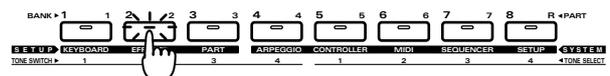
La page d'attente d'enregistrement (p. 125) apparaîtra.

### 3. Avant de commencer l'enregistrement, réglez les paramètres d'enregistrement.

\* Durant l'enregistrement pas à pas, les réglages Count In et Loop Rest sont ignorés.

### 4. Pressez le bouton PART correspondant à la partie que vous désirez enregistrer (la partir à enregistrer).

L'indicateur du bouton pressé s'allumera.



\* En enregistrement pas à pas, le mode de clavier sera automatiquement Single.

📖 🗨 Jouer de deux patches depuis le clavier (Key Mode) (p. 18)



### 9. Quand vous avez fini de programmer les notes, pressez [STOP/PLAY].

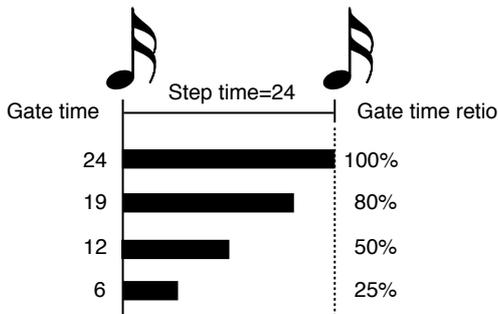
Le pattern que vous avez à enregistrer sera en pattern temporaire (U:TMP). Si vous êtes satisfait de ce que vous avez enregistré, utilisez la procédure d'écriture de pattern, pour faire une sauvegarde comme pattern User.

 "Sauvegarde de patterns que vous avez modifiés (Pattern Write)"(p. 36)

### Step Time et Gate Time

En général, Step Time est le temps qui sépare une note de la suivante et Gate Time est la durée réelle de la note (c'est-à-dire le temps qui s'écoule entre le moment où la note est pressée et celui où elle est relâchée).

Par exemple, si vous programmez des doubles croches (Step Time = 24) avec Gate Time Ratio = 80%, la durée réelle de la note programmée sera de 19.



## Différentes façons de programmer des notes

### Programmation d'un accord

Tenez enfoncées les notes qui constituent l'accord et relâchez toutes les notes simultanément. L'accord ne sera pas programmé tant qu'il restera ne serait-ce qu'une note enfoncée, aussi pouvez vous changer les notes pour corriger l'accord.

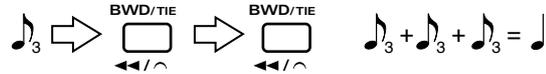
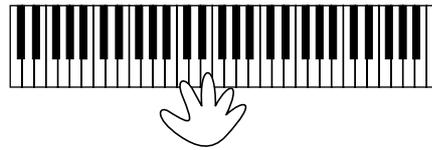
### Programmation d'un silence (rest)

Réglez Step Time sur la durée voulue pour le silence et pressez [FWD/REST].



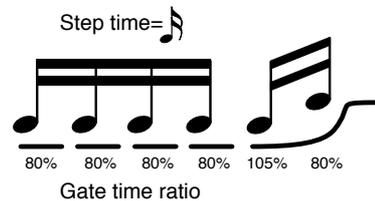
### Programmation d'une liaison (tie)

Programmez la première note que vous désirez lier et pressez [BWD/TIE].



### Application d'un effet de glissé (slide)

En réglant Gate Time Ratio sur 100% ou plus (par exemple sur 105% pour une phrase de doubles croches) et en programmant les pas, vous pouvez créer des phrases legato. Une façon simple d'appliquer un effet de glissé est d'utiliser la programmation legato en conjonction avec un patch tel que P:A18 ou P:A27 qui applique un effet de glissé aux notes jouées legato.



Pour la phrase qui se voit appliquer l'effet de glissé, vous pouvez utiliser le potentiomètre [PORTA TIME] durant la reproduction afin de piloter l'amplitude de l'effet de glissé. Pour un patch qui applique un effet de glissé aux notes jouées legato, réglez les paramètres comme suit (p. 78).

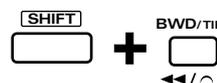
- Solo Switch: ON
- Solo Legato Switch: ON
- Portamento Switch: ON
- Portamento Time: 5 – 20
- Portamento Mode: LEGATO

### Effet de glissé

Ce glissé se réfère aux techniques de jeu utilisées sur les instruments à cordes tels que guitares ou basses, grâce auxquelles après que la corde ait été jouée, les doigts glissent sur une autre frette sans redéclencher la corde. Cela produit une transition douce entre la hauteur de deux notes.

### Si vous faites une erreur dans la programmation

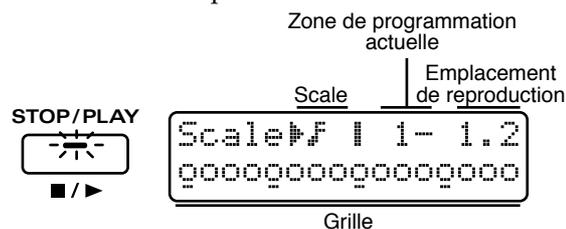
Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [BWD/TIE] pour supprimer la note qui a été programmée en dernier. A cet instant, la note supprimée sera produite pour confirmation.



## Enregistrement de notes individuelles sur une grille (Enregistrement pas à pas 2)

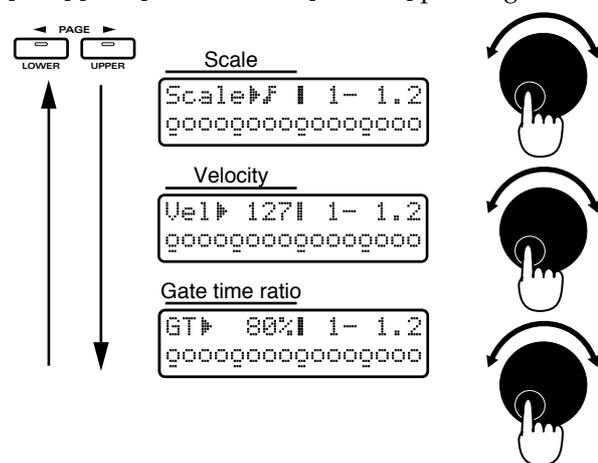
### 5. Pressez [STOP/PLAY] pour commencer l'enregistrement.

Les indicateurs [STOP/PLAY] et [REC] s'allument. L'affichage indiquera la zone de programmation actuelle de l'enregistrement dans le pattern et l'emplacement de reproduction. Dans l'illustration suivante, la zone de programmation actuelle de l'enregistrement est la mesure 1, le second temps de la mesure 1 étant reproduit.



### 6. Avant de programmer les notes, sélectionnez la valeur (Scale), la note (tone rythmique) à programmer, la dynamique (Velocity) et le pourcentage de durée réelle (Gate Time Ratio, pour les parties 1-7).

Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner le paramètre et [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour régler la valeur.



### Scale

Détermine la valeur des notes programmées. La zone de programmation de l'enregistrement est déterminée par la valeur sélectionnée pour Scale.

Plage :  $F \ F\# \ J\flat \ J\sharp$

$\text{♪}$  : Des doubles croches peuvent être programmées, avec les touches F3–G5 correspondant à une zone de programmation d'une mesure.

$\text{♪}$  : Des triples croches peuvent être programmées, avec les touches F3–G5 correspondant à une zone de programmation d'une mesure.

$\text{♪}$  : Des croches de triolet peuvent être programmées, avec les touches F3–G5 correspondant à une zone de programmation d'une mesure.

$\text{♪}$  : Des doubles croches de triolet peuvent être programmées, avec les touches F3–G5 correspondant à une zone de programmation d'une mesure.



### Sélection de la note (tone rythmique) à programmer

Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez la note désirée sur le clavier. Quand [SHIFT] est pressé, les notes (tones rythmiques) sont assignées au clavier de la même façon que lorsque vous jouez. Jouez sur le clavier pour sélectionner la note que vous désirez programmer. Après avoir joué la note que vous désirez programmer, relâchez [SHIFT] et la dernière note produite sera sélectionnée.

Si vous désirez changer la tessiture des pads de clavier, utilisez OCTAVE [-] [+].

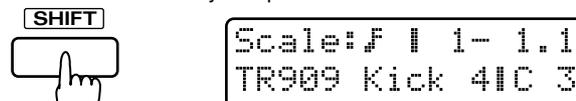
L'afficheur différera selon que la partie enregistrée est la partie rythmique ou une autre partie.

Parties 1-7

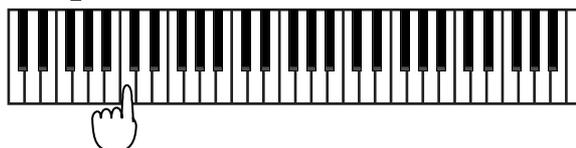


Note à programmer

Partie rythmique



Nom du tone rythmique Note à programmer



### Velocity (dynamique)

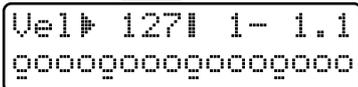
Spécifie la force d'une note.

Plage : REAL, 1-127

Si vous désirez programmer la dynamique avec laquelle la note a été réellement jouée, sélectionnez "REAL". Si vous désirez programmer une valeur de dynamique fixe, spécifiez cette valeur entre 1-127.

\* *Durant l'enregistrement, les réglages de "Changer la force avec laquelle les notes sont jouées sur le clavier (Key Velocity)" (p. 103) sont ignorés.*

Velocity



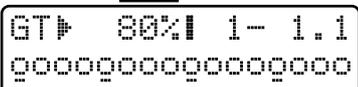
### Gate Time Ratio (durée réelle)

Spécifie la durée de jeu réelle d'une note, c'est-à-dire le temps qui s'écoule entre le moment où la touche est pressée et celui où elle est relâchée (durée d'ouverture ou Gate Time) sous forme d'un pourcentage de la valeur théorique ou Step Time. Des réglages plus bas de cette valeur donne des notes plus courtes et des réglages plus hauts des notes plus longues.

Plage : 1-200%

Normalement, vous devrez sélectionner un réglage d'environ 80%. Sélectionnez 50% pour des notes piquées (staccato) et 100% pour les notes tenues (tenuto).

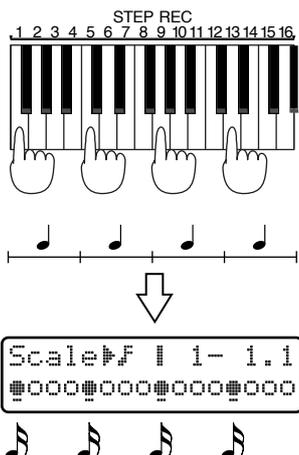
Gate time ratio



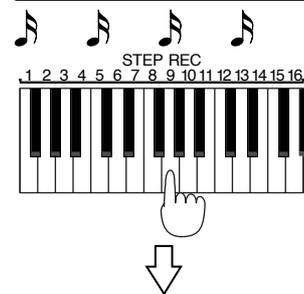
\* *Quand la partie rythmique est la partie à enregistrer, la valeur de Gate Time est fixe, aussi est-il inutile de spécifier ce paramètre.*

**7. Pressez la touche qui correspond à l'emplacement auquel vous désirez programmer un message de note. Vous pouvez commencer à n'importe quel endroit.**

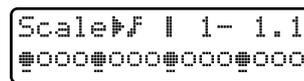
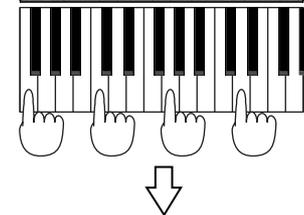
L'afficheur montrera un "●" aux emplacements sélectionnés.



Pour annuler votre programmation, pressez la touche à l'emplacement que vous désirez changer. "●" disparaît de l'afficheur.



Si la durée du pattern est d'une mesure, son format de 4/4 et les subdivisions (scales) des doubles croches, vous pouvez programmer comme suit.

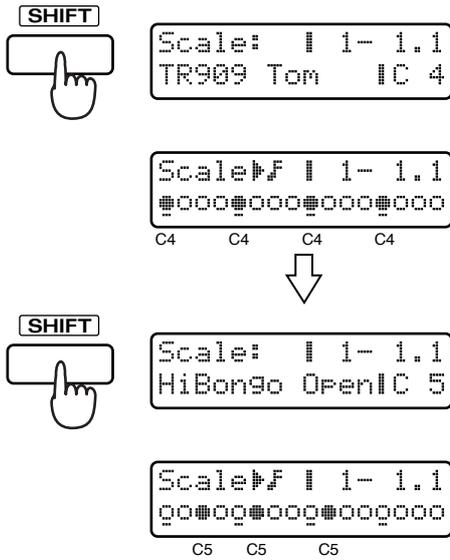


Les notes programmées seront superposées (mixées) aux notes précédemment pré-programmées. Durant l'enregistrement, le pattern sera reproduit en boucle et les nouveaux messages de note enregistrés s'ajouteront à la reproduction à chaque passage.

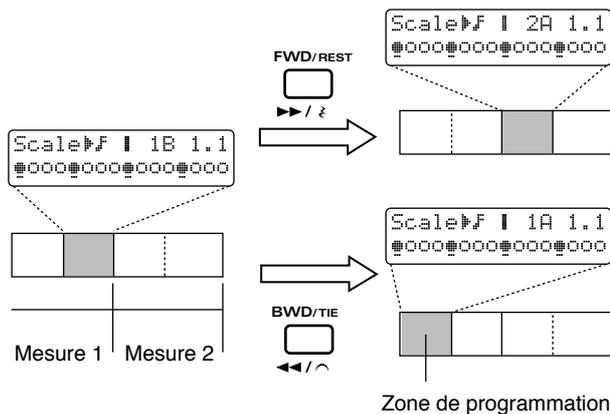
**8. Pendant que vous écoutez la reproduction répétitive, répétez les étapes 6 et 7 pour programmer les notes.**

Les réglages de subdivisions (scale) de note (tone rythmique) à programmer, de dynamique (velocity) et de durée réelle (Gate Time Ratio) seront conservés de la note précédente. Si vous désirez utiliser ces mêmes réglages pour la note suivante, il n'est pas nécessaire de changer les réglages.

\* *Si vous changez la note (le tone rythmique) que vous programmez, l'emplacement de jeu des notes préalablement programmées (tone rythmique) pour les autres instruments ne s'afficheront plus.*



Pour déplacer la zone de programmation d'enregistrement, utilisez [FWD] et [BWD]. Presser [FWD] fait avancer la zone de programmation de l'enregistrement d'une mesure (ou de deux temps). Presser [BWD] fait reculer la zone de programmation de l'enregistrement d'une mesure (ou de deux temps). Si la longueur de pattern est réglée à "2 mesures", le format de mesure à "4/4" et scale sur "triple croche", la zone de programmation de l'enregistrement se déplacera comme suit. Quand la zone de programmation de l'enregistrement est sur les temps 3 et 4, un "-" (tiret) sera ajouté à la droite de l'indication de mesure dans l'affichage.



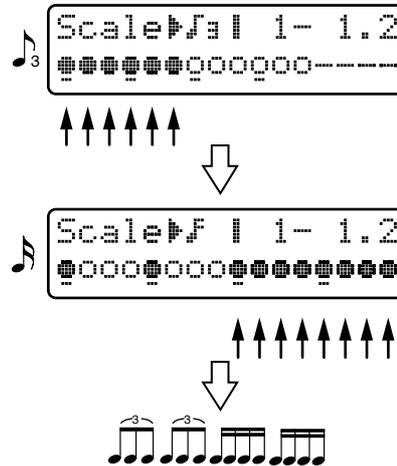
### 9. Quand vous avez fini de programmer les notes, pressez [STOP/PLAY].

Le pattern enregistré sera dans le pattern temporaire (TMP). Si vous êtes satisfait du résultat obtenu, utilisez la procédure d'écriture de pattern pour sauvegarder le pattern comme pattern User.

📖 "Sauvegarde de patterns modifiés (Pattern Write)" (p. 36)

## Programmation de rythmiques complexes

En changeant la valeur scale pendant que vous enregistrez, vous pouvez programmer des rythmiques utilisant des valeurs de note complexes.



- \* Les liaisons (ties) ne peuvent pas être programmées.
- \* Si vous enregistrez la partie rythmique en temps réel, et si vous utilisez l'enregistrement pas à pas 2, les notes préalablement programmées peuvent être visualisées en façade. Toutefois, vous ne verrez que les notes qui coïncident avec les subdivisions de la grille actuellement sélectionnée (scale).

Aussi, si vous changez la valeur Scale durant l'enregistrement, les notes qui étaient jusqu'à présent visibles peuvent ne plus l'être en façade. Par exemple, si vous programmez des triples croches puis changez scale pour amener des doubles croches, toutes les notes programmées dans les emplacements de pad de clavier 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14 ou 16 ne s'afficheront plus.

### Pour changer une note programmée

Tenez enfoncée la touche correspondante à la note que vous désirez changer et pressez [SHIFT]. La note actuellement programmée s'affichera. Dès lors, vous pouvez utiliser [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour changer la note programmée.

### Modification de la dynamique ou de la durée réelle (Gate Time Ratio)

En page de réglage de dynamique ou de rapport de durée réelle/durée théorique, pressez la touche à l'emplacement où vous désirez modifier la valeur, et les données de la note actuellement programmée seront affichées. Vous pouvez alors utiliser [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour modifier la valeur.

## Contrôle de la quantité de mémoire restante (Memory Info)

Voici comment vous pouvez contrôler la quantité de mémoire restant disponible en aire temporaire de pattern/song (morceau), que ce soit en mémoire User ou en carte mémoire.

1. Pressez [UTILITY].
2. Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner "MEMORY INFO" et pressez [ENTER].  
La page Memory Information apparaît.
3. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner la mémoire que vous désirez vérifier et pressez [ENTER].

```
MEMORY INFO:Temp
          100% Free
```

```
MEMORY INFO>User
          702KB Free
```

```
MEMORY INFO:Card
          1664KB Free
```

4. Pour quitter cet affichage, pressez [EXIT].

### Temp (Temporaire)

La quantité de données musicales qui peuvent être enregistrées dans le pattern actuellement chargé en aire temporaire est affichée sous forme de pourcentage.

Si la quantité restante atteint "0%," aucun enregistrement ni édition de pattern n'est plus possible.

### User (mémoire User)

La quantité de mémoire User interne restant disponible est affichée en KB (kilobytes ou kilooctets). La capacité maximale de la mémoire User est d'approximativement de 75000 notes (capacité lorsque tous les morceaux sont vides).

### Card (mémoire de carte)

La quantité de mémoire de carte restant disponible est affichée en KB (kilobytes ou kilooctets).

\* Si la quantité restante est 0 kB ou si la taille du pattern que vous désirez sauvegarder (la quantité de données actuellement chargée en aire temporaire) est plus importante que la capacité restant disponible en mémoire

User ou mémoire de carte, il ne sera pas possible de sauvegarder ce pattern. Aussi, si la capacité mémoire restant disponible sur la carte est de 1030 KB ou moins, il ne sera pas possible de créer un fichier de sauvegarde ou backup.

 "Sauvegarde de tous les réglages internes sur une carte (User Backup)" (p. 160)

### A propos de KB (kilobytes)

KB est une unité de mesure de la taille des données qui correspond au kilo-octet.

1000 KB s'exprime également sous la forme de 1 MB (megabyte ou mega-octet).

### Nombre maximal de notes enregistrées

Un maximum d'approximativement 8000 notes de données musicales peuvent être enregistrées en pattern temporaire. C'est le nombre maximal de notes qui peuvent être enregistrées dans un seul pattern. Le JX-305 ne peut pas enregistrer ou éditer un pattern plus grand que cela.

### A propos du nombre de patterns qui peuvent être sauvegardés

Un maximum de 200 patterns que vous aurez créés peuvent être sauvegardés en mémoire User et un maximum de 200 peuvent être sauvegardés en carte mémoire. Ce nombre dépendra de la quantité de données présentes dans les patterns que vous aurez créés. Par exemple, si vous créez de nombreux patterns contenant de grandes quantités de données, et qu'il n'y ait plus suffisamment de mémoire en mémoire User ou en mémoire de carte, aucun autre pattern ne pourra être sauvegardé. Aussi, si la taille du pattern (la quantité de données occupées par le pattern en aire temporaire) est plus grande que la mémoire restant disponible en mémoire User ou sur une carte mémoire, ce pattern ne peut pas être sauvegardé.

Quand vous commencez à approcher les limites de la mémoire User ou de la mémoire de carte, vous pouvez augmenter l'espace disponible en initialisant les patterns que vous ne désirez plus, etc.

 Si vous désirez initialiser un pattern ...  
 "Copie et initialisation des réglages" (p. 37)

# Chapitre 9. Edition de patterns

## Editer les données musicales d'une partie spécifique (Pattern Edit)

La procédure d'édition des données musicales d'un pattern est appelée édition de pattern. Vous pouvez modifier le contenu des données musicales d'un pattern, ou combiner différents patterns pour créer un pattern totalement nouveau.

\* Le pattern édité est conservé dans le pattern temporaire (TMP). Si vous désirez conserver le pattern que vous avez créé, vous devez utiliser la procédure d'écriture de pattern.

 "Sauvegarde de patterns modifiés (Pattern Write)" (p. 36)

### Précautions lors de l'édition d'un pattern

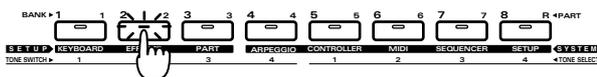
Un pattern peut être édité lorsque la page de sélection de pattern du mode pattern est affichée (c'est-à-dire quand l'indicateur [PTN/SONG] est allumé). Il n'est pas possible de passer dans les différentes pages d'édition alors que le pattern est reproduit.

### Réglage des paramètres

Pour utiliser ou modifier les paramètres, utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE].

### Sélection de la partie

Pour sélectionner la partie que vous désirez éditer, pressez le bouton PART [1]–[R], [MUTE CTRL] approprié. La partie dont l'indicateur est allumé est sélectionnée pour l'édition.



Si durant l'édition, vous désirez retourner à la page de réglage du paramètre précédent, pressez PAGE [<]. Si vous désirez annuler vos éditions, pressez [EXIT].

### Undo/Redo

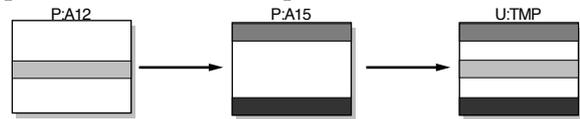
Si vous n'êtes pas satisfait du pattern édité, vous pouvez presser le bouton [UNDO/REDO] pour ramener les données musicales telles qu'avant l'édition.

\* Dans certains cas, notamment quand un grand nombre de données ont été traitées, la procédure d'annulation (Undo) peut ne pas être disponible.

 "Annulation de la procédure précédente (Undo/Redo)" (p. 17)

## Copie d'une portion de pattern (Copy)

Une portion spécifique d'un pattern peut être copiée dans un autre pattern. C'est pratique lorsque vous désirez combiner des portions de différents patterns pour créer un nouveau pattern.



\* Le pattern copié sera écrit dans le pattern temporaire (TMP).

\* Si le pattern source de la copie a plus de mesures que le pattern destination de la copie, le nombre de mesures du pattern destination de la copie peut augmenter.

\* Il n'est pas possible de faire des copies entre patterns ayant des formats de mesure différents.

\* Les paramètres de configuration (Setup) ne seront pas copiés par la procédure Copy. Si vous désirez transférer (copier) un pattern spécifique (sans le modifier) dans un pattern User, utilisez la procédure d'écriture de pattern pour déplacer les données. Aussi, si vous désirez copier un certain pattern en TMP sans modification, pressez [REC] deux fois.

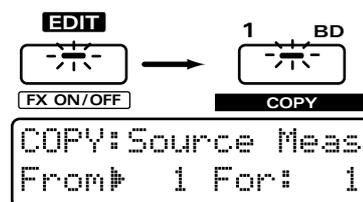
### 1. Sélectionnez le pattern source de la copie.

### 2. Pressez [EDIT].

L'indicateur s'allumera et la page d'édition apparaîtra dans l'afficheur.

### 3. Pressez NUMBER [1] (COPY).

La page de réglage de Copy apparaîtra.



### 4. Sélectionnez la partie que vous désirez copier.

\* Vous pouvez sélectionner plusieurs parties simultanément.

### 5. Spécifiez la mesure à laquelle la copie commencera.

Plage : 1–32

### 6. Pressez [ENTER].

Le curseur se déplacera vers la droite.

### 7. Spécifiez le nombre de mesures à copier.

Plage : 1–31, ALL

\* Si le réglage est "ALL," toutes les mesures suivant celle à laquelle la copie commence seront copiées.

Par exemple, si vous désirez copier de la mesure 4 à la fin de la mesure 6, faites les réglages suivants.

```
COPY: Source Meas
From: 4 For: 3
```

**8. Pressez [ENTER].**

L'afficheur indiquera le groupe, la banque et le numéro du pattern destination de la copie.

**9. Sélectionnez le pattern destination de la copie.**

Plage : TMP, P:A11-P:L88, U:A11-U:D18, C:A11-C:D18

\* Vous pouvez également changer le groupe en pressant [PRESET/USER/CARD], [<PREV] [NEXT>] dans la section GROUP.

```
COPY: Dest PTN
U:A11
```

**10. Select the copy destination part.**

\* Si plus d'une partie a été sélectionnée comme source de la copie, les données seront automatiquement copiées dans les mêmes parties. Si vous ne pouvez pas sélectionner la partie destination de la copie, assurez-vous que vous n'avez pas sélectionné deux parties source ou plus..

\* Si [MUTE CTRL] a été sélectionné comme partie source de la copie, seul [MUTE CTRL] peut être sélectionné comme partie destination de la copie.

**11. Pressez [ENTER].**

L'afficheur indiquera la mesure de début de copie dans la partie destination de la copie.

**12. Spécifiez la mesure où commencera la copie dans la partie destination de la copie.**

Plage : 1-31, END

\* Si le réglage est "END", les données seront copiées à partir de la fin de la partie de destination de la copie.

\* Il n'est pas possible de choisir un numéro de mesure pour lequel la copie dépasserait la longueur maximale de 32 mesures au pattern.

```
COPY: Dest Meas
END
```

**13. Pressez [ENTER].**

L'afficheur indiquera le type de donnée musicale à copier.

**14. Sélectionnez le type de donnée musicale que vous désirez copier.**

```
COPY: Status
ALL
```

**Plage :**

- ALL: Toutes les données musicales
- NOTE: Note
- PC: Changement de programme
- CC: Changement de commande
- BEND: Pitch bend
- P-AFT: Aftertouch polyphonique
- C-AFT: Aftertouch par canal
- SYS-EX: Système exclusif
- TEMPO: Tempo
- MUTE: Coupure

**15. Pressez [ENTER].**

L'afficheur indiquera le réglage du mode de copie.

**16. Sélectionnez le mode de copie.**

```
COPY: Mode
REPLACE
```

**Plage : REPLACE, MIX**

**REPLACE:** Les données musicales présentes dans la destination de la copie seront effacées (c'est-à-dire remplacées) quand la copie se fera.

**MIX:** Les données musicales présentes dans la destination de la copie seront combinées aux nouvelles données copiées.

**17. Pressez [ENTER].**

L'afficheur vous permettra de spécifier le nombre de fois où les données seront copiées.

**18. Spécifiez le nombre de fois où les données seront copiées.**

```
COPY: Times
1
```

**Plage : 1-32**

\* Il n'est pas possible de choisir un numéro de mesure pour lequel la copie dépasserait la longueur maximale de 32 mesures au pattern.

**19. Pressez [ENTER].**

La page de confirmation apparaîtra.

```
COPY:
Are You Sure ?
```

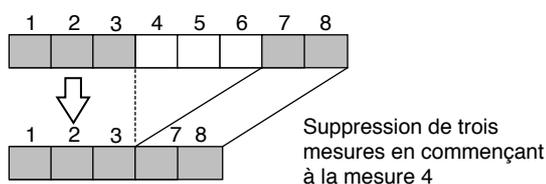
**20. Pressez [ENTER] une fois encore.**

La procédure de copie s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

## Suppression de mesures inutiles (Delete)

Cette procédure supprime les mesures indésirables d'un pattern et fait avancer d'autant les mesures suivantes pour combler le vide ainsi créé. S'il y a des données après la zone qui a été supprimée, les données musicales de cette partie deviennent plus courtes. Si toutes les parties ont été spécifiées pour la procédure de suppression, c'est le pattern lui-même qui devient plus court.

\* Si vous supprimez toutes les mesures de toutes les parties, le pattern lui-même sera supprimé et deviendra un pattern sans donnée musicale (pattern vide).



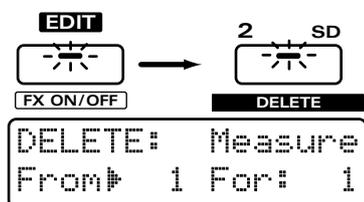
**1. Sélectionnez le pattern dans lequel vous désirez supprimer des données.**

**2. Pressez [EDIT].**

L'indicateur s'allumera et la page d'édition apparaîtra dans l'afficheur.

**3. Pressez NUMBER [2] (DELETE).**

La page de réglage Delete Measure apparaîtra.



**4. Sélectionnez la partie dans laquelle vous désirez supprimer des données.**

\* Vous pouvez sélectionner plusieurs parties.

**5. Spécifiez la mesure à laquelle la suppression commencera.**

Plage : 1-32

**6. Pressez [ENTER].**

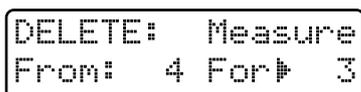
Le curseur se déplacera sur la droite.

**7. Spécifiez le nombre de mesures qui seront supprimées.**

Plage : 1-31, ALL

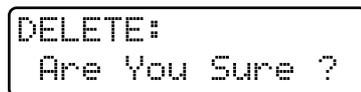
\* Avec un réglage "ALL", la mesure choisie comme mesure de départ et toutes les mesures suivantes seront affectées par la procédure.

Par exemple, si vous désirez supprimer de la mesure 4 à la fin de la mesure 6, faites les réglages suivants.



**8. Pressez [ENTER].**

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur.

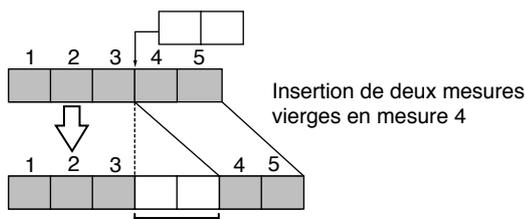


**9. Pressez [ENTER] une fois encore.**

La procédure de suppression de mesure s'effectuera et la l'affichage normal ré-apparaîtra.

## Insertion de mesures vierges (Insert)

Cette procédure insère des mesures vierges à l'emplacement choisi dans le pattern. Si vous désirez ajouter plus de données musicales au milieu d'un pattern, utilisez cette procédure pour insérer des mesures vierges avant d'enregistrer ces éléments supplémentaires. Les mesures insérées ont le même format de mesure que les autres mesures du pattern.



\* Il n'est pas possible de faire des réglages qui entraîneraient une longueur de pattern dépassant 32 mesures.

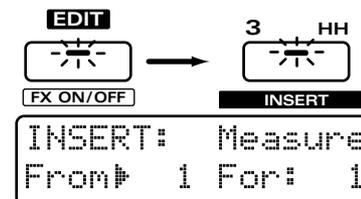
**1. Sélectionnez le pattern dans lequel les mesures seront insérées.**

**2. Pressez [EDIT].**

L'indicateur s'allumera et la page d'édition apparaîtra dans l'afficheur.

**3. Pressez NUMBER [3] (INSERT).**

La page de réglage Insert Measure apparaîtra.



**3. Sélectionnez la partie dans laquelle vous désirez insérer des mesures.**

\* Vous pouvez sélectionner plusieurs parties.

**4. Spécifiez la mesure à partir de laquelle les mesures vierges seront insérées.**

Plage : 0-31, END

\* Si vous choisissez "END" les mesures vierges seront ajoutées à la fin des données musicales.

\* Si vous choisissez "END", les mesures vierges seront ajoutées à la fin des données musicales.

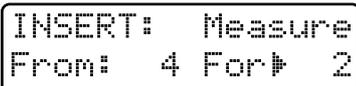
**6. Pressez [ENTER].**

Le curseur se déplacera sur la droite.

**7. Spécifiez le nombre de mesures qui seront insérées.**

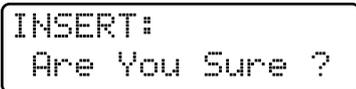
Plage : 0-32

Par exemple, si vous désirez insérer deux mesures vierges entre la mesure 3 et la mesure 4, faites les réglages suivants.



**8. Pressez [ENTER].**

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur.

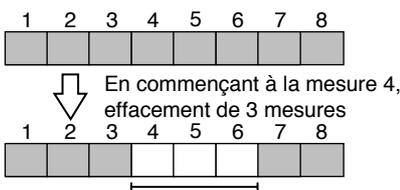


**9. Pressez [ENTER] une fois encore.**

La procédure d'insertion de mesure s'effectuera et la l'affichage normal ré-apparaîtra.

**Effacement de données inutiles (Erase)**

Cette procédure efface une portion du pattern. Elle est utile lorsque vous désirez effacer des données programmées par erreur.



\* Erasing data will not affect the length of the pattern.

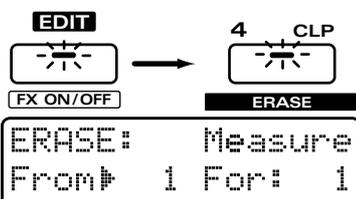
**1. Sélectionnez le pattern dans lequel vous désirez effacer des données.**

**2. Pressez [EDIT].**

L'indicateur s'allumera et la page d'édition apparaîtra dans l'afficheur.

**3. Pressez NUMBER [4] (ERASE).**

La page Erase apparaîtra dans l'afficheur.



**4. Sélectionnez la partie dans laquelle vous désirez effacer des données.**

\* Vous pouvez sélectionner plusieurs parties.

**5. Spécifiez la mesure à laquelle l'effacement commencera.**

Plage : 1-32

**6. Pressez [ENTER].**

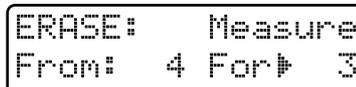
Le curseur se déplacera sur la droite.

**7. Spécifiez le nombre de mesures sur lesquelles se fera l'effacement.**

Plage : 1-31, ALL

\* Avec un réglage "ALL", la mesure choisie comme mesure de départ et toutes les mesures suivantes seront affectées par la procédure.

Par exemple, si vous désirez effacer de la mesure 4 à la fin de la mesure 6, faites les réglages suivants



**8. Pressez [ENTER].**

L'afficheur indiquera le type des données musicales qui seront effacées.

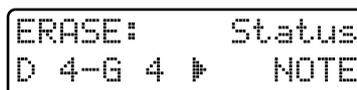
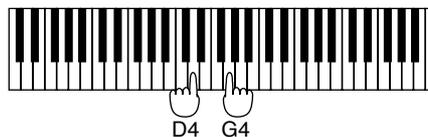
**9. Sélectionnez le type des données musicales que vous désirez effacer.**



Plage :

- ALL: Toutes les données musicales
- NOTE: Note
- PC: Changement de programme
- CC: Changement de commande
- BEND: Pitch bend
- P-AFT: Aftertouch polyphonique
- C-AFT: Aftertouch par canal
- SYS-EX: Système exclusif
- TEMPO: Tempo
- MUTE: Coupure

Si NOTE est sélectionné comme type de donnée musicale, et si vous désirez effacer uniquement une certaine tessiture de note, vous pouvez presser les deux touches du clavier qui limitent la zone à effacer. Par exemple, si vous spécifier la tessiture comme ci-dessous, les notes de D4 (ré4) à G4 (sol4) seront effacées. Si vous ne spécifiez pas de tessiture, toutes les notes seront effacées.



### 10. Pressez [ENTER].

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur.

```
ERASE:
Are You Sure ?
```

### 11. Pressez [ENTER] une fois encore.

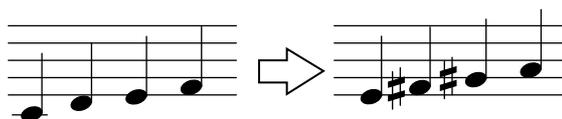
La procédure d'effacement s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

## Transposition de la hauteur (Transpose)

Cette procédure transpose les numéros de note (la hauteur) des données enregistrées dans un pattern. Vous pouvez spécifier une transposition sur  $\pm 2$  octaves.

\* Il n'est pas possible de spécifier la plage des mesures qui seront ainsi transposées.

Transposition de 4 demi-tons vers le haut (+4)



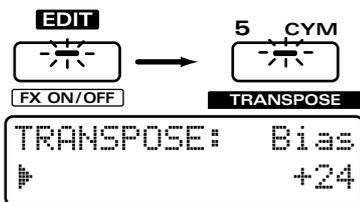
#### 1. Sélectionnez le pattern que vous désirez transposer.

#### 2. Pressez [EDIT].

L'indicateur s'allumera et la page d'édition apparaîtra dans l'afficheur.

#### 3. Pressez NUMBER [5] (TRANSPOSE).

La page de réglage Transpose apparaît



#### 4. Sélectionnez la partie que vous désirez transposer.

\* Vous pouvez sélectionner plusieurs parties.

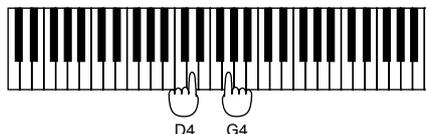
#### 5. Spécifier la valeur de transposition, en demi-tons.

Plage : -24+24

\* Si la valeur de réglage est "0," aucune transposition ne s'effectuera.

\* Si vous appliquez une transposition à la partie rythmique, le son produit le sera par d'autres tones rythmiques. Dans certains cas, des notes peuvent même ne pas sonner.

Si vous désirez ne transposer qu'une tessiture spécifique de note, pressez les touches du clavier limitant cette tessiture. Si vous ne désirez pas spécifier de tessiture, toutes les notes seront transposées.



```
TRANSPOSE: Bias
D 4-G 4 +24
```

### 6. Pressez [ENTER].

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur.

```
TRANSPOSE:
Are You Sure ?
```

### 7. Pressez [ENTER] une fois encore.

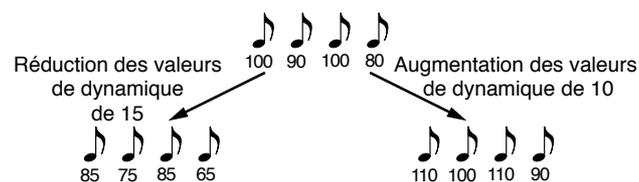
La procédure de transposition s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

## Modification de la dynamique des notes (Change Velo)

Cette procédure modifie la dynamique de jeu (force de jeu ou velocity) des notes enregistrées dans le pattern. Augmenter la valeur de dynamique fera jouer les notes plus fort. Cette procédure peut être utilisée pour diminuer la dynamique de jeu globale du clavier.

\* Si cette procédure entraîne comme résultat une dynamique supérieure à 127 (ou inférieure à 1), le résultat sera toutefois plafonné à 127 (ou 1).

\* Il n'est pas possible de spécifier la plage de mesures dans laquelle la dynamique sera modifiée.

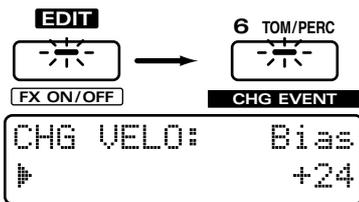


#### 1. Sélectionnez le pattern dans lequel vous désirez modifier la dynamique.

#### 2. Pressez [EDIT].

L'indicateur s'allumera et la page d'édition apparaîtra dans l'afficheur.

#### 3. Pressez NUMBER [6] (CHG EVENT) pour sélectionner la page de réglage "CHG VELO".



**4. Sélectionnez la partie dont vous désirez changer la dynamique.**

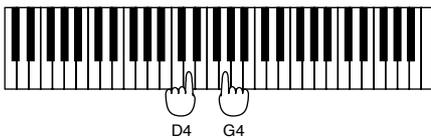
\* Vous pouvez sélectionner plusieurs parties.

**5. Spécifiez la valeur qui sera ajoutée (ou soustraite) à la dynamique.**

Plage : -99+99

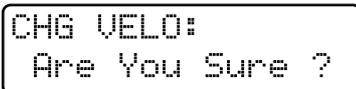
Si cette valeur est "0", la dynamique ne sera pas modifiée.

Si vous ne désirez modifier que la dynamique d'une tessiture spécifique de note, pressez le clavier pour limiter cette tessiture. Si vous ne désirez pas spécifier de tessiture, la dynamique toutes les notes sera modifiée.



**6. Pressez [ENTER].**

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur.



**7. Pressez [ENTER] une fois encore.**

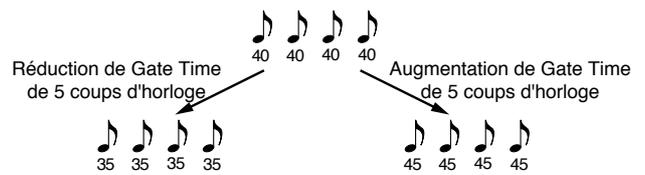
La procédure de changement de dynamique s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

**Modification de la durée réelle de note (Change Gate Time)**

Cette procédure modifie la durée (temps d'ouverture ou Gate Time) des notes enregistrées dans le pattern. Cela peut servir à rendre votre interprétation plus piquée (staccato) ou tenue (tenuto).

\* Si cette procédure entraîne comme résultat des valeurs de Gate Time supérieures à 21504 (ou inférieures à 1), le résultat sera plafonné à 21504 (ou 1).

\* Il n'est pas possible de spécifier la plage des mesures à laquelle se limiterait cette procédure.

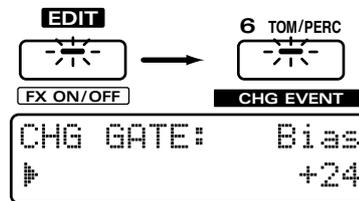


**1. Sélectionnez le pattern dans lequel vous désirez modifier la valeur de Gate Time.**

**2. Pressez [EDIT].**

L'indicateur s'allumera et la page d'édition apparaîtra dans l'afficheur.

**3. Pressez NUMBER [6] (CHG EVENT), puis pressez PAGE [>] plusieurs fois pour sélectionner la page de réglage "CHG GATE".**



**4. Sélectionnez la partie dans laquelle vous désirez modifier la valeur de Gate Time.**

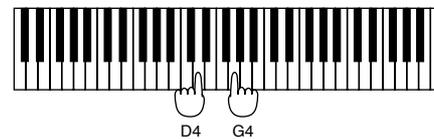
\* Vous pouvez sélectionner plusieurs parties.

**5. Spécifier la valeur que vous désirez ajouter (ou retrancher) à la valeur de Gate Time.**

Plage : -99+99

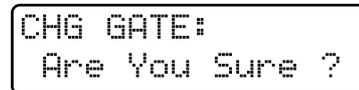
Avec un réglage "0", la valeur de Gate Time ne sera pas modifiée.

Si vous désirez modifier la valeur de Gate Time d'une tessiture spécifique de note, pressez les touches du limitant cette tessiture. Si vous ne désirez pas spécifier de tessiture, ce sont les valeurs de Gate Time de toutes les notes qui seront modifiées.



**6. Pressez [ENTER].**

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur.



**7. Pressez [ENTER] une fois encore.**

La procédure de changement de Gate Time s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

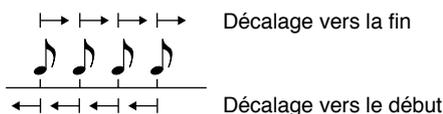
## Décalage temporel (Shift Clock)

Durant cette procédure, l'instant de jeu des données musicales d'un pattern peut être décalé vers l'avant ou l'arrière, par unité d'un seul coup d'horloge. Utilisez cette fonction lorsque vous désirez légèrement décaler la totalité de la mise en place de votre jeu.

\* Les données qui par cette procédure devraient théoriquement être déplacées avant le début des données musicales seront en fait placées au début de ces données. Dans le cas des données qui devraient théoriquement être déplacées au-delà de la fin des données musicales, le nombre de mesures supplémentaires nécessaires sera ajouté. Toutefois, si les données devaient être déplacées au-delà de la fin du pattern, elles seraient en fait placées à la fin de celui-ci.

\* Il n'est pas possible de spécifier la plage des mesures à laquelle se limiterait cette procédure.

\* 24 coups d'horloge correspondent à la longueur d'une double croche.

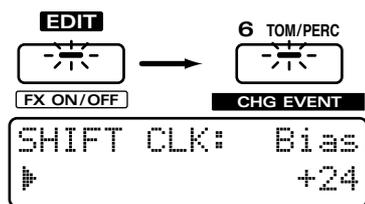


### 1. Sélectionnez le pattern dont vous désirez décaler les événements.

### 2. Pressez [EDIT].

L'indicateur s'allumera et la page d'édition apparaîtra dans l'afficheur.

### 3. Pressez NUMBER [6] (CHG EVENT), puis pressez PAGE [>] plusieurs fois pour sélectionner la page de réglage "SHIFT CLK".



### 4. Sélectionnez la partie dont vous désirez décaler la mise en place.

\* Vous pouvez sélectionner plusieurs parties.

### 5. Spécifiez le nombre de coups d'horloge dont vous désirez décaler les données.

Plage : -99+99

Spécifiez un réglage négatif (-) si vous désirez ramener les données vers le début. Spécifiez un réglage positif (+) si vous désirez décaler les données vers la fin. Avec un réglage "0" les données ne sont pas décalées.

### 6. Pressez [ENTER].

L'afficheur indiquera le type de données musicales qui seront décalées.

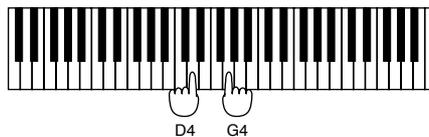
### 7. Sélectionnez le type de données musicales que vous désirez décaler.



#### Plage :

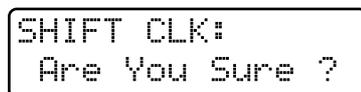
- ALL:** Toutes les données musicales
- NOTE:** Note
- PC:** Changement de programme
- CC:** Changement de commande
- BEND:** Pitch bend
- P-AFT:** Aftertouch polyphonique
- C-AFT:** Aftertouch par canal
- SYS-EX:** Système exclusif
- TEMPO:** Tempo
- MUTE:** Coupure

Si NOTE est sélectionné comme type de donnée musicale, et si vous désirez décaler uniquement une certaine tessiture de note, vous pouvez utiliser le clavier pour limiter la zone à effacer. Si vous ne spécifiez pas de tessiture, toutes les notes seront décalées.



### 8. Pressez [ENTER].

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur.



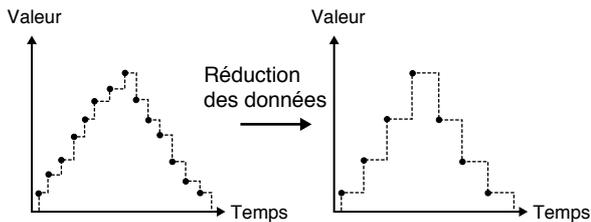
### 9. Pressez [ENTER] une fois encore.

La procédure de décalage dans le temps s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

## Réduction des données inutiles (Data Thin)

Comme des messages tels que ceux de pitch bend ou de changement de commande utilisent des valeurs à changement continu, ils peuvent occuper un espace mémoire plus important que prévu. La procédure de réduction de données (Data Thin) vous permet de réduire la quantité de ces données d'une façon qui n'affectera pas le résultat audible, ce qui vous fera économiser de la mémoire.

\* Il n'est pas possible de spécifier la plage des mesures à laquelle se limiterait cette procédure.

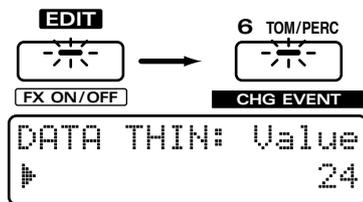


**1. Sélectionnez le pattern dans lequel vous désirez réduire les données.**

**2. Pressez [EDIT].**

L'indicateur s'allumera et la page d'édition apparaîtra dans l'afficheur.

**3. Pressez NUMBER [6] (CHG EVENT), puis pressez PAGE [>] plusieurs fois pour sélectionner la page de réglage "DATA THIN".**



**4. Sélectionnez la partie dont les données doivent être réduites.**

\* Vous pouvez sélectionner plusieurs parties.

**5. Spécifiez la quantité de données à réduire.**

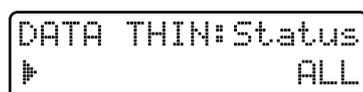
Plage : 0-99

Des réglages plus élevés entraînent une plus forte réduction. Si le réglage est de "0," les données ne seront pas réduites.

**6. Pressez [ENTER].**

L'afficheur indiquera le type de données musicales qui seront réduites.

**7. Sélectionnez le type de données musicales que vous désirez ainsi réduire.**



Plage :

ALL: Toutes les données musicales

CC: Changement de commande

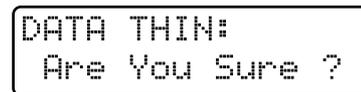
BEND: Pitch bend

P-AFT: Aftertouch polyphonique

C-AFT: Aftertouch par canal

**8. Pressez [ENTER].**

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur.

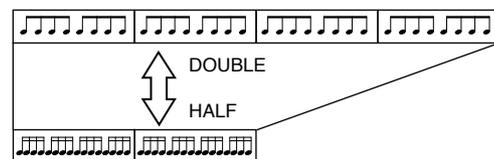


**9. Pressez [ENTER] une fois encore.**

La procédure de réduction de données s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

## Conversion des subdivisions d'un pattern (Reclock)

Vous pouvez doubler ou diviser par deux les durées des données musicales enregistrées dans un pattern. Par exemple, vous pouvez convertir un pattern de quatre mesures au tempo 120 en deux mesures pour obtenir une reproduction identique à un tempo 60. Lorsque vous désirez connecter les patterns d'un tempo radicalement différent, c'est une bonne idée que d'utiliser cette procédure de conversion nommée Reclock pour faire correspondre les subdivisions de deux patterns.



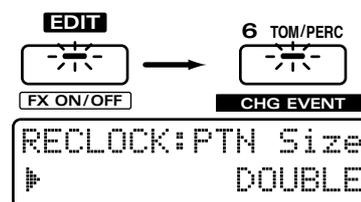
\* Exécuter cette procédure n'affectera pas le tempo d'origine du pattern.

**1. Sélectionnez le pattern dont vous désirez convertir les valeurs de temps.**

**2. Pressez [EDIT].**

L'indicateur s'allumera et la page d'édition apparaîtra dans l'afficheur.

**3. Pressez NUMBER [6] (CHG EVENT), puis pressez PAGE [>] plusieurs fois pour sélectionner la page de réglage "RELOCK".**



**4. Sélectionnez la partie dont vous désirez convertir les valeurs de temps.**

\* Vous pouvez sélectionner plusieurs parties.

**5. Spécifiez comment les valeurs de temps seront converties.**

Plage :

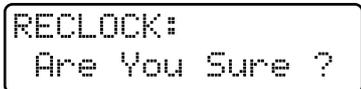
HALF: Les valeurs seront divisées par deux

DOUBLE: Les valeurs seront doublées

\* Il ne sera pas possible de faire des réglages de paramètre entraînant après action de la fonction Reclock un pattern dont la longueur dépasserait 32 mesures ou serait inférieure à une mesure.

**6. Pressez [ENTER].**

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur.



**7. Pressez [ENTER] une fois encore.**

La procédure Reclock s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

**Utilisation des réglages de quantification de jeu (Play Quantize) pour modifier un pattern (Edit Quantize)**

Vous pouvez modifier les données musicales d'un pattern en fonction des réglages de quantification de reproduction de jeu (Play Quantize). Normalement, la fonction Play Quantize n'affecte pas le contenu des données musicales, mais modifie seulement les instants de jeu de chaque donnée lors de la reproduction du pattern. En utilisant Edit Quantize, vous pouvez modifier les données musicales elles-mêmes, aussi les données seront-elles reproduites avec le même groove lorsque vous n'appliquerez plus Play Quantize.

\* Il n'est pas possible de spécifier la plage des mesures à laquelle se limiterait cette procédure.

**1. Sélectionnez le pattern dont vous désirez modifier les données.**

**2. Faites reproduire le pattern, appliquez Play Quantize, et ajustez le groove selon vos désirs (p. 40).**

\* If you attempt to execute Edit Quantize without applying Play Quantize, the following message will appear. You must apply Play Quantize before executing Edit Quantize.

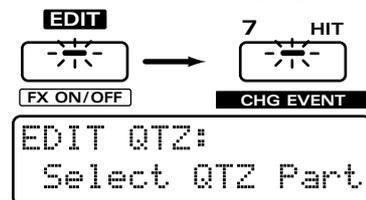


**3. Pressez [STOP/PLAY] pour stopper le pattern.**

**4. Pressez [EDIT].**

L'indicateur s'allumera et la page d'édition apparaîtra dans l'afficheur.

**5. Pressez NUMBER [7] (QUANTIZE), puis pressez PAGE [>] plusieurs fois pour sélectionner la page de réglage "EDIT QTZ".**



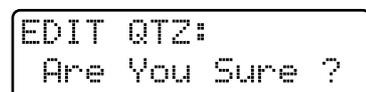
**6. Sélectionnez le ou les partie(s) pour lesquelles vous désirez effectuer la procédure Edit Quantize.**

\* Vous pouvez sélectionner plusieurs parties.

\* Les indicateurs seront toujours allumés pour les parties auxquelles la fonction Play Quantize a été appliquée (les parties sélectionnées par [QUANTIZE SELECT]). Si vous désirez appliquer la procédure aux mêmes parties, vous pouvez simplement passer à l'étape suivante.

**7. Pressez [ENTER].**

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur.

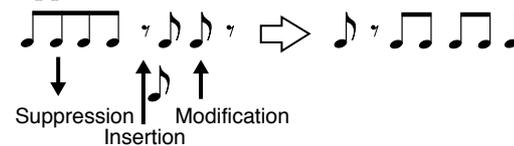


**8. Pressez [ENTER] une fois encore**

La procédure Edit Quantize s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra. Quand la procédure est terminée, la quantification de reproduction (Play Quantize) est automatiquement désactivée.

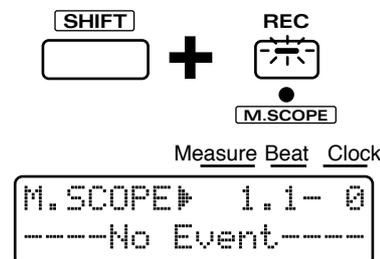
**Edition individuelle des données musicales (Edition au microscope)**

En utilisant l'édition au microscope, des données individuelles peuvent être déplacées à un autre instant ou éditées en détail, et vous pouvez également supprimer ou insérer des notes individuelles, etc.



**1. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [M.SCOPE].**

L'indicateur s'allume.



\* Quand vous passez en mode Microscope, le mode de clavier doit être réglé sur Single.

Durant l'enregistrement en pas à pas, vous pouvez presser [REC] pour accéder à la page Microscope, et l'afficheur indiquera l'emplacement de programmation actuelle (mesure, temps, coup d'horloge). C'est ce que nous appellerons la "position".

## Visualisation des données musicales programmées

Tournez la molette [VALUE] pour déplacer la position jusqu'à un emplacement où des données musicales (notes et données de commande, etc.) ont été programmées. L'afficheur donnera la position et le type de donnée musicale.

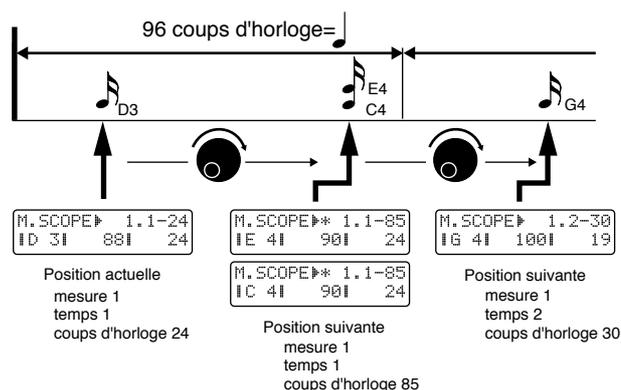
Tourner [VALUE] dans le sens des aiguilles d'une montre affichera tour à tour les données musicales en suivant la direction de la reproduction de pattern.

Tourner [VALUE] dans le sens inverse fera défiler les données musicales dans la direction opposée de la reproduction du pattern.

Vous pouvez également utiliser [FWD] et [BWD] pour sauter dans les données musicales plutôt que d'utiliser la molette [VALUE].

En tenant enfoncé [SHIFT] et en tournant la molette [VALUE], vous pouvez déplacer la position par unité d'un coup d'horloge.

\* Si deux messages MIDI ou plus existent à la même position, un "\*" apparaît à la droite de "M" dans l'afficheur.



A cet instant, vous pouvez presser PART [1]-[R] pour visualiser les données enregistrées des autres parties ou changer la partie à enregistrer. Si vous sélectionnez la partie rythmique, vous pouvez également sélectionner les tones rythmiques.

Pour retourner en mode d'enregistrement, pressez [REC].

📖 "Enregistrement de notes une à une (Enregistrement pas à pas)" (p. 131)

## 2. Pour quitter la page Microscope, pressez [STOP/PLAY].

Si vous désirez sauvegarder le pattern modifié, utilisez la procédure d'écriture de pattern.

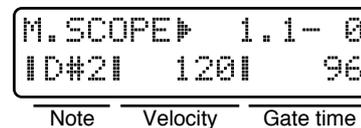
📖 "Sauvegarde de patterns modifiés (Pattern Write)" (p. 36).

## Données musicales traitées en mode Microscope

Le Microscope vous permet de visualiser et d'éditer les 9 types de données musicales suivants (messages MIDI).

### Note

Donnée qui fait jouer un son.



Plage :

Note: C (do) -1-G (sol) 9 (Note)

Velo: 1-127 (Velocity ou dynamique)

Gate: 1-21504 (Gate Time ou durée)

### Changement de commande

Ces messages MIDI correspondent aux différents numéros de commande et servent à appliquer des effets tels que modulation et portamento. Ils servent principalement aux mouvements des potentiomètres.



Plage :

CC#: 0-127 (numéro de commande)

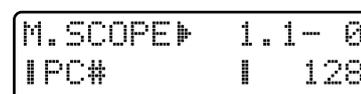
Valeur : 0-127

📖 Pour en savoir plus sur le fonctionnement de chaque numéro de commande ...

🔧 "Liste des réglages transmis / reçus" (p. 235)

### Changement de programme

Ces messages MIDI servent à sélectionner les sons (patches). Le son correspondant au numéro de programme sera sélectionné.



Plage :

PC#: 1-128 (numéro de programme)

### Pitch Bend

Ces messages MIDI changent la hauteur.

```
M.SCOPE▶ 1.1- 0
|Pch Bend | 0
```

Plage : -8192--+8191

### Poly A-Touch (Aftertouch polyphonique)

Ces messages MIDI appliquent de l'aftertouch (pression après enfoncement de la touche) individuellement aux notes.

```
M.SCOPE▶ 1.1- 0
|PA | C#2 | 127
```

|-----|-----|  
Note Valeur

Plage :

Note: C-1-G9 (Note)

Valeur : 0-127

L'afficheur indiquera le nom de note.

### Ch A-Touch (Aftertouch par canal)

Ces messages MIDI appliquent de l'aftertouch à la totalité d'un canal MIDI.

```
M.SCOPE▶ 1.1- 0
|Ch After | 127
```

Plage : 0-127

\* Le clavier du JX-305 transmet les messages d'aftertouch par canal.

### Changement de tempo (Tempo Change)

Ces données commandent le tempo. Elles servent uniquement en partie MUTE CTRL.

```
M.SCOPE▶ 1.1- 0
|Tempo | 120.0
```

Plage : 20.0-240.0

### Mute (Coupure)

Ce sont des données de coupure pour chaque partie et groupe rythmique. Cela ne sert qu'en partie MUTE CTRL.

```
M.SCOPE▶ 1.1- 0
|Mute|OTHERS|OFF
```

|-----|  
Partie, Groupe

Plage :

Groupe de parties : P1-PR, BD, SD, HH, CLP, CYM, TOM/PC, HIT, OTHERS

Valeur : OFF, ON

### Sys Ex (Système exclusif)

Ce sont des messages MIDI propres à la MC-505. Si la totalité du message ne peut pas être affichée sur une ligne, un symbole "→" apparaîtra sur le côté droit de l'afficheur.

Vous pouvez presser PAGE [<] [>] pour vous déplacer dans l'afficheur. Cela ne sert qu'en partie MUTE CTRL.

```
M.SCOPE▶ 1.1- 0
|Ex|F0 41 10 00+→
```

### No Event (pas d'événement)

S'il n'y a pas de messages MIDI dans la position actuelle, l'affichage suivant apparaît.

```
M.SCOPE▶ 1.1- 0
----No Event----
```

### Modification de la valeur d'une donnée musicale (changement d'événement)

1. En page Microscope, tournez la molette [VALUE] pour sélectionner la donnée musicale que vous désirez changer.

2. Pressez PAGE [>].

Le curseur apparaîtra sous la valeur du paramètre qui peut être modifié.

```

  ← PAGE →
  [LOWER] [UPPER]
M.SCOPE| 1.1- 0
|PC# | 128
```

3. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour modifier la valeur.

Pour les messages qui possèdent plus d'une valeur de paramètre qui peut être modifiée (tels que les notes, changements de commande, aftertouch polyphonique, etc.), utilisez [ENTER] ou PAGE [<] [>] pour déplacer le curseur.

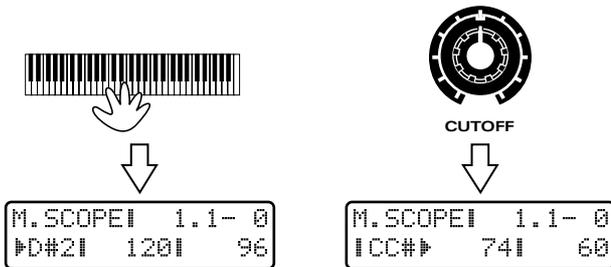
```

M.SCOPE| 1.1- 0 | M.SCOPE| 1.1- 0
|D#2| 120| 96 | | |D#2▶| 120| 96
  PAGE →
  [UPPER]
```

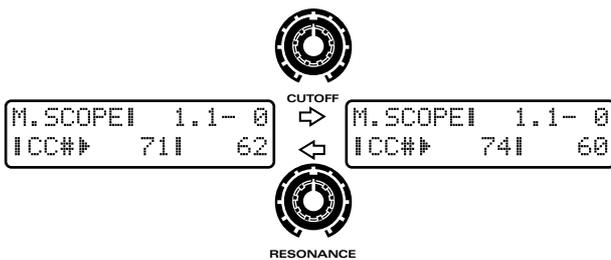
4. Pressez [ENTER] ou PAGE [<] [>] pour remettre le curseur en position.

**Emploi du clavier ou des potentiomètres pour modifier directement les données musicales**

Pour changer un numéro de note, pressez une touche. Le numéro de note correspondant sera programmé. Pour programmer un changement de commande, tournez un potentiomètre de paramètre de patch. Le numéro de la commande et la valeur associées à ce potentiomètre seront programmés.



Si vous tournez un potentiomètre différent de celui correspondant au numéro de commande affiché, le numéro de commande qui était programmé à cet emplacement sera remplacé.



**Modification de donnée de système exclusif**

Les messages de système exclusif commence par F0 et se terminent par F7. Les valeurs de donnée sont indiquées en notation hexadécimale (00-7F).

**1. En page Microscope, tournez la molette [VALUE] pour sélectionner le message de système exclusif que vous désirez modifier.**

**2. Pressez PAGE [>].**

La page de programmation de système exclusif apparaîtra et le curseur apparaîtra dans l'afficheur.



**3. Pressez PAGE [<] [>] ou [ENTER] pour amener le curseur à l'emplacement que vous désirez modifier.**

**4. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour modifier la valeur.**

\* Si vous pressez NUMBER [3] (INSERT), "00" sera inséré à l'emplacement du curseur, vous permettant d'ajouter cette donnée.



\* En pressant NUMBER [2] (DELETE) ou [UNDO/REDO] vous pouvez effacer la donnée à l'emplacement du curseur.

**5. Amenez le curseur sur l'emplacement F7 et pressez [ENTER], et les messages modifiés seront entérinés.**

Quand les réglages ont été entérinés, vous retournez à l'affichage Microscope normal.

\* Il n'est pas possible de changer le F0 qui commence le message ou le F7 qui le termine.

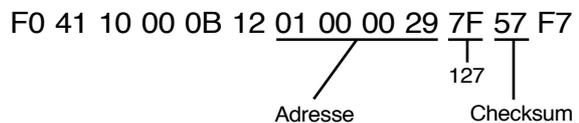
Pour annuler l'opération sans changer la donnée, pressez [EXIT].

**Exemples de messages exclusifs**

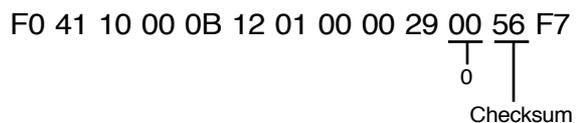
Voici quelques exemples de messages exclusifs.

\* Pour une explication détaillée des messages exclusifs, référez-vous en p. 253.

Réglez Reverb Level (p. 102) (adresse: 01H 00H 00H 29H) sur 127 (7FH).



Pour régler Reverb Level sur 0, il faut changer 7F dans l'exemple ci-dessus en 00.



\* Dans l'exemple ci-dessus, le numéro d'identification d'unité est 17 (10H) (réglage d'usine).

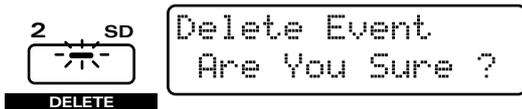
📖 "Différenciation entre des mêmes modèles d'unité (numéro d'identification d'unité)" (p. 165)

**A propos de l'octet de vérification (checksum)**

Lorsque vous programmez un message exclusif Roland de type IV, vous devez programmer un octet de vérification immédiatement avant F7. Comme le JX-305 calcule automatiquement la somme de vérification, il n'est pas nécessaire pour vous de modifier la valeur de cet octet. Quand vous programmez un nouveau message exclusif, vous pouvez simplement programmer un nombre arbitraire immédiatement avant F7, et le JX-305 calculera automatiquement le numéro correct.

## Suppression de données musicales (Delete Event)

1. En affichage Microscope, tournez la molette [VALUE] pour sélectionner les données musicales que vous désirez supprimer.
2. Pressez NUMBER [2] (DELETE).  
La page de confirmation apparaîtra.



3. Pressez [ENTER].  
Les données musicales seront supprimées.

## Insertion de données musicales (Insert Event)

1. En affichage Microscope, tournez la molette [VALUE] pour accéder à la position à laquelle vous désirez insérer des données musicales.
2. Pressez NUMBER [3] (INSERT).  
La page Insert Event apparaîtra et l'affichage suivant apparaîtra.



3. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le type de donnée musicale qui sera insérée.

Plage :

Lorsque vous visualisez une partie 1-R en Microscope

NOTE: Note

PC: Changement de programme

CC: Changement de commande

BEND: Pitch bend

P-AFT: Aftertouch polyphonique

C-AFT: Aftertouch par canal

Lorsque vous visualisez la partie MUTE CTRL en Microscope

SYS-EX: Système exclusif

TEMPO: Tempo

MUTE: Coupure

4. Pressez [ENTER].

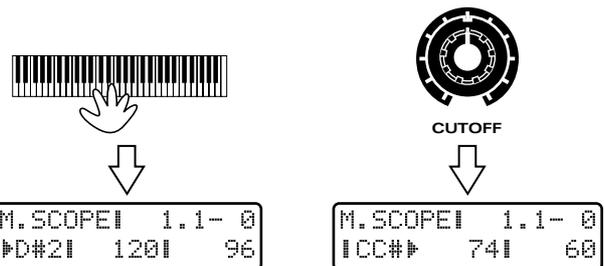
Un message avec les réglages de base du type de donnée musicale sélectionné apparaîtra.

```
M.SCOPEI 1.1- 0
PC 4I 112I 24
```

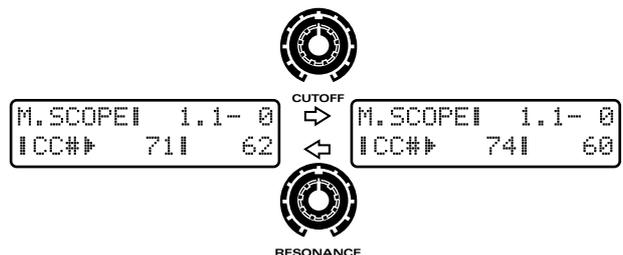
5. Pressez PAGE [<] [>] pour déplacer le curseur sur l'emplacement que vous désirez modifier.
6. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour modifier la valeur.
7. Pressez [ENTER] en entériner les réglages.

### Emploi du clavier ou des potentiomètres pour modifier directement les données musicales

Pour changer un numéro de note, pressez une touche. Le numéro de note correspondant sera programmé. Pour programmer un changement de commande, tournez un potentiomètre de paramètre de patch. Le numéro de la commande et la valeur associées à ce potentiomètre seront programmés.



Si vous tournez un potentiomètre différent de celui correspondant au numéro de commande affiché, le numéro de commande qui était programmé à cet emplacement sera remplacé.



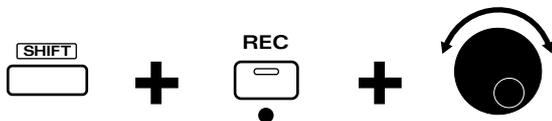
Si vous sélectionnez "Sys Ex" (Système exclusif), le message suivant apparaîtra. De la même façon que pour la procédure de changement d'événement, utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] et [ENTER] pour programmer successivement toutes les données hexadécimales.

```
M.SCOPEI 1.1- 0
|ExIF0F7
```

## Déplacement de données musicales (Move Event)

1. En page Microscope, tournez la molette [VALUE] pour accéder aux données musicales que vous désirez déplacer.
2. Tenez enfoncé [SHIFT] et [REC], et tournez la molette [VALUE] pour déplacer la donnée.  
Pendant que vous tenez enfoncés les boutons, l'afficheur indique la position à laquelle la donnée a été déplacée..

```
M.SCOPE▶ 4.1-20
IG 41 1001 19
```

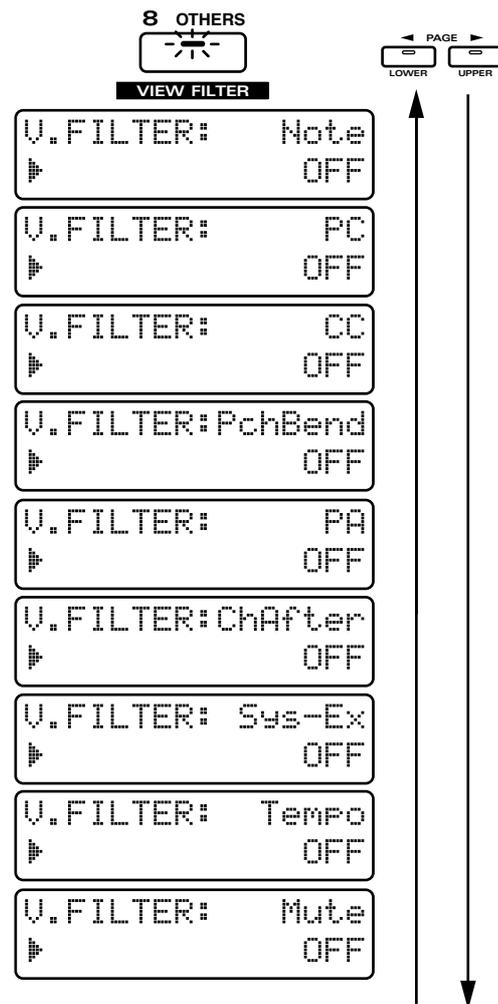


## Masquage de données musicales indésirables (Filtrage d'affichage ou View Filter)

Si une grande quantité de données musicales a été enregistrée dans un pattern, il peut être difficile de trouver les données que vous recherchez si tous les types de données sont affichés. Dans de tels cas, vous pouvez utiliser le filtrage d'affichage (View Filter) pour limiter les types de données musicales qui seront affichés. Comme vous pouvez déterminer les seuls messages MIDI qui devront s'afficher, cela vous permet de rapidement trouver les données que vous recherchez.

1. En page Microscope, pressez NUMBER [8] (VIEW FILTER).

La page View Filter apparaîtra dans l'afficheur.



2. Pressez PAGE [<] [>] pour sélectionner le type de donnée musicale.

NOTE: Note  
 PC: Changement de programme  
 CC: Changement de commande  
 PchBend: Pitch bend  
 P-A: Aftertouch polyphonique  
 ChAfter: Aftertouch par canal  
 Sys-Ex: Système exclusif  
 Tempo: Tempo  
 Mute: Coupure

3. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour désactiver la visualisation des données musicales que vous désirez ne pas voir s'afficher.

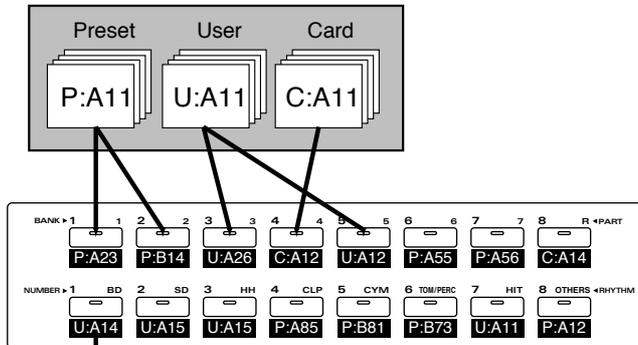
4. Quand vous avez fini les réglages, pressez [EXIT] pour quitter la page.

Les données que vous avez désactivées ne s'afficheront plus en page Microscope.

# Chapitre 10. Réunir les patterns fréquemment utilisés dans un Pattern Set

Un pattern set est un ensemble de deux patterns ou plus pouvant atteindre 16 patterns. Les patterns qui ont été enregistrés qui peuvent ensuite être rappelés par simple pression des 16 boutons BANK et NUMBER [1]–[8].

Exemple d'ensemble de patterns



Pattern enregistré

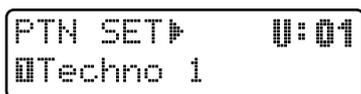
## Emploi d'un pattern set pour rappeler les patterns

### 1. Pressez [PTN SET].

L'indicateur s'allumera.

L'afficheur indiquera la banque, le numéro et le nom du pattern set actuellement sélectionné.

Maintenant, vous pouvez utiliser les boutons BANK et NUMBER [1]–[8] pour rappeler les patterns.



### 2. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner un numéro de pattern set.

Plage : U:01–U:30

La sélection changera dans l'afficheur. Le pattern set a maintenant été sélectionné.

### 3. Pressez les boutons BANK et NUMBER [1]–[8] pour rappeler les patterns qui ont été enregistrés.

Même pendant qu'un pattern joue, vous pouvez appeler des patterns ou changer de pattern set.

\* Si un pattern ne possédant qu'une seule mesure joué, il peut être impossible de sélectionner les patterns à l'aide des boutons BANK et NUMBER [1]–[8].

## Référencement des patterns à rappeler

Vous êtes libre de ré-assigner les patterns dans chaque pattern set. Vous pouvez trouver pratique de réunir vos patterns favoris en un pattern set ou de placer des patterns fréquemment utilisés dans un même pattern set. A titre d'exemple, voici comment assigner le pattern P:A22 à un pattern set. D'abord, sélectionnez le pattern set dans lequel vous désirez assigner un pattern.

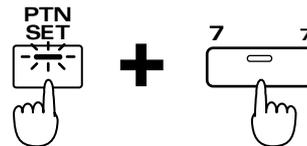
### 1. Sélectionnez le pattern P:A22 (p. 30).

### 2. Pressez [PTN SET].

L'indicateur s'allumera et le numéro et le nom du pattern actuellement sélectionné apparaîtra dans l'afficheur.

### 3. Tenez enfoncé [PTN SET], et pressez le bouton BANK ou NUMBER [1]–[8] auquel vous désirez assigner ce pattern.

Le pattern sélectionné sera assigné au bouton pressé. Par exemple, si vous désirez assigner le pattern au bouton BANK [7], utilisez la procédure suivante.



Un pattern peut être assigné même durant la reproduction d'un pattern.

### 4. Si vous désirez enregistrer un autre pattern, pressez [PTN/SONG] pour resélectionner le pattern, et répétez les étapes 2–3.

## Référencement d'une variation de pattern

Si vous assignez un pattern avec des données de configuration modifiées (numéro de patch et statut mute, etc. de chaque partie), le pattern sera rappelé dans le pattern set avec le même statut de celui qu'il avait lors de l'assignation. En tirant parti de cela, vous pouvez créer toute une variété de variations basées sur un seul pattern User sans avoir à sauvegarder de nouveaux patterns qui n'auraient qu'une simple modification.

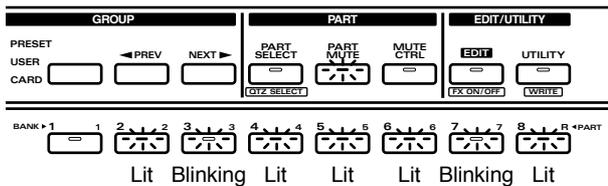
\* Les patterns qui ont été assignés avec des réglages modifiés ne peuvent pas être sélectionnés par la procédure normale de sélection de pattern.

### Exemple de réglages

#### Enregistrement avec des réglages de coupure modifiés

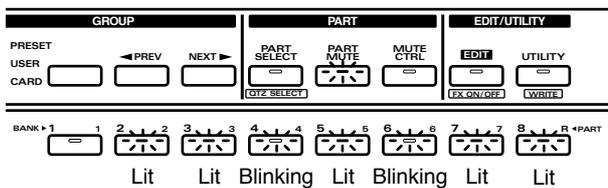
### 1. Sélectionnez le pattern P:A14.

### 2. Utilisez [PART MUTE] et PART [1]–[R] pour couper les parties comme indiqué dans le schéma.



**3. Tenez enfoncé [PTN SET] et pressez BANK [1] pour enregistrer le pattern dans le pattern set.**

**4. Utilisez [PART MUTE] et PART [1]-[R] pour couper les parties comme indiqué dans le schéma.**



**5. Tenez enfoncé [PTN SET] et pressez BANK [2] pour enregistrer le pattern dans le pattern set.**

**6. Pressez BANK [1] [2] pour sélectionner les patterns basés sur le même pattern simple avec les différents réglages de coupure.**

## Sauvegarde d'un pattern set modifié (Pattern Set Write)

Lorsque vous avez assigné des patterns afin de créer le pattern set voulu, vous pouvez sauvegarder le résultat comme un pattern set User.

- 1. Assurez-vous que le pattern est arrêté.**
- 2. Pressez [PTN SET] pour accéder à la page de sélection de pattern set.**

Lorsque vous modifiez le contenu d'un pattern set, un "\*" apparaît à gauche du numéro, indiquant que le pattern set sélectionné a été modifié (édité). Sachez que si vous éteignez l'appareil sans sauvegarder le pattern set modifié, les réglages précédents de ce pattern set ré-apparaîtront.

- 3. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [WRITE].**  
L'indicateur clignotera.  
L'affichage suivant apparaîtra et le curseur "\*" apparaîtra à gauche du numéro.



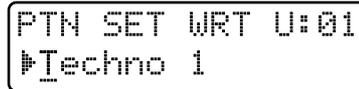
Si vous ne désirez pas changer le numéro ni le nom, vous pouvez sauter les étapes 4-7.  
Si vous décidez de ne pas sauvegarder le pattern, pressez [EXIT].

**4. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le numéro de destination de sauvegarde.**

.....  
A cet instant, vous pouvez presser [UNDO/REDO] pour contrôler le nom du pattern set qui est actuellement dans l'emplacement de destination prévu pour la sauvegarde. Après avoir trouvé un pattern set que cela ne vous dérange pas d'effacer, pressez [UNDO/REDO] une fois encore pour retourner à l'affichage précédent.  
.....

**5. Pressez PAGE [ > ].**

Le curseur se déplacera sur le début de la seconde ligne d'affichage.



**6. Assignez un nom au pattern set.**

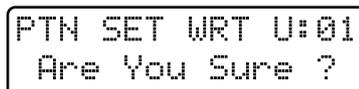
Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier chaque caractère.  
Les caractères suivants sont disponibles.  
Espace, A-Z, a-z, 0-9, ! " # \$ % & ' ( ) \* +, - . / : ; < = > ? @ [ \ ] ^ \_ ` { | }

**7. Répétez les étapes 6-7 pour programmer le nom.**

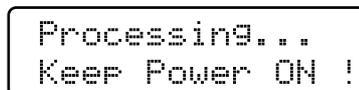
En pressant PAGE [ < ] vous pouvez ramener le curseur en arrière, c'est-à-dire vers la gauche.

**8. Pressez [ENTER].**

L'écran de confirmation apparaîtra dans l'afficheur. Si vous décidez d'annuler la procédure, pressez [EXIT].



**9. Pressez [ENTER] une fois encore.**



La procédure d'écriture de pattern set s'effectuera et l'affichage normal réapparaîtra.  
Le pattern set a maintenant été sauvegardé.

# Chapitre 11. Enchaîner la reproduction de patterns pour créer un morceau

Un ensemble de patterns connectés dans l'ordre voulu pour la reproduction est appelé un morceau ou "song". Quand vous faites reproduire un morceau ou song, les patterns sont automatiquement en séquence, aussi n'est-il pas nécessaire de les sélectionner vous-même. Vous pouvez ainsi mémoriser 50 patterns dans chaque morceau ainsi que l'ordre dans lequel il devront être reproduits.

## Reproduction d'un morceau.

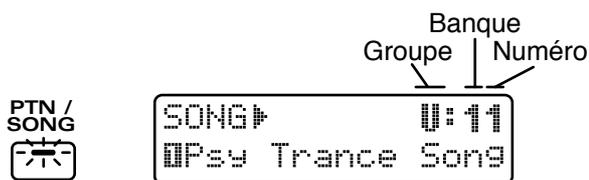
### 1. En section SEQUENCER, pressez [MODE] pour allumer son indicateur (mode Song).



### 2. Pressez [PTN/SONG].

L'indicateur s'allumera.

L'afficheur indiquera le groupe, la banque, le numéro et le nom du morceau actuellement sélectionné.



\* Pour les morceaux, il n'est pas possible de sélectionner le groupe Preset ni le groupe Card.

### 3. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner une banque et un numéro (U:11-U:72).

Le numéro et le nom affichés changeront.

\* Vous pouvez aussi utiliser les boutons BANK et NUMBER [1]-[8] pour sélectionner les morceaux.

Le morceau est maintenant sélectionné.

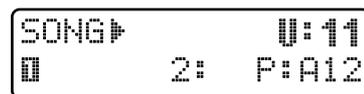
\* Avec les réglages d'usine, U:35-U:72 seront des morceaux vierges (EMPTY SONG) qui ne contiennent aucune donnée musicale. Même si vous sélectionnez EMPTY SONG et lancez ensuite la reproduction, aucun morceau ne sera reproduit.

### 4. Pressez [STOP/PLAY], et le morceau commencera sa reproduction.

Quand la reproduction du morceau commence, l'afficheur indique le pattern actuel et le pattern suivant, comme durant la reproduction de pattern. De plus, le nom du pattern actuel est affiché en partie inférieure de l'écran LCD. Quand la reproduction se poursuit, les patterns changent automatiquement selon la séquence enregistrée. Le tempo change et l'affichage de mesure dans le pattern peut être visualisé de la même façon que lorsque vous faites reproduire un pattern (p. 31).



Si vous pressez [PTN/SONG] pendant qu'un morceau est reproduit, l'afficheur indique le numéro de reproduction du pattern actuellement reproduit. Dans l'exemple suivant, l'afficheur indique que le pattern P:A12 est joué en second.



Pressez [PTN/SONG] une fois encore, et l'afficheur indiquera de nouveau le nom du pattern actuellement reproduit.

### 5. Pressez [STOP/PLAY], et la reproduction de morceau s'arrêtera.

\* Il n'est pas possible pour vous de sélectionner les patterns vous-même. Il n'est pas non plus possible de changer de morceau durant la reproduction.

### Avance et retour rapide

Chaque fois que vous pressez [FWD], vous passerez en avance rapide par unité d'un pattern.

Chaque fois que vous pressez [BWD], vous passerez en retour rapide par unité d'un pattern.

En tenant enfoncé [FWD] et en pressant [BWD], vous accèderez au début du dernier pattern.

En tenant enfoncé [BWD] et en pressant [FWD], vous retournerez au début du morceau. Si vous utilisez [FWD] et [BWD] pour vous déplacer dans le morceau alors que le morceau est arrêté, l'affichage indiquera la position dans la chaîne de reproduction de ce pattern.

### Précautions pour la reproduction de morceau

Les morceaux ne contiennent pas réellement les données musicales des patterns, ils ne contiennent qu'un ordre d'appel correspondant à la succession des patterns lors de la reproduction. Cela signifie que si vous modifiez un pattern qui a été enregistré dans un morceau, la reproduction du morceau s'en trouvera affectée. Si vous supprimez toutes les données musicales d'un pattern, la reproduction s'arrêtera au moment où ce pattern sera appelé pour reproduction.

Si un morceau utilise des patterns qui ont été sauvegardés sur carte mémoire, la reproduction du morceau s'arrêtera si la carte mémoire n'est pas insérée dans la fente pour carte mémoire. Veillez à ce que la carte mémoire soit bien insérée dans la fente prévue à cet effet.

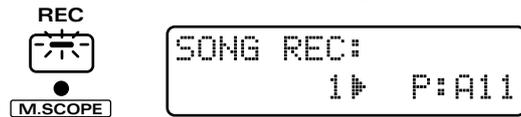
## Enregistrement d'un morceau (Song)

Dans le JX-305, vous pouvez enregistrer un morceau en programmant l'ordre de reproduction des patterns.

### 1. Sélectionnez le morceau que vous désirez enregistrer.

### 2. Pressez [REC].

L'indicateur s'allume et l'enregistrement commence.



L'affichage vous donnera le numéro de programmation du pattern (dans l'ordre de reproduction). Si vous avez sélectionné un nouveau morceau et juste commencé à enregistrer, cela sera le "1".

### 3. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner le pattern qui sera mémorisé comme joué en premier.

### 4. Pressez [ENTER].

Le numéro de programmation de pattern avancera d'une unité.

### 5. Sélectionnez le pattern qui devra être ensuite appelé.

Après avoir fait votre sélection, pressez [ENTER].

### 6. Répétez les étapes 3 et 4 pour terminer le morceau.

Lorsque vous avez validé le dernier pattern, pressez [EXIT] ou [REC] pour terminer l'enregistrement.

Si vous programmez un pattern par erreur, tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [BWD] pour retourner à la page de programmation du rang précédent.

\* Si vous désirez garder le morceau enregistré, vous devez accomplir la procédure d'écriture de morceau.

 "Sauvegarde d'un morceau que vous avez enregistré (Song Write)" (p. 157)

### Ré-enregistrement depuis le milieu du morceau

Si vous ré-enregistrez un morceau depuis son milieu ou lorsque vous ajoutez un nouveau pattern à la fin d'un morceau, utilisez [FWD] pour avancer jusqu'à l'emplacement (le numéro de programmation de pattern) où vous désirez commencer à enregistrer. Vous pouvez alors passer en mode d'enregistrement et ré-enregistrer depuis cet endroit

### Ecoute d'un pattern

Après avoir sélectionné un pattern durant l'enregistrement, vous pouvez presser [STOP/PLAY] pour écouter ce pattern. Comme en mode Pattern, vous pouvez sélectionner différents patterns quand vous les écoutez. Quand vous avez fini l'audition, pressez [STOP/PLAY].

Pendant que le pattern, est entendu, son nom sera affiché.



### Assignation d'un pattern avec des paramètres de configuration modifiés

Pendant que vous écoutez un pattern, vous pouvez modifier les réglages de coupure (Mute), de mixeur de partie, d'effets, etc. pour une partie et presser [ENTER] pour assigner la partie avec ces réglages. Cela n'affectera aucunement le pattern d'origine puisque les paramètres de configuration (Setup) pour chaque pattern sont stockés comme partie des données de morceau.

A l'aide de cette fonction, vous pouvez modifier les réglages de coupure ou d'EFX d'un pattern et créer un morceau juste par développement du même pattern mais avec différents réglages.

## Edition de morceau (Song Edit)

De la même façon que vous éditez un pattern en mode Pattern, vous pouvez éditer un morceau en mode Song. La procédure de changement en mode Song est appelée "édition de morceau" (Song Edit).

\* Un morceau édité est maintenu en aire temporaire. Si vous désirez conserver le morceau que vous avez créé, vous devez accomplir la procédure d'écriture de morceau.

 "Sauvegarde d'un morceau que vous avez enregistré (Song Write)" (p. 157)

### Précautions lors de l'édition d'un morceau

Un morceau peut être édité lorsque la page de sélection de morceau du mode Song est affichée (c'est-à-dire quand l'indicateur [PTN/SONG] est allumé). Il n'est pas possible de passer dans les différentes pages d'édition alors que le morceau est reproduit.

### Réglage des paramètres

Pour utiliser ou modifier les paramètres, utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE].

Vous pouvez aussi utiliser [FWD] [BWD] pour spécifier l'emplacement auquel vous désirerez commencer l'édition (le numéro de reproduction du pattern ou rang dans l'ordre dans l'ordre de reproduction).

Durant l'édition, si vous désirez retourner à la page de réglage de paramètre précédente, pressez PAGE [<].

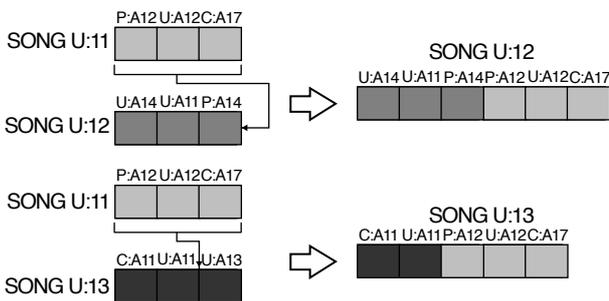
Si vous désirez annuler votre édition, pressez [EXIT].

## Copie d'un morceau (Song Copy)

Cette procédure copie un morceau dans un emplacement spécifique d'un autre morceau. Cela peut servir à combiner deux morceaux en un seul ou à combiner les parties de différents morceaux pour créer un morceau différent.

\* S'il y a déjà des données dans le morceau choisi comme destination de la copie, ces données seront remplacées.

Le nombre de patterns du morceau destination de la copie peut augmenter, notamment lorsque le morceau source de la copie contient plus de patterns que le morceau destination de la copie..



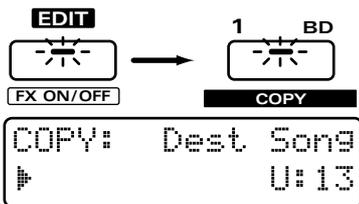
### 1. Sélectionnez le morceau source de la copie.

### 2. Pressez [EDIT].

L'indicateur clignote et la page d'édition apparaît dans l'afficheur.

### 3. Pressez NUMBER [1] (COPY).

La page de réglage Song Copy apparaîtra dans l'afficheur.



### 4. Sélectionnez le morceau destination.

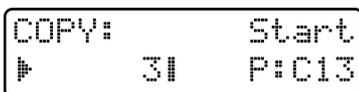
Plage : U:11-U:72

### 5. Pressez [ENTER].

L'afficheur indiquera le numéro de reproduction du pattern (rang dans l'ordre de reproduction) du morceau de destination de la copie et le pattern correspondant.

### 6. Spécifiez l'emplacement (numéro de reproduction du pattern) auquel la copie commencera.

Plage : 1-50, END

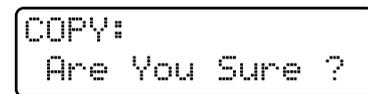


Si le réglage est "END", les données seront copiées à la fin du morceau de destination de la copie.

\* Il n'est pas possible de demander une procédure de copie dont le résultat serait un morceau contenant plus de 50 patterns.

### 7. Pressez [ENTER].

L'écran de confirmation s'affichera.



### 8. Pressez [ENTER] une fois encore.

La procédure de copie de morceau s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

## Suppression de patterns non voulus dans un morceau (Delete Pattern)

Cette procédure supprime un pattern d'un morceau. Quand un pattern est supprimé, les patterns qui le suivaient avancent pour combler l'espace créé. Utilisez cela lorsque vous désirez retirer des patterns non voulus dans un morceau.



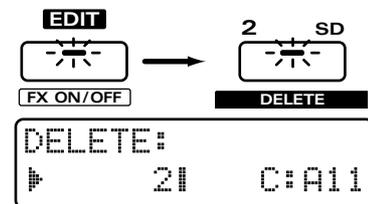
### 1. Sélectionnez le morceau dans lequel vous désirez supprimer un pattern.

### 2. Pressez [EDIT].

L'indicateur clignotera et la page d'édition apparaîtra dans l'afficheur.

### 3. Pressez NUMBER [2] (DELETE).

La page de réglage Delete Pattern apparaîtra et l'afficheur indiquera le numéro de reproduction du pattern et le pattern correspondant.



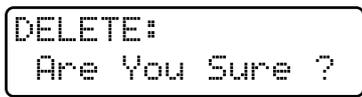
### 4. Sélectionnez le pattern (son numéro de reproduction ou rang dans l'ordre de reproduction) que vous désirez supprimer.

Plage : 1-50, ALL

.....  
Avec un réglage "ALL", tous les patterns du morceau seront supprimés.  
.....

**5. Pressez [ENTER].**

L'écran de confirmation s'affichera.



**6. Pressez [ENTER] une fois encore.**

La procédure de suppression de pattern s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

**Insertion d'un pattern (Insert Pattern)**

Cette procédure insère un pattern dans l'emplacement que vous aurez spécifié à l'intérieur d'un morceau. Utilisez cela lorsque vous désirez des patterns supplémentaires au morceau.

\* Un maximum de 50 patterns peut être enregistré dans un morceau. Si le morceau contient déjà 50 patterns, aucun autre pattern ne pourra plus être inséré.



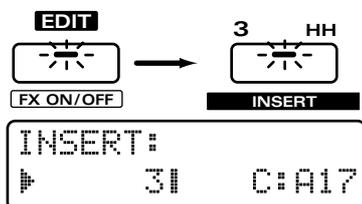
**1. Sélectionnez le morceau dans lequel vous désirez insérer un pattern.**

**2. Pressez [EDIT].**

L'indicateur clignotera et la page d'édition apparaîtra dans l'afficheur.

**3. Pressez NUMBER [3] (INSERT).**

La page de réglage Insert Pattern apparaîtra et l'afficheur indiquera le rang de reproduction du pattern et le pattern correspondant.



**4. Spécifiez l'emplacement (rang de reproduction du pattern) au niveau duquel le pattern sera inséré.**

Range: 1-50, END

Avec un réglage END, le pattern sera ajouté à la fin du morceau.

**5. Pressez [ENTER].**

Le curseur se déplacera sur la droite.



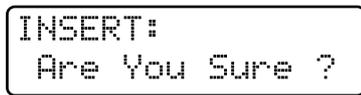
**6. Sélectionnez le pattern qui sera inséré.**

Plage : P:A11-P:L88, U:A11-U:D18, C:A11-C:D18

\* Vous pouvez presser [PRESET/USER/CARD] et [<PREV] [NEXT>] pour changer de groupe.

**7. Pressez [ENTER].**

L'écran de confirmation s'affichera.



**8. Pressez [ENTER] une fois encore.**

La procédure d'insertion de pattern s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

**Sauvegarde d'un morceau que vous avez enregistré (Song Write)**

Si vous êtes satisfait du morceau que vous avez enregistré, vous pouvez sauvegarder ce morceau comme morceau User (User song).

**1. Assurez-vous que le morceau soit arrêté.**

**2. Pressez [PTN/SONG] pour accéder à la page de sélection de morceau.**

Si vous avez modifié les réglages de morceau, une astérisque "\*" apparaîtra à gauche du numéro, indiquant que le morceau sélectionné a été modifié (édité). Sachez que si vous éteignez l'instrument sans sauvegarder le morceau modifié, ce sont ses réglages précédents qui ré-apparaîtront.

**3. Tenez enfoncé [SHIFT] et pressez [WRITE].**

L'indicateur clignotera. L'affichage suivant apparaîtra et un "▶" (curseur) apparaîtra à gauche du numéro.



Si vous ne désirez pas modifier le numéro ni le nom, vous pouvez sauter les étapes 4-7. Si vous décidez de ne pas sauvegarder le morceau, pressez [EXIT].

**4. Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la banque et le numéro de destination de sauvegarde.**

A cet instant, vous pouvez presser [UNDO/REDO] pour contrôler le nom du morceau qui se trouve actuellement dans le numéro choisi comme destination de la sauvegarde. Après avoir trouvé un morceau qu'il vous importe peu de remplacer, pressez [UNDO/REDO] une fois encore pour retourner à l'affichage précédent.

**5. Pressez PAGE [>].**

Le curseur passera au début de la seconde ligne de l'afficheur.

```
SONG WRITE  U:12  
Psy Trance Song
```

**6. Assignez un nom au morceau.**

Utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour spécifier les caractères.

Les caractères suivants peuvent être sélectionnés.

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

**7. Répétez les étapes 5-6 pour programmer le nom.**

Pour ramener le curseur vers la gauche, pressez PAGE [<].

**8. Pressez [ENTER].**

L'écran de confirmation apparaîtra.

Pour annuler la procédure, pressez [EXIT].

```
SONG WRITE  U:12  
Are You Sure ?
```

**9. Pressez [ENTER] une fois encore.**

```
Processing...  
Keep Power ON !
```

La procédure d'écriture de morceau (Song Write) s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

Le morceau a maintenant été sauvegardé.

**6. Sélectionnez "SONG", et pressez [ENTER].**

L'affichage suivant apparaît.

```
SONG INIT   U:12  
Are You Sure ?
```

**7. Pressez [ENTER].**

```
Processing...  
Keep Power ON !
```

La procédure d'initialisation de morceau (Song Initialize) s'effectuera et l'affichage normal ré-apparaîtra.

## Réglages d'initialisation (Song Initialize)

Cela initialise le morceau pour le ramener au statut dans lequel aucun pattern n'est enregistré.

- 1. Assurez-vous que le morceau soit arrêté.**
- 2. Pressez [PTN/SONG] pour accéder à la page de sélection de morceau.**
- 3. Sélectionnez le morceau que vous désirez initialiser.**
- 4. Pressez [UTILITY].**  
L'indicateur s'allume.
- 5. Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner "INITIALIZE", puis pressez [ENTER].**

# Chapitre 12. Emploi de cartes mémoire

La face arrière du JX-305 a une fente pour carte mémoire qui vous permet d'utiliser une carte mémoire (SmartMedia, optionnelle). Les cartes mémoire peuvent être utilisées selon les façons suivantes.

1) En plus des groupes User en mémoire interne, vous pouvez utiliser les groupes Card pour stocker des patches User et des patterns User.

**Patches :** C:A11–C:H88 (p. 18)

**Ens. rythmiques :** C:A11–C:A34 (p. 28)

**Patterns :** C:A11–C:D18 (p. 30)

Patches et patterns qui sont stockés dans un groupe de carte peuvent être utilisés de la même façon que ceux stockés dans un groupe User.

2) Tous les réglages du JX-305 y compris les réglages de système peuvent être sauvegardés (copiés) dans une carte et restaurés en mémoire interne (rechargés) quand vous les désirez.

\* *Excepté lorsque vous accomplissez la procédure de duplication de carte (p.161), veuillez à éteindre l'appareil avant d'insérer ou de retirer une carte..*

\* *Si un autocollant de protection contre l'écriture est fixé sur la zone de protection contre l'écriture de la carte mémoire, il ne sera plus possible d'enregistrer ou d'effacer les données de cette carte. Pour sauvegarder ou initialiser un pattern ou un patch, veuillez à ce que cet autocollant de protection ne reste pas sur la carte. Pour des détails sur cet autocollant, référez-vous au mode d'emploi de votre carte mémoire.*

Si vous essayez de lancer une procédure telle que la sauvegarde dans le groupe de la carte, le message suivant apparaîtra..

CAUTION !  
Memory Protected

## Précautions pour l'emploi d'une carte mémoire

### Cartes mémoire que le JX-305 peut utiliser

Le JX-305 peut utiliser les cartes mémoire suivantes (vendues séparément). Les cartes mémoire autres que celles spécifiées ne doivent pas être insérées dans la fente pour carte mémoire.

**S2M-5 (type 2 Mo)**

**S4M-5 (type 4 Mo)**

Les carte 2 Mo et 4 Mo diffèrent quant au nombre maximal de patterns qu'elles peuvent contenir.

**2 Mo:** Maximum 220,000 notes

(100,000 notes s'il y a un fichier de sauvegarde)

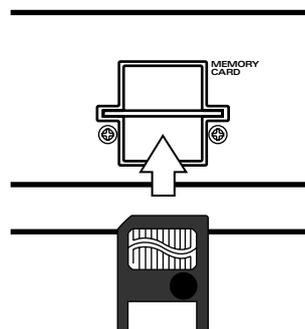
**4 MB:** Maximum 480,000 notes

(360,000 notes s'il y a un fichier de sauvegarde)

### Insertion et retrait d'une carte

Excepté lors de la procédure de duplication de carte, veuillez à toujours éteindre l'appareil quand vous insérez ou retirez une carte.

**1. L'appareil étant éteint, insérez la carte mémoire dans la fente pour carte mémoire de la face arrière comme indiqué dans le schéma. Poussez la carte fermement à fond dans la fente.**



### Avant d'utiliser une carte neuve (Formatage)

Avant qu'une carte mémoire que vous venez d'acheter ne puisse être utilisée par le JX-305, vous devez utiliser la procédure de formatage (Format) pour la préparer à l'utilisation avec le JX-305. Quand une carte mémoire est formatée, toutes les données qui se trouvaient sur cette carte sont effacées. Cela signifie que vous pouvez utiliser également cette procédure pour effacer une carte qui avait déjà été utilisée par le JX-305.

\* *Même si la carte mémoire était déjà formatée au moment de son acquisition, elle doit être re-formatée sur le JX-305.*

.....  
Lorsqu'une carte non formatée est insérée, l'affichage suivant apparaît.

CAUTION !  
Wrong Card

**1. Assurez-vous que la carte mémoire que vous désirez formater est insérée dans la fente pour carte mémoire.**

**2. Pressez [UTILITY].**

L'indicateur s'allume.

**3. Pressez PAGE[<] [>] plusieurs fois pour sélectionner "CARD" et pressez [ENTER].**

**4. Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner "FORMAT" et pressez [ENTER].**

La page de formatage apparaît.

```
CARD:      Format
Are You Sure ?
```

**5. Pressez [ENTER].**

L'affichage suivant apparaîtra et la procédure de formatage s'effectuera.

```
Processing...
Keep Power ON !
```

**6. Lorsque le formatage est terminé, l'affichage suivant apparaît.**

```
CARD:      Format
Complete !
```

Pour quitter la page de réglage, pressez [UTILITY].

## Sauvegarde de tous les réglages internes sur carte (Backup)

Toutes les données internes (patches User, patterns User, songs User, pattern sets User, RPS set User, etc.) et les réglages de système peuvent être sauvegardés en bloc dans une carte mémoire. Ces données sont collectivement regroupées sous le nom de fichier de sauvegarde ou fichier "backup". Chaque carte mémoire peut contenir un de ces fichiers.

\* Pour créer un fichier de sauvegarde, il doit y avoir au moins 1030 Ko de disponible sur la carte mémoire. Si vous essayez de faire une sauvegarde alors qu'il y a moins de 1030 Ko de mémoire restant disponible sur la carte, le message suivant apparaît. Si cela se produit, initialisez les patterns non nécessaires pour augmenter la mémoire disponible sur la carte jusqu'à ce que vous obteniez 1030 Ko ou plus.

```
CAUTION !
Cannot Backup
```



Si vous désirez vérifier la quantité de mémoire restant disponible sur la carte ...

☞ "Contrôle de la quantité de mémoire restante (Memory Info)" (p. 137)

.....  
Si depuis le début vous désirez réserver de la mémoire pour créer un fichier de sauvegarde, vous pouvez accomplir la procédure de sauvegarde afin de créer immédiatement un fichier de sauvegarde dès le formatage de la carte  
.....

**1. Assurez-vous qu'une carte mémoire est bien insérée dans la fente pour carte mémoire.**

**2. Pressez [UTILITY].**

L'indicateur s'allume.

**3. Pressez PAGE[<] [>] plusieurs fois pour sélectionner "CARD" et pressez [ENTER].**

**4. Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner "USER BACKUP" et pressez [ENTER].**

La page User Backup apparaît.

```
CARD:User Backup
Are You Sure ?
```

**5. Pressez [ENTER].**

L'affichage suivant apparaîtra et la procédure de sauvegarde s'effectuera.

```
Processing...
Keep Power ON !
```

**6. Quand la sauvegarde a été effectuée, l'affichage suivant apparaît.**

```
CARD:User Backup
Complete !
```

Si vous désirez quitter la page de réglage, pressez [UTILITY].

\* Si vous accomplissez une procédure de sauvegarde sur une carte qui contient déjà un fichier de sauvegarde, ce précédent fichier de sauvegarde est perdu.

\* Les patches user ou patterns user qui ont été sauvegardés sur une carte par ce type de sauvegarde ne peuvent pas être rappelés en tant que groupe de carte.

## Restauration en mémoire interne des réglages sauvegardés sur carte (Rechargement)

Cette procédure charge en mémoire interne le contenu d'un fichier de sauvegarde (backup) sauvegardé sur une carte.

**1. Assurez-vous que la carte mémoire est bien insérée dans la fente pour carte mémoire.**

**2. Pressez [UTILITY].**

L'indicateur s'allume.

**3. Pressez PAGE[<] [>] plusieurs fois pour sélectionner "CARD" et pressez [ENTER].**

**4. Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner "BACKUP LOAD" et pressez [ENTER].**

La page Backup Load apparaîtra.

```
CARD: Backup Load
Are You Sure ?
```

**5. Pressez [ENTER].**

L'affichage suivant apparaîtra et la procédure de rechargement s'effectuera.

```
Processing...
Keep Power ON !
```

**6. Quand le rechargement est terminé, l'affichage suivant apparaît.**

```
CARD: Backup Load
Complete !
```

Pour quitter la page de réglage, pressez [UTILITY].

## Suppression du fichier de sauvegarde de la carte (Backup Delete)

Lorsque vous n'avez plus besoin d'un fichier de sauvegarde que vous avez créé, vous pouvez supprimer ce fichier. En supprimant le fichier de sauvegarde, vous augmentez la capacité de la carte de 120 000 notes.

**1. Assurez-vous qu'une carte mémoire est bien insérée dans la fente pour carte mémoire.**

**2. Pressez [UTILITY].**

L'indicateur s'allume.

**3. Pressez PAGE[<] [>] plusieurs fois pour sélectionner "CARD" et pressez [ENTER].**

**4. Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner "BACKUP DELETE" et pressez [ENTER].**

La page Backup Delete apparaît.

```
CARD: Backup Del
Are You Sure ?
```

**5. Pressez [ENTER].**

L'affichage suivant apparaîtra et la procédure de suppression de fichier de sauvegarde s'effectuera.

```
Processing...
Keep Power ON !
```

**6. Lorsque la procédure est terminée, l'affichage suivant apparaît.**

```
CARD: Backup Del
Complete !
```

Pour quitter la page de réglage, pressez [UTILITY].

## Duplication d'une carte (Card Duplicate)

Cette procédure copie toutes les données d'une carte mémoire dans une autre carte mémoire pour créer une réplique exacte de la première carte. Si une carte contient des données importantes, c'est une bonne idée de créer un double à titre de sécurité

\* La procédure de duplication de carte ne peut être utilisée qu'avec des cartes de même capacité. Par exemple, il n'est pas possible de copier une carte de 2 Mo dans une carte de 4 Mo ou vice-versa.

**1. Préparez la carte mémoire source de la copie et une carte mémoire vide de même capacité.**

La carte de destination de la copie doit avoir déjà été formatée.

**2. Tout en maintenant enfoncé [UTILITY], pressez le bouton [POWER] pour allumer l'appareil.**

L'affichage suivant apparaît.



**3. Insérez la carte mémoire source de la copie dans la fente pour carte mémoire.**

L'affichage suivant apparaîtra.

```
Processing...
Keep Power ON !
```

**4. Après quelques instants, l'affichage suivant apparaîtra vous demandant de retirer la carte source de la copie et d'insérer la carte destination de la copie.**

```
CARD: Duplicate
Insert Dest Card
```

L'affichage suivant apparaîtra.

```
Processing...
Keep Power ON !
```

**5. Après quelques instants, l'affichage suivant apparaîtra, aussi répétez les étapes 3-4.**

```
CARD: Duplicate
Insert Src Card
```

**6. Quand la procédure de duplication de carte est terminée, l'affichage suivant apparaît.**

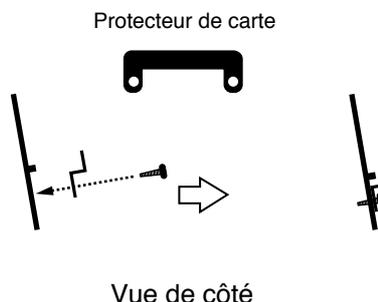
```
CARD: Duplicate
Complete !
```

Pour quitter la page de réglage, pressez [UTILITY].

**Installation du protecteur de carte**

Le JX-305 dispose d'un protecteur de carte pour empêcher le vol de la carte mémoire. Pour installer le protecteur de carte, utilisez la procédure suivante.

- 1. A l'aide d'un tournevis, retirez les vis se situant de part et d'autre de la fente pour carte mémoire.**
- 2. Insérez la carte mémoire dans la fente pour carte mémoire.**
- 3. Utilisez les vis pour fixer le protecteur de carte comme indiqué ci-dessous.**



**Emploi de cartes de MC-505**

Le JX-305 peut lire les données de patch, kit rythmique et pattern d'une carte mémoire qui a été remplie avec la MC-505.

A l'inverse, les données de patch, kit rythmique et pattern qui ont été créées par le JX-305 sur une carte mémoire peuvent également être lues par la MC-505.

\* Les données qui utilisent des ondes (C:001-C:131) ou des patches (P:111-P:188) qui ont été ajoutés sur le JX-305 par rapport à ce qui existait sur la MC-505 ne peuvent pas être lues correctement par cette dernière.

\* Il n'est pas possible de lire un fichier de sauvegarde écrit par la MC-505.

# Chapitre 13. Configuration du JX-305 (Système)

Ici, vous pouvez faire des réglages qui affectent le fonctionnement de la totalité du JX-305, tels que l'accord et la méthode de synchronisation. Les réglages des différents paramètres de système sont mémorisés même après extinction de l'appareil.

\* Il n'est pas possible d'accéder aux différentes pages de réglage du système alors qu'un pattern ou un morceau est reproduit.

## Réglages relatifs aux commandes

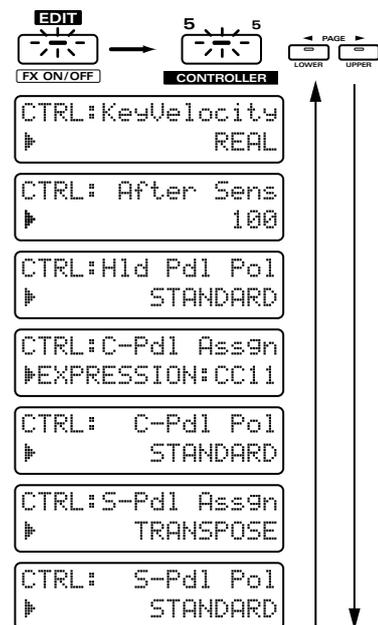
### 1. Pressez [EDIT].

L'indicateur s'allume et l'afficheur montre la page Edit.

### 2. Pressez BANK [5] (CONTROLLER).

L'écran présentera la plage de réglage de la section CONTROLLER (commande).

### 3. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres dans la section et [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour régler chaque paramètre.



Pour quitter la page de réglage, pressez [EXIT].

## Changer la force des notes jouées sur le clavier (Key Velocity)

Quand vous jouez des notes sur le clavier, la force de chaque note est affectée par la force (dynamique ou velocity) d'enfoncement de la touche. Si vous désirez que la valeur de dynamique de chaque note dépende de la force de jeu sur le clavier, réglez ce paramètre sur REAL. Si vous désirez que chaque note ait une dynamique fixe quelle que soit la force de jeu sur le clavier, réglez ce paramètre sur la valeur désirée.

Plage : REAL, 1-127

## Réglage de sensibilité d'aftertouch (After Sens)

Vous pouvez spécifier la sensibilité à l'aftertouch.

Plage : 0-100

Des valeurs plus élevées permettent à l'aftertouch de s'appliquer plus aisément. Le réglage par défaut est 100. Plus cette valeur est élevée, plus la pression appliquée au clavier est transmise avec une valeur importante.

## Choix du fonctionnement de la pédale

### Hld Pd1 Pol (Hold Pedal Polarity)

Sélectionne la polarité de la pédale de sustain.

Plage : STANDARD, REVERSE

Si vous utilisez une pédale à polarité inverse (c'est-à-dire qu'elle fonctionne d'une façon opposée à ce que vous espériez), sélectionnez "REVERSE".

### C-Pd1 Assgn (Control Pedal Assign)

Détermine la fonction de la pédale connectée en prise CONTROL PEDAL.

Plage :

CC01-CC95: commande numéro 1-95 (excepté 6, 32, 38)

PITCH BEND UP: Pitch Bend vers le haut

PITCH BEND DOWN: Pitch Bend vers le bas

AFTERTOUCH: Aftertouch

### C-Pd1 Pol (Control Pedal Polarity)

Sélectionne la polarité de la pédale de commande.

Plage : STANDARD, REVERSE

Si vous utilisez une pédale à polarité inverse (c'est-à-dire qu'elle fonctionne d'une façon opposée à ce que vous espériez), sélectionnez "REVERSE".

### S-Pdl Assgn (Switch Pedal Assign)

Détermine la fonction d'une pédale (pédale commutateur) connectée en prise SWITCH PEDAL.

Plage :

**STOP/PLAY:** la pédale agira comme le bouton [STOP/PLAY].

**PTN INC:** (Pattern Increment) Les patterns du pattern set actuellement sélectionné seront successivement sélectionnés comme pattern suivant à chaque pression de la pédale.

**TRANSPOSE:** la pédale agira comme le bouton [TRANSPOSE] (p. 32).

**SHIFT:** la pédale agira comme le bouton [SHIFT].

**RPS HOLD:** La fonction RPS peut être maintenue (p. 49).

**TAP:** le tempo sera modifié en fonction des intervalles de pression de cette pédale (p.46).

### S-Pdl Pol (Switch Pedal Polarity)

Détermine la polarité de la pédale commutateur

Plage : STANDARD, REVERSE

Si vous utilisez une pédale à polarité inverse (c'est-à-dire qu'elle fonctionne d'une façon opposée à ce que vous espériez), sélectionnez "REVERSE".

## Réglages relatifs au MIDI

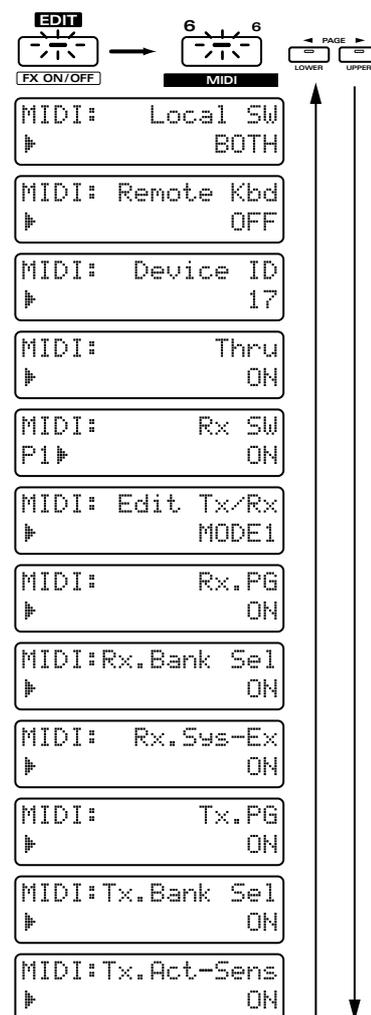
### 1. Pressez [EDIT].

The indicator will light and the display will show the Edit page.

### 2. Pressez BANK [6] (MIDI).

La page de réglage de la section MIDI apparaîtra.

### 3. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour régler chaque paramètre.



Pour quitter la page de réglage, pressez [EXIT].

## Déconnexion du clavier du générateur de sons interne (Local Sw)

Détermine la destination des messages MIDI de la section de commande (clavier, levier de pitch bend/modulation, potentiomètres, pédales, etc.).

**Plage :**

**INT:** les messages de la section de commande seront transmis uniquement au générateur de sons interne.

**EXT:** les messages de la section de commande seront transmis uniquement en MIDI OUT.

**BOTH:** les messages de la section de commande seront transmis à la fois au générateur de sons interne et en MIDI OUT.

Normalement, vous laisserez ce réglage sur "BOTH".

Si vous ne désirez pas que les messages de la section de commande soient transmis en MIDI OUT, sélectionnez "INT".

Si vous désirez utiliser la section de commande pour piloter uniquement le générateur de sons externe, sélectionnez "EXT".

## Emploi d'un clavier MIDI externe à la place du clavier du JX-305 (Remote Kbd)

Un clavier MIDI externe peut être utilisé à la place du clavier du JX-305.

**Plage :** OFF, ON

Quand ce réglage est sur ON, quel que soit le réglage du canal de transmission du clavier MIDI externe, il fera jouer le patch de la partie active. Si vous désirez utiliser le JX-305 comme générateur de sons multi-timbral à 8 parties piloté par un séquenceur externe, réglez ce paramètre sur OFF. Cela permettra aux messages MIDI transmis par le séquenceur externe de faire jouer les patches indépendamment pour chaque canal (partie).

\* Si vous désirez piloter la fonction RPS ou les arpèges depuis un appareil MIDI externe, réglez ce paramètre sur ON.

## Différenciation entre unités de même modèle (Device ID)

Ce paramètre fixe le numéro d'identification d'unité (device ID). Les appareils MIDI ont un numéro d'identification appelé identification de modèle (modèle ID) qui diffère pour chaque modèle d'appareil. Quand des messages exclusifs sont transmis et reçus, ce numéro sert à distinguer les différents modèles. Toutefois, quand deux appareils ou plus d'un même modèle doit recevoir et transmettre indépendamment des données exclusives, l'identification de modèle n'est plus une distinction suffisante. Pour cette raison, le numéro d'identification d'unité sert à faire la différence entre deux JX-305 ou plus.

**Plage :** 17-32

Avec les réglages d'usine, le numéro d'identification d'unité est réglé sur 17. Si vous utilisez un seul JX-305, il n'est pas nécessaire de changer ce réglage.

## Retransmission par la MIDI OUT de messages reçus en MIDI IN (Fonction Thru)

Quand cette fonction est sur ON, les messages MIDI reçus en prise MIDI IN sont retransmis sans changement par la prise MIDI OUT.

**Plage :** OFF, ON

\* Quand l'arpégiateur est activé, les messages reçus en prise MIDI IN ne sont pas retransmis par la MIDI OUT même si ce réglage THRU est sur ON.

## Choix du statut de réception pour chaque partie (Rx SW)

Détermine si chaque partie [1]-[R] recevra les messages MIDI (ON) ou non (OFF). Avec un réglage OFF, la partie répondra au clavier mais pas au séquenceur interne ni aux appareils MIDI externes.

Utilisez [PART SELECT] et PART [1]-[R] pour sélectionner la partie dont vous désirez changer le réglage.

## Choix de la façon dont les données de potentiomètre sont transmises (mode de transmission/ réception d'édition)

Ce mode spécifie le type de message qui sera utilisé pour communiquer avec des appareils externes lorsque les potentiomètres de la façade ou la pédale de commande sont déplacés durant le jeu normal.

\* Si un potentiomètre de la façade est déplacé durant l'édition de patch, le réglage correspondant sera transmis sous forme de messages exclusifs pour chaque tone. De la même façon, les données des potentiomètres des sections REVERB, DELAY et EFX seront également transmises comme messages exclusifs, quel que soit le mode.

**Plage :** MODE1, MODE2

**MODE1:** Les données de potentiomètres ou pédale seront transmises et reçues comme messages de changement de commande et données exclusives.

**MODE2:** Les données de potentiomètres ou pédale seront transmises et reçues comme messages de changement de commande

Avec les réglages d'usine, le paramètre est réglé sur "MODE1."

\* Avec MODE1, certains changements de commande sont automatiquement convertis en messages exclusifs pour la transmission. Aussi, lorsqu'un tel message exclusif converti est reçu, il est à l'inverse converti en changement de commande dans le JX-305.

\* Avec MODE2, les potentiomètres et curseurs transmettront et recevront les messages MIDI d'une façon qui diffère de celle voulue par les caractéristiques MIDI officielles. Soyez donc averti que MODE2 est une utilisation non standard du MIDI.

 Si vous désirez connaître les assignations des numéros de commande pour chaque potentiomètre/curseur en MODE1 et MODE2 ...  
 ☞ "Liste des réglages de transmission/réception" (p. 235)

\* Si vous désirez que le JX-305 reçoive des messages MIDI qui ont été transmis par les potentiomètres à un appareil externe (puis retransmis au JX-305), vous devez sélectionner le même mode de transmission/réception d'édition (Edit TxRx) que celui employé pour la transmission des données à l'origine. Si ce réglage diffère, les messages MIDI ne pourront pas être correctement interprétés.

## Réglages de réception pour chaque type de message

### Rx.PG (Réception de changement de programme)

Détermine si chaque partie recevra ou non les messages de changement de programme.

Plage : OFF, ON

Avec un réglage OFF, les changements de programme ne seront pas reçus.

### Rx.Bank Sel (Réception de sélection de banque)

Détermine si chaque partie recevra ou non les messages de sélection de banque.

Range: OFF, ON

Avec un réglage OFF, les messages de sélection de banque ne seront pas reçus.

### Rx.Sys-Ex (Réception de système exclusif)

Détermine si chaque partie recevra ou non les messages exclusifs.

Range: OFF, ON

Avec un réglage OFF, les messages exclusifs ne seront pas reçus.

## Réglages de transmission pour chaque type de message

### Tx.PG (Transmission de changement de programme)

Détermine si les messages de changement de programme seront ou non transmis par la MIDI OUT quand le patch de chaque partie est changé.

Plage : OFF, ON

Avec un réglage OFF, les changements de programme ne seront pas transmis.

### Tx.Bank Sel (Transmission de sélection de banque)

Détermine si les messages de sélection de banque seront ou non transmis par la MIDI OUT quand le patch de chaque partie est changé.

Plage : OFF, ON

Avec un réglage OFF, les messages de sélection de banque ne seront pas transmis.

### Tx.A-Sens (Transmission d'active sensing)

Détermine si les messages d'active sensing seront ou non transmis par la MIDI OUT.

Plage : OFF, ON

Avec un réglage OFF, ces messages ne seront pas transmis.

## Réglages relatifs au séquenceur

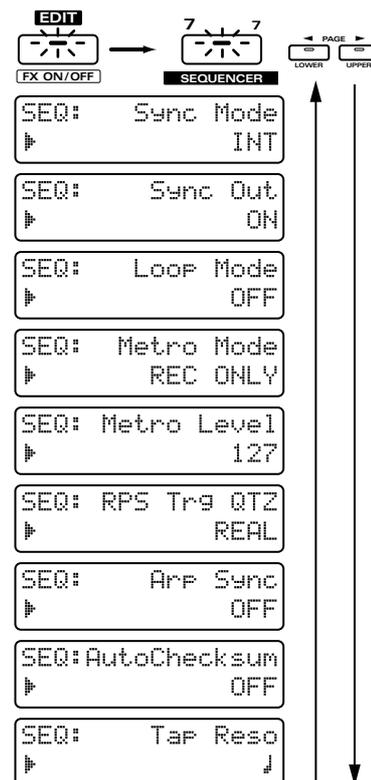
### 1. Pressez [EDIT].

L'indicateur s'allumera et la page d'édition apparaîtra dans l'afficheur.

### 2. Pressez BANK [7] (SEQUENCER).

La page de réglage SEQUENCER apparaîtra.

### 3. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour régler chaque paramètre.



Pour quitter la page de réglage, pressez [EXIT].

## Réglages de synchronisation (Sync Mode)

Détermine comment le séquenceur interne fonctionnera et comment les messages d'horloge MIDI seront transmis et reçus.

**Plage :**

**INT:** Le séquenceur interne se synchronisera sur l'horloge de tempo interne et transmettra les messages MIDI d'horloge. Tout message MIDI d'horloge reçu d'un appareil externe sera ignoré.

**REMOTE:** Le fonctionnement sera essentiellement le même qu'avec INT. Toutefois, les messages start/stop reçus d'un appareil MIDI externe piloteront la reproduction/l'arrêt du séquenceur interne.

**SLAVE:** Le séquenceur interne se synchronisera sur les messages d'horloge MIDI reçus d'un appareil externe. Si aucun message d'horloge MIDI n'est reçu, la reproduction de pattern/morceau ne se produira pas même si vous pressez le bouton [STOP/PLAY].

## Transmission des messages de synchronisation (Sync Out)

Détermine si les messages MIDI relatifs à la synchronisation seront ou non transmis.

**Plage :** OFF, ON

Avec un réglage on, les messages suivants seront transmis par la prise MIDI out.

Coup d'horloge : F8

Démarrage : FA

Reprise : FB

Arrêt: FC

Pointeur de position dans le morceau : F2

## Pour faire reproduire des morceaux en boucle (Loop Mode)

Détermine comment les morceaux seront reproduits. Vous pouvez faire reproduire successivement en boucle le même morceau ou faire jouer à la suite tous les morceaux.

**Plage :**

**OFF:** C'est le mode de reproduction normal. Le morceau actuellement sélectionné ne sera reproduit qu'une fois.

**LOOP1:** Le morceau actuellement sélectionné sera reproduit répétitivement.

**LOOP2:** Tous les morceaux seront reproduits à la suite.

\* Si vous sélectionnez LOOP2 pour faire reproduire un morceau, nous vous recommandons qu'un pattern coupant toutes les parties (un pattern silencieux) soit inséré à la fin du morceau pour les morceaux s'enchaînent sans à coup.

## Réglage du métronome (Metro Mode)

Ici, vous pouvez spécifier comment le métronome jouera.

**Plage :**

**OFF:** Le métronome ne jouera pas.

**REC ONLY:** le métronome ne jouera que durant l'enregistrement.

**REC&PLAY:** le métronome jouera durant l'enregistrement et la reproduction.

**ALWAYS:** le métronome jouera constamment.

## Réglage du volume du métronome (Metronome Level)

Fixe le volume du métronome.

**Plage :** 0-127

Augmenter ce réglage augmentera le volume.

## Choix de l'instant de déclenchement pour la reproduction RPS (RPS Trigger Quantize)

Quand vous utilisez la fonction RPS alors qu'un pattern est reproduit, la reproduction du pattern et de la phrase peuvent être décalées, selon le moment où vous pressez le clavier. Avec le JX-305, vous pouvez spécifier l'instant de déclenchement de la phrase, aussi la reproduction se fera-t-elle en parfaite synchronisation avec le pattern.

**Plage :** REAL,    , MES

**REAL:** La phrase jouera immédiatement, dès que vous presserez le clavier.

**16th:** Le pattern sera divisé en doubles croches, et quand vous presserez le clavier, la phrase commencera au début de l'unité double croche suivante.

**8th:** Le pattern sera divisé en croches, et quand vous presserez le clavier, la phrase commencera au début de l'unité croche suivante.

**4er:** Le pattern sera divisé en noires, et quand vous presserez le clavier, la phrase commencera au début de l'unité noire suivante.

**MES:** Le pattern sera divisé en unité d'une mesure et lorsque vous presserez le clavier, la phrase commencera au début de la mesure suivante. Cela vous permet de vous assurer que la phrase commencera exactement au début de la mesure suivante.

\* Excepté quand ce paramètre est réglé sur REAL, presser le clavier légèrement avant l'instant réellement voulu pour le déclenchement vous aidera à bien synchroniser la phrase avec le pattern.

\* Si le pattern est arrêté, la phrase sera reproduite immédiatement, quels que soient ses réglages.

## Synchronisation des arpèges sur le pattern (Arpeggio Sync)

Vous pouvez spécifier si les arpèges seront ou non synchronisés avec la reproduction du pattern.

Plage : OFF, ON

Avec les réglages d'usine, ce paramètre est sur "OFF". Si vous ne désirez pas que les arpèges soient synchronisés avec la reproduction du pattern, réglez ce paramètre sur OFF.

## Calcul automatique de l'octet de vérification ou checksum (Auto Checksum)

Cela permet de déterminer si l'octet de vérification (checksum) sera calculé automatiquement ou non lorsque vous utiliserez la page Microscope pour programmer un message exclusif.

Plage : OFF, ON

Avec les réglages d'usine, ce paramètre est sur ON. Si vous ne désirez pas ce calcul automatique, réglez ce paramètre sur OFF.

## Choix de la résolution du Tap Tempo (Tap Resolution)

Détermine la valeur de note de base qui sera utilisée quand le bouton servira à modifier le tempo.

Plage : ♩ ♪

Quand vous pressez le bouton TAP, le tempo sera changé selon des intervalles correspondant à la valeur de note spécifiée.

## Réglages relatifs à l'accord et au générateur de sons

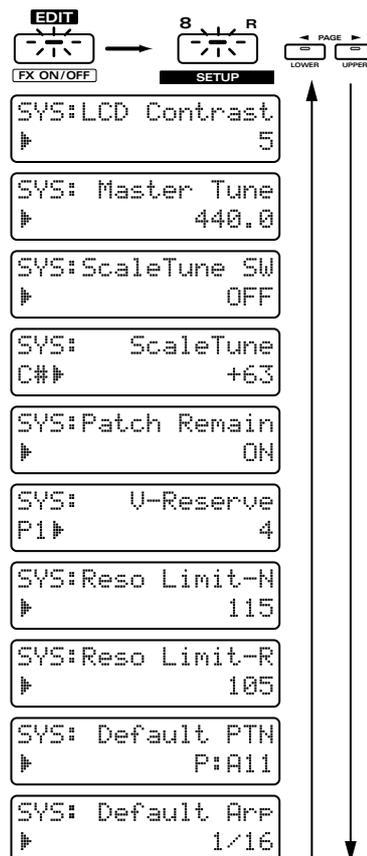
### 1. Pressez [EDIT].

L'indicateur s'allumera et la page d'édition apparaîtra dans l'afficheur.

### 2. Pressez BANK [8] (SETUP).

La page de réglage SETUP apparaîtra.

### 3. Utilisez PAGE [<] [>] pour sélectionner les paramètres, et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour régler chaque paramètre.



Pour quitter la page de réglage, pressez [EXIT].

## Réglage du contraste de l'afficheur (LCD Contrast)

Ce paramètre ajuste le contraste (la brillance) de l'afficheur LCD. Augmenter cette valeur augmentera le contraste de l'afficheur.

Plage : 1-16

## Réglage de l'accord général (Master Tune)

Cela règle l'accord du générateur de sons du JX-305. L'afficheur vous donne la fréquence de la note la4 (A4).

Plage : 427.4-440.0-452.6 Hz

## Accord de chaque note (tempérament ou Scale Tune)

En modifiant l'accord de chacune des 12 notes de la gamme de do à si (C à B), vous pouvez jouer à l'aide de différents tempéraments.

## Scale Tune SW (Scale Tune Switch)

Ce commutateur vous permet d'activer ou désactiver la fonction tempérament (Scale Tune).

Plage : OFF, ON

### Tune (Scale Tune ou tempérament)

Ajuste la hauteur de chaque note. La hauteur est spécifiée en unité d'un centième par rapport à la hauteur du tempérament égal.

Plage : -64+63

Pressez le pad de clavier approprié pour sélectionner la note que vous désirez ajuster.

.....  
Un centième correspond à un centième de demi-ton.  
.....

### A propos des divers tempéraments

#### Tempérament égal

Ce tempérament divise l'octave en 12 parties égales et c'est le tempérament le plus largement utilisé aujourd'hui, particulièrement en musique occidentale. Quand Scale Tune Switch est sur On, le JX-305 utilise le tempérament égal

#### Intonation juste (avec do en tonique)

Par rapport au tempérament égal, ce tempérament harmonise plus parfaitement les triades principales. Toutefois, cet effet n'est obtenu que dans une seule tonalité, et si vous modulez dans une autre tonalité, les accords deviendront dissonants.

#### Tempérament de style arabe

C'est un tempérament connu sous le nom de gamme arabe. Dans le JX-305, vous pouvez bénéficier de ce tempérament dans les trois tonalités de sol (G), do (C) et fa (F).

#### Exemple

Note	Tempérament égal	Intonation juste (do en tonique)	Tempérament style arabe
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
D#	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
A#	0	+14	-10
B	0	-12	-49

### Choix du mode de changement de patch (Patch Remain)

Vous pouvez spécifier si les notes actuellement produites seront coupées ou non lors de la sélection d'un autre patch ou kit rythmique.

Plage : OFF, ON

Avec un réglage on, les notes encore en cours au moment du changement du patch se poursuivent.

### Choix du nombre de notes pour chaque partie (Voice Reserve)

Ce paramètre détermine le nombre de notes qui seront réservées pour chaque partie lorsque le nombre total de notes demandées dépassera 64.

Plage : 0-64

Utilisez [PART SELECT] et les boutons PART pour sélectionner la partie dont vous désirez modifier les réglages.

Les réglages de réserve de voix (Voice Reserve) peuvent être faits sur un total de 64 notes pour toutes les parties.

### Choix de la plage de variation de résonance (Resonance Limiter)

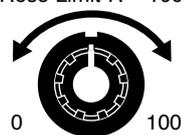
Vous pouvez spécifier la plage dans laquelle le potentiomètre [RESONANCE] pourra être utilisé pour le réglage.

Vous pouvez faire des réglages indépendants pour la partie rythmique [Reso Limit-R] et pour les autres parties [Reso Limit-N].

Plage : 50-127

Quand ce réglage est augmenté, la plage de variation du potentiomètre [RESONANCE] augmente.

Reso Limit-R = 100



RESONANCE

### Déterminer le pattern actif à la mise en route (Pattern par défaut)

Détermine le pattern qui sera sélectionné quand l'appareil est mis sous tension.

Plage : P:A11-P:L88, U:A11-U:D18, C:A11-C:D18

## Choix du style d'arpège à la mise sous tension (Default Arp)

Déterminez le style d'arpège qui sera sélectionné à la mise sous tension.

Plage : 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32, PORTAMENTO A, B, GLISSANDO, SEQUENCE A-D, ECHO, SYN BASS, HEAVY SLAP, LIGHT SLAP, WALK BASS, RHYTHM GTR 1-5, 3 FINGER, STRUMMING GTR, PIANO BACKING, CLAVI CHORD, WALTZ, SWING WALTZ, REGGAE, PERCUSSION, HARP, SHAMISEN, BOUND BALL, RANDOM, BOSSA NOVA, SALSA, MANBO, LATIN PERCUSSION, SAMBA, TANGO, HOUSE, LIMITLESS, USER STYLE 1-10

\* A la mise sous tension, le commutateur Arpégiateur sera sur off.

## Restauration des réglages d'usine (Factory Preset)

Les réglages de son et les données de patterns stockées dans le JX-305 peuvent être retrouvés tels qu'à la sortie d'usine.

\* Si le JX-305 contient des données importantes que vous désirez conserver, utilisez la procédure de sauvegarde globale (Bulk Dump) pour sauvegarder ces données dans un séquenceur MIDI externe ou bien utilisez la procédure de sauvegarde utilisateur (User Backup) pour sauvegarder les données sur une carte mémoire.

 "Sauvegarde de données de pattern et de patch dans un séquenceur externe (Bulk Dump)" (p. 176)

 "Sauvegarde de tous les réglages internes sur une carte (User Backup)" (p. 160)

### 1. Pressez [UTILITY].

L'indicateur s'allumera.

### 2. Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner "FACTORY PRESET" et pressez [ENTER].

### 3. Use PAGE [<] [>] pour sélectionner le type de données que vous désirez ramener comme à la sortie d'usine.

Les trois types suivants peuvent être sélectionnés:

ALL: Tous les réglages internes seront restaurés tels qu'à la sortie d'usine.

PATCH: Les patches User de la mémoire interne seront restaurés tels qu'à la sortie d'usine.

SYSTEM: Les réglages système seront restaurés tels qu'à la sortie d'usine.

```
FACTORY PRESET:
ALL →
```

### 4. Pressez [ENTER].

La page d'exécution apparaîtra dans l'afficheur.

Si vous désirez annuler la procédure, pressez [EXIT].

```
FACTORY PRESET:
Are You Sure ?
```

### 5. Pressez [ENTER], et la procédure de retour aux réglages d'usine sera exécutée.

Durant l'exécution de cette procédure, l'écran suivant apparaît..

```
Processing...
Keep Power ON !
```

Dès que la restauration des réglages d'usine a été effectuée, l'affichage normal ré-apparaît automatiquement.

\* Si vous sélectionnez ALL et lancez l'exécution, une minute environ est nécessaire pour mener à bien la procédure. Une fois la procédure de retour aux réglages d'usine exécutée, n'éteignez jamais l'appareil tant que l'affichage normal n'est pas ré-apparu.

# Chapitre 14. Applications complexes

## Tirer parti du MIDI

### Qu'est-ce que le MIDI?

Le JX-305 enregistre et reproduit des données musicales MIDI et lorsque ces données musicales MIDI sont reçues, son générateur de sons produit les sons en fonction.

Qu'est-ce que le MIDI?

Le MIDI (Musical Instrument Digital Interface ou interface numérique pour instruments de musique) est un standard qui permet l'échange de données musicales entre instruments de musique électroniques et ordinateur. Des appareils qui ont un connecteur MIDI peuvent être reliés à l'aide d'un câble MIDI ce qui leur autorise la transmission et la réception de données. Aujourd'hui, le MIDI se trouve sur la plupart des instruments de musique électroniques. Sans MIDI, il ne serait pas possible d'utiliser un clavier externe pour faire jouer le JX-305 ou d'employer le JX-305 pour enregistrer et reproduire une interprétation jouée sur un clavier externe. Bien que vous puissiez utiliser le JX-305 sans en savoir beaucoup à propos du MIDI, vous pouvez également vouloir tirer pleinement parti des possibilités offertes par les instruments de musique électroniques. Ce chapitre vous donnera des explications simples des fonctions du JX-305 relatives au MIDI.

### Connecteurs MIDI

Le JX-305 a trois connecteurs MIDI, qui fonctionnent comme suit.

#### Connecteur MIDI OUT

Ce connecteur transmet les messages MIDI à des appareils MIDI externes.

#### Connecteur MIDI IN connector

Ce connecteur reçoit les messages MIDI transmis par les appareils MIDI externes. Le JX-305 peut recevoir ces messages pour jouer des notes ou sélectionner des sons, etc.

#### Connecteur MIDI THRU

Les messages MIDI reçus en MIDI IN sont retransmis sans changement depuis ce connecteur.

### MIDI channels

Le MIDI est capable de transmettre de grandes quantités de données musicales dans un seul câble MIDI. Cela est rendu possible par le concept de "canaux MIDI". Les canaux MIDI permettent à des messages destinés à un instrument donné de distinguer ces messages de ceux prévus pour un autre instrument. Il y a 16 canaux MIDI (1 - 16) et normalement, l'appareil émetteur doit être réglé sur le même canal MIDI que l'appareil qui devra recevoir les messages qu'il émet.

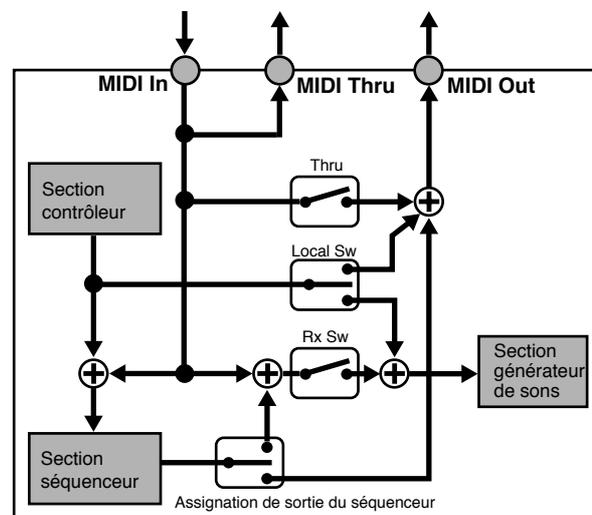
Avec les réglages d'usine, le réglage du mode Remote Keyboard du JX-305 est sur ON. Dans ce cas, un clavier MIDI externe pourra faire jouer le patch de la partie active, quel que soit son réglage de canal de transmission.

☞ "Emploi d'un clavier MIDI externe à la place du clavier du JX-305 (Remote Keyboard)" (p. 165)

\* Les réglages de canal de transmission / réception de chaque partie sont les suivants. Il n'est pas possible de changer ces réglages pour chaque partie.

Partie 1:	canal 1
Partie 2:	canal 2
Partie 3:	canal 3
Partie 4:	canal 4
Partie 5:	canal 5
Partie 6:	canal 6
Partie 7:	canal 7
Partie rythmique :	canal 10

Le flux des signaux MIDI dans le JX-305 est le suivant.



☞ Si vous désirez en savoir plus sur chaque paramètre ...

☞ "Retransmission par la MIDI OUT des messages reçus en MIDI IN (Fonction Thru)" (p. 165)

☞ "Choix du statut de réception pour chaque partie (MIDI Rx Switch)" (p. 165)

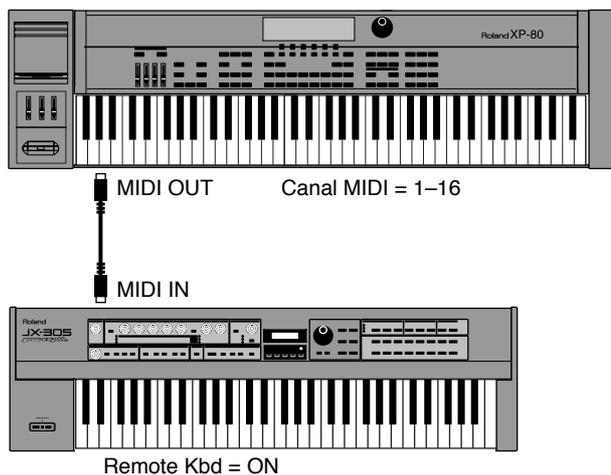
☞ "Déconnexion du clavier du générateur de sons interne (Local Switch)" (p. 165)

☞ "Choix de la destination de sortie pour les données musicales (Sequencer Output Assign)" (p. 36)

## Piloter le JX-305 depuis un clavier MIDI externe

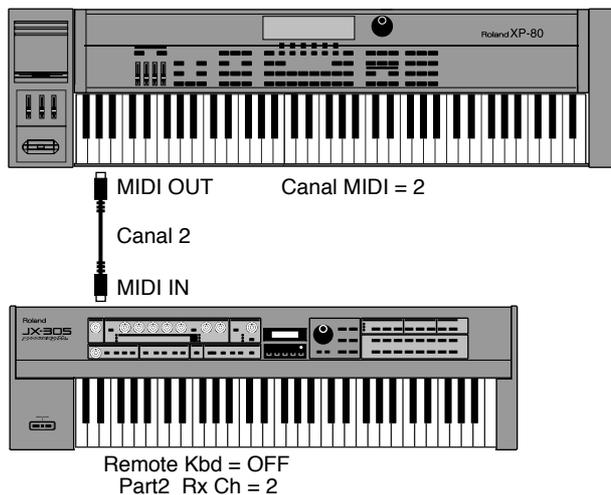
### Jeu du JX-305 f depuis un clavier MIDI externe

Quand le commutateur Remote Kbd est sur "ON"



En changeant la partie active sur le JX-305, vous pouvez changer la partie qui jouera. Le canal de transmission du clavier MIDI externe n'a pas d'importance.

Quand le commutateur Remote Kbd est sur "OFF"



Réglez le canal de transmission de l'appareil MIDI externe pour qu'il corresponde au canal de réception de la partie de JX-305 que vous désirez faire jouer. Par exemple, si vous désirez faire jouer la partie 2, réglez le canal de transmission du clavier MIDI externe sur 2 puisque le canal de réception de la partie 2 est le 2.

☞ "Emploi d'un clavier MIDI externe à la place du clavier du JX-305 (Remote Kbd) (p. 165)

### Sélection des patches depuis un appareil MIDI externe

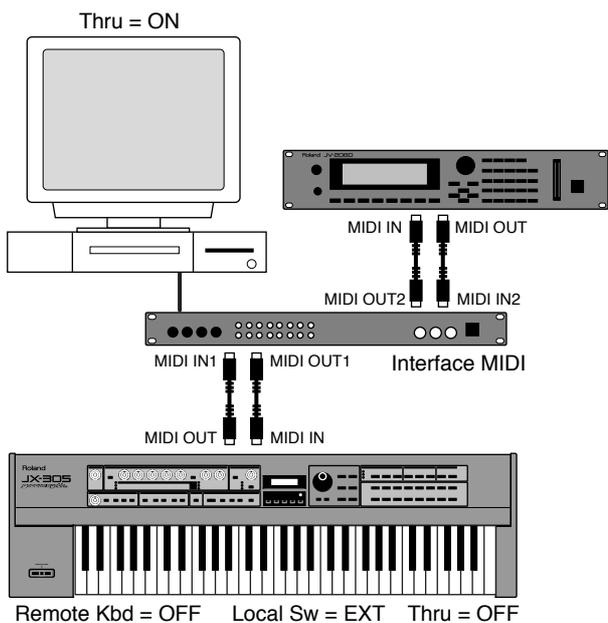
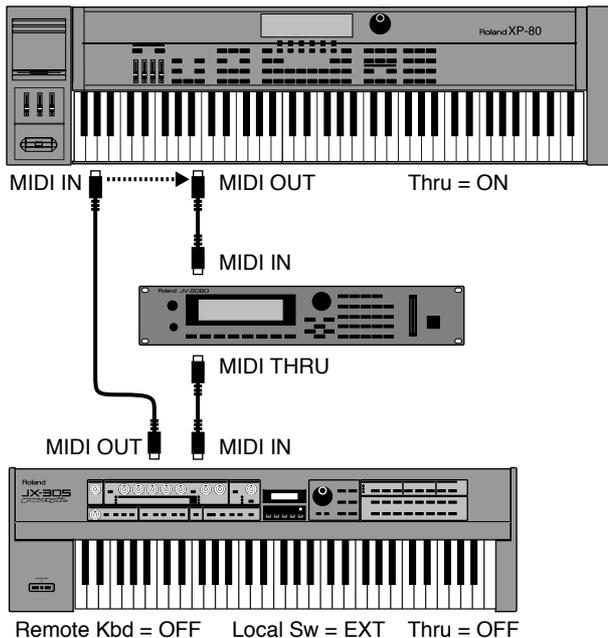
En transmettant des messages de changement de commande de type sélection de banque (CC n°0, CC n°32) et des messages de changement de programme depuis un appareil MIDI externe à destination du JX-305, vous pouvez changer le patch (kit rythmique) de chaque partie. De cet instant, le commutateur de réception de changement de programme et celui de réception de sélection de banque doivent être sur ON (p.166). Pour des détails sur la façon dont les messages de changement de programme et de sélection de banque sont transmis depuis votre appareil MIDI externe, référez-vous au mode d'emploi de ce dernier.

☞ Si vous désirez savoir comment les messages de changement de programme et de sélection de banque reçus correspondent à chaque patch (kit rythmique), référez-vous à :

- ☞ "Liste des patches preset" (p. 190)
- ☞ "Liste des kits rythmiques preset" (p. 195)
- ☞ "Équipement MIDI" (p. 235)

## Déclenchement du JX-305 depuis une station de travail (ou un ordinateur personnel)

Si vous désirez utiliser une station de travail ou un séquenceur MIDI externe pour faire jouer le JX-305 (plutôt que d'utiliser le séquenceur interne du JX-305), ou pour connecter le JX-305 à un ordinateur personnel sur lequel tourne une application séquenceur, faites les connexions suivantes.



\* Si vous désirez connecter un ordinateur et faire jouer le JX-305 depuis un programme séquenceur MIDI etc., vous devrez utiliser l'interface MIDI appropriée à votre ordinateur.

**1. Activez la fonction THRU de votre station de travail (ou de votre logiciel séquenceur MIDI).**

**2. Faites les réglages suivants sur le JX-305.**

Local Switch: EXT (p. 165)

Remote Keyboard Switch: OFF (p. 165)

Thru Function: OFF (p. 165)

**3. Réglez le canal de transmission de votre station de travail (ou de votre logiciel séquenceur MIDI) pour qu'il corresponde au canal de réception de la partie que vous désirez faire jouer.**

Si vous avez connecté une station de travail, vous pouvez jouer sur le clavier de la station pour faire sonner le JX-305 pendant que vous enregistrez votre jeu sur la station de travail, ou bien déplacer le potentiomètre du JX-305 pour faire jouer son arpégiateur et enregistrer ces données dans la station de travail. Si la MIDI OUT du JX-305 est connectée à la MIDI IN de l'interface MIDI ou du séquenceur MIDI externe, vous pouvez utiliser les potentiomètres / curseurs du JX-305 et enregistrer ces données.

\* Si vous utilisez également un module de sons MIDI externe, vous pouvez éviter des problèmes en désactivant le canal de réception et le commutateur de réception pour les parties que vous n'utiliserez pas.

## Synchronisation sur le tempo quand vous utilisez le JX-305 comme module de sons

En réglant Sync Mode sur "SLAVE" et en réglant ensuite des paramètres tels que LFO Rate, Delay Time et EFX Rate pour qu'ils se synchronisent sur le tempo, vous pouvez synchroniser ces paramètres sur le tempo d'un séquenceur externe. Toutefois, dans ce cas, le JX-305 répondra aux messages de synchronisation du séquenceur externe et fera reproduire ses patterns. Si vous désirez simplement synchroniser les sons sur le tempo, vous devrez sélectionner un pattern vide qui ne contient aucune donnée.



☞ "Réglage de la vitesse de modulation (LFO Rate)" (p. 72)

☞ "Réglage de l'intervalle de delay (Delay Time)" (p. 103)

☞ "Application de différents effets au son (Multi-effets)" (p. 106)

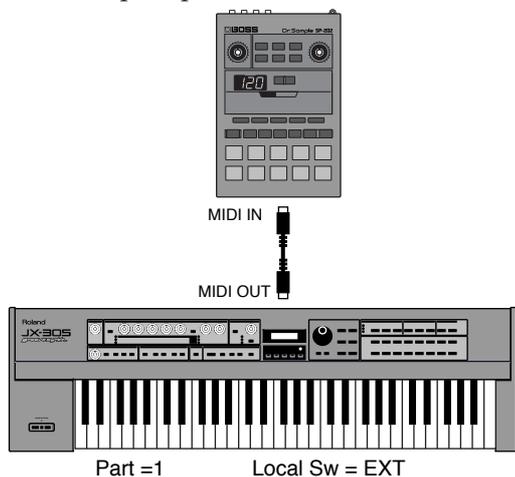
☞ "Réglages de synchronisation (Sync Mode)" (p. 167)

## Jeu d'un appareil MIDI externe depuis le JX-305

Bien qu'il soit totalement passionnant de jouer du JX-305 seul, un emploi encore plus intéressant est possible quand vous vous en servez pour piloter d'autres appareils MIDI.

### Déclenchement d'un sampler depuis le JX-305

En utilisant le JX-305 en conjonction avec un échantillonneur numérique (Sampler) tel que la SP-202 (vendue séparément), les enregistrements faits sur le sampler tels que voix humaines ou effets sonores peuvent être déclenchés par les pads de clavier du JX-305. Ou bien, vous pouvez créer des patterns qui utilisent à la fois les sons du JX-305 et des sons échantillonnés, pour plus de variation. Ici, nous vous donnerons un exemple montrant comment la partie 1 du JX-305 peut piloter la SP-202.



1. Réglez le canal MIDI de la SP-202 sur "1".
2. Réglez le commutateur Local Tx Switch de la partie 1 du JX-305 sur "EXT" (p. 165).
3. Sélectionnez la partie 1 comme partie active et jouez sur les pads de clavier.

Les sons échantillonnés de chaque pad de la SP-202 seront produits.

Pendant que vous faites reproduire un pattern, essayez de jouer des samples en même temps. Même après avoir changé de pattern, vous continuerez à piloter la SP-202 depuis la partie 1.

\* Les notes C2–G4 du JX-305 peuvent servir à faire jouer la SP-202. Jouer des notes au-delà de cette tessiture ne fera pas produire de son au SP-202.

Ensuite, enregistrons les données musicales dans le JX-305 pour faire jouer la SP-202, et créons un pattern qui ajoutera les sons échantillonnés de la SP-202 à l'interprétation du JX-305.

### 1. Sélectionnez le pattern auquel vous désirez ajouter des sons échantillonnés de la SP-202.

Pour cet exemple également, nous enregistrerons les

données musicales de la SP-202 en partie 1. Si des données musicales ont déjà été enregistrées en partie 1, effacez-les avant de commencer.

 "Effacement de données indésirables (Erase)" (p. 141)

### 2. Réglez le paramètre d'assignation de sortie du séquenceur de la partie 1 du JX-305 sur "EXT" (p. 36).

### 3. Enregistrez les données musicales pour la SP-202 en partie 1.

Il est probablement préférable d'utiliser l'enregistrement en temps réel pour enregistrer pendant que vous pressez les pads de clavier.

### 4. Quand vous avez fini d'enregistrer, pressez [STOP/PLAY] pour faire reproduire le pattern.

Les sons échantillonnés de la SP-202 joueront en plus des sons du JX-305.

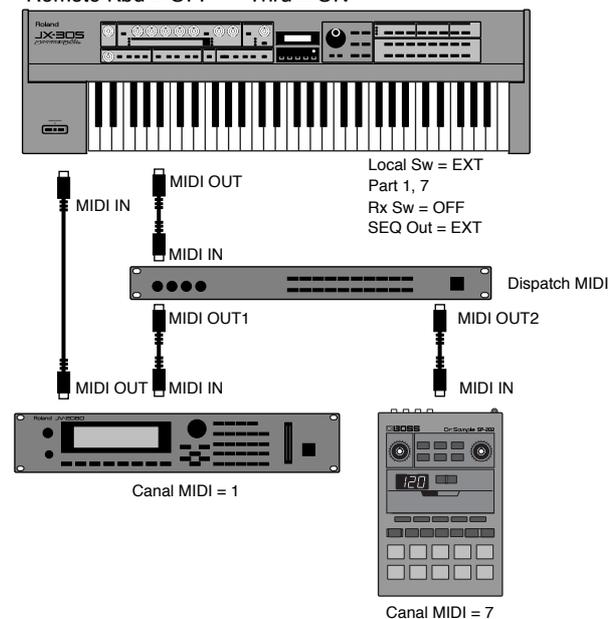
### 5. Utilisez la procédure d'écriture de pattern pour sauvegarder le pattern (p. 36).

## Déclenchement d'un générateur de sons MIDI externe depuis le JX-305

La même procédure peut être utilisée pour piloter un générateur de sons MIDI externe ou un échantillonneur numérique (sampler) autre que la SP-202.

Dans l'exemple suivant, la partie 1 commande le module de sons externe et la partie 7 la SP-202.

Remote Kbd = OFF Thru = ON



Quand la partie active du JX-305 est la partie 1 ou la partie 7, vous pouvez déclencher le module de sons MIDI externe ou la SP-202 depuis le clavier.

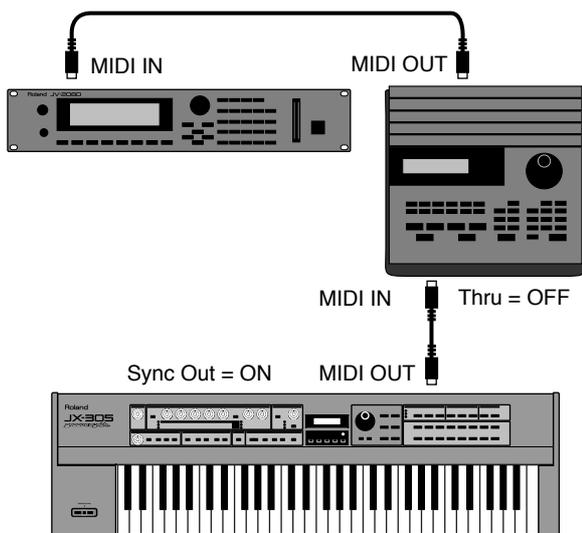
Quand vous enregistrez, le module de sons MIDI externe est enregistré en partie 1 et la SP-202 en partie 7. Si vous désirez faire jouer la source sonore interne du JX-305, Réglez le commutateur Local Switch sur "INT" (p. 165).

**A propos du dispatch MIDI**

Lorsque plusieurs appareils MIDI externes sont connectés en série, il y a une tendance du signal à se dégrader et à l'apparition d'erreurs de transmission lorsque le signal est amené à voyager sur une plus grande distance. Si vous devez connecter trois appareils ou plus, nous vous recommandons d'utiliser un dispatch MIDI (A-880 : optionnel).

**Synchronisation d'un séquenceur externe**

En synchronisant un séquenceur MIDI externe sur les messages d'horloge MIDI transmis par le JX-305, vous pouvez synchroniser le séquenceur externe sur le JX-305. L'exemple suivant vous montre comment un séquenceur MIDI externe peut être synchronisé avec la reproduction de pattern du JX-305 (le générateur de sons MIDI externe sera déclenché par les messages MIDI reçus du séquenceur MIDI externe).



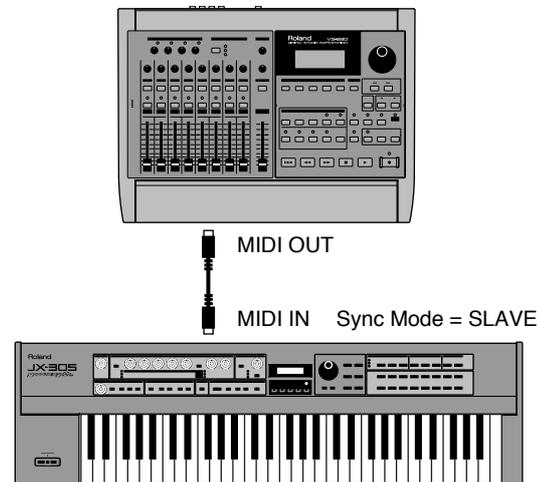
1. Pressez [MODE] pour sélectionner le mode Pattern.
2. Réglez Sync Out sur "ON" (p. 167).
3. Faites les réglages sur votre séquenceur MIDI externe pour qu'il transmette des messages d'horloge MIDI. Pour des détails, référez-vous à son mode d'emploi.
4. Quand vous pressez [STOP/PLAY] sur le JX-305, le séquenceur du JX-305 et le séquenceur MIDI externe démareront ensemble leur reproduction.
5. Pour stopper la reproduction, pressez le bouton [STOP/PLAY].

Si vous utilisez le JX-305 en conjonction avec un synthétiseur JP-8000 (optionnel), vous pouvez

synchroniser les arpèges, patterns et variations de paramètre du JP-8000 sur le JX-305. Pour des détails, référez-vous à la section du mode d'emploi du JP-8000 intitulée "Synchronisation sur des appareils MIDI externe" p. 95.

**Synchronisation sur un séquenceur externe**

La reproduction du séquenceur du JX-305 peut être synchronisée sur les messages MIDI d'horloge transmis d'un séquenceur MIDI externe ou d'un enregistreur à disque dur de type VS-880 (optionnel). Dans l'exemple suivant, nous synchroniserons la reproduction du pattern du JX-305 sur une source de synchronisation externe.

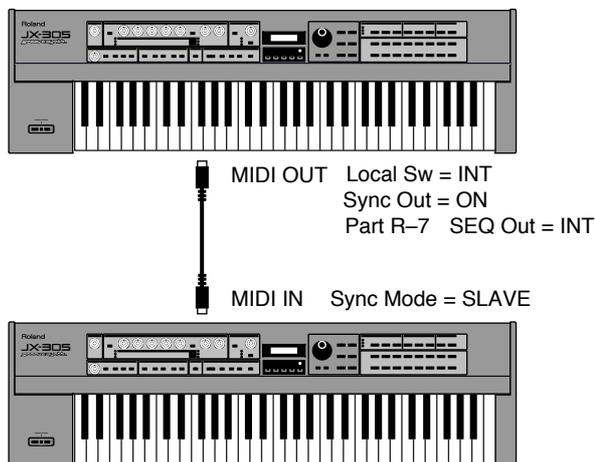


1. Pressez [MODE] pour sélectionner le mode Pattern.
2. Réglez Sync Mode sur "SLAVE" (p. 167).
3. Faites les réglages sur votre séquenceur MIDI externe pour qu'il transmette des messages d'horloge MIDI. Pour des détails, référez-vous à son mode d'emploi.
4. Ramenez le pattern du JX-305 au début de la mesure 1.
5. Lancez la reproduction sur le séquenceur MIDI externe et le séquenceur du JX-305 démarrera sa reproduction simultanément.
6. Pour stopper la reproduction, stoppez le séquenceur MIDI externe.

Si vous désirez ne piloter que les procédures Start/Stop du pattern depuis un séquenceur MIDI externe sans synchronisation sur les messages d'horloge MIDI reçus du séquenceur MIDI externe (pour que le tempo reste piloté par le JX-305), réglez Sync Mode sur "REMOTE".

## Synchronisation de deux JX-305 ensemble

Deux unités JX-305 peuvent être connectées ensemble pour reproduire différents patterns en synchronisation.



**1. Sur l'unité maître (le JX-305 qui pilotera le tempo), réglez le commutateur Local Tx sur INT et commutez Sync Out sur ON (p. 165, 167).**

**2. Pour toutes les parties (y compris MUTE CTRL) du pattern utilisé par l'appareil maître, réglez l'assignation de sortie du séquenceur (Sequencer Output Assign) sur INT (p. 36).**

Avec ces réglages, les seuls messages transmis par la MIDI OUT seront les messages de synchronisation.

**3. Sur l'unité esclave (le JX-305 asservi), réglez le mode de synchronisation sur "SLAVE" (p. 167).**

**4. Pressez [STOP/PLAY] sur l'unité maître et les deux JX-305 commenceront la reproduction ensemble.**

Durant la reproduction synchronisée, bouger les potentiomètres, les arpèges ou la RPS de l'unité maître n'affectera pas l'unité esclave.

**5. Pour stopper la reproduction synchronisée, pressez [STOP/PLAY] sur l'unité maître.**

Vous pouvez utiliser la même procédure pour synchroniser un JX-305 et une MC-505 ou une MC-303. Dans ce cas, utilisez la MC-505 ou la MC-303 comme unité esclave et réglez son paramètre Sync Mode sur SLAVE.

Si les deux patterns synchronisés ont un format de mesure différent ou un nombre de mesures différent, l'exécution finira par se différencier même si la synchronisation est maintenue. Quand vous synchronisez de cette façon, il est recommandé d'utiliser des patterns qui aient le même format de mesure et le même nombre de mesure.

## Sauvegarde de données de pattern et de patch dans un séquenceur externe (Bulk Dump)

Le JX-305 peut transmettre et recevoir des données du pattern ou patch actuellement sélectionné. Cette procédure est appelée "Bulk Dump". En utilisant cette fonction, vous pourrez sauvegarder des données du JX-305 dans un séquenceur MIDI externe ayant un lecteur de disquette ou échanger des données entre deux JX-305.

### Enregistrement des données de JX-305 dans un séquenceur externe

Utilisez un câble MIDI pour relier la prise MIDI OUT du JX-305 à la MIDI IN du séquenceur externe.

**1. Sélectionnez le pattern que vous désirez sauvegarder.**

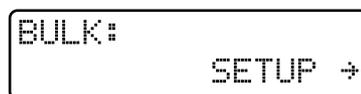
**2. Assurez-vous que le pattern est stoppé.**

**3. Pressez [UTILITY].**

L'indicateur s'allume.

**4. Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner "BULK DUMP" et pressez [ENTER].**

La page Bulk Dump apparaîtra dans l'afficheur.



**5. Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner le type de paramètre que vous désirez transmettre et pressez [ENTER].**

**Plage:**

**SETUP:** Les paramètres de configuration de toutes les parties du pattern actuellement sélectionné seront transmis.

**SETUP&PATCH:** En plus du contenu transmis par SETUP, les données de patch (kit rythmique) de toutes les parties du pattern actuellement sélectionné seront transmises.

**ALL:** En plus du contenu transmis par SETUP&PATCH, les données musicales du pattern actuellement sélectionné seront transmises.

```
BULK:      SETUP
--- Send ? ---
```

**6. Lancez l'enregistrement en temps réel sur le séquenceur MIDI externe.**

**7. Pressez [ENTER] sur le JX-305.**

L'affichage suivant apparaîtra et les données de sauvegarde seront transmises par la MIDI OUT.

```
Now Sending
Keep Power ON !
```

Pour arrêter la transmission, pressez [STOP/PLAY] ou [EXIT].

Quand la transmission des données est terminée, l'affichage suivant apparaît et l'affichage normal revient automatiquement.

```
BULK:      SETUP
Complete !
```

**8. Stoppez l'enregistrement sur le séquenceur MIDI externe, assignez un nom aux données qui ont été enregistrées et sauvegardez-les sur disquette, etc.**

## Restauration dans le JX-305 de données envoyées à un séquenceur MIDI

Lorsque vous désirez restaurer l'ensemble de données (bulk dump) qui a été sauvegardé depuis le JX-305 dans un séquenceur, utilisez la procédure suivante pour renvoyer ces données dans le pattern temporaire. Utilisez un câble MIDI pour relier la MIDI IN du JX-305 à la MIDI OUT du séquenceur MIDI externe.

**1. Sélectionnez le pattern temporaire (TMP).**

**2. Assurez-vous que le pattern est arrêté.**

**3. Pressez [UTILITY].**

L'indicateur s'allume.

**4. Pressez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner "BULK DUMP" et pressez [ENTER].**

La page Bulk Dump apparaît dans l'afficheur.

**5. Presez PAGE [<] [>] plusieurs fois pour sélectionner "RECEIVE" et pressez [ENTER].**

La page de réception de Bulk Dump apparaîtra dans l'afficheur.

```
BULK:      RECEIVE
-- Waiting --
```

**6. Dans votre séquenceur MIDI externe, rechargez les données et faites-les reproduire.**

Pendant que le fichier de sauvegarde est rechargé dans le JX-305, l'affichage suivant apparaît.

```
Now Receiving
Keep Power ON !
```

Quand le chargement est terminé, la page de réception ré-apparaît.

**7. Pressez [EXIT] pour retourner en affichage normal.**

Le pattern temporaire contiendra les données de configuration, patch et pattern qui auront été chargées.

**8. Après avoir vérifié que les données ont été correctement chargées, sauvegardez les données de patch et de pattern dans le JX-305.**

.....  
Après que des données SETUP aient été reçues, utilisez la procédure d'écriture de pattern pour sauvegarder cette configuration en mémoire de pattern User.

Après que des données SETUP&PATCH ou ALL aient été reçues, utilisez d'abord la procédure de patch pour sauvegarder les patches de toutes les parties dans un patch User vide. Puis utilisez la procédure d'écriture de pattern pour sauvegarder la configuration et les données musicales comme pattern User.  
.....

## Exemples de modification en temps réel

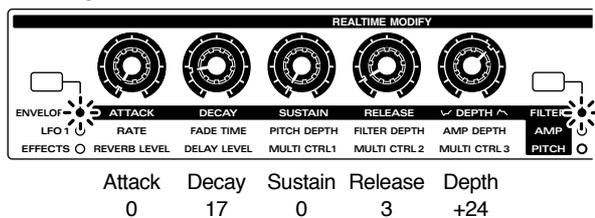
Dans cette section, nous expliquerons comment le son changera lorsque vous déplacerez les différents potentiomètres de modification en temps réel, à l'aide d'un patch preset adapté.

### Enveloppe de filtre

L'enveloppe de filtre sert à modifier la façon dont la brillance change au cours du temps (p. 63).

1. Pressez [FILTER/AMP/PITCH] plusieurs fois pour allumer l'indicateur FILTER.
2. Pressez [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] plusieurs fois pour allumer l'indicateur ENVELOPE.
3. Sélectionnez le patch P:B61.

Les paramètres d'enveloppe de filtre du patch P:B61 sont réglés comme suit.



4. Tournez le potentiomètre [DECAY] dans la plage décrite dans l'illustration ci-dessous.

Quand vous tournez le potentiomètre [DECAY] dans le sens des aiguilles d'une montre, le changement de brillance prend plus de temps.



5. Tournez le potentiomètre [DEPTH] dans la plage décrite dans l'illustration ci-dessous.

Quand vous tournez le potentiomètre [DEPTH] dans le sens des aiguilles d'une montre, le changement de brillance devient plus important et le son devient plus brillant.

\* Si le potentiomètre [DEPTH] est en position centrale, le changement de brillance est de 0, et il n'y a pas de son.



6. Tournez le potentiomètre [ATTACK] dans la plage décrite dans l'illustration ci-dessous.

Quand vous tournez le potentiomètre [ATTACK] dans le sens des aiguilles d'une montre, le temps de montée de la brillance s'allonge.

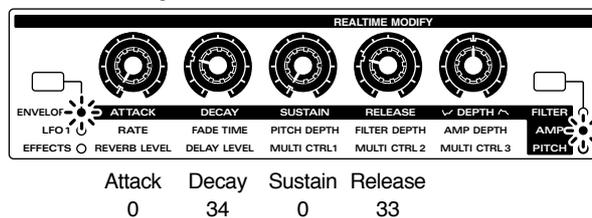


### Enveloppe d'amplificateur

L'enveloppe d'amplificateur sert à créer des changements de volume variant dans le temps (p. 68).

1. Pressez [FILTER/AMP/PITCH] plusieurs fois pour allumer l'indicateur AMP.
2. Pressez [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] plusieurs fois pour allumer l'indicateur ENVELOPE.
3. Sélectionnez le patch P:B22.

Les paramètres d'enveloppe d'amplificateur du patch P:B22 sont réglés comme suit.



4. Tournez le potentiomètre [DECAY] dans la plage décrite dans l'illustration ci-dessous.

Quand vous tournez le potentiomètre [DECAY] dans le sens des aiguilles d'une montre, le temps de chute du volume s'allonge.



5. Tournez le potentiomètre [ATTACK] dans la plage décrite dans l'illustration ci-dessous.

Quand vous tournez le potentiomètre [ATTACK] dans le sens des aiguilles d'une montre, l'attaque du son se ralentit.



6. Tournez le potentiomètre [RELEASE] dans la plage décrite dans l'illustration ci-dessous.

Quand vous tournez le potentiomètre [RELEASE] dans le sens des aiguilles d'une montre, le temps qui s'écoule entre le moment où vous relâchez la note et celui où le son disparaît s'allonge.

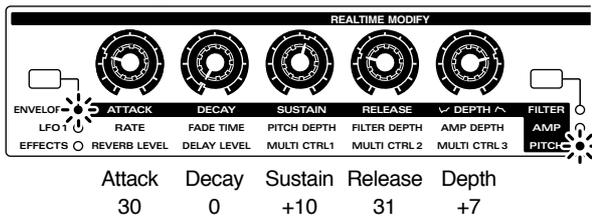


## Enveloppe de hauteur (Pitch)

L'enveloppe de hauteur sert à créer des changements de hauteur variant dans le temps (p. 58).

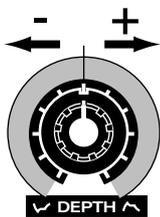
1. Pressez [FILTER/AMP/PITCH] plusieurs fois pour allumer l'indicateur PITCH.
2. Pressez [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] plusieurs fois pour allumer l'indicateur ENVELOPE.
3. Sélectionnez le patch P:F24.

Les paramètres d'enveloppe de hauteur du patch P:F24 sont réglés comme suit.



4. Tournez le potentiomètre [DEPTH] dans la plage décrite dans l'illustration ci-dessous.

Quand vous tournez le potentiomètre [DEPTH] à droite du centre, le changement augmente et la hauteur s'élève. Tourner le potentiomètre vers la gauche du centre inverse la forme d'onde et plus on éloigne le potentiomètre de la position centrale vers la gauche, plus le changement augmente et la hauteur s'abaisse.



5. Tournez le potentiomètre [ATTACK] dans la plage décrite dans l'illustration ci-dessous.

Quand vous tournez le potentiomètre [ATTACK] dans le sens des aiguilles d'une montre, le changement de hauteur se fait plus lentement.

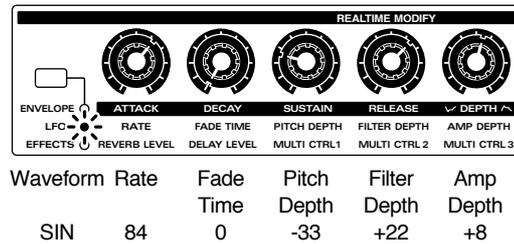


## LFO1

LFO1 sert à ajouter des changements cycliques au son (p. 71).

1. Pressez [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] plusieurs fois pour allumer l'indicateur LFO1.
2. Sélectionnez le patch P:G72.

Les paramètres de LFO1 du patch P:G72 sont réglés comme suit



3. Tournez le potentiomètre [RATE] dans la plage décrite dans l'illustration ci-dessous.

Quand vous tournez le potentiomètre [RATE] dans le sens des aiguilles d'une montre, le son est modulé plus rapidement.



4. Tournez le potentiomètre [PITCH DEPTH] dans la plage décrite dans l'illustration ci-dessous.

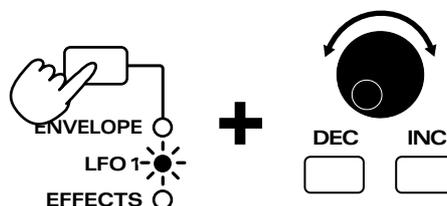
Déplacer le potentiomètre [PITCH DEPTH] augmente/diminue la modulation du son.

\* Quand le potentiomètre [PITCH DEPTH] est en position centrale, le son n'est pas modulé du tout.



5. Tenez enfoncé [ENVELOPE/LFO1/EFFECTS] et utilisez [INC] [DEC] ou la molette [VALUE] pour sélectionner la forme d'onde LFO1.

Cela changera la façon dont le son est modulé. Essayez différentes formes d'onde.



## Exemples de réglages d'EFX

### Produire un effet d'étouffement du son

En coupant radicalement les médiums et en accentuant les basses, vous pouvez simuler un son étouffé comme s'il était entendu d'une pièce adjacente.

Application aux parties : toutes les parties

MULTI: Type▶ SPECTRUM	<b>SPECTRUM</b>
MULTI: SPECTRUM Low-High▶ +15	 MULTI CTRL1 Low-High Gain
MULTI: SPECTRUM Middle Gain▶ -15	 MULTI CTRL2 Middle Gain
MULTI: SPECTRUM Width▶ 1	 MULTI CTRL3 Output Level
MULTI: SPECTRUM Output Pan▶ 0	
MULTI: SPECTRUM Output Level▶ 100	

### Emploi du spectrum pour créer un son de basse qualité (Lo-Fi)

A l'opposé de l'exemple précédent, ici nous couperons les aigus et les basses et n'amplifierons que les médiums. C'est efficace en application sur une rythmique ou sur une basse. Vous pouvez également accentuer l'effet en utilisant la transposition (Key Shift) du mixeur de partie pour légèrement baisser la hauteur de la partie rythmique.

Application aux parties : toutes les parties

MULTI: Type▶ SPECTRUM	<b>SPECTRUM</b>
MULTI: SPECTRUM Low-High▶ -15	 MULTI CTRL1 Low-High Gain
MULTI: SPECTRUM Middle Gain▶ +13	 MULTI CTRL2 Middle Gain
MULTI: SPECTRUM Width▶ 1	 MULTI CTRL3 Output Level
MULTI: SPECTRUM Output Pan▶ 0	
MULTI: SPECTRUM Output Level▶ 127	

### Durcissement du timbre général

Utilisez un enhanceur pour obtenir une meilleure définition, un meilleur contour du son, le faisant ainsi ressortir des autres instruments. C'est efficace sur des sons de type cuivres ou piano.

Application aux parties : toutes les parties

MULTI: Type▶ ENHANCER	<b>ENHANCER</b>
MULTI: ENHANCER Sens▶ 127	 MULTI CTRL1 Sens
MULTI: ENHANCER Mix▶ 85	 MULTI CTRL2 Mix Level
MULTI: ENHANCER Low Gain▶ +7	 MULTI CTRL3 Output Level
MULTI: ENHANCER High Gain▶ +7	
MULTI: ENHANCER Output Level▶ 65	

### Sons de type TB-303 avec distorsion

C'est efficace lorsque vous l'appliquez à un patch tel que P:A018.

MULTI: Type▶ OVERDRIVE	<b>OVERDRIVE</b>
MULTI: OVERDRIVE Input Level▶ 100	 MULTI CTRL1 Drive
MULTI: OVERDRIVE Drive▶ 100	 MULTI CTRL2 AMP Type
MULTI: OVERDRIVE AMP Type▶ 3STACK	 MULTI CTRL3 Output Level
MULTI: OVERDRIVE Output Pan▶ 0	
MULTI: OVERDRIVE Output Level▶ 90	



## Son avec delay auto-panoramique

Comme cela utilise l'auto-panoramique d'un delay court, l'emplacement du son retardé se déplacera à intervalle d'une mesure. L'effet deviendra plus évident si vous désactivez reverb et delay conventionnels.

```

MULTI:
Type▶ SHORT-DELY

MULTI:SHORT-DELY
Time L▶ 90

MULTI:SHORT-DELY
Time R▶ 180

MULTI:SHORT-DELY
HF Damp▶ 4000

MULTI:SHORT-DELY
Feedback▶ +60

MULTI:SHORT-DELY
Auto Pan▶ 2MES

MULTI:SHORT-DELY
Low Gain▶ 0

MULTI:SHORT-DELY
High Gain▶ 0

MULTI:SHORT-DELY
Balance▶ D50:50E

MULTI:SHORT-DELY
Output Level▶127
    
```

### SHORTDELY

MULTI CTRL1  
Time-L

MULTI CTRL2  
Time-R

MULTI CTRL3  
Output Level

## Batterie avec panoramique automatique

Cela changera automatiquement la position gauche et droite des tones rythmiques durant la reproduction. Essayez-le sur un pattern dans lequel la charleston marque les doubles croches, etc. L'effet deviendra plus évident si vous désactivez reverb et delay conventionnels.

Application aux parties : partie rythmique

```

MULTI:
Type▶ AUTO-PAN

MULTI: AUTO-PAN
LFO Type▶ SQR

MULTI: AUTO-PAN
Rate▶ J

MULTI: AUTO-PAN
Bass Sens▶ OFF

MULTI: AUTO-PAN
Depth▶ 110

MULTI: AUTO-PAN
Low Gain▶ -3

MULTI: AUTO-PAN
High Gain▶ +2

MULTI: AUTO-PAN
Output Level▶100
    
```

### AUTO-PAN

MULTI CTRL1  
Depth

MULTI CTRL2  
Rate

MULTI CTRL3  
Output Level

## Son de reproduction inversée

Utilise l'effet Gate Reverb pour créer un effet de reproduction à l'envers. Vous pouvez ajuster le potentiomètre [MULTI CTRL2] (Balance) pour contrôler la proportion de son normal et de son inversé.

Application aux parties : partie rythmique

```

MULTI:
Type▶ GATE-REVRB

MULTI:GATE-REVRB
Gate Type▶REVRSE

MULTI:GATE-REVRB
Gate Time▶ 100

MULTI:GATE-REVRB
Balance▶ D0:100E

MULTI:GATE-REVRB
Output Level▶127
    
```

### GATE-REVRB

MULTI CTRL1  
Gate Time

MULTI CTRL2  
Balance

MULTI CTRL3  
Output Level

# Mauvais fonctionnement

Si l'n'y a pas de son ou si l'instrument ne fonctionne pas comme vous le souhaitez, vérifiez d'abord les points suivants. Si cela ne résoud pas le problème, contactez votre revendeur ou le service de maintenance Roland le plus proche.

\* *Roland ne saurait endosser aucune responsabilité en ce qui concerne toute perte du contenu de la mémoire ou tout dommage conséquent direct ou indirect.*

## Problème

---

• : Raison

☞ : Conduite à tenir

## Pas de son

---

• **Le JX-305 ou les appareils connectés ne sont pas allumés.**

☞ Mettez sous tension (Prise en main; p. 5).

• **Le volume du JX-305 ou de l'appareil connecté est abaissé.**

☞ Montez le volume (Prise en main; p. 5).

• **Les câbles MIDI et/ou câbles audio ne sont pas correctement connectés.**

☞ Faites les connexions correctes (Prise en main; p. 3).

• **Le niveau de la partie correspondante est abaissé.**

☞ Utilisez le curseur de partie pour monter ce niveau (p. 33).

• **Tous les tones du patch sont désactivés**

☞ Activez chaque tone (p. 55).

• **Les réglages de paramètre de patch ne sont pas appropriés.**

☞ Montez le niveau de sustain de la section A-ENV (p. 68).

☞ Montez la fréquence de coupure de la section FILTER (p. 62).

☞ Montez le niveau du tone de la section AMPLIFIER-LEVEL (p. 67).

☞ Montez la vitesse en section LFO1/2 (p. 72).

• **La hauteur du patch dépasse la tessiture dans laquelle il doit normalement joué.**

☞ Utilisez Octave Shift pour baisser (monter) la tessiture jouée (p. 21).

• **Le commutateur Local Tx de la partie correspondante est réglé sur "EXT."**

☞ Réglez-le sur "INT" ou "BOTH" (p. 165).

• **Le commutateur MIDI Rx de la partie correspondante est réglé sur "OFF."**

☞ Réglez-le sur "ON" (p. 165).

• **Le réglage du canal de réception de la partie correspondante n'est pas le même que le canal MIDI des messages transmis depuis l'appareil MIDI externe.**

☞ Réglez le canal MIDI des messages transmis pour qu'il corresponde au canal de réception de chaque partie (p.171).

• **Le réglage d'assignation de sortie du séquenceur de la partie correspondante est "EXT".**

☞ Réglez ce paramètre sur "INT" ou "BOTH" (p. 36).

• **Le réglage de dynamique du clavier est trop bas.**

☞ Montez-le (p. 163).

• **Les messages de sélection de banque et de changement de programme transmis d'un appareil externe ont des mauvaises valeurs.**

☞ Transmettez les bons messages de sélection de banque et de changement de programme (p. 190, 192).

## Des notes disparaissent

---

• **Vous essayez de faire jouer plus de 64 notes simultanément (p. 15).**

☞ Réduisez le nombre de notes jouées simultanément.

☞ Réduisez le nombre de notes du pattern reproduit.

☞ Augmentez le réglage de réserve de voix pour les parties qui ne doivent pas souffrir de telles disparitions (p. 169).

## Quand vous jouez sur le clavier, les notes ne s'arrêtent pas

---

• **La polarité de la pédale Hold est inversée.**

☞ Faites le réglage correct de polarité (p.163).

## Les notes sont bloquées durant la reproduction de pattern

---

• **Un message du fin de maintien (Hold Off) a été supprimé par une addition de pattern etc.**

☞ Utilisez la page Microscope pour insérer un message Hold (p. 150).

CC#64 (HOLD1) Valeur =0

---

## Le séquenceur ne fonctionne pas (reproduction de pattern, de RPS, etc.)

---

- Le mode Sync est réglé sur "SLAVE."
- ☞ Réglez-le sur "INT" (p. 167).

Si rien ne se produit, si vous pressez [STOP/PLAY] quand son indicateur est allumé, éteignez l'appareil et rallumez-le, puis réglez le mode de synchronisation sur "INT"

---

## Les effets Reverb/Delay/Multi-effet ne s'appliquent pas

---

- Reverb/Delay/Multi-effet est désactivé (off)  
☞ Réglez Reverb/Delay/Multi-Effet sur on (p. 101).
- Le réglage de niveau de reverb et celui de niveau de reverb de la partie sont réglés à "0".  
☞ Augmentez les réglages (p. 102).
- Le réglage de niveau de delay et celui de niveau de delay de la partie sont réglés "0".  
☞ Augmentez les réglages (p. 104).
- Le niveau de sortie du multi-effet est à "0". Les réglages ddu multi-effet de partie/assignation de sortie pour chaque partie ne sont pas réglés sur "ON".  
☞ Augmentez le niveau de sortie du multi-effet. Réglez Part EFX / Output Assign sur "ON" (p. 97, 98).
- Le niveau de reverb de tone rythmique ou le niveau de delay de tone rythmique pour chaque note du kit rythmique que vous utilisez est réglé à 0. Le réglage du multi-effet de tone rythmique/ assignation de sortie pour chaque note n'est pas réglé sur ON.  
☞ Augmentez le niveau de reverb de tone rythmique et le niveau de delay de tone rythmique de chaque note. Réglez le multi-effet de tone rythmique/ assignation de sortie sur "ON" (p. 97, 98).

---

## La hauteur est incorrecte

---

- L'accord du JX-305 ou du générateur de sons MIDI externe est incorrecte.  
☞ Vérifiez les réglages d'accord (p. 168).

---

## La hauteur a été changée par un message de pitch bend transmis depuis le séquenceur ou un appareil MIDI externe.

---

- ☞ Accomplissez une procédure de mise à jour MIDI (MIDI Update (p. 40).

---

## La fonction de quantification de jeu (Play Quantize) ne s'applique pas

---

- Soit le réglage Strength est à 0%, soit le réglage Shuffle Rate est à 50%.
- ☞ Choisissez une valeur appropriée pour Strength ou Shuffle Rate (p. 41, 42, 45).
- [QTZ SELECT] n'a pas été utilisé pour spécifier la ou parties auxquelles la fonction Play Quantize s'appliquera.
- ☞ Spécifiez les parties auxquelles la fonction Play Quantize s'appliquera (p. 41).

---

## Durant l'enregistrement en temps réel, l'afficheur indique PTN Rec Full

---

- Une quantité excessive de données d'aftertouch a été transmise.
- ☞ Baissez le réglage de sensibilité d'aftertouch (p. 163).

---

## Impossible de sélectionner une partie de destination pour la copie d'un pattern

---

- Plus d'une partie a été sélectionnée comme partie source de la copie (y compris [MUTE CTRL]).
- ☞ Assurez-vous qu'une seule partie est sélectionnée comme partie source de la copie (p. 138).

---

## Les notes sont retardées ou inconstantes durant la reproduction

---

- Si vous créez un pattern qui contient une quantité extrêmement importante de données, ou si vous programmez une quantité excessive de données concernant les mouvements de potentiomètre, des notes peuvent être retardées ou instables durant la reproduction. Ce problème peut également se produire si le tempo est accéléré excessivement.
- ☞ Supprimez les données de note ou de potentiomètre inutiles. Utilisez la fonction de réduction de données pour réduire les données de potentiomètre (p. 145).
- ☞ Utilisez la fonction de déplacement d'événement (Move Event) pour déplacer des notes programmées au même instant que des accords, pour qu'il y ait une séparation d'au moins un coup d'horloge (p. 151).
- ☞ Utilisez Shift Clock pour déplacer les données de parties autres que la partie rythmique vers l'arrière, d'une valeur d'un coup d'horloge (p. 151).

# Liste des messages d'erreur

Si une procédure incorrecte a été accomplie ou si le traitement ne peut pas s'effectuer correctement comme spécifié, un message d'erreur apparaît. Référez-vous à cette liste et suivez alors la conduite à tenir.

CAUTION !  
MIDI Off Line

- Il y a un problème avec les connexions de câbles MIDI.

☞ Assurez-vous que les câbles MIDI n'ont pas été débranchés ou endommagés (Prise en main; p. 3).

CAUTION !  
MIDI Buffer Full

- Plus de messages MIDI que le JX-305 ne peut en traiter ont été reçus d'un coup.

☞ Réduisez la quantité de messages MIDI transmis au JX-305.

CAUTION !  
Rec Overflow

- Plus de données enregistrées que le JX-305 ne peut en traiter ont été reçus d'un coup.

☞ Réduisez la quantité de données transmises au JX-305.

CAUTION !  
Checksum Error

- La valeur de checksum du message exclusif reçu est incorrecte

☞ Corrigez la valeur de checksum (octet de vérification).

CAUTION !  
PTN Rec Full

- Comme le nombre maximal de notes qui peuvent être enregistrées dans un seul pattern a été atteint, il n'est plus possible d'enregistrer dans ce pattern.

☞ Supprimez des données inutiles du pattern dans lequel vous enregistrez (p. 141).

CAUTION !  
Song Rec Full

- Comme le nombre maximum de patterns qui peuvent être mémorisés dans un seul morceau a été atteint, il n'est plus possible d'enregistrer dans le morceau.

☞ Un maximum de 50 pattern peut être enregistré dans un morceau. Aucun autre pattern ne peut y être enregistré.

CAUTION !  
User Memory Full

- Comme il n'y a plus suffisamment de mémoire User, le pattern ne peut pas être sauvegardé.

☞ Initialisez un pattern inutile ou sauvegardez ses données sur une carte mémoire.

CAUTION !  
Card Memory Full

- Comme il n'y a plus suffisamment de place en mémoire sur la carte, le pattern ne peut pas être sauvegardé.

☞ Initialisez un pattern inutile ou sauvegardez les données en mémoire interne.

CAUTION !  
Beat Differs

- Comme un format de mesure différent est choisi pour les patterns source et destination de la copie, la copie de pattern n'est pas possible.

☞ La procédure de copie de pattern ne peut être utilisée que pour des patterns ayant le même format de mesure.

CAUTION !  
Cannot Assign

- Comme il y a deux parties ou plus non couplées, la phrase ne peut pas être assignée à un RPS set.

☞ Décidez d'une partie dans la phrase que vous désirez référencer et coupez toutes les autres parties (p. 110).

- Le pattern TMP ne peut pas être référencé dans un PTN SET.

☞ Sauvegardez d'abord ce pattern comme pattern user, puis référencez-le dans un PTN SET.

CAUTION !  
No QTZ Selected

- La quantification n'est pas sélectionnée.
- ☞ Presse [GRID/SHUFFLE/GROOVE] pour sélectionner la quantification que vous désirez utiliser (p. 40).

CAUTION !  
Memory Protected

- Comme un autocollant de protection contre l'écriture est fixé sur la carte mémoire, les données ne peuvent pas être sauvegardées dans la banque de la carte.
- ☞ Retirez l'autocollant de protection contre l'écriture de la carte mémoire (p. 159).

CAUTION !  
Empty Pattern

- Comme le pattern ne contient pas de donnée musicale, il ne peut pas être reproduit.

CAUTION !  
Cannot UNDO

- Il n'est pas possible d'annuler.

CAUTION !  
Wrong Card

- La carte de ce fabricant/modèle n'est pas prévue pour être utilisée avec le JX-305.
- ☞ Utilisez une des cartes spécifiées (p. 159).
- La carte n'a pas été formatée pour le JX-305.
- ☞ Formatez la carte (p. 159).
- Il est possible que le contenu de la carte ait été endommagé.
- ☞ Formatez la carte (p. 159).
- La carte ne contient pas de donnée de JX-305.
- ☞ Utilisez une carte contenant des données de JX-305.

CAUTION !  
Card Not Ready

- Il n'y a pas de carte insérée.
- ☞ Eteignez l'appareil et insérez une carte (p. 159).

CAUTION !  
Card Damaged

- Comme la carte destination de la copie contient un bloc défectueux, la procédure de duplication de carte ne peut pas être effectuée.
- ☞ La carte mémoire a atteint la fin de son espérance de vie. Veuillez acquérir une nouvelle carte mémoire.

CAUTION !  
Memory Damaged!

- Il est possible que le contenu de la mémoire interne ait été endommagé.
- ☞ Essayez d'accomplir la procédure de restauration des réglages d'usine (Prise en main, p. 6). Si cela ne résoud pas le problème, contactez le service de maintenance Roland le plus proche.

CAUTION !  
Cannot Backup

- La mémoire de la carte est insuffisante, il n'est pas possible de créer un fichier de sauvegarde.
- ☞ Initialisez les patterns inutiles.

CAUTION !  
Not Src Card

- Une carte autre que la carte source de la copie est insérée.
- ☞ Insérez la carte source de la copie (p. 161).

CAUTION !  
Not Dest Card

- Une carte autre que la carte destination de la copie est insérée.
- ☞ Insérez la carte destination de la copie (p. 161).

CAUTION !  
Can't Initialize

- Quand un pattern set est sélectionné, il n'est pas possible d'initialiser.

# Liste des formes d'onde

## Groupe A

N°	Nom								
001	TB Dst Saw	052	Ac Bass	103	Trumpet	154	Dist Hit	205	TR808 Tom
002	TB Dst Sqr 1	053	Voco Bass	104	Mute Trumpet	155	Thin Beef	206	TR606 Tom
003	TB Dst Sqr 2	054	Fingered Bs	105	Soprano Sax	156	Tekno Hit	207	TR606 CmpTom
004	TB Reso Sqr1	055	Pick Bass	106	Solo Sax	157	Back Hit	208	TR707 Tom
005	TB Reso Sqr2	056	Fretless Bs	107	Baritone Sax	158	TAO Hit	209	Syn Tom
006	TB Saw	057	Slap Bass	108	Brass Fall	159	Philly Hit	210	Deep Tom
007	TB SolidSaw1	058	Juno Rave	109	Flute	160	INDUST. MENU	211	Can Tom
008	TB SolidSaw2	059	Blaster	110	Pan Flute	161	Analog Bird	212	Kick Tom
009	TB Square 1	060	Fat JP-6	111	Shakuhachi	162	Retro UFO	213	Natural Tom
010	TB Square 2	061	OB Strings	112	Bagpipe	163	PC-2 Machine	214	PERCUS MENU1
011	TB Sqr Decay	062	Orch Strings	113	Breath	164	Hoo	215	PERCUS MENU2
012	TB Natural	063	Pizzy Techno	114	Feedbackwave	165	Metal Sweep	216	TR808 Conga
013	JP8000 Saw 1	064	Choir	115	Atmosphere	166	Afro Feet	217	HiBongo Open
014	JP8000 Saw 2	065	Syn Vox 1	116	Rezo Noise	167	Bomb	218	LoBongo Open
015	MG Saw	066	Syn Vox 2	117	MG White Nz	168	Bounce	219	HiConga Mute
016	Synth Saw 1	067	Syn Vox 3	118	P5 Noise	169	ElectricDunk	220	HiConga Open
017	JP-8 Saw	068	Ac Piano	119	MG Pink Nz	170	Iron Door	221	LoConga Open
018	P5 Saw	069	D-50 EP	120	Bomb Noise	171	Dist Swish	222	HiBongo LoFi
019	Synth Saw 2	070	E.Piano	121	Sea	172	Drill Hit	223	LoBongo LoFi
020	OB Saw	071	Clavi	122	Brush Noise	173	Thrill	224	HiCnga Mt LF
021	D-50 Saw	072	Full Stop	123	Space Noise	174	PCM Press	225	HiCnga Op LF
022	JP-6 Square	073	FM Club Org	124	Scream	175	Air Gun	226	LoConga LoFi
023	MG Square	074	E.Organ 1	125	Jet Plane	176	VOICE MENU	227	Timpani
024	P5 Square	075	E.Organ 2	126	Toy Gun 1	177	One!	228	Mute Surdo
025	JP-8 Pulse	076	Church Org	127	Crash	178	Two!	229	Open Surdo
026	JP-6 Pulse	077	Power B fst	128	Toy Gun 2	179	Three!	230	Hi Timbale
027	MG Pulse	078	Power B slw	129	Toy Gun 3	180	Kick it!	231	Lo Timbale
028	260 Pulse	079	Org Chord	130	Emergency	181	Come on!	232	HiTimbale LF
029	JU-2 Sub OSC	080	Tubular	131	Buzzer	182	Wao!	233	LoTimbale LF
030	Frog wave	081	Glockenspiel	132	Insect	183	Shout	234	Tabla
031	Digiwave	082	Vibraphone	133	Tonality	184	Ooh! 1	235	TablaBaya
032	FM Pulse	083	FantabellSub	134	Ring Osc	185	Ooh! 2	236	Udo
033	JP8000 PWM	084	DIGI Bell	135	Reso FX	186	Voice loop	237	AfroDrum Rat
034	JP8000 FBK	085	Steel Drum	136	SCRATCH MENU	187	Pa!	238	Chenchen
035	260 Sub OSC	086	Marimba	137	Vinyl Noise	188	Canvas	239	Op Pandeiro
036	Dist Synth	087	Balaphone	138	Scratch BD f	189	Punch	240	Mt Pandeiro
037	Dist Square	088	Kalimba	139	Scratch BD r	190	Chiki!	241	Tambourine 1
038	MG Triangle	089	Steel Gtr	140	Scratch SD f	191	Hey!	242	Tambourine 2
039	Jungle Bass	090	Clean TC	141	Scratch SD r	192	Laugh	243	Tambourine 3
040	260 Sine Bs	091	Dst Solo Gtr	142	Scratch ALT	193	Aah Formant	244	Tambourine 4
041	MC-202 Bass	092	Dist TekGtr	143	Tape Rewind	194	Eeh Formant	245	CR78 Tamb
042	SH-101 Bass	093	Gtr FX	144	Vinyl Stop	195	lih Formant	246	COWBELL MENU
043	Octa Bass	094	Harmo Gtr	145	HIT MENU	196	Ooh Formant	247	TR808Cowbell
044	Funky Bass	095	Wah Gtr 1	146	MG Blip	197	Uuh Formant	248	TR707Cowbell
045	Poly Bass	096	Wah Gtr 2	147	Beam HiQ	198	Dist Ooh Vox	249	CR78 Cowbell
046	MG Bass	097	Wah Gtr 2a	148	MG Attack	199	Auh Voice	250	Cowbell
047	FM Super Bs	098	Wah Gtr 2b	149	Air Blip	200	Stream	251	TR727 Agogo
048	Solid Bass	099	Wah Gtr 2c	150	Org Click	201	Bird	252	CR78 Beat
049	Organ Bass	100	Wah Gtr 2d	151	Syn Hit	202	TOM MENU	253	Triangle 1
050	Dirty Bass	101	Sitar	152	Techno Scene	203	TR909 Tom	254	Triangle 2
051	Upright Bs	102	Brass	153	Techno Chord	204	TR909 DstTom		

## Groupe B

N°	Nom								
001	SHKR+MENU	052	R8 Brush CHH	103	TR707 Clap	154	Rap Snare	205	ElectroSnr 2
002	808 Maracas	053	Jungle Hat	104	Cheap Clap	155	Jungle Snr 1	206	Synth Snare
003	Maracas	054	PHH MENU	105	Funk Clap	156	Antigua Snr	207	Roll Snare
004	Cabasa Up	055	TR909 PHH 1	106	Little Clap	157	Real Snare	208	KICK MENU 1
005	TechnoShaker	056	TR909 PHH 2	107	Real Clap 1	158	Tiny Snare 1	209	KICK MENU 2
006	TR626 Shaker	057	TR808 PHH 1	108	Real Clap 2	159	Tiny Snare 2	210	KICK MENU 3
007	Dance Shaker	058	TR808 PHH 2	109	Funky Clap	160	Break Snare1	211	TR909 Kick 1
008	CR78 Guiro	059	TR606 PHH 1	110	Comp Clap	161	Break Snare2	212	TR909 Kick 2
009	Long Guiro	060	TR606 PHH 2	111	Hip Clap	162	MC Snare	213	TR909 Kick 3
010	Short Guiro	061	TR707 PHH	112	Down Clap	163	East Snare	214	TR909 Kick 4
011	Mute Cuica	062	Hip PHH	113	Group Clap	164	Phat Snare	215	Plastic BD 1
012	Open Cuica	063	Tight PHH	114	Big Clap	165	Brush Slap 1	216	Plastic BD 2
013	Whistle	064	Pedal Hat 1	115	Claptail	166	Brush Slap 2	217	Plastic BD 3
014	TR727Quijada	065	Real PHH	116	Clap Snare 1	167	Deep Snare	218	Plastic BD 4
015	Jingle Bell	066	Pedal Hat 2	117	Fuzzy Clap	168	Fat Snare	219	TR909 Kick 5
016	Belltrees	067	OHH MENU 1	118	Snap	169	Disco Snare	220	TR808 Kick 1
017	Wind Chime	068	OHH MENU 2	119	Finger Snap	170	DJ Snare	221	TR808 Kick 2
018	RIM MENU	069	TR909 OHH 1	120	SNR MENU 1	171	Macho Snare	222	TR808 Kick 3
019	TR909 Rim	070	TR909 OHH 2	121	SNR MENU 2	172	Hash Snare	223	TR808 Kick 4
020	TR808 Rim	071	TR909 OHH 3	122	SNR MENU 3	173	Lo-Hard Snr	224	TR808 Kick 5
021	TR808 RimLng	072	TR909 DstOHH	123	SNR MENU 4	174	Indus Snare	225	TR606 Kick
022	TR707 Rim	073	TR808 OHH 1	124	SNR MENU 5	175	Rage Snare	226	TR606 Dst BD
023	Analog Rim	074	TR808 OHH 2	125	SNR MENU 6	176	TekRok Snare	227	TR707 Kick 1
024	Natural Rim	075	TR606 OHH	126	TR909 Snr 1	177	Big Trash SD	228	TR707 Kick 2
025	Ragga Rim 1	076	TR606 DstOHH	127	TR909 Snr 2	178	Ragga Rim 2	229	Toy Kick
026	Lo-Fi Rim	077	TR707 OHH	128	TR909 Snr 3	179	Gate Rim	230	Analog Kick
027	Wood Block	078	CR78 OHH	129	TR909 Snr 4	180	SideStiker	231	Boost Kick
028	Jungle Snap	079	Hip OHH	130	TR909 Snr 5	181	HipJazz Snr	232	West Kick
029	TR808 Claves	080	Pop Hat Open	131	TR909 Snr 6	182	HH Soul Snr	233	JungleKick 1
030	Hyoshigi	081	Open Hat	132	TR909 Snr 7	183	Cross Snare	234	Optic Kick
031	CHH MENU 1	082	Cym OHH	133	TR909 DstSnr	184	Jungle Rim 1	235	Wet Kick
032	CHH MENU 2	083	DR550 OHH	134	TR808 Snr 1	185	Ragga Snr 2	236	Lo-Fi Kick 1
033	TR909 CHH 1	084	Funk OHH	135	TR808 Snr 2	186	Upper Snare	237	Hazy Kick
034	TR909 CHH 2	085	Real OHH	136	TR808 Snr 3	187	Lo-Fi Snare	238	Hip Kick
035	TR808 CHH 1	086	R8 OHH	137	TR808 Snr 4	188	RaggaTightSD	239	Video Kick
036	TR808 CHH 2	087	CYMBAL MENU	138	TR808 Snr 5	189	Flange Snr	240	Tight Kick
037	TR808 CHH 3	088	TR606 Cym 1	139	TR808 Snr 6	190	Machine Snr	241	Break Kick
038	TR606 CHH 1	089	TR606 Cym 2	140	TR808 Snr 7	191	Clap Snare 3	242	Turbo Kick
039	TR606 CHH 2	090	TR909 Ride	141	TR808 Snr 8	192	Solid Snare	243	Ele Kick
040	TR606 DstCHH	091	TR707 Ride	142	TR808 Snr 9	193	Funk Clap 2	244	Dance Kick 1
041	TR707 CHH	092	Natural Ride	143	TR606 Snr 1	194	Jungle Rim 2	245	Kick Ghost
042	CR78 CHH	093	Cup Cym	144	TR606 Snr 2	195	Jungle Rim 3	246	Lo-Fi Kick 2
043	DR55 CHH 1	094	TR909 Crash	145	TR606 Snr 3	196	Jungle Snr 2	247	JungleKick 2
044	Closed Hat	095	NaturalCrash	146	DanceHall SD	197	Urban Snare	248	TR909 Dst BD
045	Pop CHH	096	Jungle Crash	147	TR707 Snare	198	Urban RollSD	249	Amsterdam BD
046	Real CHH	097	Asian Gong	148	CR78 Snare	199	R&B Snare	250	Gabba Kick
047	Bristol CHH	098	CLAP MENU 1	149	Clap Snare 2	200	R8 Brush Tap	251	Roll Kick
048	DR550 CHH 2	099	CLAP MENU 2	150	Jngl Tiny SD	201	R8 BrshSwill		
049	Tight CHH	100	TR909 Clap 1	151	Jazz Snare	202	R8 BrushRoll		
050	Hip CHH	101	TR909 Clap 2	152	Headz Snare	203	Sim Snare		
051	Room CHH	102	TR808 Clap	153	Whack Snare	204	ElectroSnr 1		

## Groupe C

N°	Nom	N°	Nom	N°	Nom
001	Violin A	052	Gtr Harm A	103	Taiko
002	Violin B	053	Gtr Harm B	104	Tang Gu Mute
003	Violin C	054	Gtr Harm C	105	Tang Gu Open
004	Cello A	055	Pop Strat A	106	Dholak Hi Op
005	Cello B	056	Pop Strat B	107	Dholak Hi Mt
006	Cello C	057	Pop Strat C	108	Dholak Lo Mt
007	Multi Str A	058	Gt.FretNoise	109	Dholak Lo Op
008	Multi Str B	059	Gtr FX MENU	110	Tabla Hi Op
009	Multi Str C	060	Sitar 2 A	111	Tabla Hi Mt
010	Multi Str Lp	061	Sitar 2 B	112	Tabla Lo Op
011	Str Attack	062	Sitar 2 C	113	Tabla Lo Mt
012	GrandPiano A	063	Sitar Drone	114	Xiao Bo
013	GrandPiano B	064	Santur A	115	Nao Bo
014	GrandPiano C	065	Santur B	116	China Cym
015	Suitcase p A	066	Santur C	117	Hu Yin Luo
016	Suitcase p B	067	Shamisen A	118	Bend Gong
017	Suitcase p C	068	Shamisen B	119	Piccolo Snr
018	Suitcase mfA	069	Shamisen C	120	Ballad Snr
019	Suitcase mfB	070	Koto A	121	Solo Snare
020	Suitcase mfC	071	Koto B	122	Brush Slap 3
021	Suitcase f A	072	Koto C	123	Brush Swish
022	Suitcase f B	073	Harp A	124	Old Kick
023	Suitcase f C	074	Harp B	125	Hybrid Kick
024	Harpsi A	075	Harp C	126	TAIKO MENU
025	Harpsi B	076	D-50 Brass A	127	DHOLAK MENU
026	Harpsi C	077	D-50 Brass B	128	TABLA MENU
027	Clavi 2 A	078	D-50 Brass C	129	CHINA MENU
028	Clavi 2 B	079	D-50 BrassLp	130	SNR MENU 7
029	Clavi 2 C	080	Solo Tpt A	131	KICK MENU 4
030	Rotary Org A	081	Solo Tpt B		
031	Rotary Org B	082	Solo Tpt C		
032	Rotary Org C	083	Trombone A		
033	TheaterOrg A	084	Trombone B		
034	TheaterOrg B	085	Trombone C		
035	TheaterOrg C	086	Tuba A		
036	F.AccordionA	087	Tuba B		
037	F.AccordionB	088	Tuba C		
038	F.AccordionC	089	FrenchHorn A		
039	Bandoneon A	090	FrenchHorn B		
040	Bandoneon B	091	FrenchHorn C		
041	Bandoneon C	092	Blow Sax A		
042	Harmonica A	093	Blow Sax B		
043	Harmonica B	094	Blow Sax C		
044	Harmonica C	095	Oboe A		
045	Celesta A	096	Oboe B		
046	Celesta B	097	Oboe C		
047	Celesta C	098	Clarinet A		
048	Nylon Gtr A	099	Clarinet B		
049	Nylon Gtr B	100	Clarinet C		
050	Nylon Gtr C	101	Timpani Big		
051	Mute Gtr	102	Shimedaiko		

# Listes des patches preset

## Preset A&B (Commande numéro 0=81, Commande numéro 32=0)

N° (PC)	Nom						
A11 (001)	Lead TB 1	A51 (033)	Lucky	B11 (065)	Dist Lead 3	B51 (097)	Def Bass 2
A12 (002)	Dist TB 1	A52 (034)	Synth Lead 1	B12 (066)	Mosquito	B52 (098)	Sine Bass 1
A13 (003)	Dist Sqr TB	A53 (035)	Moon Lead	B13 (067)	Phazyn Vox	B53 (099)	Sine Bass 2
A14 (004)	Dist TB 2	A54 (036)	Rezo SynLead	B14 (068)	Voc Saw	B54 (100)	RollModRezBs
A15 (005)	Dist TB 3	A55 (037)	Wspy Synth	B15 (069)	VT Vox	B55 (101)	Gate Me Buzz
A16 (006)	TB + Voco	A56 (038)	Enorjizor	B16 (070)	Pure Voice	B56 (102)	System Bass
A17 (007)	Dist TB 4	A57 (039)	JP8 Sprang	B17 (071)	Robo Vox	B57 (103)	Spike Bass
A18 (008)	Lead TB 2	A58 (040)	PortaSynLead	B18 (072)	Hallucinate	B58 (104)	Solid Goa
A21 (009)	Devil TB	A61 (041)	Wah Lead	B21 (073)	Seq.Synth	B61 (105)	Rezo Bass
A22 (010)	Dual TB	A62 (042)	Beep Mod	B22 (074)	Analog Seq	B62 (106)	Blip Bass
A23 (011)	HiLo303ModSw	A63 (043)	Dist Lead 1	B23 (075)	Ana Punch	B63 (107)	Pizz Bass
A24 (012)	Arpness TB	A64 (044)	Freaky Fry	B24 (076)	Atom Brain	B64 (108)	Voco Bass
A25 (013)	Acid Line	A65 (045)	JU2 SubOsc 1	B25 (077)	Foiled MC	B65 (109)	VoCoRoBo
A26 (014)	Dist TB 5	A66 (046)	JU2 SubOsc 2	B26 (078)	101 Bass 1	B66 (110)	Dust Bass
A27 (015)	Lead TB 3	A67 (047)	Froggy	B27 (079)	House Bass	B67 (111)	ArtCore Bass
A28 (016)	Lead TB 4	A68 (048)	Synth Lead 2	B28 (080)	101 Bass 2	B68 (112)	NU-NRG Bass
A31 (017)	TB Tra Bass	A71 (049)	Singin' MINI	B31 (081)	202 Bass	B71 (113)	TalkBox Bass
A32 (018)	Acid TB	A72 (050)	Plastic Tone	B32 (082)	Psycho Funk	B72 (114)	Incontinence
A33 (019)	Psyche-TB	A73 (051)	SinusoidRave	B33 (083)	Talking Line	B73 (115)	Bari Voice
A34 (020)	TB + Sine	A74 (052)	Sine Me Up	B34 (084)	Inside Bass	B74 (116)	Ac.Bass
A35 (021)	Hi-Pass TB	A75 (053)	Spooky Sine	B35 (085)	Bubble Bass	B75 (117)	E.Ac.Bass
A36 (022)	Moog Saw	A76 (054)	Sine Tone	B36 (086)	Bass Bleep	B76 (118)	Acid Jazz Bs
A37 (023)	OB Saw	A77 (055)	D50 Saw Lead	B37 (087)	Wiggle Bass	B77 (119)	Soup's Bass
A38 (024)	MG Lead	A78 (056)	Dst Syn Lead	B38 (088)	Twist Bass	B78 (120)	Fingered Bs
A41 (025)	Poly Key	A81 (057)	Big Up Massv	B41 (089)	Octa Bass	B81 (121)	FingBsVeloSw
A42 (026)	Synth Pulse	A82 (058)	Warm SawLead	B42 (090)	BT's Sticky	B82 (122)	PickedBass 1
A43 (027)	Dual Profs	A83 (059)	Hartnoll Era	B43 (091)	MG Bass	B83 (123)	PickedBass 2
A44 (028)	Axe of 80	A84 (060)	Skegness 97	B44 (092)	FM Super Bs	B84 (124)	Fretless Bs
A45 (029)	MG Square	A85 (061)	Simply June	B45 (093)	Solid Bass	B85 (125)	Phot Bass
A46 (030)	Square Lead1	A86 (062)	The Brothers	B46 (094)	T Nite Bass	B86 (126)	Slap Bass
A47 (031)	Square Lead2	A87 (063)	Dist Lead 2	B47 (095)	Front 505	B87 (127)	R&B B-Slides
A48 (032)	Square Lead3	A88 (064)	Dark SawLead	B48 (096)	Def Bass 1	B88 (128)	Syn Stack 1

## Preset C&D (Commande numéro 0=81, Commande numéro 32=1)

N° (PC)	Nom						
C11 (001)	Strong Brass	C51 (033)	Str/Brs Pad	D11 (065)	NU-NRG Str	D51 (097)	Trek Storm
C12 (002)	You Can Fly	C52 (034)	Syn Brs Pad	D12 (066)	Violin	D52 (098)	Abduction
C13 (003)	Syn stack 2	C53 (035)	Simple Pad	D13 (067)	Contrabass	D53 (099)	1st Contact
C14 (004)	Dawn Of Man	C54 (036)	OB Rezo Pad	D14 (068)	Tremolo Str	D54 (100)	Ice Cave
C15 (005)	Saw Stack 1	C55 (037)	Sweet Vocode	D15 (069)	Pizzicato 1	D55 (101)	Rev Cord
C16 (006)	Saw Stack 2	C56 (038)	Thin Pad	D16 (070)	Pizzicato 2	D56 (102)	Blue Random
C17 (007)	DLM Stack	C57 (039)	Attack Pad	D17 (071)	Pizz It	D57 (103)	Sync Tone
C18 (008)	DOC Stack	C58 (040)	Metal Pad	D18 (072)	Guardians	D58 (104)	Seq Up
C21 (009)	LN2 Stack	C61 (041)	Atmosphere	D21 (073)	Gat Passion	D61 (105)	SawLFOSaw
C22 (010)	Bend Stack	C62 (042)	Fantasia	D22 (074)	Syn Harp	D62 (106)	Calculating
C23 (011)	Freedom	C63 (043)	Feedbackwave	D23 (075)	Voice Oohs	D63 (107)	Touch EF
C24 (012)	Good Bean	C64 (044)	Pacifica	D24 (076)	Solo Vox	D64 (108)	Welding
C25 (013)	JP8000 5th	C65 (045)	Atmosphere 2	D25 (077)	Syn Vox	D65 (109)	Press Machin
C26 (014)	Mega 5th	C66 (046)	Sub Atmosphe	D26 (078)	Choir Aahs	D66 (110)	EF Tribe
C27 (015)	5th Saw	C67 (047)	Machine Pad	D27 (079)	Space Voice	D67 (111)	Scratch Alt
C28 (016)	4th Saw	C68 (048)	Detuned Pad	D28 (080)	Star Voice	D68 (112)	Analog FX
C31 (017)	Soundtrack	C71 (049)	Scoop Pad	D31 (081)	Brightness	D71 (113)	Non TB
C32 (018)	Rise Pad	C72 (050)	Psycho Trevo	D32 (082)	Vox Lead	D72 (114)	Nasty Filt
C33 (019)	Warm Pad	C73 (051)	Floating Pad	D33 (083)	Auhbient	D73 (115)	Psy-Ence
C34 (020)	JP + OB Pad	C74 (052)	Fancy Pad	D34 (084)	Auh Luv Rave	D74 (116)	Music Hi
C35 (021)	Planet	C75 (053)	Strings 1	D35 (085)	PCM Life	D75 (117)	Uber Zone
C36 (022)	Additive	C76 (054)	Strings 2	D36 (086)	Noisevox	D76 (118)	Down Gown
C37 (023)	Noise Pad	C77 (055)	Old StringSW	D37 (087)	Trance Voice	D77 (119)	For Giving
C38 (024)	Sweep Pad 1	C78 (056)	Swim Strings	D38 (088)	Effect Acer	D78 (120)	Sound Alarm
C41 (025)	Sweep Pad 2	C81 (057)	Eclip-Str	D41 (089)	Alternative	D81 (121)	Acid Drone
C42 (026)	Alles Padde	C82 (058)	Slow Strings	D42 (090)	Hard Pure	D82 (122)	X-Mod
C43 (027)	Sky Light	C83 (059)	OB Slow Str	D43 (091)	Metal EF	D83 (123)	X-FM/Org
C44 (028)	Stargate MC	C84 (060)	Syn.Strings1	D44 (092)	Dly Tone	D84 (124)	X-FM Bass
C45 (029)	Middle Grow	C85 (061)	Syn.Strings2	D45 (093)	Osci Frog	D85 (125)	Hard BD?
C46 (030)	AiRye Bread	C86 (062)	OB Strings	D46 (094)	Cal + After	D86 (126)	S&H Voc
C47 (031)	NU-NRG Org	C87 (063)	Rhap Strings	D47 (095)	8b Pad	D87 (127)	X-TlkBxBass
C48 (032)	Halo Pad	C88 (064)	Banded Jupe	D48 (096)	SpaceHighway	D88 (128)	X-Kick/TB

## Preset E&F (Commande numéro 0=81, Commande numéro 32=2)

N° (PC)	Nom						
E11 (001)	X-Org/Nz	E51 (033)	Harpsichord	F11 (065)	Timpani	F51 (097)	Bright Brass
E12 (002)	X-Pizz/Rng	E52 (034)	Clavi	F12 (066)	Steel Drum	F52 (098)	Hush Brass
E13 (003)	White Noise	E53 (035)	Digi Clavi	F13 (067)	Digi Bell	F53 (099)	Synth Brass1
E14 (004)	Pink Noise	E54 (036)	FM Clavi	F14 (068)	Acid Perc	F54 (100)	Synth Brass2
E15 (005)	P5 Noise	E55 (037)	AnalogClavi1	F15 (069)	MetaL-SD	F55 (101)	Synth Brass3
E16 (006)	Toy Noise	E56 (038)	AnalogClavi2	F16 (070)	Classy Pulse	F56 (102)	Syn Brs Lead
E17 (007)	Rezo Noise	E57 (039)	Funky Clavi	F17 (071)	Glockenspiel	F57 (103)	Obilator
E18 (008)	Vinyl Noise	E58 (040)	RotaryOrg Sl	F18 (072)	Fanta Bell	F58 (104)	OpenUp Brass
E21 (009)	Tornado Jet	E61 (041)	RotaryOrg Fs	F21 (073)	Crystal	F61 (105)	Brass Fall
E22 (010)	Smooth Jet	E62 (042)	Gospel Spin	F22 (074)	Tubular-Bell	F62 (106)	Trumpet
E23 (011)	Sweep Noise	E63 (043)	L Org F	F23 (075)	Shank Bells	F63 (107)	MutedTrumpet
E24 (012)	ModWhtSweep	E64 (044)	Organ 1	F24 (076)	MKS-30 Melts	F64 (108)	Soprano Sax
E25 (013)	Perk Breath	E65 (045)	Lp-Hp Organ	F25 (077)	Trip Lead	F65 (109)	Alto Sax
E26 (014)	Pink Bomb	E66 (046)	Organ 2	F26 (078)	Steel-Str.Gt	F66 (110)	Baritone Sax
E27 (015)	64voicePiano	E67 (047)	Percsv Organ	F27 (079)	Clean Gtr	F67 (111)	SlideBiteSax
E28 (016)	Ac.Piano 1	E68 (048)	Ballad B	F28 (080)	Jazz Gtr 1	F68 (112)	Sax & Tp
E31 (017)	Ac.Piano 2	E71 (049)	FM Club Org	F31 (081)	Jazz Gtr 2	F71 (113)	Tuba
E32 (018)	Epic House	E72 (050)	Pop Organ	F32 (082)	Muted Gtr	F72 (114)	Syn F.Horn
E33 (019)	Hush Piano	E73 (051)	Cheese Organ	F33 (083)	Lo-Fi Gtr	F73 (115)	Oboe
E34 (020)	Happy Piano	E74 (052)	Reed Organ	F34 (084)	Terror Dome	F74 (116)	Whistle
E35 (021)	BPF Piano	E75 (053)	Telstar	F35 (085)	Psycho-G	F75 (117)	Ocarina
E36 (022)	Honky-tonk	E76 (054)	Church Org	F36 (086)	Dist Gtr Chd	F76 (118)	Recorder
E37 (023)	NY Piano+Str	E77 (055)	Organ Bass	F37 (087)	Going Bald	F77 (119)	Jazz SynLead
E38 (024)	Voice Piano	E78 (056)	Strict Organ	F38 (088)	Gt.Harmonic1	F78 (120)	Solo Flute
E41 (025)	Old E.Piano	E81 (057)	SmkyChrd Org	F41 (089)	Gt.Harmonic2	F81 (121)	Pan Flute
E42 (026)	E.Piano 1	E82 (058)	Sweep Organ	F42 (090)	Shafted Gtr	F82 (122)	Bottle Blow
E43 (027)	E.Piano 2	E83 (059)	Accordion	F43 (091)	WahGT 2 Menu	F83 (123)	Funky Pipe
E44 (028)	Cool Rhodes	E84 (060)	Vibraphone	F44 (092)	Gtr Up	F84 (124)	Breath Noise
E45 (029)	Psycho EP	E85 (061)	FM Marimba	F45 (093)	Gtr Down	F85 (125)	Shakuhachi
E46 (030)	Trip E.Piano	E86 (062)	Marimba	F46 (094)	Gtr Sweep	F86 (126)	Sitar 1
E47 (031)	Rotary Rhode	E87 (063)	Xylophone	F47 (095)	Orch Gtr	F87 (127)	Sitar 2
E48 (032)	EP-Organ	E88 (064)	Balaphone	F48 (096)	Brass	F88 (128)	Santur

## Preset G&H (Commande numéro 0=81, Commande numéro 32=3)

N° (PC) Nom	N° (PC) Nom	N° (PC) Nom	N° (PC) Nom
G11 (001) Kalimba	G51 (033) Noisy Drill	H11 (065) MutePandeiro	H51 (097) Jungle Snr 2
G12 (002) Bagpipes	G52 (034) Thump Bounce	H12 (066) Open Surdo	H52 (098) TR808 Kick
G13 (003) PnoBendM7-m7	G53 (035) Tape Rewind	H13 (067) Brazil Perc	H53 (099) Plastic BD
G14 (004) Org Chd m7	G54 (036) Stop	H14 (068) Tablabaya	H54 (100) Gate Kick
G15 (005) BalapChd 9th	G55 (037) Ao!	H15 (069) Mute Cuica	H55 (101) Jungle Kick
G16 (006) Wah Gtr Hit	G56 (038) Ha!	H16 (070) Long Whistle	H56 (102) Scrtch/Vo Mn
G17 (007) Orch Hit 1	G57 (039) Seashore	H17 (071) Agogo	H57 (103) Flexi Vox Mn
G18 (008) Orch Hit 2	G58 (040) Bird	H18 (072) Short Tamb	H58 (104) Hit Menu
G21 (009) Rave-X-Tasy	G61 (041) Telephone	H21 (073) 808 Cowbell	H61 (105) Indust Menu
G22 (010) Philly Hit 1	G62 (042) Helicopter	H22 (074) CR78 Cowbell	H62 (106) Tom Menu
G23 (011) Philly Hit 2	G63 (043) Applause	H23 (075) CR78 Beat	H63 (107) Percus1 Menu
G24 (012) Attack Hit	G64 (044) Gun Shot	H24 (076) Wind-Chime	H64 (108) Percus2 Menu
G25 (013) Funky Hit	G65 (045) Machine Gun	H25 (077) Rim Shot	H65 (109) Cowbell Menu
G26 (014) Tekno ChdHit	G66 (046) Laser Gun	H26 (078) TR909 Rim	H66 (110) Shaker+ Menu
G27 (015) Dist Hit	G67 (047) Sci-Fi Laser	H27 (079) Hyoshigi	H67 (111) Rim Menu
G28 (016) Glasgow Hit	G68 (048) Breath	H28 (080) TR626 Shaker	H68 (112) Cymbal Menu
G31 (017) Happy Hit	G71 (049) Rain	H31 (081) 727 Quijada	H71 (113) CHH 1 Menu
G32 (018) Scene Hit 1	G72 (050) Siren	H32 (082) Real CH	H72 (114) CHH 2 Menu
G33 (019) Scene Hit 2	G73 (051) TR909 Tom	H33 (083) TR909 OH	H73 (115) PHH Menu
G34 (020) Drill Hit	G74 (052) TR808 Tom	H34 (084) Syn OH	H74 (116) OHH 1 Menu
G35 (021) Gaia Message	G75 (053) Syn Tom 1	H35 (085) TR909 Crash	H75 (117) OHH 2 Menu
G36 (022) Rezo Perc	G76 (054) Syn Tom 2	H36 (086) Reverse Cym	H76 (118) Clap 1 Menu
G37 (023) Syn Perc	G77 (055) Old Syn Tom	H37 (087) Asian Gong	H77 (119) Clap 2 Menu
G38 (024) MG Blip	G78 (056) Taiko	H38 (088) TR808 Clap	H78 (120) Snare 1 Menu
G41 (025) Rev Blip	G81 (057) Slow Down	H41 (089) Down Clap	H81 (121) Snare 2 Menu
G42 (026) Air Blip	G82 (058) Boom Drop	H42 (090) Clap Tail	H82 (122) Snare 3 Menu
G43 (027) Radical Perc	G83 (059) B-Tom-D	H43 (091) Rap&Real Clp	H83 (123) Snare 4 Menu
G44 (028) Machine	G84 (060) Mr.Bong Bass	H44 (092) Maddening	H84 (124) Snare 5 Menu
G45 (029) Metal Hit	G85 (061) Friends of 0	H45 (093) TR909 Snare	H85 (125) Snare 6 Menu
G46 (030) Tanz Devil	G86 (062) Latin Perc	H46 (094) TR808 Snare	H86 (126) Kick 1 Menu
G47 (031) Headz Direkt	G87 (063) Bongo Fury	H47 (095) House Snare	H87 (127) Kick 2 Menu
G48 (032) ShoppingCart	G88 (064) High Timbale	H48 (096) Jungle Snr 1	H88 (128) Kick 3 Menu

## Preset I&J (Commande numéro 0=82, Commande numéro 32=0)

N° (PC)	Nom						
I11 (001)	Ac.Piano 3	I51 (033)	Nylon Gtr 1	J11 (065)	LoFi Strings	J51 (097)	Horn Pad 1
I12 (002)	Ac.Piano 4	I52 (034)	Nylon Gtr 2	J12 (066)	Strings&Chor	J52 (098)	Horn Pad 2
I13 (003)	St.Ac.Piano	I53 (035)	NylonGtr /SW	J13 (067)	Hybrid Str 1	J53 (099)	T.Sax SW
I14 (004)	Bright Piano	I54 (036)	NylnGtr&Str1	J14 (068)	Hybrid Str 2	J54 (100)	Oboe 2
I15 (005)	Metal Piano	I55 (037)	NylnGtr&Str2	J15 (069)	Str Stack	J55 (101)	Oboe & Flt
I16 (006)	Ac.Pno & Str	I56 (038)	6Gtr Harm	J16 (070)	Chambers 1	J56 (102)	Clarinet
I17 (007)	PianoStack 1	I57 (039)	Mute/Pop Gtr	J17 (071)	Chambers 2	J57 (103)	Oboe & Cla
I18 (008)	PianoStack 2	I58 (040)	Mute Guitar	J18 (072)	Str+Cello 1	J58 (104)	Oboe&Cla&Flt
I21 (009)	Rhodes	I61 (041)	Pop Guitar	J21 (073)	Str+Cello 2	J61 (105)	7th Flute Ld
I22 (010)	Hard Rhodes	I62 (042)	Far Dist Gtr	J22 (074)	Violin 2	J62 (106)	X Pipe
I23 (011)	Tremolo EP	I63 (043)	Gtr Fret Nz	J23 (075)	Violin 3	J63 (107)	Digi Pad 1
I24 (012)	Sine Rhodes	I64 (044)	Guitar FX	J24 (076)	Viola	J64 (108)	Rhodes Pad
I25 (013)	MIDI E.Piano	I65 (045)	Harp 1	J25 (077)	Cello	J65 (109)	Digi Pad 2
I26 (014)	Cellesta	I66 (046)	Harp 2	J26 (078)	Contrabass 2	J66 (110)	5th Pad 305
I27 (015)	Key Stack	I67 (047)	Harp Pad	J27 (079)	BrassSect. 1	J67 (111)	Soundtrk 305
I28 (016)	Tria Bells	I68 (048)	Koto	J28 (080)	BrassSect. 2	J68 (112)	PianoFX Pad
I31 (017)	Harpsichord2	I71 (049)	Shamisen	J31 (081)	4 Trumpets	J71 (113)	RND Str Pad
I32 (018)	Harpsi 8&4	I72 (050)	Sitar/Drone	J32 (082)	Sax Sect.	J72 (114)	HiPass Str
I33 (019)	Clavi 2	I73 (051)	Sitar 3	J33 (083)	Soft Brass	J73 (115)	Sweeping Str
I34 (020)	Clavi 3	I74 (052)	Sitar Drone	J34 (084)	D50 Brass	J74 (116)	Sweep Saws
I35 (021)	E.Organ 1	I75 (053)	Santur 2	J35 (085)	Hybrid Brass	J75 (117)	Strobe 305
I36 (022)	E.Organ 2	I76 (054)	Harp&Santur	J36 (086)	Hybrid Bone	J76 (118)	Babble
I37 (023)	E.Organ 3	I77 (055)	IndianUnison	J37 (087)	Rugby Horn	J77 (119)	Sweeping
I38 (024)	E.Organ 4	I78 (056)	Steel Stack	J38 (088)	Speed Trom	J78 (120)	SF Alert
I41 (025)	E.Organ 5	I81 (057)	St.Strings 1	J41 (089)	Tp & Tb	J81 (121)	Noise Hit
I42 (026)	Positive Org	I82 (058)	St.Strings 2	J42 (090)	Trumpet 2	J82 (122)	Chord Hit
I43 (027)	Pipe Organ	I83 (059)	Mono Strings	J43 (091)	Trumpet SW	J83 (123)	Timpani 2
I44 (028)	F.Accordion1	I84 (060)	MarcatoStr 1	J44 (092)	Strong Tp	J84 (124)	Taiko Menu
I45 (029)	F.Accordion2	I85 (061)	MarcatoStr 2	J45 (093)	Trombone	J85 (125)	Dolak Menu
I46 (030)	Bandoneon	I86 (062)	St.Slow Str	J46 (094)	Tuba 2	J86 (126)	Tabla Menu
I47 (031)	Harmonica	I87 (063)	Oct. Strings	J47 (095)	F.Horn	J87 (127)	China Menu
I48 (032)	Bright Harmo	I88 (064)	Film Octaves	J48 (096)	Horn Lead	J88 (128)	Drum Menu

### Tableau de sélection de banque

Patch	CC N° 0	CC N° 32
Preset A&B	81	0
Preset C&D	81	1
Preset E&F	81	2
Preset G&H	81	3
Preset I&J	82	0
User A&B	85	0
User C&D	85	1
Card A&B	86	0
Card C&D	86	1
Card E&F	86	2
Card G&H	86	3

### Kit rythm.

	CC N° 0	CC N° 32
Preset A	81	0
Preset B	82	0
User A	85	0
Card A	86	0

### Exemple de transmission de patch

P:C28 (016) 4th Saw	
CC N° 0	81
CC N° 32	1
PC	16

### Exemple de transmission de kit rythmique

P:A24 (012) Jungle	
CC N° 0	81
CC N°32	0
PC	12

# Liste des kits rythmiques preset

\* La colonne "Groupe rythmique" indique le bouton qui peut être pressé pour couper le tone rythmique

Note No.	Groupe	P:A11 (001) TR-909	P:A12 (002) TR-808	P:A13 (003) TR-606	P:A14 (004) CR78&Cheaps
35	BD	Plastic BD 4	TR808 Kick 5	TR808 Kick 3	Toy Kick
36	BD	Plastic BD 3	TR808 Kick 3	Analog Kick	Plastic BD 4
37	TOM/PERC	TR808 Rim	TR808 RimLng	TR808 Rim	TR808 Rim
38	SD	TR909 Snr 1	TR808 Snr 8	TR606 Snr 3	TR808 Snr 5
39	CLP	TR909 Clap 2	TR909 Clap 1	Cheap Clap	TR909 Clap 1
40	SD	TR909 Snr 3	TR808 Snr 9	TR808 Snr 5	Deep Snare
41	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 Tom	TR606 CmpTom	MG Blip
42	HH	TR909 CHH 2	TR808 CHH 2	TR606 CHH 2	TR808 CHH 1
43	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 Tom	TR606 CmpTom	MG Blip
44	HH	TR909 PHH 2	TR808 PHH 2	Hip PHH	TR606 PHH 2
45	TOM/PERC	TR707 Tom	TR606 Tom	TR606 CmpTom	MG Blip
46	HH	TR909 OHH 1	TR808 OHH 2	TR606 DstOHH	TR606 OHH
47	BD	TR909 Kick 4	TR808 Kick 1	TR606 Dst BD	TR606 Kick
48	BD	TR909 Kick 2	TR808 Kick 4	TR606 Kick	Analog Kick
49	TOM/PERC	TR909 Rim	TR808 Rim	Analog Rim	Analog Rim
50	SD	TR909 Snr 2	TR808 Snr 6	TR606 Snr 2	TR808 Snr 1
51	CLP	TR909 Clap 1	TR808 Clap	TR808 Clap	TR808 Clap
52	SD	TR909 Snr 3	TR808 Snr 2	TR606 Snr 1	CR78 Snare
53	TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom
54	HH	TR909 CHH 1	TR808 CHH 1	TR606 CHH 1	DR55 CHH 1
55	TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom
56	HH	TR909 OHH 2	TR808 CHH 2	TR606 PHH 1	CR78 CHH
57	TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom
58	HH	TR909 OHH 2	TR808 OHH 1	TR606 OHH	CR78 OHH
59	TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom
60	TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom
61	CYM	TR909 Crash	TR606 Cym 1	TR606 Cym 2	TR606 Cym 1
62	TOM/PERC	TR909 Tom	TR808 Tom	TR606 Tom	TR606 Tom
63	CYM	TR909 Ride	TR606 Cym 1	TR909 Ride	TR606 Cym 1
64	CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym 1	Cup Cym
65	CYM	TR909 Ride	TR909 Ride	TR707 Ride	TR909 Ride
66	TOM/PERC	Tambourine 2	CR78 Tamb	CR78 Tamb	CR78 Tamb
67	CYM	NaturalCrash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash
68	TOM/PERC	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR808Cowbell	CR78 Cowbell
69	CYM	TR606 Cym 1	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Ride
70	TOM/PERC	PC-2 Machine	CR78 Guiro	CR78 Guiro	TR808Cowbell
71	CYM	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride	TR707 Ride
72	TOM/PERC	HiBongo Open	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga
73	TOM/PERC	LoBongo Open	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga
74	TOM/PERC	HiConga Mute	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga
75	TOM/PERC	HiConga Open	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga
76	TOM/PERC	LoConga Open	TR808 Conga	TR808 Conga	TR808 Conga
77	TOM/PERC	Hi Timbale	Hi Timbale	Hi Timbale	CR78 Beat
78	TOM/PERC	Lo Timbale	Lo Timbale	Lo Timbale	CR78 Beat
79	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	CR78 Beat	TR727 Agogo
80	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR808 Claves	CR78 Beat	TR727 Agogo
81	TOM/PERC	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	CR78 Guiro
82	TOM/PERC	808 Maracas	808 Maracas	808 Maracas	808 Maracas
83	HIT	Beam HiQ	Beam HiQ	Beam HiQ	Syn Hit
84	HIT	Air Blip	Air Blip	Buzzer	Beam HiQ
85	HIT	MG Blip	Syn Hit	Air Blip	Analog Bird
86	HIT	Techno Scene	Techno Scene	Rezo Noise	MG Attack
87	HIT	Air Gun	Beam HiQ	Hyoshigi	Tape Rewind
88	HIT	Tekno Hit	PC-2 Machine	Analog Bird	Air Blip
89	OTHERS	Come on!	P5 Noise	Retro UFO	Rezo FX
90	OTHERS	Wao!	Toy Gun 1	PC-2 Machine	Ring Osc
91	OTHERS	Ooh! 1	Syn Tom	Syn Hit	MG Blip
92	OTHERS	Canvas	Cup Cym	Retro UFO	MG White Nz
93	OTHERS	JP8000 FBK	TR808 OHH 1	Thrill	Rezo Noise
94	CLP	Funky Clap	Hip Clap	Comp Clap	Cheap Clap
95	BD	TR808 Kick 1	TR808 Kick 2	TR808 Kick 1	TR808 Kick 1
96	BD	Gabba Kick	TR909 Kick 4	Plastic BD 4	TR909 Kick 1
97	SD	Synth Snare	CR78 Snare	TR909 Snr 3	TR909 Snr 1
98	SD	TR808 Snr 2	TR808 Snr 3	CR78 Snare	Sim Snare

Note No.	Groupe	P:A15 (005) Techno 1	P:A16 (006) Techno 2	P:A17 (007) Techno 3	P:A18 (008) Hardcore
35	BD	Plastic BD 3	TR808 Kick 5	Plastic BD 3	TR909 Kick 5
C2 36	BD	Plastic BD 2	TR707 Kick 1	Plastic BD 4	Gabba Kick
37	TOM/PERC	TR707 Rim	TR909 Rim	Jungle Snr 2	SideStiker
38	SD	TR909 Snr 6	Real Snare	TR808 Snr 7	Jungle Snr 1
39	CLP	TR909 Clap 1	Down Clap	Comp Clap	Fuzzy Clap
40	SD	TR909 Snr 7	Rap Snare	Indus Snare	TR909 Snr 4
41	TOM/PERC	TR909 DstTom	TR808 Tom	Air Blip	TR606 CmpTom
42	HH	TR909 CHH 2	TR808 CHH 2	CHH MENU 2	TR909 CHH 2
43	TOM/PERC	TR909 DstTom	TR808 Tom	MG Blip	TR606 CmpTom
44	HH	TR909 PHH 1	TR808 PHH 1	Jungle Rim 2	TR909 PHH 1
45	TOM/PERC	TR909 DstTom	TR808 Tom	HIT MENU	TR606 CmpTom
46	HH	TR909 OHH 2	TR808 OHH 1	TR909 OHH 2	TR909 OHH 1
47	BD	TR909 Kick 5	TR909 Kick 2	KICK MENU 2	Amsterdam BD
C3 48	BD	TR909 Kick 4	Plastic BD 4	West Kick	TR909 Dst BD
49	TOM/PERC	TR909 Rim	TR808 RimLng	Natural Rim	Lo-Fi Rim
50	SD	TR909 Snr 4	TR909 Snr 4	TR808 Snr 8	TR909 DstSnr
51	CLP	Group Clap	Claptail	Comp Clap	Funk Clap 2
52	SD	TR909 Snr 5	Funky Clap	MC Snare	TR909 DstSnr
53	TOM/PERC	TR909 Tom	TR707 Tom	Uuh Formant	TR909 DstTom
54	HH	TR909 CHH 1	Closed Hat	TR606 PHH 2	TR909 PHH 1
55	TOM/PERC	TR909 Tom	TR707 Tom	Ooh Formant	TR909 DstTom
56	HH	TR909 PHH 2	TR909 OHH 2	CR78 CHH	TR909 PHH 2
57	TOM/PERC	TR909 Tom	TR707 Tom	lih Formant	TR909 DstTom
58	HH	TR909 OHH 3	TR909 OHH 2	TR606 OHH	TR909 DstOHH
59	TOM/PERC	TR909 Tom	TR707 Tom	Can Tom	TR909 DstTom
C4 60	TOM/PERC	TR909 Tom	TR707 Tom	ElectricDunk	TR909 DstTom
61	CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym 2	TR909 Crash
62	TOM/PERC	TR909 Tom	TR707 Tom	HiBongo LoFi	TR909 DstTom
63	CYM	TR707 Ride	TR707 Ride	CYMBAL MENU	TR707 Ride
64	CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	Cup Cym	TR909 Crash
65	CYM	Asian Gong	Asian Gong	TR909 Ride	Asian Gong
66	TOM/PERC	Tambourine 3	Tambourine 2	Tambourine 4	CR78 Tamb
67	CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	CYMBAL MENU	NaturalCrash
68	TOM/PERC	Cowbell	TR808Cowbell	CR78 Beat	TR808Cowbell
69	CYM	TR606 Cym 1	TR606 Cym 2	Natural Ride	Jungle Crash
70	TOM/PERC	TR808Cowbell	CR78 Tamb	CR78 Beat	TR727Quijada
71	CYM	Natural Ride	Cup Cym	Cup Cym	Natural Ride
C5 72	TOM/PERC	HiBongo LoFi	HiBongo Open	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi
73	TOM/PERC	LoBongo LoFi	LoBongo Open	HiBongo LoFi	LoBongo LoFi
74	TOM/PERC	HiCnga Mt LF	HiConga Mute	HiBongo LoFi	HiCnga Mt LF
75	TOM/PERC	HiCnga Op LF	HiConga Open	HiCnga Mt LF	HiCnga Op LF
76	TOM/PERC	LoConga LoFi	LoConga Open	HiConga Mute	LoConga LoFi
77	TOM/PERC	HiTimbale LF	Hi Timbale	Triangle 2	HiTimbale LF
78	TOM/PERC	LoTimbale LF	Lo Timbale	ElectricDunk	LoTimbale LF
79	TOM/PERC	CR78 Beat	TR727 Agogo	Air Blip	TR727 Agogo
80	TOM/PERC	CR78 Beat	TR727 Agogo	MG Attack	TR727 Agogo
81	TOM/PERC	TechnoShaker	TechnoShaker	TechnoShaker	TechnoShaker
82	TOM/PERC	TR626 Shaker	Maracas	808 Maracas	Dance Shaker
83	HIT	Wao!	Beam HiQ	Reso FX	Beam HiQ
C6 84	HIT	Come on!	Techno Scene	Beam HiQ	Air Gun
85	HIT	Ooh! 1	Thin Beef	Toy Gun 3	ElectricDunk
86	HIT	MG White Nz	Come on!	MG Blip	Thin Beef
87	HIT	Bomb Noise	Ooh! 1	Toy Gun 3	Drill Hit
88	HIT	Wah Gtr 2b	Wao!	Air Blip	TAO Hit
89	OTHERS	Toy Gun 3	Analog Bird	Reso FX	Rezo Noise
90	OTHERS	Toy Gun 3	Retro UFO	Emergency	Toy Gun 1
91	OTHERS	Buzzer	Metal Sweep	MG Blip	Toy Gun 3
92	OTHERS	Bomb Noise	Emergency	MG Pink Nz	Gtr FX
93	OTHERS	Sea	Tonality	Jet Plane	Dist Synth
94	CLP	Flange Snr	TR909 Clap 1	Roll Snare	Funk Clap
95	BD	TR909 Dst BD	Wet Kick	TR808 Kick 1	TR909 Kick 2
C7 96	BD	Plastic BD 4	Hip Kick	TR909 Kick 1	Turbo Kick
97	SD	Break Snare2	TR909 Snr 5	TR909 Snr 1	Rage Snare
98	SD	Ragga Rim 2	Clap Snare 2	Urban RollSD	Big Trash SD

Note No.	Groupe	P:A21 (009) Ambient	P:A22 (010) House 1	P:A23 (011) House 2	P:A24 (012) Jungle
35	BD	TR909 Kick 5	TR808 Kick 5	Wet Kick	TR909 Kick 3
C2 36	BD	Wet Kick	TR909 Kick 2	Plastic BD 2	Lo-Fi Kick 2
37	TOM/PERC	Ragga Rim 1	TR808 Rim	TR808 Rim	SideStiker
38	SD	DJ Snare	SNR MENU 1	Clap Snare 2	Urban RollSD
39	CLP	Comp Clap	CLAP MENU 1	Group Clap	Down Clap
40	SD	SideStiker	TR909 Snr 6	TR808 Snr 7	Jungle Rim 1
41	TOM/PERC	TR707 Tom	TOM MENU	TR808 Tom	Jungle Snr 2
42	HH	Closed Hat	TR707 OHH	TR707 CHH	Tight CHH
43	TOM/PERC	TR707 Tom	TR909 Tom	TR808 Tom	Jungle Snr 2
44	HH	Pedal Hat 1	TR707 OHH	TR707 PHH	Tambourine 1
45	TOM/PERC	TR707 Tom	TR909 Tom	TR808 Tom	Jungle Snr 2
46	HH	Real OHH	TR707 OHH	TR707 OHH	Cym OHH
47	BD	Wet Kick	TR808 Kick 1	TR909 Kick 2	TR909 Kick 5
C3 48	BD	TR808 Kick 3	TR909 Kick 3	TR909 Kick 5	JungleKick 2
49	TOM/PERC	TR808 RimLng	TR808 RimLng	TR909 Rim	Jungle Rim 2
50	SD	CR78 Snare	Break Snare2	Break Snare2	Urban Snare
51	CLP	TR909 Clap 1	Claptail	TR909 Clap 1	Jungle Rim 3
52	SD	Beam HiQ	TR909 Snr 4	TR909 Snr 4	Jungle Snr 1
53	TOM/PERC	TR808 Tom	TR808 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom
54	HH	DR55 CHH 1	TR909 CHH 1	TR909 CHH 1	Real CHH
55	TOM/PERC	TR808 Tom	TR808 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom
56	HH	TR606 PHH 2	OHH MENU 1	TR909 PHH 1	Jungle Hat
57	TOM/PERC	TR808 Tom	TR808 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom
58	HH	CR78 OHH	OHH MENU 1	TR909 OHH 3	Hip OHH
59	TOM/PERC	TR808 Tom	TR707 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom
C4 60	TOM/PERC	TR808 Tom	TR707 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom
61	CYM	TR606 Cym 1	TR909 Crash	TR909 Crash	Jungle Crash
62	TOM/PERC	TR808 Tom	TR707 Tom	TR707 Tom	TR606 CmpTom
63	CYM	TR909 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride	Natural Ride
64	CYM	TR606 Cym 1	NaturalCrash	NaturalCrash	NaturalCrash
65	CYM	Asian Gong	Tambourine 2	Tambourine 3	Asian Gong
66	TOM/PERC	Tambourine 3	Tambourine 1	Tambourine 4	Tambourine 3
67	CYM	TR606 Cym 2	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym 1
68	TOM/PERC	CR78 Cowbell	TR707Cowbell	TR707Cowbell	Cowbell
69	CYM	NaturalCrash	Cup Cym	Cup Cym	TR909 Crash
70	TOM/PERC	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR808Cowbell	CR78 Tamb
71	CYM	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride	TR707 Ride
C5 72	TOM/PERC	HiBongo Open	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi
73	TOM/PERC	LoBongo Open	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi
74	TOM/PERC	HiConga Mute	HiConga Mute	HiCnga Mt LF	HiCnga Mt LF
75	TOM/PERC	HiConga Open	HiConga Open	HiCnga Op LF	HiCnga Op LF
76	TOM/PERC	LoConga Open	LoConga Open	LoConga LoFi	LoConga LoFi
77	TOM/PERC	Hi Timbale	HiTimbale LF	HiTimbale LF	HiTimbale LF
78	TOM/PERC	Lo Timbale	LoTimbale LF	LoTimbale LF	LoTimbale LF
79	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	Open Surdo
80	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	Mute Surdo
81	TOM/PERC	TechnoShaker	808 Maracas	Cabasa Up	TechnoShaker
82	TOM/PERC	808 Maracas	TR626 Shaker	TR626 Shaker	TR626 Shaker
83	HIT	Air Blip	TR606 CHH 1	Belltree	Beam HiQ
C6 84	HIT	Wind Chime	TR727Quijada	TR727Quijada	Air Blip
85	HIT	Thrill	Short Guiro	Short Guiro	Thin Beef
86	HIT	CR78 Beat	Long Guiro	Long Guiro	Analog Bird
87	HIT	Retro UFO	TR808 Claves	TR808 Claves	Tape Rewind
88	HIT	Hyoshigi	Hyoshigi	Hyoshigi	Wao!
89	OTHERS	Pizzy Techno	Bomb Noise	Bomb Noise	Emergency
90	OTHERS	Org Chord	Come on!	Come on!	Toy Gun 3
91	OTHERS	Feedbackwave	Triangle 1	Ooh! 1	Reso FX
92	OTHERS	Stream	Cup Cym	Wao!	Toy Gun 2
93	OTHERS	Bird	TR808 OHH 1	Laugh	Toy Gun 1
94	CLP	Claptail	Hip Clap	Claptail	Big Clap
95	BD	TR808 Kick 1	TR808 Kick 2	TR808 Kick 1	TR808 Kick 2
C7 96	BD	JungleKick 2	TR909 Kick 4	Plastic BD 3	Roll Kick
97	SD	TR808 Snr 2	CR78 Snare	TR808 Snr 6	Roll Snare
98	SD	Jungle Snr 1	TR808 Snr 3	TR909 Snr 7	Break Snare2

Note No.	Groupe	P:A25 (013) Drum'n'Bass1	P:A26 (014) Drum'n'Bass2	P:A27 (015) Hip-Hop 1	P:A28 (016) Hip-Hop 2
35	BD	Roll Kick	TR909 Kick 3	Lo-Fi Kick 1	TR707 Kick 1
36	BD	Analog Kick	Lo-Fi Kick 2	TR808 Kick 3	Optic Kick
37	TOM/PERC	RaggaTightSD	SideStiker	Solid Snare	TR808 RimLng
38	SD	Cross Snare	Urban RollSD	HipJazz Snr	Headz Snare
39	CLP	Roll Snare	Down Clap	Funk Clap 2	Claptail
40	SD	Headz Snare	Jungle Snr 1	R&B Snare	TR808 Snr 7
41	TOM/PERC	TR606 Tom	Jungle Snr 2	TR808 Tom	TR808 Tom
42	HH	Pop CHH	Tight CHH	Pop CHH	TR808 CHH 1
43	TOM/PERC	TR606 Tom	Jungle Snr 2	TR808 Tom	TR808 Tom
44	HH	Tambourine 3	Tambourine 1	Pedal Hat 1	TR808 PHH 1
45	TOM/PERC	TR606 Tom	Jungle Snr 2	TR808 Tom	TR808 Tom
46	HH	Pop Hat Open	Cym OHH	Pop Hat Open	TR808 OHH 2
47	BD	Plastic BD 1	TR909 Kick 5	Break Kick	TR909 Kick 3
48	BD	Hip Kick	JungleKick 2	Hip Kick	TR808 Kick 3
49	TOM/PERC	Scratch SD r	Jungle Rim 2	Lo-Fi Rim	Gate Rim
50	SD	Break Snare2	Urban Snare	Jazz Snare	Tiny Snare 2
51	CLP	Funky Clap	Jungle Rim 3	Funky Clap	Little Clap
52	SD	Ragga Snr 2	Jungle Snr 1	East Snare	R&B Snare
53	TOM/PERC	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom	Natural Tom
54	HH	Real CHH	Real CHH	Tight CHH	Pop CHH
55	TOM/PERC	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom	Natural Tom
56	HH	TR808 PHH 1	Jungle Hat	Pedal Hat 2	Pedal Hat 1
57	TOM/PERC	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom	Natural Tom
58	HH	TR606 OHH	Hip OHH	Hip OHH	Pop Hat Open
59	TOM/PERC	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom	Natural Tom
60	TOM/PERC	Kick Tom	TR909 DstTom	Natural Tom	Natural Tom
61	CYM	TR909 Crash	Jungle Crash	TR909 Crash	NaturalCrash
62	TOM/PERC	Kick Tom	TR606 CmpTom	Natural Tom	Natural Tom
63	CYM	TR909 Ride	Natural Ride	TR707 Ride	TR909 Ride
64	CYM	TR909 Crash	NaturalCrash	TR909 Crash	TR909 Crash
65	CYM	Asian Gong	Asian Gong	Cup Cym	Cup Cym
66	TOM/PERC	Tambourine 2	Tambourine 3	Tambourine 3	Tambourine 4
67	CYM	TR909 Crash	TR606 Cym 1	Tambourine 4	TR909 Crash
68	TOM/PERC	CR78 Cowbell	Cowbell	TR808Cowbell	Cowbell
69	CYM	TR606 Cym 2	TR909 Crash	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1
70	TOM/PERC	TR808Cowbell	CR78 Tamb	CR78 Cowbell	TR808Cowbell
71	CYM	Natural Ride	TR707 Ride	Natural Ride	Natural Ride
72	TOM/PERC	HiBongo Open	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi	HiBongo Open
73	TOM/PERC	LoBongo Open	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi	LoBongo Open
74	TOM/PERC	HiConga Mute	HiCnga Mt LF	HiCnga Mt LF	HiConga Mute
75	TOM/PERC	HiConga Open	HiCnga Op LF	HiCnga Op LF	HiConga Open
76	TOM/PERC	LoConga Open	LoConga LoFi	LoConga LoFi	LoConga Open
77	TOM/PERC	Hi Timbale	HiTimbale LF	HiTimbale LF	Hi Timbale
78	TOM/PERC	Lo Timbale	LoTimbale LF	LoTimbale LF	Lo Timbale
79	TOM/PERC	TR727 Agogo	Open Surdo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
80	TOM/PERC	TR727 Agogo	Mute Surdo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
81	TOM/PERC	Cabasa Up	Cabasa Up	Dance Shaker	TechnoShaker
82	TOM/PERC	Maracas	Maracas	808 Maracas	808 Maracas
83	HIT	MG Blip	Beam HiQ	Scratch BD f	Scratch BD f
84	HIT	Air Blip	ElectricDunk	Scratch BD r	Scratch BD r
85	HIT	Hyoshigi	Bomb	Scratch SD f	Scratch SD f
86	HIT	CR78 Guiro	Analog Bird	Scratch SD r	Scratch SD r
87	HIT	Mt Pandeiro	Tape Rewind	Scratch ALT	Scratch ALT
88	HIT	Chenchen	Wao!	Vinyl Stop	Funky Bass
89	OTHERS	Thrill	Emergency	Vinyl Noise	Vinyl Noise
90	OTHERS	Retro UFO	Toy Gun 3	Kick it!	Philly Hit
91	OTHERS	Rezo Noise	Reso FX	Ooh! 2	Brass Fall
92	OTHERS	Feedbackwave	Toy Gun 2	Ooh! 1	Ooh! 1
93	OTHERS	Space Noise	Toy Gun 1	Laugh	Ooh! 2
94	CLP	Little Clap	Big Clap	Funk Clap	Finger Snap
95	BD	TR808 Kick 2	TR808 Kick 2	TR808 Kick 1	TR808 Kick 1
96	BD	TR909 Kick 1	Roll Kick	Dance Kick 1	Hazy Kick
97	SD	Solid Snare	Roll Snare	Break Snare2	TR606 Snr 2
98	SD	Flange Snr	Break Snare2	HH Soul Snr	Machine Snr

Note No.	Groupe	P:A31 (017) Funk	P:A32 (018) Electro	P:A33 (019) Jazz	P:A34 (020) Brush
35	BD	TR707 Kick 2	TR808 Kick 1	Lo-Fi Kick 1	Video Kick
C2 36	BD	West Kick	TR808 Kick 5	Hip Kick	West Kick
37	TOM/PERC	Lo-Fi Rim	TR808 RimLng	SideStiker	Natural Rim
38	SD	Deep Snare	TR808 Snr 8	Deep Snare	R&B Snare
39	CLP	Funky Clap	Down Clap	Real Clap 1	Brush Slap 1
40	SD	Disco Snare	TR808 Snr 5	HH Soul Snr	MC Snare
41	TOM/PERC	TR707 Tom	TR808 Tom	Natural Tom	TR707 Tom
42	HH	Tight CHH	TR808 CHH 1	Real CHH	Pop CHH
43	TOM/PERC	TR707 Tom	TR808 Tom	Natural Tom	TR707 Tom
44	HH	Hip PHH	TR808 PHH 1	Pedal Hat 1	Room CHH
45	TOM/PERC	TR707 Tom	TR808 Tom	Natural Tom	TR707 Tom
46	HH	Funk OHH	TR808 OHH 1	Real OHH	Pop Hat Open
47	BD	Hazy Kick	Ele Kick	Optic Kick	Hip Kick
C3 48	BD	Turbo Kick	TR707 Kick 2	Video Kick	Optic Kick
49	TOM/PERC	SideStiker	TR707 Rim	Gate Rim	R8 BrshSwill
50	SD	Whack Snare	ElectroSnr 2	Headz Snare	R8 Brush Tap
51	CLP	Funk Clap 2	TR707 Clap	Big Clap	Brush Slap 2
52	SD	Macho Snare	Sim Snare	Cross Snare	R8 BrushRoll
53	TOM/PERC	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
54	HH	Real CHH	Closed Hat	Closed Hat	R8 Brush CHH
55	TOM/PERC	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
56	HH	Pedal Hat 1	Pedal Hat 1	Bristol CHH	Pedal Hat 1
57	TOM/PERC	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
58	HH	Cym OHH	Open Hat	Cym OHH	R8 OHH
59	TOM/PERC	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
C4 60	TOM/PERC	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
61	CYM	NaturalCrash	TR909 Crash	NaturalCrash	NaturalCrash
62	TOM/PERC	TR909 Tom	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom
63	CYM	TR909 Ride	TR707 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride
64	CYM	TR909 Crash	NaturalCrash	NaturalCrash	NaturalCrash
65	CYM	Cup Cym	Asian Gong	Cup Cym	Cup Cym
66	TOM/PERC	CR78 Tamb	Tambourine 2	Tambourine 2	Tambourine 2
67	CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym 1
68	TOM/PERC	TR707Cowbell	TR808Cowbell	Cowbell	Cowbell
69	CYM	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	TR909 Crash
70	TOM/PERC	TR808Cowbell	TR727Quijada	TR808Cowbell	TR808Cowbell
71	CYM	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride
C5 72	TOM/PERC	HiBongo Open	HiBongo Open	HiBongo Open	HiBongo Open
73	TOM/PERC	LoBongo Open	LoBongo Open	LoBongo Open	LoBongo Open
74	TOM/PERC	HiConga Mute	HiConga Mute	HiConga Mute	HiConga Mute
75	TOM/PERC	HiConga Open	HiConga Open	HiConga Open	HiConga Open
76	TOM/PERC	LoConga Open	LoConga Open	LoConga Open	LoConga Open
77	TOM/PERC	Hi Timbale	Hi Timbale	Hi Timbale	Hi Timbale
78	TOM/PERC	Lo Timbale	Lo Timbale	Lo Timbale	Lo Timbale
79	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
80	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
81	TOM/PERC	TechnoShaker	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up
82	TOM/PERC	808 Maracas	808 Maracas	Maracas	Maracas
83	HIT	Scratch BD f	Air Blip	TR727Quijada	Whistle
C6 84	HIT	Scratch BD r	Thin Beef	Jingle Bell	Whistle
85	HIT	Scratch SD f	Back Hit	Short Guiro	Short Guiro
86	HIT	Scratch SD r	Analog Bird	Long Guiro	Long Guiro
87	HIT	Scratch ALT	Hoo	TR808 Claves	TR808 Claves
88	HIT	Vinyl Stop	Metal Sweep	Hyoshigi	Hyoshigi
89	OTHERS	Vinyl Noise	Emergency	Hyoshigi	Hyoshigi
90	OTHERS	Philly Hit	Buzzer	Mute Cuica	Mute Cuica
91	OTHERS	Brass Fall	Tonality	Open Cuica	Open Cuica
92	OTHERS	Kick it!	Ring Osc	Triangle 1	Triangle 1
93	OTHERS	Harmo Gtr	Toy Gun 3	Triangle 1	Triangle 1
94	CLP	Big Clap	Hip Clap	Finger Snap	Real Clap 1
95	BD	Plastic BD 2	Plastic BD 1	TR808 Kick 1	TR909 Kick 2
C7 96	BD	TR909 Kick 5	Lo-Fi Kick 1	TR909 Kick 1	TR707 Kick 1
97	SD	DanceHall SD	Synth Snare	R8 BrshSwill	Real Snare
98	SD	Machine Snr	TR808 Snr 6	R8 Brush Tap	Deep Snare

Note No.	Groupe	P:A35 (021) Disco	P:A36 (022) Regga	P:A37 (023) Rock	P:A38 (024) Industrial
35	BD	TR707 Kick 2	Analog Kick	Optic Kick	TR909 Dst BD
C2 36	BD	TR808 Kick 3	TR707 Kick 2	TR909 Kick 4	Lo-Fi Kick 2
37	TOM/PERC	TR707 Rim	Gate Rim	TR808 RimLng	Drill Hit
38	SD	Real Snare	Jungle Rim 1	Hash Snare	Big Trash SD
39	CLP	Real Clap 1	Hip Clap	Funk Clap 2	Dist Swish
40	SD	Fat Snare	Ragga Snr 2	DJ Snare	Rage Snare
41	TOM/PERC	TR707 Tom	TR808 Tom	Kick Tom	Can Tom
42	HH	Real CHH	Bristol CHH	TR909 CHH 2	Air Blip
43	TOM/PERC	TR707 Tom	TR808 Tom	Kick Tom	Can Tom
44	HH	Pedal Hat 1	Pedal Hat 1	TR909 PHH 1	Beam HiQ
45	TOM/PERC	TR707 Tom	TR808 Tom	Kick Tom	Can Tom
46	HH	Real OHH	Cym OHH	TR909 OHH 1	TR909 DstOHH
47	BD	Turbo Kick	Plastic BD 4	TR909 Kick 5	Bomb
C3 48	BD	TR707 Kick 1	Video Kick	Turbo Kick	Iron Door
49	TOM/PERC	TR808 RimLng	Beam HiQ	SideSticker	Thrill
50	SD	Deep Snare	DanceHall SD	Lo-Fi Snare	PCM Press
51	CLP	Big Clap	Little Clap	Claptail	Air Gun
52	SD	TR707 Snare	Ragga Rim 2	Macho Snare	PCM Press
53	TOM/PERC	Deep Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare
54	HH	TR808 CHH 1	TR707 CHH	TR909 PHH 1	Real PHH
55	TOM/PERC	Kick Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare
56	HH	Pop CHH	Pop CHH	TR909 OHH 3	TR909 PHH 1
57	TOM/PERC	Deep Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare
58	HH	TR707 OHH	TR707 OHH	Cym OHH	TR909 DstOHH
59	TOM/PERC	Kick Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare
C4 60	TOM/PERC	Deep Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare
61	CYM	NaturalCrash	NaturalCrash	TR909 Crash	Bomb Noise
62	TOM/PERC	Kick Tom	Deep Tom	TR707 Tom	TekRok Snare
63	CYM	TR909 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride
64	CYM	NaturalCrash	NaturalCrash	TR909 Crash	Drill Hit
65	CYM	Cup Cym	Asian Gong	Asian Gong	ElectricDunk
66	TOM/PERC	Tambourine 2	Tambourine 3	Tambourine 3	Mt Pandeiro
67	CYM	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash	TR606 Cym 1
68	TOM/PERC	Cowbell	Cowbell	Cowbell	PC-2 Machine
69	CYM	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1	TR606 Cym 2	TR909 Crash
70	TOM/PERC	TR808Cowbell	TR808Cowbell	TR808Cowbell	Crash
71	CYM	Natural Ride	TR707 Ride	Natural Ride	Natural Ride
C5 72	TOM/PERC	HiBongo Open	HiBongo Open	HiBongo LoFi	HiBongo LoFi
73	TOM/PERC	LoBongo Open	LoBongo Open	LoBongo LoFi	LoBongo LoFi
74	TOM/PERC	HiConga Mute	HiConga Mute	HiCnga Mt LF	HiCnga Mt LF
75	TOM/PERC	HiConga Open	HiConga Open	HiCnga Op LF	HiCnga Op LF
76	TOM/PERC	LoConga Open	LoConga Open	LoConga LoFi	LoConga LoFi
77	TOM/PERC	Hi Timbale	Hi Timbale	HiTimbale LF	HiTimbale LF
78	TOM/PERC	Lo Timbale	Lo Timbale	LoTimbale LF	LoTimbale LF
79	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	Analog Bird
80	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	Analog Bird
81	TOM/PERC	Cabasa Up	TechnoShaker	TR727Quijada	TechnoShaker
82	TOM/PERC	Maracas	808 Maracas	TR626 Shaker	TR626 Shaker
83	HIT	Triangle 1	MG Attack	Bounce	One!
C6 84	HIT	Triangle 1	Air Blip	ElectricDunk	Two!
85	HIT	Beam HiQ	Syn Hit	Iron Door	Three!
86	HIT	Back Hit	TAO Hit	Drill Hit	Kick it!
87	HIT	Back Hit	Chiki!	Thrill	Wao!
88	HIT	Philly Hit	Hey!	PCM Press	Come on!
89	OTHERS	Brass Fall	Toy Gun 1	Dist TekGtr	Fuzzy Clap
90	OTHERS	Rezo Noise	Toy Gun 2	Dist TekGtr	Roll Kick
91	OTHERS	lih Formant	Toy Gun 3	Dist TekGtr	Bomb
92	OTHERS	Analog Bird	Reso FX	Dist TekGtr	LoTimbale LF
93	OTHERS	Emergency	Emergency	Gtr FX	TR909 DstOHH
94	CLP	Down Clap	Big Clap	Air Gun	Fuzzy Clap
95	BD	TR808 Kick 1	TR808 Kick 1	TR909 Kick 2	TR909 Kick 2
C7 96	BD	TR909 Kick 1	TR909 Kick 1	Gabba Kick	Roll Kick
97	SD	TR909 Snr 3	HH Soul Snr	ElectroSnr 2	TR909 DstSnr
98	SD	TR808 Snr 5	TR909 Snr 4	Big Trash SD	Flange Snr

Note No.	Groupe	P:A41 (025) Ethnic	P:A42 (026) Reverse	P:B11 (001) Standard 1	P:B12 (002) Standard 2
35	BD	Open Surdo	Ele Kick	TR707 Kick 2	TR909 Kick 3
C2 36	BD	Mute Surdo	Turbo Kick	Hybrid Kick	Optic Kick
37	TOM/PERC	Jungle Snap	TR909 Rim	Gate Rim	Natural Rim
38	SD	Natural Rim	TR606 Snr 2	Ballad Snr	Fat Snare
39	CLP	Big Clap	Comp Clap	TR808 Clap	Real Clap 1
40	SD	Jungle Snr 1	Real Snare	Solo Snare	DJ Snare
41	TOM/PERC	Jungle Snr 2	Can Tom	Natural Tom	Deep Tom
42	HH	Mt Pandeiro	TR808 CHH 2	Pop CHH	Closed Hat
43	TOM/PERC	Jungle Snr 2	Can Tom	Natural Tom	Deep Tom
44	HH	R8 Brush CHH	TR808 PHH 1	Room CHH	Pedal Hat 1
45	TOM/PERC	Jungle Snr 2	Can Tom	Natural Tom	Deep Tom
46	HH	Metal Sweep	TR808 OHH 1	Pop Hat Open	Open Hat
47	BD	Afro Feet	TR707 Kick 1	Hip Kick	Video Kick
C3 48	BD	Mute Surdo	Plastic BD 3	Old Kick	Old Kick
49	TOM/PERC	Jungle Snap	TR707 Rim	Gate Rim	Ragga Rim 1
50	SD	Op Pandeiro	TR909 Snr 4	Piccolo Snr	Deep Snare
51	CLP	Real Clap 2	TR707 Clap	TR909 Clap 1	TR808 Clap
52	SD	Hi Timbale	Comp Clap	MC Snare	HH Soul Snr
53	TOM/PERC	TablaBaya	TR707 Tom	TR707 Tom	Natural Tom
54	HH	Chenchen	TR909 CHH 1	Real CHH	Pop CHH
55	TOM/PERC	TablaBaya	TR707 Tom	TR707 Tom	Natural Tom
56	HH	Tambourine 1	TR909 PHH 1	Pedal Hat 2	Room CHH
57	TOM/PERC	TablaBaya	TR707 Tom	TR707 Tom	Natural Tom
58	HH	Tambourine 4	TR909 DstOHH	Open Hat	Pop Hat Open
59	TOM/PERC	TablaBaya	TR707 Tom	TR707 Tom	Natural Tom
C4 60	TOM/PERC	Udo	TR707 Tom	TR707 Tom	Natural Tom
61	CYM	Asian Gong	TR909 Crash	NaturalCrash	NaturalCrash
62	TOM/PERC	Udo	TR707 Tom	TR707 Tom	Natural Tom
63	CYM	Cup Cym	TR707 Ride	Natural Ride	TR707 Ride
64	CYM	NaturalCrash	TR909 Crash	NaturalCrash	TR909 Crash
65	CYM	Cup Cym	Asian Gong	Cup Cym	Asian Gong
66	TOM/PERC	Tambourine 2	Tambourine 2	Tambourine 2	Tambourine 2
67	CYM	TR606 Cym 1	TR909 Crash	TR909 Crash	TR909 Crash
68	TOM/PERC	Cowbell	TR808Cowbell	Cowbell	Cowbell
69	CYM	NaturalCrash	TR606 Cym 2	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1
70	TOM/PERC	CR78 Beat	CR78 Tamb	TR808Cowbell	TR808Cowbell
71	CYM	Natural Ride	Cup Cym	TR909 Ride	Natural Ride
C5 72	TOM/PERC	HiBongo LoFi	HiBongo Open	HiBongo Open	HiBongo Open
73	TOM/PERC	LoBongo LoFi	LoBongo Open	LoBongo Open	LoBongo Open
74	TOM/PERC	HiCnga Mt LF	HiConga Mute	HiConga Mute	HiConga Mute
75	TOM/PERC	HiCnga Op LF	HiConga Open	HiConga Open	HiConga Open
76	TOM/PERC	LoConga LoFi	LoConga Open	LoConga Open	LoConga Open
77	TOM/PERC	HiTimbale LF	Hi Timbale	Hi Timbale	Hi Timbale
78	TOM/PERC	LoTimbale LF	Lo Timbale	Hi Timbale	Hi Timbale
79	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
80	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo
81	TOM/PERC	Cabasa Up	TechnoShaker	Cabasa Up	Cabasa Up
82	TOM/PERC	TR626 Shaker	Maracas	Maracas	Maracas
83	HIT	Whistle	Beam HiQ	TR727Quijada	TR727Quijada
C6 84	HIT	Whistle	Tapé Rewind	Jingle Bell	Tambourine 1
85	HIT	Short Guiro	Vinyl Stop	Short Guiro	Short Guiro
86	HIT	Long Guiro	Come on!	Long Guiro	Long Guiro
87	HIT	TR808 Claves	One!	TR808 Claves	TR808 Claves
88	HIT	Hyoshigi	Pa!	Hyoshigi	Hyoshigi
89	OTHERS	AfroDrum Rat	Analog Bird	Hyoshigi	Hyoshigi
90	OTHERS	Mute Cuica	Retro UFO	Mute Cuica	Mute Cuica
91	OTHERS	Open Cuica	Metal Sweep	Open Cuica	Open Cuica
92	OTHERS	Triangle 2	Dst Solo Gtr	Triangle 1	Triangle 1
93	OTHERS	Triangle 1	Emergency	Triangle 1	Triangle 1
94	CLP	Real Clap 1	Down Clap	Finger Snap	Real Clap 2
95	BD	Boost Kick	Wet Kick	TR808 Kick 1	Hip Kick
C7 96	BD	Kick Ghost	Hip Kick	TR909 Kick 1	TR707 Kick 1
97	SD	Voice loop	TR909 Snr 5	Brush Slap3	Solo Snare
98	SD	Chiki!	Jazz Snare	Brush Swish	Real Snare

Note No.	Groupe	P:B13 (003) Power 1	P:B14 (004) Power 2	P:B15 (005) Brush 2	P:B16 (006) Indasia
35	BD	TR707 Kick 2	Hip Kick	Hip Kick	Dholak Lo Op
C2 36	BD	Turbo Kick	Plastic BD 3	West Kick	Dholak Lo Mt
37	TOM/PERC	Gate Rim	SideStiker	Brush Swish	Dholak Hi Mt
38	SD	Piccolo Snr	Hash Snare	R8 Brush Tap	Dholak Hi Mt
39	CLP	Big Clap	Group Clap	R8 BrshSwill	Real Clap 2
40	SD	DJ Snare	Big Trash SD	Brush Slap 1	Dholak Hi Op
41	TOM/PERC	Kick Tom	Kick Tom	Natural Tom	Dholak Lo Op
42	HH	Room CHH	Closed Hat	R8 Brush CHH	AfroDrum Rat
43	TOM/PERC	Kick Tom	Kick Tom	Natural Tom	Dholak Lo Op
44	HH	Real PHH	Pedal Hat 2	Pedal Hat 1	Chenchen
45	TOM/PERC	Kick Tom	Kick Tom	Natural Tom	Dholak Lo Op
46	HH	R8 OHH	Cym OHH	R8 OHH	AfroDrum Rat
47	BD	Hazy Kick	Break Kick	Video Kick	Tabla Op
C3 48	BD	Dance Kick 1	Lo-Fi Kick 1	Hybrid Kick	TablaBaya
49	TOM/PERC	Gate Rim	Lo-Fi Rim	R8 Brush Tap	Tabla Hi Mt
50	SD	Macho Snare	DJ Snare	Brush Slap 2	Tabla Lo Mt
51	CLP	Group Clap	Real Clap 2	R8 BrushRoll	Tabla
52	SD	Big Trash SD	TekRok Snare	Brush Slap 3	Tabla Hi Op
53	TOM/PERC	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom	TablaBaya
54	HH	Room CHH	Real CHH	Pop CHH	Tambourine 4
55	TOM/PERC	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom	TablaBaya
56	HH	Room CHH	Real PHH	Room CHH	Tambourine 1
57	TOM/PERC	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom	TablaBaya
58	HH	Open Hat	Open Hat	Pop Hat Open	Tambourine 2
59	TOM/PERC	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom	TablaBaya
C4 60	TOM/PERC	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom	TablaBaya
61	CYM	NaturalCrash	TR909 Crash	NaturalCrash	China Cym
62	TOM/PERC	Deep Tom	TR707 Tom	Natural Tom	TablaBaya
63	CYM	TR707 Ride	TR909 Ride	TR909 Ride	Bend Gong
64	CYM	Jungle Crash	TR909 Crash	NaturalCrash	Asian Gong
65	CYM	Asian Gong	Bend Gong	Cup Cym	Hu Yin Luo
66	TOM/PERC	Tambourine 3	Tambourine 1	Tambourine 2	Tambourine 4
67	CYM	TR909 Crash	NaturalCrash	TR606 Cym 1	TR606 Cym 1
68	TOM/PERC	Cowbell	TR727 Agogo	Cowbell	Nao Bo
69	CYM	TR606 Cym 2	TR606 Cym 1	TR909 Crash	NaturalCrash
70	TOM/PERC	TR707Cowbell	TR808Cowbell	TR808Cowbell	CR78 Beat
71	CYM	Cup Cym	Natural Ride	Natural Ride	Natural Ride
C5 72	TOM/PERC	HiBongo Open	HiBongo LoFi	HiBongo Open	Taiko
73	TOM/PERC	LoBongo Open	LoBongo LoFi	LoBongo Open	Taiko
74	TOM/PERC	HiConga Mute	HiCnga Mt LF	HiConga Mute	Taiko
75	TOM/PERC	HiConga Open	HiCnga Op LF	HiConga Open	Shimedaiko
76	TOM/PERC	LoConga Open	LoConga LoFi	LoConga Open	Shimedaiko
77	TOM/PERC	Hi Timbale	HiTimbale LF	Hi Timbale	Tang Gu Open
78	TOM/PERC	Hi Timbale	LoTimbale LF	Hi Timbale	Tang Gu Mute
79	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	Xiao Bo
80	TOM/PERC	TR727 Agogo	TR727 Agogo	TR727 Agogo	Xiao Bo
81	TOM/PERC	Cabasa Up	TechnoShaker	Cabasa Up	Cabasa Up
82	TOM/PERC	Maracas	808 Maracas	Maracas	TR626 Shaker
83	HIT	TR727Quijada	TR727Quijada	Whistle	Whistle
C6 84	HIT	Jingle Bell	Belltree	Whistle	Whistle
85	HIT	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
86	HIT	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro
87	HIT	TR808 Claves	TR808 Claves	TR808 Claves	TR808 Claves
88	HIT	Hyoshigi	Hyoshigi	Hyoshigi	Hyoshigi
89	OTHERS	Hyoshigi	Hyoshigi	Hyoshigi	Sitar Drone
90	OTHERS	Whistle	Whistle	Mute Cuica	Triangle 2
91	OTHERS	Whistle	Whistle	Open Cuica	Gt.FretNoise
92	OTHERS	Come on!	Kick it!	Triangle 1	Belltree
93	OTHERS	Vinyl Stop	Scratch BD f	Triangle 1	Wao!
94	CLP	Real Clap 1	Funky Clap	Big Clap	Snap
95	BD	TR808 Kick 2	TR808 Kick 5	Turbo Kick	Old Kick
C7 96	BD	TR909 Kick 3	Turbo Kick	Lo-Fi Kick 1	Analog Kick
97	SD	TR808 Snr 7	TR808 Snr 3	R8 Brush Tap	Hi Timbale
98	SD	TR909 Snr 5	Deep Snare	R&B Snare	Jungle Snr 2

# Liste des modèles d'effet

## Pour les patches

Bouton	Nom du patch	Type de multi-effet
BANK [1]	P:I13 St.Ac.Piano	REVERB
BANK [2]	P:E28 Ac.Piano 1	COMPRESSOR
BANK [3]	P:I21 Rhodes	AUTO-PAN
BANK [4]	P:I23 Tremolo EP	PHASER
BANK [5]	P:I28 Tria Bells	TETRA-CHRS
BANK [6]	P:I35 E.Organ 1	Lo-Fi
BANK [7]	P:I51 Nylon Gtr 1	4-BAND-EQ
BANK [8]	P:I72 Sitar/Drone	4-BAND-EQ
NUMBER [1]	P:I82 St.Strings 2	4-BAND-EQ
NUMBER [2]	P:I88 Film Octaves	4-BAND-EQ
NUMBER [3]	P:J27 BrassSect.1	4-BAND-EQ
NUMBER [4]	P:J53 T.Sax SW	4-BAND-EQ
NUMBER [5]	P:A86 The Brothers	DISTORTION
NUMBER [6]	P:J66 5th Pad 305	FLANGER
NUMBER [7]	P:C66 Sub Atmosphe	ST-FLANGER
NUMBER [8]	P:C41 Sweep Pad 2	SLICER

## Pour les kits rythmiques

Bouton	Nom du kit rythmique	Type de multi-effet
BANK [1]	P:B13 Power 1	ENHANCER
BANK [2]	P:B15 Brush 2	4-BAND-EQ
BANK [3]	P:A12 TR-808	GATE-REVRB
BANK [4]	P:A17 Techno 3	FB-P-SHIFT
BANK [5]	P:A33 Jazz	PHASER
BANK [6]	P:A37 Rock	SPECTRUM
BANK [7]	P:A25 Drum'n'Bass1	ENHANCER
BANK [8]	P:A24 Jungle	DISTORTION
NUMBER [1]	P:A27 Hip-Hop 1	OVERDRIVE
NUMBER [2]	P:A12 TR-808	SPACE-D
NUMBER [3]	P:A27 Hip-Hop 1	Lo-Fi
NUMBER [4]	P:A36 Ragga	COMPRESSOR
NUMBER [5]	P:A27 Hip-Hop 1	NOISE
NUMBER [6]	P:A38 Industrial	Lo-Fi
NUMBER [7]	P:A12 TR-808	AUTO-PAN
NUMBER [8]	P:B16 Indasia	4-BAND-EQ

# Liste des patterns preset

Les sons, phrases et patterns contenus dans ce produit sont des enregistrements protégés par Copyright. Roland donne par la présente aux acquéreurs de ce produit la permission d'utiliser ces enregistrements sonores pour la création et l'enregistrement d'œuvres musicales originales, étant donné toutefois que les enregistrements sonores contenus dans ce produit ne peuvent pas être échantillonnés, téléchargés ou aucunement ré-enregistrés en totalité ou en partie, pour toute autre utilisation, notamment, mais sans se limiter à, la transmission de tout ou partie d'enregistrement sonore via Internet ou autre moyen de transmission numérique ou analogique et/ou la communication pour la vente ou autre, de toute connexion de sons, phrases ou patterns échantillonnés sur CDRom ou support équivalent.

Les enregistrements sonores contenus dans ce produit sont le fruit du travail original de Roland Corporation. Roland n'est pas responsable de l'utilisation des enregistrements des sons contenus dans ce produit et n'assume aucune responsabilité pour toute infraction à tout Copyright de toute tierce partie découlant de l'utilisation des sons, phrases et patterns de ce produit.

## Techno

N°	Nom	Tempo	Mesures	Coupure	Programmeur
P:A11	Psy Trance 1	142	4	3, 6, 7	MASA
P:A12	Psy Trance 2	145	4	4, 5, 7	MASA
P:A13	Psy Trance 3	145	4	3, 4, 7	MASA
P:A14	Psy Trance 4	145	4	4, 6, 7	MASA
P:A15	Psy Trance 5	138	4	5, 6, 7	MASA
P:A16	Psy Trance 6	142	4	3, 4	MASA
P:A17	Psy Trance 7	144	4	3, 4, 7	MASA
P:A18	Psy Trance 8	143	4	4, 6, 7	MASA
P:A21	Psy Trance 9	145	4	3, 6, 7	MASA
P:A22	Psy Trance 10	145	4	4, 6	MASA
P:A23	Psy Trance 11	145	4	4, 6	MASA
P:A24	Psy Trance 12	142	4	5, 6, 7	MASA
P:A25	Psy Trance 13	143	4	3, 6, 7	MASA
P:A26	Psy Trance 14	145	4	5, 6	MASA
P:A27	Psy Trance 15	135	4	3, 7	MASA
P:A28	Psy Trance 16	142	4	5	MASA
P:A31	Psy Trance 17	147	4	4, 6	MASA
P:A32	Psy Trance 18	141	4	5, 6	MASA
P:A33	Trance 1	146	4	6, 7	MASA
P:A34	Trance 2	136	8	CY	DJ Q'HEY
P:A35	Trance 3	138	4	3, 4, CY	DJ Q'HEY
P:A36	Trance 4	140	8		DJ Q'HEY
P:A37	Trance 5	145	4	3, 4, 6	MASA
P:A38	Trance 6	119	4	4, 5, 7	MASA
P:A41	Trance 7	129	4	4, 6, 7	MASA
P:A42	Trance 8	129	4	7	MASA
P:A43	Trance 9	130	8	3, 7, CY, TP	YOJI BIOMEHANIKA
P:A44	NU-NRG 1	150	2	5	YOJI BIOMEHANIKA
P:A45	NU-NRG 2	152	2	3, 5, 7	YOJI BIOMEHANIKA
P:A46	NU-NRG 3	145	8	6, 7, SD, CY	YOJI BIOMEHANIKA
P:A47	NU-NRG 4	150	8	3, 5, TP	YOJI BIOMEHANIKA
P:A48	NU-NRG 5	140	8	4	YOJI BIOMEHANIKA
P:A51	NU-NRG 6	152	8	5, 6	YOJI BIOMEHANIKA
P:A52	Epic Trance 1	150	4	3, 5	YOJI BIOMEHANIKA
P:A53	Epic Trance 2	148	8	6, C Y	YOJI BIOMEHANIKA
P:A54	Epic Trance 3	148	8	3	YOJI BIOMEHANIKA
P:A55	Minimal 1	135	8	2	DJ Q'HEY
P:A56	Minimal 2	140	4	4	DJ Q'HEY
P:A57	Minimal 3	135	4	SD, TP	HEIGO TANI
P:A58	Minimal 4	135	4	5, CY	DJ Q'HEY
P:A61	Minimal 5	130	2	TP	DJ Q'HEY
P:A62	Minimal 6	138	4	2, CY, TP	DJ Q'HEY
P:A63	Minimal 7	132	4	SD, CY	DJ Q'HEY
P:A64	Minimal 8	140	16		DJ Q'HEY

N°	Nom	Tempo	Mesures	Coupure	Programmeur
P:A65	Minimal 9	135	4		DJ Q'HEY
P:A66	Minimal 10	140	4	5	DJ Q'HEY
P:A67	Minimal 11	135	4	4, TP	DJ Q'HEY
P:A68	Minimal 12	138	4	4, CY	DJ Q'HEY
P:A71	DetroitTechno 1	132	4	6	HEIGO TANI
P:A72	DetroitTechno 2	150	4	3	HEIGO TANI
P:A73	DetroitTechno 3	140	4	3, CY	HEIGO TANI
P:A74	DetroitTechno 4	132	4	4	DJ Q'HEY
P:A75	DetroitTechno 5	136	8	3	HEIGO TANI
P:A76	DetroitTechno 6	140	4	6	HEIGO TANI
P:A77	Gabba 1	200	2	4, 6, HI	HEIGO TANI
P:A78	Gabba 2	200	4	3, 5	HEIGO TANI
P:A81	Gabba 3	180	4	4	HEIGO TANI
P:A82	Gabba 4	167	4	3, 5	MASA
P:A83	Gabba 5	167	4	5, 6	MASA
P:A84	HappyHardcore 1	175	4	5	YOJI BIOMEHANIKA
P:A85	HappyHardcore 2	190	4	5, 7, CY	YOJI BIOMEHANIKA
P:A86	HappyHardcore 3	175	2	3, 4	YOJI BIOMEHANIKA
P:A87	HappyHardcore 4	175	4	3, 7	YOJI BIOMEHANIKA
P:A88	HappyHardcore 5	175	2	3, 7	YOJI BIOMEHANIKA
P:B11	Rave 1	130	8	7	Roland Corporation
P:B12	Rave 2	130	8	5	Roland Corporation
P:B13	Rave 3	179	8	3	Ryeland Alison
P:B14	Rave 4	179	8	5	Ryeland Alison
P:B15	Rave 5	172	8	6	Ryeland Alison
P:B16	Rave 6	185	8		Ryeland Alison
P:B17	Rave 7	170	8	TP	Ryeland Alison
P:B18	Dream Pop 1	145	4	4, 6	YOJI BIOMEHANIKA
P:B21	Dream Pop 2	130	8	4, 6	YOJI BIOMEHANIKA
P:B22	Dream Pop 3	140	8	5	YOJI BIOMEHANIKA
P:B23	Rock 1	132	4	5, CY, OT	HEIGO TANI
P:B24	Rock 2	130	4	3, CY	HEIGO TANI
P:B25	Rock 3	137	4	6, 7, CY	MASA
P:B26	Rock 4	126	4	3, 4	MASA
P:B27	Rock 5	137	4	4, 6, 7	MASA
P:B28	Rock 6	128	8	6	Vince LaDuca
P:B31	Rock 7	112	4	4	Vince LaDuca
P:B32	Rock 8	128	4	5, 6	Vince LaDuca
P:B33	Industrial 1	125	4	3, 6	HEIGO TANI
P:B34	Industrial 2	132	8	CL, TP	DJ Q'HEY
P:B35	Industrial 3	112	4	5, 7	MASA
P:B36	Industrial 4	90	8	4, 5	HEIGO TANI
P:B37	Industrial 5	128	4	5, 6	MASA
P:B38	Industrial 6	128	4	5, 6	MASA
P:B41	Industrial 7	128	4	5, 6	MASA
P:B42	Industrial 8	128	4	6, 7	MASA
P:B43	Electro 1	122	4	6	Roland Corporation
P:B44	Electro 2	119	8	4	A • L • M • A
P:B45	AmbientTechno 1	130	8	BD	HEIGO TANI
P:B46	AmbientTechno 2	120	16		DJ Q'HEY
P:B47	AmbientTechno 3	120	16		DJ Q'HEY
P:B48	AmbientTechno 4	128	4	4, 5, 7	MASA
P:B51	AmbientTechno 5	120	4	3, 4, 5	MASA
P:B52	AmbientTechno 6	120	4	4, 6, CY	MASA

## Drum'n'Bass

N°	Nom	Tempo	Mesures	Coupure	Programmeur
P:B53	Artcore 1	165	8	5	DJ khuv
P:B54	Artcore 2	170	8	CL	Roland Corporation
P:B55	Artcore 3	165	16		DJ khuv
P:B56	Artcore 4	165	8	5	DJ khuv
P:B57	Artcore 5	158	16		DJ Q'HEY
P:B58	Drum'n'Bass 1	165	8	4	DJ khuv
P:B61	Drum'n'Bass 2	156	4	5, 6, 7	MASA
P:B62	Drum'n'Bass 3	156	8	4, 6, 7	MASA
P:B63	Drum'n'Bass 4	180	16	5	DJ khuv
P:B64	Drum'n'Bass 5	180	16	5	DJ khuv
P:B65	Drum'n'Bass 6	165	8	4	DJ khuv
P:B66	Darkcore 1	195	8	3	Ryeland Alison
P:B67	Darkcore 2	160	4	3	DJ Q'HEY
P:B68	Darkcore 3	161	8	4	DJ khuv
P:B71	Darkcore 4	148	4	4, 6	MASA
P:B72	Darkcore 5	185	8	4	Ryeland Alison
P:B73	Darkcore 6	185	8	4	Ryeland Alison
P:B74	Hard Step 1	179	8	3	Ryeland Alison
P:B75	Hard Step 2	165	8	4	DJ khuv
P:B76	Hard Step 3	160	4	6	Vince LaDuca
P:B77	Hard Step 4	190	8	4	Ryeland Alison
P:B78	Tech Step 1	165	8		Ryeland Alison
P:B81	Tech Step 2	165	8	3	Ryeland Alison
P:B82	Tech Step 3	157	8	6	Ryeland Alison
P:B83	Jazz Step 1	156	4	6, 7	MASA
P:B84	Jazz Step 2	160	8	5, 6	Vince LaDuca
P:B85	Jazz Step 3	165	8	4	Ryeland Alison
P:B86	Jazz Step 4	197	8		Ryeland Alison
P:B87	Jazz Step 5	170	8		Ryeland Alison
P:B88	Ragga/Jungle 1	180	8	4	Ryeland Alison
P:C11	Ragga/Jungle 2	179	8	4	Ryeland Alison
P:C12	Ragga/Jungle 3	163	8	4	DJ khuv
P:C13	Ragga/Jungle 4	165	8		Ryeland Alison
P:C14	Ragga/Jungle 5	200	8	5	Ryeland Alison

## Hip Hop

N°	Nom	Tempo	Mesures	Coupure	Programmeur
P:C15	HipHop East 1	93	2		DJ KENT
P:C16	HipHop East 2	93	2		DJ KENT
P:C17	HipHop East 3	95	4		DJ KENT
P:C18	HipHop East 4	95	2		DJ KENT
P:C21	HipHop East 5	95	2	5	DJ KENT
P:C22	HipHop East 6	95	2		DJ KENT
P:C23	HipHop East 7	84	8	7	A • L • M • A
P:C24	HipHop East 8	85	4		A • L • M • A
P:C25	HipHop East 9	89	2		DJ KENT
P:C26	HipHop East 10	89	4	4	DJ KENT
P:C27	HipHop West 1	99	2		DJ KENT
P:C28	HipHop West 2	99	4	5	DJ KENT
P:C31	HipHop West 3	95	4		DJ KENT
P:C32	HipHop West 4	96	4	6, 7	Vince LaDuca
P:C33	HipHop West 5	89	4	3, 5	Vince LaDuca
P:C34	HipHop West 6	96	4		DJ KENT
P:C35	HipHop West 7	92	2		DJ KENT
P:C36	HipHop West 8	92	2	5	DJ KENT
P:C37	HipHop West 9	92	2	6	DJ KENT

N°	Nom	Tempo	Mesures	Coupure	Programmeur
P:C38	Abstract 1	79	2	3	DJ KENT
P:C41	Abstract 2	77	4	4, 6	A • L • M • A
P:C42	Abstract 3	79	2	3	DJ KENT
P:C43	Abstract 4	94	4	5	Vince LaDuca
P:C44	Abstract 5	94	4	4	Vince LaDuca
P:C45	Abstract 6	92	4	4, 5	Vince LaDuca
P:C46	Abstract 7	67	2	6, 7	A • L • M • A
P:C47	Abstract 8	105	4	7	Vince LaDuca
P:C48	Abstract 9	104	4	4, 5, 7	Vince LaDuca
P:C51	Abstract 10	77	4		Vince LaDuca
P:C52	Abstract 11	100	4	2, 5, 6, 7	Vince LaDuca
P:C53	HipHop Early 1	107	8	CY, OT	A • L • M • A
P:C54	HipHop Early 2	98	4	7	A • L • M • A
P:C55	HipHop Early 3	103	8		A • L • M • A
P:C56	HipHop Early 4	98	8	6	A • L • M • A
P:C57	HipHop Early 5	106	8	6	A • L • M • A
P:C58	HipHop Early 6	100	2		DJ KENT
P:C61	HipHop Early 7	87	2		DJ KENT
P:C62	HipHop Early 8	99	2		DJ KENT
P:C63	NewJack Swing 1	105	8	5	A • L • M • A
P:C64	NewJack Swing 2	110	4	6	A • L • M • A
P:C65	Miami Bass 1	138	8	7	A • L • M • A
P:C66	Miami Bass 2	127	4	5	A • L • M • A
P:C67	HipHop Jazz 1	102	4	3, 5	Vince LaDuca
P:C68	HipHop Jazz 2	99	8	CY	A • L • M • A
P:C71	HipHop Jazz 3	103	8	7	A • L • M • A
P:C72	HipHop Soul 1	76	4	6	A • L • M • A
P:C73	HipHop Soul 2	90	8	7	A • L • M • A
P:C74	HipHop Soul 3	80	4	4, 6	Vince LaDuca
P:C75	HipHop Soul 4	80	4	6	Vince LaDuca

## House

N°	Nom	Tempo	Mesures	Coupure	Programmeur
P:C76	House 1	123	8	4	SOULMATES MUSICA
P:C77	House 2	123	8	5, CY	SOULMATES MUSICA
P:C78	House 3	123	8	5, 6, 7	SOULMATES MUSICA
P:C81	House 4	128	4	3	SOULMATES MUSICA
P:C82	House 5	122	8	4	SOULMATES MUSICA
P:C83	House 6	122	4	7	A • L • M • A
P:C84	House 7	123	8	5, 7	SOULMATES MUSICA
P:C85	Garage House 1	123	8	SD, CL	SOULMATES MUSICA
P:C86	Garage House 2	125	8	CY, OT	SOULMATES MUSICA
P:C87	Garage House 3	123	8	CY	SOULMATES MUSICA
P:C88	Garage House 4	123	8	5, CY	SOULMATES MUSICA
P:D11	Garage House 5	123	8	BD	SOULMATES MUSICA
P:D12	Garage House 6	120	4	4, CY	SOULMATES MUSICA
P:D13	Hard House 1	128	4	5	HEIGO TANI
P:D14	Hard House 2	130	4	4, 6	HEIGO TANI
P:D15	Hard House 3	128	8	4, 5	SOULMATES MUSICA
P:D16	Hard House 4	128	8	5	SOULMATES MUSICA
P:D17	Hard House 5	123	8	4, 6	SOULMATES MUSICA
P:D18	Hard House 6	128	8	5, SD	SOULMATES MUSICA
P:D21	Hard House 7	130	4	6, TP	HEIGO TANI
P:D22	Hard House 8	130	4	4, TP	HEIGO TANI
P:D23	Hard House 9	130	4	4	HEIGO TANI
P:D24	Hard House 10	130	4	4, 6	HEIGO TANI

N°	Nom	Tempo	Mesures	Coupure	Programmeur
P:D25	Happy Handbag 1	130	2	6, 7, CY	YOJI BIOMEHANIKA
P:D26	Happy Handbag 2	130	4	4, 7	YOJI BIOMEHANIKA
P:D27	Happy Handbag 3	130	8	CY	SOULMATES MUSICA
P:D28	Happy Handbag 4	128	8	5	SOULMATES MUSICA
P:D31	Happy Handbag 5	128	8	4	SOULMATES MUSICA
P:D32	Euro Beat 1	145	4	5, 7, TP	Roland Corporation
P:D33	Euro Beat 2	128	8	7	Roland Corporation
P:D34	Latin House 1	123	4	3	Roland Corporation
P:D35	Latin House 2	122	8	SD	Roland Corporation
P:D36	Latin House 3	122	8	7	Roland Corporation
P:D37	Latin House 4	122	8	5, CY	SOULMATES MUSICA
P:D38	Latin House 5	125	8	4	Roland Corporation

## Jazz

N°	Nom	Tempo	Mesures	Coupure	Programmeur
P:D41	Funk 1	126	8	TP	A • L • M • A
P:D42	Funk 2	118	8	7	A • L • M • A
P:D43	Funk 3	118	8	7	A • L • M • A
P:D44	Funk 4	90	8	7	Roland Corporation
P:D45	Funk 5	100	4	6	Roland Corporation
P:D46	Funk 6	95	8	7	Roland Corporation
P:D47	Funk 7	103	8	4	A • L • M • A
P:D48	Jazz 1	103	8	6	A • L • M • A
P:D51	Jazz 2	123	8	4, 5, 7	A • L • M • A
P:D52	Jazz 3	89	8	7	A • L • M • A
P:D53	Jazz 4	130	8	4	Roland Corporation
P:D54	Jazz 5	130	8	7	A • L • M • A

## Reggae

N°	Nom	Tempo	Mesures	Coupure	Programmeur
P:D55	Dance Hall 1	185	8	HI	A • L • M • A
P:D56	Dance Hall 2	158	8	6	A • L • M • A
P:D57	Dance Hall 3	180	8	5	Vince LaDuca
P:D58	Dance Hall 4	170	8	5	Vince LaDuca
P:D61	Dance Hall 5	188	8	4, 5	Vince LaDuca
P:D62	Lovers 1	181	8	3, 7	A • L • M • A
P:D63	Lovers 2	176	8	6	A • L • M • A
P:D64	Reggae 1	126	8	4,6	A • L • M • A
P:D65	Reggae 2	172	16	4	A • L • M • A

## Latin

N°	Nom	Tempo	Mesures	Coupure	Programmeur
P:D66	Salsa 1	112	4	5	Scott Tibbs
P:D67	Salsa 2	112	4	5	Scott Tibbs
P:D68	Salsa 3	104	4	5	Scott Tibbs
P:D71	Salsa 4	95	4	4, 6	Scott Tibbs
P:D72	Salsa 5	88	4	4, 6	Scott Tibbs
P:D73	Songo	112	4	5, 6	Scott Tibbs
P:D74	Samba	124	8	2, 3, 4	A • L • M • A
P:D75	ChaCha	84	4	5, 6	Scott Tibbs
P:D76	Merengue	110	2	4, 5, 6, 7	Jeff Fields
P:D77	Mambo 1	90	2	4, 5, 6, 7	Jeff Fields
P:D78	Mambo 2	90	2	4, 5, 6, 7	Jeff Fields

## JX-305 Collection

N°	Nom	Tempo	Mesures	Coupure	Programmeur
P:D81	Grunge	68	4	3, 6, TP	Scott Tibbs
P:D82	Blues 1	120	16	6	Scott Tibbs
P:D83	Blues 2	128	8	3, 6, TP	Scott Tibbs
P:D84	Slick Groove	94	4	5, 7	Scott Tibbs
P:D85	A.O.R.	112	4	5	IdecS
P:D86	Motown 1	126	4	4, 6	Scott Tibbs
P:D87	Motown 2	130	4	4	Scott Tibbs
P:D88	80s Pop	112	4	5, TP	IdecS
P:E11	Swing	130	4	4	Scott Tibbs
P:E12	India Contemp	112	8	6, BD, SD, TP	Scott Tibbs
P:E13	JX Funk 1	94	4	4, 6, TP	Scott Tibbs
P:E14	JX Funk 2	94	8	4, 5, 6, TP	Scott Tibbs
P:E15	JX Funk 3	104	4		IdecS
P:E16	JX Funk 4	98	8	4, 6	IdecS
P:E17	JX Jazz 1	90	4	6	IdecS
P:E18	JX Jazz 2	106	4		IdecS
P:E21	JXgrooveTRAX 1	140	4	4, 5	IdecS
P:E22	JXgrooveTRAX 2	126	4	HI	IdecS
P:E23	JXgrooveTRAX 3	140	4	TP, HI	IdecS
P:E24	JXgrooveTRAX 4	138	8	5	IdecS
P:E25	JXgrooveTRAX 5	176	8	4	IdecS
P:E26	JXgrooveTRAX 6	106	4		IdecS
P:E27	JXgrooveTRAX 7	106	4	3	IdecS
P:E28	JXgrooveTRAX 8	128	4	6	IdecS
P:E31	JXgrooveTRAX 9	94	4	3	IdecS
P:E32	JXgrooveTRAX 10	90	4	4	IdecS

BD:BD            SD:SD            HH:HH            CLP:CL  
 CYM:CY        TOM/PERC:TP        HIT:HI            AUTRES:OT

## Tableau des catégories

Catégorie	N°
Techno	P:A11–P:B52
Drum'n'Bass	P:B53–P:C14
Hip Hop	P:C15–P:C75
House	P:C76–P:D38
Jazz	P:D41–P:D54
Reggae	P:D55–P:D65
Latin	P:D66–P:D78
JX-305 Collection	P:D81–P:E32

# Liste des patterns RPS

## Pattern RPS de batterie (utilise la partie rythmique)

	Nom	Tempo	Mesures	Ens. RPS	Pad de clavier
P:E33	Techno Drums 1	135	2	Trance 1	1
P:E34	Techno Drums 2	135	2	Trance 1	2
P:E35	Techno Drums 3	140	2	Trance 2	1
P:E36	Techno Drums 4	140	2	Trance 2	2
P:E37	Techno Drums 5	150	1	NU-NRG	1
P:E38	Techno Drums 6	150	1	NU-NRG	2
P:E41	Techno Drums 7	136	1	Minimal Techno	1
P:E42	Techno Drums 8	136	1	Minimal Techno	2
P:E43	Techno Drums 9	135	2	Detroit Techno	1
P:E44	Techno Drums 10	135	2	Detroit Techno	2
P:E45	Techno Drums 11	167	2	Hardcore	1
P:E46	Techno Drums 12	167	2	Hardcore	2
P:E47	Techno Drums 13	130	2	Rave	1
P:E48	Techno Drums 14	130	1	Rave	2
P:E51	Techno Drums 15	110	2	Rock	1
P:E52	Techno Drums 16	110	2	Rock	2
P:E53	Techno Drums 17	130	2	Industrial	1
P:E54	Techno Drums 18	130	2	Industrial	2
P:E55	Techno Drums 19	125	2	Ambient Techno	1
P:E56	Techno Drums 20	125	2	Ambient Techno	2
P:E57	D-Bass Drums 1	170	2	Drum'n' Bass 1	1
P:E58	D-Bass Drums 2	170	2	Drum'n' Bass 1	2
P:E61	D-Bass Drums 3	170	1	Drum'n' Bass 2	1
P:E62	D-Bass Drums 4	170	2	Drum'n' Bass 2	2
P:E63	D-Bass Drums 5	170	2	Drum'n' Bass 3	1
P:E64	D-Bass Drums 6	170	2	Drum'n' Bass 3	2
P:E65	D-Bass Drums 7	170	2	Jungle	1
P:E66	D-Bass Drums 8	170	2	Jungle	2
P:E67	HipHop Drums 1	90	2	HipHop East	1
P:E68	HipHop Drums 2	90	2	HipHop East	2
P:E71	HipHop Drums 3	95	1	HipHop West	1
P:E72	HipHop Drums 4	95	2	HipHop West	2
P:E73	HipHop Drums 5	80	2	HipHop Abstract 1	1
P:E74	HipHop Drums 6	80	1	HipHop Abstract 1	2
P:E75	HipHop Drums 7	70	1	HipHop Abstract 2	1
P:E76	HipHop Drums 8	70	2	HipHop Abstract 2	2
P:E77	HipHop Drums 9	95	1	HipHop Early	1
P:E78	HipHop Drums 10	95	2	HipHop Early	2
P:E81	HipHop Drums 11	100	1	HipHop Jazz&Soul	1
P:E82	HipHop Drums 12	100	2	HipHop Jazz&Soul	2
P:E83	House Drums 1	120	1	House	1
P:E84	House Drums 2	120	2	House	2
P:E85	House Drums 3	120	2	Garage House	1
P:E86	House Drums 4	120	2	Garage House	2
P:E87	House Drums 5	130	2	Hard House	1
P:E88	House Drums 6	130	2	Hard House	2
P:F11	House Drums 7	130	1	Happy Handbag	1
P:F12	House Drums 8	130	1	Happy Handbag	2
P:F13	Jazz Drums 1	125	2	Jazz Funk 1	1
P:F14	Jazz Drums 2	125	2	Jazz Funk 1	2
P:F15	Jazz Drums 3	125	2	Jazz Funk 2	1
P:F16	Jazz Drums 4	125	1	Jazz Funk 2	2
P:F17	Reggae Drums 1	190	4	Reggae 1	1
P:F18	Reggae Drums 2	190	4	Reggae 1	2
P:F21	Reggae Drums 3	155	2	Reggae 2	1
P:F22	Reggae Drums 4	155	2	Reggae 2	2
P:F23	Latin Drums 1	110	1	Salsa	1
P:F24	Latin Drums 2	110	1	Salsa	2
P:F25	Latin Drums 3	125	1	Samba	1
P:F26	Latin Drums 4	125	2	Samba	2

## Pattern RPS de basse (utilise la partie 1)

	Nom	Tempo	Mesures	Ens. RPS	Pad de clavier
P:F27	Techno Bass 1	135	1	Trance 1	3
P:F28	Techno Bass 2	135	1	Trance 1	4
P:F31	Techno Bass 3	140	2	Trance 2	3
P:F32	Techno Bass 4	140	1	Trance 2	4
P:F33	Techno Bass 5	150	1	NU-NRG	3
P:F34	Techno Bass 6	150	1	NU-NRG	4
P:F35	Techno Bass 7	136	1	Minimal Techno	3
P:F36	Techno Bass 8	136	1	Minimal Techno	4
P:F37	Techno Bass 9	135	1	Detroit Techno	3
P:F38	Techno Bass 10	135	1	Detroit Techno	4
P:F41	Techno Bass 11	167	1	Hardcore	3
P:F42	Techno Bass 12	167	2	Hardcore	4
P:F43	Techno Bass 13	130	1	Rave	3
P:F44	Techno Bass 14	130	2	Rave	4
P:F34	Techno Bass 15	110	1	Rock	3
P:F35	Techno Bass 16	110	2	Rock	4
P:F47	Techno Bass 17	130	2	Industrial	3
P:F48	Techno Bass 18	130	2	Industrial	4
P:F51	Techno Bass 19	125	2	Ambient Techno	3
P:F52	Techno Bass 20	125	1	Ambient Techno	4
P:F53	D-Bass Bass 1	170	2	Drum'n' Bass 1	3
P:F54	D-Bass Bass 2	170	4	Drum'n' Bass 1	4
P:F55	D-Bass Bass 3	170	2	Drum'n' Bass 2	3
P:F56	D-Bass Bass 4	170	2	Drum'n' Bass 2	4
P:F57	D-Bass Bass 5	170	4	Drum'n' Bass 3	3
P:F58	D-Bass Bass 6	170	4	Drum'n' Bass 3	4
P:F61	D-Bass Bass 7	170	2	Jungle	3
P:F62	D-Bass Bass 8	170	2	Jungle	4
P:F63	HipHop Bass 1	90	1	HipHop East	3
P:F64	HipHop Bass 2	90	2	HipHop East	4
P:F65	HipHop Bass 3	95	2	HipHop West	3
P:F66	HipHop Bass 4	95	2	HipHop West	4
P:F67	HipHop Bass 5	80	2	HipHop Abstract 1	3
P:F68	HipHop Bass 6	80	2	HipHop Abstract 1	4
P:F71	HipHop Bass 7	70	1	HipHop Abstract 2	3
P:F72	HipHop Bass 8	70	2	HipHop Abstract 2	4
P:F73	HipHop Bass 9	95	2	HipHop Early	3
P:F74	HipHop Bass 10	95	2	HipHop Early	4
P:F75	HipHop Bass 11	100	2	HipHop Jazz&Soul	3
P:F76	HipHop Bass 12	100	2	HipHop Jazz&Soul	4
P:F77	House Bass 1	120	1	House	3
P:F78	House Bass 2	120	1	House	4
P:F81	House Bass 3	120	2	Garage House	3
P:F82	House Bass 4	120	2	Garage House	4
P:F83	House Bass 5	130	1	Hard House	3
P:F84	House Bass 6	130	1	Hard House	4
P:F85	House Bass 7	130	2	Happy Handbag	3
P:F86	House Bass 8	130	2	Happy Handbag	4
P:F87	Jazz Bass 1	125	2	Jazz Funk 1	3
P:F88	Jazz Bass 2	125	2	Jazz Funk 1	4
P:G11	Jazz Bass 3	125	2	Jazz Funk 2	3
P:G12	Jazz Bass 4	125	2	Jazz Funk 2	4
P:G13	Reggae Bass 1	190	4	Reggae 1	3
P:G14	Reggae Bass 2	190	2	Reggae 1	4
P:G15	Reggae Bass 3	155	2	Reggae 2	3
P:G16	Reggae Bass 4	155	2	Reggae 2	4
P:G17	Latin Bass 1	110	2	Salsa	3
P:G18	Latin Bass 2	110	1	Salsa	4
P:G21	Latin Bass 3	125	2	Samba	3
P:G22	Latin Bass 4	125	1	Samba	4

## Transition rythmique RPS (utilise la partie 1)

	Nom	Tempo	Mesures	Ens. RPS	Pad de clavier
P:G23	BD Fill 1	150	1	NU-NRG	8
P:G24	BD Fill 2	136	1	Minimal Techno	8
P:G25	BD Fill 3	167	1	Hardcore	7
P:G26	BD Fill 4	130	2	Industrial	6
P:G27	BD Fill 5	125	1	Ambient Techno	6
P:G28	BD Fill 6	170	1	Drum'n' Bass 2	6
P:G31	BD Fill 7	170	1	Drum'n' Bass 3	7
P:G32	BD Fill 8	170	2	Jungle	8
P:G33	BD Loop 1	120	2	Garage House	8
P:G34	BD Loop 2	130	2	Hard House	7
P:G35	CHH Fill 1	140	1	Trance 2	7
P:G36	CHH Fill 2	100	1	HipHop Jazz&Soul	7
P:G37	CHH Fill 3	190	1	Reggae 1	8
P:G38	CHH Fill 4	155	1	Reggae 2	8
P:G41	LowCHH Loop 1	135	2	Detroit Techno	8
P:G42	LowCHH Loop 2	80	1	HipHop Abstract 1	8
P:G43	LowCHH Loop 3	130	1	Hard House	6
P:G44	RideCym Fill	70	1	HipHop Abstract 2	5
P:G45	RideCym Loop 1	136	1	Minimal Techno	7
P:G46	RideCym Loop 2	170	1	Jungle	7
P:G47	RideCym Loop 3	100	1	HipHop Jazz&Soul	8
P:G48	RideCym Loop 4	130	1	Happy Handbag	8
P:G51	RideCym Loop 5	125	2	Jazz Funk 1	7
P:G52	RideCym Loop 6	125	1	Jazz Funk 2	5
P:G53	Clap Fill 1	150	1	NU-NRG	7
P:G54	Clap Fill 2	167	1	Hardcore	6
P:G55	Clap Fill 3	80	1	HipHop Abstract 1	6
P:G56	Clap Fill 4	95	2	HipHop Early	5
P:G57	Clap Fill 5	100	1	HipHop Jazz&Soul	6
P:G58	Clap Fill 6	120	1	House	6
P:G61	Clap Fill 7	120	1	Garage House	7
P:G62	Clap Fill 8	130	1	Hard House	8
P:G63	Crash Loop 1	135	2	Trance 1	8
P:G64	Crash Loop 2	167	1	Hardcore	5
P:G65	Snare Fill 1	135	1	Trance 1	5
P:G66	Snare Fill 2	135	1	Trance 1	7
P:G67	Snare Fill 3	140	1	Trance 2	5
P:G68	Snare Fill 4	140	1	Trance 2	8
P:G71	Snare Fill 5	150	1	NU-NRG	5
P:G72	Snare Fill 6	150	1	NU-NRG	6
P:G73	Snare Fill 7	136	1	Minimal Techno	5
P:G74	Snare Fill 8	135	1	Detroit Techno	5
P:G75	Snare Fill 9	135	1	Detroit Techno	7
P:G76	Snare Fill 10	167	1	Hardcore	8
P:G77	Snare Fill 11	130	1	Rave	5
P:G78	Snare Fill 12	130	1	Rave	7
P:G81	Snare Fill 13	130	1	Rave	8
P:G82	Snare Fill 14	110	1	Rock	5
P:G83	Snare Fill 15	110	1	Rock	7
P:G84	Snare Fill 16	110	1	Rock	8
P:G85	Snare Fill 17	125	1	Ambient Techno	5
P:G86	Snare Fill 18	170	1	Drum'n' Bass 1	5
P:G87	Snare Fill 19	170	1	Drum'n' Bass 1	6
P:G88	Snare Fill 20	170	1	Drum'n' Bass 1	7
P:H11	Snare Fill 21	170	1	Drum'n' Bass 2	5
P:H12	Snare Fill 22	170	1	Drum'n' Bass 2	7
P:H13	Snare Fill 23	170	1	Drum'n' Bass 2	8
P:H14	Snare Fill 24	170	1	Drum'n' Bass 3	5
P:H15	Snare Fill 25	170	2	Drum'n' Bass 3	6
P:H16	Snare Fill 26	170	1	Drum'n' Bass 3	8
P:H17	Snare Fill 27	170	1	Jungle	5
P:H18	Snare Fill 28	170	1	Jungle	6

	<b>Nom</b>	<b>Tempo</b>	<b>Mesures</b>	<b>Ens. RPS</b>	<b>Pad de clavier</b>
P:H21	Snare Fill 29	80	1	HipHop Abstract 1	5
P:H22	Snare Fill 30	120	1	House	5
P:H23	Snare Fill 31	120	1	House	7
P:H24	Snare Fill 32	120	1	House	8
P:H25	Snare Fill 33	120	1	Garage House	5
P:H26	Snare Fill 34	130	4	Hard House	5
P:H27	Snare Fill 35	130	2	Happy Handbag	5
P:H28	Snare Fill 36	130	1	Happy Handbag	6
P:H31	Snare Fill 37	130	1	Happy Handbag	7
P:H32	Snare Fill 38	125	1	Jazz Funk 1	5
P:H33	Snare Fill 39	125	1	Jazz Funk 1	6
P:H34	Snare Fill 40	125	1	Jazz Funk 1	8
P:H35	Snare Fill 41	125	1	Jazz Funk 2	6
P:H36	Snare Fill 42	125	1	Jazz Funk 2	7
P:H37	Snare Fill 43	125	1	Jazz Funk 2	8
P:H38	Snare Fill 44	190	1	Reggae 1	6
P:H41	Snare Fill 45	155	1	Reggae 2	6
P:H42	Snare Fill 46	155	1	Reggae 2	7
P:H43	Snare Fill 47	125	1	Samba	7
P:H44	Snare Fill 48	125	1	Samba	8
P:H34	Tambourine 1	170	1	Drum'n' Bass 1	8
P:H35	Tambourine 2	90	1	HipHop East	5
P:H47	Tambourine 3	95	1	HipHop West	6
P:H48	Tom Fill 1	130	1	Rave	6
P:H51	Tom Fill 2	110	1	Rock	6
P:H52	Tom Fill 3	130	1	Industrial	8
P:H53	Tom Fill 4	95	1	HipHop West	8
P:H54	Tom Fill 5	95	1	HipHop Early	6
P:H55	Tom Fill 6	95	1	HipHop Early	7
P:H56	Tom Fill 7	190	2	Reggae 1	5
P:H57	Tom Fill 8	190	1	Reggae 1	7
P:H58	Tom Fill 9	155	1	Reggae 2	5
P:H61	Agogo Loop 1	110	1	Salsa	8
P:H62	Agogo Loop 2	125	2	Samba	14
P:H63	Bell Fill	135	1	Trance 1	6
P:H64	Bongo	125	2	Samba	13
P:H65	Cowbell Loop 1	136	1	Minimal Techno	6
P:H66	Cowbell Loop 2	110	1	Salsa	7
P:H67	Gunshot	95	1	HipHop West	7
P:H68	Industry Fill 1	130	1	Industrial	5
P:H71	Industry Fill 2	130	1	Industrial	7
P:H72	Perc Fill 1	140	1	Trance 2	6
P:H73	Perc Fill 2	125	1	Ambient Techno	7
P:H74	Perc Fill 3	70	1	HipHop Abstract 2	6
P:H75	Perc Fill 4	70	1	HipHop Abstract 2	8
P:H76	Perc Fill 5	100	1	HipHop Jazz&Soul	5
P:H77	Perc Fill 6	120	1	Garage House	6
P:H78	Perc Loop 1	135	1	Detroit Techno	6
P:H81	Perc Loop 2	125	1	Ambient Techno	8
P:H82	Perc Loop 3	70	1	HipHop Abstract 2	7
P:H83	Scratch 1	90	1	HipHop East	6
P:H84	Scratch 2	90	1	HipHop East	7
P:H85	Scratch 3	90	1	HipHop East	8
P:H86	Scratch 4	95	1	HipHop West	5
P:H87	Scratch 5	80	1	HipHop Abstract 1	7
P:H88	Scratch 6	95	1	HipHop Early	8
P:I11	Surdo Loop 1	125	2	Samba	5
P:I12	Surdo Loop 2	125	1	Samba	6
P:I13	Timbales Fill 1	110	1	Salsa	5
P:I14	Timbales Fill 2	110	1	Salsa	6
P:I15	Whistle Loop	167	1	Hardcore	15

## Accompagnement RPS (utilise la partie 1)

	Nom	Tempo	Mesures	Ens. RPS	Pad de clavier
P:116	Brass 1	125	2	Jazz Funk 1	14
P:117	Brass 2	125	1	Jazz Funk 2	13
P:118	Brass 3	155	1	Reggae 2	15
P:121	Brass 4	110	2	Salsa	12
P:122	Brass 5	110	2	Salsa	13
P:123	E.Piano Lead 1	80	1	HipHop Abstract 1	11
P:124	E.Piano Lead 2	95	1	HipHop Early	12
P:125	E.Piano Chord 1	170	2	Jungle	9
P:126	E.Piano Chord 2	90	1	HipHop East	10
P:127	E.Piano Chord 3	80	1	HipHop Abstract 1	12
P:128	E.Piano Chord 4	70	2	HipHop Abstract 2	9
P:131	E.Piano Chord 5	100	2	HipHop Jazz&Soul	11
P:132	E.Piano Chord 6	120	2	Garage House	12
P:133	E.Piano Chord 7	120	2	Garage House	13
P:134	E.Piano Chord 8	125	2	Jazz Funk 2	11
P:135	SFX 1	140	2	Trance 2	14
P:136	SFX 2	136	1	Minimal Techno	13
P:137	SFX 3	136	1	Minimal Techno	14
P:138	SFX 4	135	1	Detroit Techno	13
P:141	SFX 5	135	1	Detroit Techno	14
P:142	SFX 6	167	2	Hardcore	14
P:143	SFX 7	130	2	Rave	14
P:144	SFX 8	110	1	Rock	14
P:145	SFX 9	130	1	Industrial	12
P:146	SFX 10	130	2	Industrial	13
P:147	SFX 11	130	2	Industrial	14
P:148	SFX 12	125	4	Ambient Techno	13
P:151	SFX 13	125	1	Ambient Techno	14
P:152	SFX 14	170	2	Drum'n' Bass 1	12
P:153	SFX 15	170	2	Drum'n' Bass 1	13
P:154	SFX 16	170	2	Drum'n' Bass 1	14
P:155	SFX 17	170	1	Drum'n' Bass 2	14
P:156	SFX 18	170	4	Drum'n' Bass 3	13
P:157	SFX 19	170	4	Drum'n' Bass 3	14
P:158	SFX 20	80	1	HipHop Abstract 1	14
P:161	SFX 21	70	2	HipHop Abstract 2	12
P:162	SFX 22	70	2	HipHop Abstract 2	13
P:163	SFX 23	70	2	HipHop Abstract 2	14
P:164	SFX 24	130	2	Hard House	14
P:165	Guitar Chord 1	90	1	HipHop East	12
P:166	Guitar Chord 2	95	2	HipHop West	9
P:167	Guitar Chord 3	95	1	HipHop Early	9
P:168	Guitar Chord 4	190	4	Reggae 1	13
P:171	Guitar Chord 5	155	2	Reggae 2	12
P:172	Guitar Lead	90	2	HipHop East	13
P:173	Guitar Riff 1	150	2	NU-NRG	11
P:174	Guitar Riff 2	130	2	Rave	10
P:175	Guitar Riff 3	110	2	Rock	9
P:176	Guitar Riff 4	110	1	Rock	10
P:177	Guitar Riff 5	100	1	HipHop Jazz&Soul	14
P:178	Guitar Riff 6	125	2	Jazz Funk 1	10
P:181	Guitar Riff 7	125	2	Jazz Funk 1	11
P:182	Guitar Riff 8	125	2	Jazz Funk 1	12
P:183	Guitar Riff 9	155	2	Reggae 2	13
P:184	Guitar Riff 10	155	2	Reggae 2	14
P:185	G Laughter	95	1	HipHop West	14
P:186	Marimba	110	1	Salsa	14
P:187	Organ Chord 1	90	2	HipHop East	9
P:188	Organ Chord 2	90	2	HipHop East	11
P:J11	Organ Chord 3	120	2	Garage House	14
P:J12	Organ chord 4	130	2	Hard House	9
P:J13	Organ Chord 5	125	2	Jazz Funk 1	9

	<b>Nom</b>	<b>Tempo</b>	<b>Mesures</b>	<b>Ens. RPS</b>	<b>Pad de clavier</b>
P:J14	Organ Chord 6	125	2	Jazz Funk 2	10
P:J15	Organ Chord 7	190	4	Reggae 1	11
P:J16	Organ Chord 8	190	4	Reggae 1	12
P:J17	Organ Chord 9	155	2	Reggae 2	10
P:J18	Organ Chord 10	155	2	Reggae 2	11
P:J21	Organ Lead 1	170	2	Jungle	14
P:J22	Organ Lead 2	95	2	HipHop West	11
P:J23	Organ Lead 3	120	1	House	14
P:J24	Piano Chord 1	170	2	Drum'n' Bass 2	9
P:J25	Piano Chord 2	170	2	Jungle	10
P:J26	Piano Chord 3	95	2	HipHop Early	11
P:J27	Piano Chord 4	100	2	HipHop Jazz&Soul	12
P:J28	Piano Chord 5	120	2	House	10
P:J31	Piano Chord 6	120	4	House	11
P:J32	Piano Chord 7	120	2	Garage House	11
P:J33	Piano Chord 8	130	2	Hard House	10
P:J34	Piano Chord 9	130	2	Happy Handbag	9
P:J35	Piano Chord 10	125	2	Jazz Funk 2	9
P:J36	Piano Chord 11	190	2	Reggae 1	9
P:J37	Piano Chord 12	190	4	Reggae 1	10
P:J38	Piano Chord 13	155	2	Reggae 2	9
P:J41	Piano Chord 14	110	4	Salsa	9
P:J42	Piano Chord 15	110	2	Salsa	10
P:J43	Piano Chord 16	110	2	Salsa	11
P:J44	Phono Noise	90	1	HipHop East	16
P:J45	Piano Seq	167	1	Hardcore	9
P:J46	Synth Lead 1	170	4	Drum'n' Bass 1	11
P:J47	Synth Lead 2	170	4	Jungle	13
P:J48	Synth Lead 3	95	2	HipHop West	12
P:J51	Synth Lead 4	70	2	HipHop Abstract 2	11
P:J52	Synth Lead 5	95	2	HipHop Early	13
P:J53	Synth Lead 6	95	1	HipHop Early	14
P:J54	Synth Lead 7	100	2	HipHop Jazz&Soul	13
P:J55	Synth Lead 8	125	2	Samba	11
P:J56	Str.Obligato 1	95	4	HipHop West	10
P:J57	Str.Obligato 2	80	2	HipHop Abstract 1	10
P:J58	Str.Obligato 3	130	4	Hard House	13
P:J61	Synth Pad 1	135	4	Trance 1	9
P:J62	Synth Pad 2	140	4	Trance 2	9
P:J63	Synth Pad 3	150	4	NU-NRG	9
P:J64	Synth Pad 4	135	4	Detroit Techno	9
P:J65	Synth Pad 5	130	2	Rave	9
P:J66	Synth Pad 6	125	4	Ambient Techno	9
P:J67	Synth Pad 7	170	4	Drum'n' Bass 1	9
P:J68	Synth Pad 8	170	2	Drum'n' Bass 1	10
P:J71	Synth Pad 9	170	2	Drum'n' Bass 3	9
P:J72	Synth Pad 10	70	2	HipHop Abstract 2	10
P:J73	Synth Pad 11	100	2	HipHop Jazz&Soul	9
P:J74	Synth Pad 12	100	4	HipHop Jazz&Soul	10
P:J75	Synth Pad 13	120	2	Garage House	9
P:J76	Synth Pad 14	120	2	Garage House	10
P:J77	Synth Pad 15	125	4	Jazz Funk 2	12
P:J78	Synth Pad 16	125	2	Samba	9
P:J81	Synth Pad 17	125	2	Samba	10
P:J82	Synth Riff 1	135	2	Trance 1	10
P:J83	Synth Riff 2	135	2	Trance 1	12
P:J84	Synth Riff 3	135	2	Trance 1	14
P:J85	Synth Riff 4	140	2	Trance 2	10
P:J86	Synth Riff 5	140	2	Trance 2	11
P:J87	Synth Riff 6	140	2	Trance 2	12
P:J88	Synth Riff 7	150	2	NU-NRG	10
P:K11	Synth Riff 8	150	2	NU-NRG	12

	<b>Nom</b>	<b>Tempo</b>	<b>Mesures</b>	<b>Ens. RPS</b>	<b>Pad de clavier</b>
P:K12	Synth Riff 9	150	2	NU-NRG	13
P:K13	Synth Riff 10	136	1	Minimal Techno	9
P:K14	Synth Riff 11	167	2	Hardcore	10
P:K15	Synth Riff 12	167	2	Hardcore	11
P:K16	Synth Riff 13	167	2	Hardcore	12
P:K17	Synth Riff 14	167	2	Hardcore	13
P:K18	Synth Riff 15	130	2	Rave	11
P:K21	Synth Riff 16	130	1	Rave	12
P:K22	Synth Riff 17	130	1	Rave	13
P:K23	Synth Riff 18	110	1	Rock	13
P:K24	Synth Riff 19	125	2	Ambient Techno	10
P:K25	Synth Riff 20	170	2	Drum'n' Bass 2	11
P:K26	Synth Riff 21	170	2	Drum'n' Bass 2	12
P:K27	Synth Riff 22	170	2	Drum'n' Bass 3	10
P:K28	Synth Riff 23	95	1	HipHop West	13
P:K31	Synth Riff 24	80	2	HipHop Abstract 1	9
P:K32	Synth Riff 25	95	1	HipHop Early	10
P:K33	Synth Riff 26	120	1	House	9
P:K34	Synth Riff 27	130	2	Hard House	11
P:K35	Synth Riff 28	136	2	Hard House	12
P:K36	Synth Riff 29	130	2	Happy Handbag	10
P:K37	Synth Riff 30	130	2	Happy Handbag	11
P:K38	Synth Riff 31	130	2	Happy Handbag	12
P:K41	Synth Riff 32	130	2	Happy Handbag	13
P:K42	Synth Riff 33	130	2	Happy Handbag	14
P:K43	Synth Seq 1	135	1	Trance 1	13
P:K44	Synth Seq 2	140	2	Trance 2	13
P:K45	Synth Seq 3	136	1	Minimal Techno	10
P:K46	Synth Seq 4	150	2	NU-NRG	14
P:K47	Synth Seq 5	136	1	Minimal Techno	11
P:K48	Synth Seq 6	136	1	Minimal Techno	12
P:K51	Synth Seq 7	135	2	Detroit Techno	10
P:K52	Synth Seq 8	135	1	Detroit Techno	11
P:K53	Synth Seq 9	135	1	Detroit Techno	12
P:K54	Synth Seq 10	110	1	Rock	11
P:K55	Synth Seq 11	130	2	Industrial	9
P:K56	Synth Seq 12	130	2	Industrial	10
P:K57	Synth Seq 13	130	1	Industrial	11
P:K58	Synth Seq 14	125	1	Ambient Techno	11
P:K61	Synth Seq 15	125	1	Ambient Techno	12
P:K62	Synth Seq 16	170	1	Drum'n' Bass 2	13
P:K63	Synth Seq 17	170	1	Jungle	11
P:K64	Synth Seq 18	170	4	Jungle	12
P:K65	Synth Seq 19	120	2	House	13
P:K66	Synth Seq 20	125	1	Jazz Funk 1	13
P:K67	Synth Seq 21	125	2	Samba	12
P:K68	Vibe Lead	90	2	HipHop East	14
P:K71	Vox 1	135	2	Trance 1	11
P:K72	Vox 2	110	2	Rock	12
P:K73	Vox 3	170	2	Drum'n' Bass 2	10
P:K74	Vox 4	170	2	Drum'n' Bass 3	11
P:K75	Vox 5	170	4	Drum'n' Bass 3	12
P:K76	Vox 6	80	2	HipHop Abstract 1	13
P:K77	Vox 7	120	2	House	12
P:K78	Voice Riff	125	1	Jazz Funk 2	14

## RPS Hit (utilise la partie 1)

	Nom	Tempo	Mesures	Ens. RPS	Pad de clavier
P:K81	Bird	125	1	Ambient Techno	16
P:K82	Brass Fall 1	170	1	Jungle	15
P:K83	Brass Fall 2	110	1	Salsa	15
P:K84	Brass Hit	95	2	Reggae 1	14
P:K85	Blip Hit 1	135	1	Trance 1	16
P:K86	Blip Hit 2	190	1	Reggae 1	15
P:K87	Crash Cymbal	150	1	NU-NRG	16
P:K88	SFX Hit 1	140	1	Trance 2	16
P:L11	SFX Hit 2	136	1	Minimal Techno	15
P:L12	SFX Hit 3	136	1	Minimal Techno	16
P:L13	SFX Hit 4	135	1	Detroit Techno	15
P:L14	SFX Hit 5	135	1	Detroit Techno	16
P:L15	SFX Hit 7	170	1	Drum'n' Bass 1	15
P:L16	SFX Hit 8	70	1	HipHop Abstract 2	16
P:L17	SFX Hit 9	130	1	Hard House	15
P:L18	SFX Hit 10	155	1	Reggae 2	16
P:L21	HipHop Hit 1	90	2	HipHop East	15
P:L22	HipHop Hit 2	95	1	HipHop West	15
P:L23	HipHop Hit 3	95	1	HipHop Early	15
P:L24	Happy Hit	150	2	NU-NRG	15
P:L25	Industry Hit 1	135	1	Trance 1	15
P:L26	Industry Hit 2	110	1	Rock	15
P:L27	Industry Hit 3	130	1	Industrial	16
P:L28	Industry Hit 4	170	1	Drum'n' Bass 1	16
P:L31	Industry Hit 5	170	1	Drum'n' Bass 2	16
P:L32	Industry Hit 6	170	1	Drum'n' Bass 3	15
P:L33	Industry Hit 7	170	1	Drum'n' Bass 3	16
P:L34	Industry Hit 8	130	1	Hard House	16
P:L35	Orchestra Hit 1	167	1	Hardcore	16
P:L36	Orchestra Hit 2	130	1	Rave	15
P:L37	Orchestra Hit 3	170	2	Drum'n' Bass 2	15
P:L38	Orchestra Hit 4	120	1	Garage House	16
P:L41	Orchestra Hit 5	95	1	Happy Handbag	15
P:L42	Piano Delay	125	2	Ambient Techno	15
P:L43	Voice Hit 1	130	1	Rave	16
P:L44	Voice Hit 2	110	1	Rock	16
P:L45	Voice Hit 3	95	1	HipHop West	16
P:L46	Voice Hit 4	95	1	HipHop Early	16
P:L47	Voice Hit 5	100	1	HipHop Jazz&Soul	15
P:L48	Voice Hit 6	120	1	House	15
P:L51	Voice Hit 7	130	1	Happy Handbag	16
P:L52	Voice Hit 8	125	1	Jazz Funk 1	15
P:L53	Whistle Hit 1	170	1	Jungle	16
P:L54	Whistle Hit 2	125	1	Samba	15

---

## RPS JX-305 Collection (utilise la partie 1)

	<b>Nom</b>	<b>Tempo</b>	<b>Mesures</b>
P:L55	E.PianoChord 9	65	2
P:L56	E.PianoChord 10	95	4
P:L57	Piano Chord 17	110	4
P:L58	Piano Chord 18	110	4
P:L61	E.PianoChord 11	95	4
P:L62	Piano Chord 19	120	2
P:L63	Organ Chord 11	125	4
P:L64	Organ Chord 12	90	4
P:L65	Clavi Riff 1	90	2
P:L66	Clavi Riff 2	90	2
P:L67	Str.Obligato 4	90	2
P:L68	Guitar Riff 11	80	1
P:L71	Guitar Lead 2	75	2
P:L72	Guitar Chord 6	70	4
P:L73	Guitar Riff 12	90	2
P:L74	Harp Arp.	90	1
P:L75	Sitar Lead	60	2
P:L76	Brass 6	110	2
P:L77	Brass 7	70	1
P:L78	Brass 8	110	2
P:L81	Brass 9	125	4
P:L82	Brass 10	95	1
P:L83	Brass 11	95	2
P:L84	Brass 12	90	2
P:L85	Synth Lead 9	90	1
P:L86	Synth Seq 22	90	1
P:L87	Synth Riff 34	95	1
P:L88	Synth Seq 23	100	2

# Liste des ensembles RPS

\* U:47–U:84 ont le même contenu que U:11–U:46.

\* Le numéro à droite de chaque ensemble RPS correspond au tempo recommandé lorsque vous utilisez l'ensemble.

## U:11 Trance1 (BPM=135)

1	Techno Drums 1	P:E33
2	Techno Drums 2	P:E34
3	Techno Bass 1	P:F27
4	Techno Bass 2	P:F28
5	Snare Fill 1	P:G65
6	Bell Fill	P:H63
7	Snare Fill 2	P:G66
8	Crash Loop 1	P:G63
9	Synth Pad 1	P:J61
10	Synth Riff 1	P:J82
11	Vox 1	P:K71
12	Synth Riff 2	P:J83
13	Synth Seq 1	P:K43
14	Synth Riff 3	P:J84
15	Industry Hit 1	P:L25
16	Blip Hit 1	P:K85

## U:14 Minimal Techno (BPM=136)

1	Techno Drums 7	P:E41
2	Techno Drums 8	P:E42
3	Techno Bass 7	P:F35
4	Techno Bass 8	P:F36
5	Snare Fill 7	P:G73
6	Cowbell Loop 1	P:H65
7	RideCym Loop 1	P:G45
8	BD Fill 2	P:G24
9	Synth Riff 10	P:K13
10	Synth Seq 3	P:K45
11	Synth Seq 5	P:K47
12	Synth Seq 6	P:K48
13	SFX 2	P:I36
14	SFX 3	P:I37
15	SFX Hit 2	P:L11
16	SFX Hit 3	P:L12

## U:17 Rave (BPM=130)

1	Techno Drums 13	P:E47
2	Techno Drums 14	P:E48
3	Techno Bass 13	P:F43
4	Techno Bass 14	P:F44
5	Snare Fill 11	P:G77
6	Tom Fill 1	P:H48
7	Snare Fill 12	P:G78
8	Snare Fill 13	P:G81
9	Synth Pad 5	P:J65
10	Guitar Riff 2	P:I74
11	Synth Riff 15	P:K18
12	Synth Riff 16	P:K21
13	Synth Riff 17	P:K22
14	SFX 7	P:I43
15	Orchestra Hit 2	P:L36
16	Voice Hit 1	P:L43

## U:12 Trance2 (BPM=140)

1	Techno Drums 3	P:E35
2	Techno Drums 4	P:E36
3	Techno Bass 3	P:F31
4	Techno Bass 4	P:F32
5	Snare Fill 3	P:G67
6	Perc Fill 1	P:H72
7	CHH Fill 1	P:G35
8	Snare Fill 4	P:G68
9	Synth Pad 2	P:J62
10	Synth Riff 4	P:J85
11	Synth Riff 5	P:J86
12	Synth Riff 6	P:J87
13	Synth Seq 2	P:K44
14	SFX 1	P:I35
15	Industry Hit 1	P:L25
16	SFX Hit 1	P:K88

## U:15 Detroit Techno (BPM=135)

1	Techno Drums 9	P:E43
2	Techno Drums 10	P:E44
3	Techno Bass 9	P:F37
4	Techno Bass 10	P:F38
5	Snare Fill 8	P:G74
6	Perc Loop 1	P:H78
7	Snare Fill 9	P:G75
8	LowCHH Loop 1	P:G41
9	Synth Pad 4	P:J64
10	Synth Seq 7	P:K51
11	Synth Seq 8	P:K52
12	Synth Seq 9	P:K53
13	SFX 4	P:I38
14	SFX 5	P:I41
15	SFX Hit 4	P:L13
16	SFX Hit 5	P:L14

## U:18 Rock (BPM=110)

1	Techno Drums 15	P:E51
2	Techno Drums 16	P:E52
3	Techno Bass 15	P:F45
4	Techno Bass 16	P:F46
5	Snare Fill 14	P:G82
6	Tom Fill 2	P:H51
7	Snare Fill 15	P:G83
8	Snare Fill 16	P:G84
9	Guitar Riff 3	P:I75
10	Guitar Riff 4	P:I76
11	Synth Seq 10	P:K54
12	Vox 2	P:K72
13	Synth Riff 18	P:K23
14	SFX 8	P:I44
15	Industry Hit 2	P:L26
16	Voice Hit 2	P:L44

## U:13 NU-NRG (BPM=150)

1	Techno Drums 5	P:E37
2	Techno Drums 6	P:E38
3	Techno Bass 5	P:F33
4	Techno Bass 6	P:F34
5	Snare Fill 5	P:G71
6	Snare Fill 6	P:G72
7	Clap Fill 1	P:G53
8	BD Fill 1	P:G23
9	Synth Pad 3	P:J63
10	Synth Riff 7	P:J88
11	Guitar Riff 1	P:I73
12	Synth Riff 8	P:K11
13	Synth Riff 9	P:K12
14	Synth Seq 4	P:K46
15	Happy Hit	P:L24
16	Crash Cymbal	P:K87

## U:16 Hardcore (BPM=167)

1	Techno Drums 11	P:E45
2	Techno Drums 12	P:E46
3	Techno Bass 11	P:F41
4	Techno Bass 12	P:F42
5	Crash Loop 2	P:G64
6	Clap Fill 2	P:G54
7	BD Fill 3	P:G25
8	Snare Fill 10	P:G76
9	Piano Seq	P:J45
10	Synth Riff 11	P:K14
11	Synth Riff 12	P:K15
12	Synth Riff 13	P:K16
13	Synth Riff 14	P:K17
14	SFX 6	P:I42
15	Whistle Loop	P:I15
16	Orchestra Hit 1	P:L35

## U:21 Industrial (BPM=130)

1	Techno Drums 17	P:E53
2	Techno Drums 18	P:E54
3	Techno Bass 17	P:F47
4	Techno Bass 18	P:F48
5	Industry Fill 1	P:H68
6	BD Fill 4	P:G26
7	Industry Fill 2	P:H71
8	Tom Fill 3	P:H52
9	Synth Seq 11	P:K55
10	Synth Seq 12	P:K56
11	Synth Seq 13	P:K57
12	SFX 9	P:I45
13	SFX 10	P:I46
14	SFX 11	P:I47
15	Industry Hit 1	P:L25
16	Industry Hit 3	P:L27

---

**U:22 Ambient Techno (BPM=125)**

1	Techno Drums 19	P:E55
2	Techno Drums 20	P:E56
3	Techno Bass 19	P:F51
4	Techno Bass 20	P:F52
5	Snare Fill 17	P:G85
6	BD Fill 5	P:G27
7	Perc Fill 2	P:H73
8	Perc Loop 2	P:H81
9	Synth Pad 6	P:J66
10	Synth Riff 19	P:K24
11	Synth Seq 14	P:K58
12	Synth Seq 15	P:K61
13	SFX 12	P:I48
14	SFX 13	P:I51
15	Piano Delay	P:L42
16	Bird	P:K81

---

**U:25 Drum'n' Bass 3 (BPM=170)**

1	D-Bass Drums 5	P:E63
2	D-Bass Drums 6	P:E64
3	D-Bass Bass 5	P:F57
4	D-Bass Bass 6	P:F58
5	Snare Fill 24	P:H14
6	Snare Fill 25	P:H15
7	BD Fill 7	P:G31
8	Snare Fill 26	P:H16
9	Synth Pad 9	P:J71
10	Synth Riff 22	P:K27
11	Vox 4	P:K74
12	Vox 5	P:K75
13	SFX 18	P:I56
14	SFX 19	P:I57
15	Industry Hit 6	P:L32
16	Industry Hit 7	P:L33

---

**U:28 HipHop West (BPM=95)**

1	HipHop Drums 3	P:E71
2	HipHop Drums 4	P:E72
3	HipHop Bass 3	P:F65
4	HipHop Bass 4	P:F66
5	Scratch 4	P:H86
6	Tambourine 3	P:H47
7	Gunshot	P:H67
8	Tom Fill 4	P:H53
9	Guitar Chord 2	P:I66
10	Str.Obligato 1	P:J56
11	Organ Lead 2	P:J22
12	Synth Lead 3	P:J48
13	Synth Riff 23	PK28
14	G Laughter	P:I85
15	HipHop Hit 2	P:L22
16	Voice Hit 3	P:L45

---

**U:23 Drum'n' Bass 1 (BPM=170)**

1	D-Bass Drums 1	P:E57
2	D-Bass Drums 2	P:E58
3	D-Bass Bass 1	P:F53
4	D-Bass Bass 2	P:F54
5	Snare Fill 18	P:G86
6	Snare Fill 19	P:G87
7	Snare Fill 20	P:G88
8	Tambourine 1	P:H45
9	Synth Pad 7	P:J67
10	Synth Pad 8	P:J68
11	Synth Lead 1	P:J46
12	SFX 14	P:I52
13	SFX 15	P:I53
14	SFX 16	P:I54
15	SFX Hit 7	P:L15
16	Industry Hit 4	P:L28

---

**U:26 Jungle (BPM=170)**

1	D-Bass Drums 7	P:E65
2	D-Bass Drums 8	P:E66
3	D-Bass Bass 7	P:F61
4	D-Bass Bass 8	P:F62
5	Snare Fill 27	P:H17
6	Snare Fill 28	P:H18
7	RideCym Loop 2	P:G46
8	BD Fill 8	P:G32
9	E.Piano Chord 1	P:I25
10	Piano Chord 2	P:J25
11	Synth Seq 17	P:K63
12	Synth Seq 18	P:K64
13	Synth Lead 2	P:J47
14	Organ Lead 1	P:J21
15	Brass Fall 1	P:K82
16	Whistle Hit 1	P:L53

---

**U:31 Abstract1 (BPM=80)**

1	HipHop Drums 5	P:E73
2	HipHop Drums 6	P:E74
3	HipHop Bass 5	P:F67
4	HipHop Bass 6	P:F68
5	Snare Fill 29	P:H21
6	Clap Fill 3	P:G55
7	Scratch 5	P:H87
8	LowCHH Loop 2	P:G42
9	Synth Riff 24	P:K31
10	Str.Obligato 2	P:J57
11	E.Piano Lead 1	P:I23
12	E.Piano Chord 3	P:I27
13	Vox 6	P:K76
14	SFX 20	P:I58
15	Phono Noise	P:J44
16	Piano Delay	P:L42

---

**U:24 Drum'n' Bass 2 (BPM=170)**

1	D-Bass Drums 3	P:E61
2	D-Bass Drums 4	P:E62
3	D-Bass Bass 3	P:F55
4	D-Bass Bass 4	P:F56
5	Snare Fill 21	P:H11
6	BD Fill 6	P:G28
7	Snare Fill 22	P:H12
8	Snare Fill 23	P:H13
9	Piano Chord 1	P:J24
10	Vox 3	P:K73
11	Synth Riff 20	P:K25
12	Synth Riff 21	P:K26
13	Synth Seq 16	P:K62
14	SFX 17	P:I55
15	Orchestra Hit 3	P:L37
16	Industry Hit 5	P:L31

---

**U:27 HipHop East (BPM=90)**

1	HipHop Drums 1	P:E67
2	HipHop Drums 2	P:E68
3	HipHop Bass 1	P:F63
4	HipHop Bass 2	P:F64
5	Tambourine 2	P:H46
6	Scratch 1	P:H83
7	Scratch 2	P:H84
8	Scratch 3	P:H85
9	Organ Chord 1	P:I87
10	E.Piano Chord 2	P:I26
11	Organ Chord 2	P:I88
12	Guitar Chord 1	P:I65
13	Guitar Lead	P:I72
14	Vibe Lead	P:K68
15	HipHop Hit 1	P:L21
16	Phono Noise	P:J44

---

**U:32 Abstract2 (BPM=70)**

1	HipHop Drums 7	P:E75
2	HipHop Drums 8	P:E76
3	HipHop Bass 7	P:F71
4	HipHop Bass 8	P:F72
5	RideCym Fill	P:G44
6	Perc Fill 3	P:H74
7	Perc Loop 3	P:H82
8	Perc Fill 4	P:H75
9	E.Piano Chord 4	P:I28
10	Synth Pad 10	P:J72
11	Synth Lead 4	P:J51
12	SFX 21	P:I61
13	SFX 22	P:I62
14	SFX 23	P:I63
15	Piano Delay	P:L42
16	SFX Hit 8	P:L16

---

**U:33 HipHop Early (BPM=95)**

---

1	HipHop Drums 9	P:E77
2	HipHop Drums 10	P:E78
3	HipHop Bass 9	P:F73
4	HipHop Bass 10	P:F74
5	Clap Fill 4	P:G56
6	Tom Fill 5	P:H54
7	Tom Fill 6	P:H55
8	Scratch 6	P:H88
9	Guitar Chord 3	P:I67
10	Synth Riff 25	P:K32
11	Piano Chord 3	P:J26
12	E.Piano Lead 2	P:I24
13	Synth Lead 5	P:J52
14	Synth Lead 6	P:J53
15	HipHop Hit 3	P:L23
16	Voice Hit 4	P:L46

---

**U:36 Garage House (BPM=120)**

---

1	House Drums 3	P:E85
2	House Drums 4	P:E86
3	House Bass 3	P:F81
4	House Bass 4	P:F82
5	Snare Fill 33	P:H25
6	Perc Fill 6	P:H77
7	Clap Fill 7	P:G61
8	BD Loop 1	P:G33
9	Synth Pad 13	P:J75
10	Synth Pad 14	P:J76
11	Piano Chord 7	P:J32
12	E.Piano Chord 6	P:I32
13	E.Piano Chord 7	P:I33
14	Organ Chord 3	P:J11
15	Crash Cymbal	P:K87
16	Orchestra Hit 4	P:L38

---

**U:41 Jazz Funk 1 (BPM=125)**

---

1	Jazz Drums 1	P:F13
2	Jazz Drums 2	P:F14
3	Jazz Bass 1	P:F87
4	Jazz Bass 2	P:F88
5	Snare Fill 38	P:H32
6	Snare Fill 39	P:H33
7	RideCym Loop 5	P:G51
8	Snare Fill 40	P:H34
9	Organ Chord 5	P:J13
10	Guitar Riff 6	P:I78
11	Guitar Riff 7	P:I81
12	Guitar Riff 8	P:I82
13	Synth Seq 20	P:K66
14	Brass 1	P:I16
15	Voice Hit 8	P:L52
16	Brass Fall 1	P:K82

---

**U:34 Jazz&Soul (BPM=100)**

---

1	HipHop Drums 11	P:E81
2	HipHop Drums 12	P:E82
3	HipHop Bass 11	P:F75
4	HipHop Bass 12	P:F76
5	Perc Fill 5	P:H74
6	Clap Fill 5	P:G57
7	CHH Fill 2	P:G36
8	RideCym Loop 3	P:G47
9	Synth Pad 11	P:J73
10	Synth Pad 12	P:J74
11	E.Piano Chord 5	P:I31
12	Piano Chord 4	P:J27
13	Synth Lead 7	P:J54
14	Guitar Riff 5	P:I77
15	Voice Hit 5	P:L47
15	Brass Fall 1	P:K82

---

**U:37 Hard House (BPM=130)**

---

1	House Drums 5	P:E87
2	House Drums 6	P:E88
3	House Bass 5	P:F83
4	House Bass 6	P:F84
5	Snare Fill 34	P:H26
6	LowCHH Loop 3	P:G43
7	BD Loop 2	P:G34
8	Clap Fill 8	P:G62
9	Organ chord 4	P:J12
10	Piano Chord 8	P:J33
11	Synth Riff 27	P:K34
12	Synth Riff 28	P:K35
13	Str.Obligato 3	P:J58
14	SFX 24	P:I64
15	SFX Hit 9	P:L17
16	Industry Hit 8	P:L34

---

**U:42 Jazz Funk 2 (BPM=125)**

---

1	Jazz Drums 3	P:F15
2	Jazz Drums 4	P:F16
3	Jazz Bass 3	P:G11
4	Jazz Bass 4	P:G12
5	RideCym Loop 6	P:G52
6	Snare Fill 41	P:H35
7	Snare Fill 42	P:H36
8	Snare Fill 43	P:H37
9	Piano Chord 10	P:J35
10	Organ Chord 6	P:J14
11	E.Piano Chord 8	P:I34
12	Synth Pad 15	P:J77
13	Brass 2	P:I17
14	Voice Riff	P:K78
15	Brass Fall 1	P:K82
16	Voice Hit 5	P:L47

---

**U:35 House (BPM=120)**

---

1	House Drums 1	P:E83
2	House Drums 2	P:E84
3	House Bass 1	P:F77
4	House Bass 2	P:F78
5	Snare Fill 30	P:H22
6	Clap Fill 6	P:G58
7	Snare Fill 31	P:H23
8	Snare Fill 32	P:H24
9	Synth Riff 26	P:K33
10	Piano Chord 5	P:J28
11	Piano Chord 6	P:J31
12	Vox 7	P:K77
13	Synth Seq 19	P:K65
14	Organ Lead 3	P:J23
15	Voice Hit 6	P:L48
16	Crash Cymbal	P:K87

---

**U:38 Happy Handbag (BPM=130)**

---

1	House Drums 7	P:F11
2	House Drums 8	P:F12
3	House Bass 7	P:F85
4	House Bass 8	P:F86
5	Snare Fill 35	P:H27
6	Snare Fill 36	P:H28
7	Snare Fill 37	P:H31
8	RideCym Loop 4	P:G48
9	Piano Chord 9	P:J34
10	Synth Riff 29	P:K36
11	Synth Riff 30	P:K37
12	Synth Riff 31	P:K38
13	Synth Riff 32	P:K41
14	Synth Riff 33	P:K42
15	Orchestra Hit 5	P:L41
16	Voice Hit 7	P:L51

---

**U:43 Reggae 1 (BPM=190)**

---

1	Reggae Drums 1	P:F17
2	Reggae Drums 2	P:F18
3	Reggae Bass 1	P:G13
4	Reggae Bass 2	P:G14
5	Tom Fill 7	P:H56
6	Snare Fill 44	P:H38
7	Tom Fill 8	P:H57
8	CHH Fill 3	P:G37
9	Piano Chord 11	P:J36
10	Piano Chord 12	P:J37
11	Organ Chord 7	P:J15
12	Organ Chord 8	P:J16
13	Guitar Chord 4	P:I68
14	Brass Hit	P:K84
15	Blip Hit 2	P:K86
16	Orchestra Hit 5	P:L41

---

**U:44 Reggae 2 (BPM=155)**

---

1	Reggae Drums 3	P:F21
2	Reggae Drums 4	P:F22
3	Reggae Bass 3	P:G15
4	Reggae Bass 4	P:G16
5	Tom Fill 9	P:H58
6	Snare Fill 45	P:H41
7	Snare Fill 46	P:H42
8	CHH Fill 4	P:G38
9	Piano Chord 13	P:J38
10	Organ Chord 9	P:J17
11	Organ Chord 10	P:J18
12	Guitar Chord 5	P:I71
13	Guitar Riff 9	P:I83
14	Guitar Riff 10	P:I84
15	Brass 3	P:I18
16	SFX Hit 10	P:L18

---

**U:45 Salsa (BPM=110)**

---

1	Latin Drums 1	P:F23
2	Latin Drums 2	P:F24
3	Latin Bass 1	P:G17
4	Latin Bass 2	P:G18
5	Timbales Fill 1	P:I13
6	Timbales Fill 2	P:I14
7	Cowbell Loop 2	P:H66
8	Agogo Loop 1	P:H61
9	Piano Chord 14	P:J41
10	Piano Chord 15	P:J42
11	Piano Chord 16	P:J43
12	Brass 4	P:I21
13	Brass 5	P:I22
14	Marimba	P:I86
15	Brass Fall 2	P:K83
16	Crash Cymbal	P:K87

---

**U:46 Samba (BPM=125)**

---

1	Latin Drums 3	P:F25
2	Latin Drums 4	P:F26
3	Latin Bass 3	P:G21
4	Latin Bass 4	P:G22
5	Surdo Loop 1	P:I11
6	Surdo Loop 2	P:I12
7	Snare Fill 47	P:H43
8	Snare Fill 48	P:H44
9	Synth Pad 16	P:J78
10	Synth Pad 17	P:J81
11	Synth Lead 8	P:J55
12	Synth Seq 21	P:K67
13	Bongo	P:H64
14	Agogo Loop 2	P:H62
15	Whistle Hit 2	P:L54
15	Brass Fall 1	P:K82

# Liste des paramètres

## Paramètres de patch

#: Paramètres qui peuvent être édités également à partir des boutons et potentiomètres de la façade.

COMMON	[EDIT] -> NUMBER [1] (COMMON) (p. 77)	
SOLO: Solo SW #*	Commutateur	OFF, ON
SOLO: Solo Legato *	Comm. de solo legato	OFF, ON
PORTAMENTO: SW #*	Commutateur de portamento	OFF, ON
PORTAMENTO: Mode *	Mode de portamento	NORMAL, LEGATO
PORTAMENTO: Type *	Type de portamento	RATE, TIME
PORTAMENTO: Start *	Haut. de début du portamento	PITCH, NOTE
PORTAMENTO: Time #*	Durée de portamento	0-127
COM: Struct 1&2 *	Type de structure 1&2	1-10
COM: Struct 3&4 *	Type de structure 3&4	1-10
COM: Booster 1&2 *	Gain du booster 1&2	0, +6, +12, +18
COM: Booster 3&4 *	Gain du booster 3&4	0, +6, +12, +18
COM: Stretch Tune *	Courbe d'accord	OFF, 1-3
COM: V-Priority *	Priorité des voix	LAST, LOUDEST
COM: Key Range L *	Tessiture basse	C-1-UPR
COM: Key Range U *	Tessiture haute	LWR-G9
COM: Velo Range *	Comm. de dynamique	OFF, ON
COM: Velo Range L	Plage de dynamique basse	1-UPR
COM: Velo Range U	Plage de dynamique haute	LWR-127
COM: Velo X-Fade	Fondu dynamique	0-127

\*: Réglages commun pour chaque tone

WAVE	[EDIT] -> NUMBER [2] (WAVE) (p. 56)	
WAVE: Tone SW #	Commutateur de tone	OFF, ON
WAVE: Wave Select #	Sélection d'onde	A001-B251
WAVE: Wave Gain	Gain d'onde	-6, 0, +6, +12
FXM: FXM SW	Commutateur FXM	OFF, ON
FXM: FXM Color	Couleur de FXM	1-4
FXM: FXM Depth	Amplitude de FXM	1-16

PITCH	[EDIT] -> NUMBER [3] (PITCH) (p. 57)	
PITCH: CoarseTune #	Accord grossier	-48-+48
PITCH: Fine Tune #	Accord fin	-50-+50
PITCH: Rnd Pitch	Ampl. de var. de haut. aléatoire	1*
PITCH: Key Follow	Ass. de la haut. au clavier	2*
P-ENV: ENV Depth #	Amplitude	-12-+12
P-ENV: Velo Sens	Sens. à la dynamique	-100-+150
P-ENV: Velo Time1	Sens. à la dynamique de T1	1*
P-ENV: Velo Time4	Sens. à la dynamique de T4	1*
P-ENV: Time KF	Asserv. au clav. de la durée d'env.	1*
P-ENV: [A]Time1 #	Durée du seg.1 (attaque)	0-127
P-ENV: Time2	Durée du seg.2	0-127
P-ENV: [D]Time3 #	Durée du seg.3 (chute)	0-127
P-ENV: [R]Time4 #	Durée du seg.4 (relâchement)	0-127
P-ENV: Level1	Niveau 1	-63-+63
P-ENV: Level2	Niveau 2	-63-+63
P-ENV: [S]Level3 #	Niveau 3 (Sustain)	-63-+63
P-ENV: Level4	Niveau 4	-63-+63

1\*: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

2\*: -100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200

3\*: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

<b>FILTER</b>	<b>[EDIT] -&gt; NUMBER [4] (FILTER) (p. 61)</b>	
FILTER: Type #	Type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
FILTER: Cutoff #	Fréquence de coupure	0-127
FILTER: Cutoff KF	Ass. au clav. de la fréq. de coup.	1*
FILTER: Resonance #	Résonance	0-127
FILTER: Reso Velo	Sens. de la réso. à la dynamique	-100-+150
F-ENV: ENV Depth #	Amplitude	-63-+63
F-ENV: Velo Curve	Courbe de dynamique	1-7
F-ENV: Velo Sens	Sens. à la dynamique	-100-+150
F-ENV: Velo Time1	Sens. à la dynamique de T1	1*
F-ENV: Velo Time4	Sens. à la dynamique de T4	1*
F-ENV: Time KF	Asserv. au clav. de la durée d'env.	1*
F-ENV: [A]Time1 #	Durée du seg.1 (attaque)	0-127
F-ENV: Time2	Durée du seg.2	0-127
F-ENV: [D]Time3 #	Durée du seg.3 (chute)	0-127
F-ENV: [R]Time4 #	Durée du seg.4 (relâchement)	0-127
F-ENV: Level1	Niveau 1	0-127
F-ENV: Level2	Niveau 2	0-127
F-ENV: [S]Level3 #	Niveau 3 (Sustain)	0-127
F-ENV: Level4	Niveau 4	0-127

1\*: -100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200

2\*: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

<b>AMPLIFIER</b>	<b>[EDIT] -&gt; NUMBER [5] (AMPLIFIER) (p. 67)</b>	
LEVEL: Tone Level #	Niveau du tone	0-127
LEVEL: Bias Dir	Direction de Bias	LWR, UPR, L&U, ALL
LEVEL: Bias Point	Point Bias	C-1-G9
LEVEL: Bias Level	Niveau de Bias	1*
PAN: Tone Pan #	Panoramique	L64-63R
PAN: Pan KF	Asser. au clav. du panoramique	1*
PAN: Rnd Pan Sw #	Comm. du panor. aléatoire	OFF, ON
PAN: Alt Pan Dpth	Amplit. du panor. alterné	L63-63R
A-ENV: Velo Curve	Courbe de dynamique	1-7
A-ENV: Velo Sens	Sens. à la dynamique	-100-+150
A-ENV: Velo Time1	Sens. à la dynamique de T1	1*
A ENV: Velo Time4	Sens. à la dynamique de T4	1*
A-ENV: Time KF	Asserv. au clav. de la durée d'env	1*
A-ENV: [A]Time1 #	Durée du seg.1 (attaque)	0-127
A-ENV: Time2	Durée du seg.2	0-127
A-ENV: [D]Time3 #	Durée du seg.3 (chute)	0-127
A-ENV: [R]Time4 #	Durée du seg.4 (relâchement)	0-127
A-ENV: Level1	Niveau 1	0-127
A-ENV: Level2	Niveau 2	0-127
A-ENV: [S]Level3 #	Niveau 3 (Sustain)	0-127

1\*: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

LFO	[EDIT] -> NUMBER [6] (LFO) (p. 71)	
LFO1: Waveform #	Forme d'onde	TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, S&H, RND, CHS
LFO1: Rate #	Vitesse	0-127, 1*
LFO1: Tempo Sync	Synchronisation	OFF, ON
LFO1: Key Sync	Synchr. du clavier	OFF, ON
LFO1: Fade Mode	Mode de fondu	OnI, OnO, OfI, OfO
LFO1: Delay Time	Temps de retard	0-127
LFO1: Fade Time	Durée de fondu	0-127
LFO1: Offset	Décalage	-100, -50, 0, +50, +100
LFO1: Pitch Depth #	Action du LFO sur la hauteur	-63-+63
LFO1: FilterDepth #	Act. du LFO sur le filtre	-63-+63
LFO1: Amp Depth #	Act. du LFO sur l'amplitude	-63-+63
LFO1: Pan Depth	Action du LFO sur le panoramique	-63-+63
LFO2: Waveform	Forme d'onde	TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, S&H, RND, CHS
LFO2: Rate	Vitesse	0-127, 1*
LFO2: Tempo Sync	Synchronisation	OFF, ON
LFO2: Key Sync	Synchronisation du clavier	OFF, ON
LFO2: Fade Mode	Mode de fondu	OnI, OnO, OfI, OfO
LFO2: Delay Time	Temps de retard	0-127
LFO2: Fade Time	Durée de fondu	0-127
LFO2: Offset	Décalage	-100, -50, 0, +50, +100
LFO2: Pitch Depth	Action du LFO sur la hauteur	-63-+63
LFO2: FilterDepth	Act. du LFO sur le filtre	-63-+63
LFO2: Amp Depth	Act. du LFO sur l'amplitude	-63-+63
LFO2: Pan Depth	Action du LFO sur le panoramique	-63-+63

1\*: Note

CONTROL	[EDIT] -> NUMBER [7] (CONTROL) (p. 76)	
BEND: Bend Up *	Plage d'act. sup. du pitch bend	0-+12
BEND: Bend Down *	Plage d'act. inf. du pitch bend	0-48
MOD: Control 1	Destination de commande 1	1*
MOD: Ctrl1 Depth	Amplitude de commande 1	-63-+63
MOD: Control 2	Destination de commande 2	1*
MOD: Ctrl2 Depth	Amplitude de commande 2	-63-+63
MOD: Control 3	Destination de commande 3	1*
MOD: Ctrl3 Depth	Amplitude de commande 3	-63-+63
MOD: Control 4	Destination de commande 4	1*
MOD: Ctrl4 Depth	Amplitude de commande 4	-63-+63
BEND: Control 1	Destination de commande 1	1*
BEND: Ctrl1 Depth	Amplitude de commande 1	-63-+63
BEND: Control 2	Destination de commande 2	1*
BEND: Ctrl2 Depth	Amplitude de commande 2	-63-+63
BEND: Control 3	Destination de commande 3	1*
BEND: Ctrl3 Depth	Amplitude de commande 3	-63-+63
BEND: Control 4	Destination de commande 4	1*
BEND: Ctrl4 Depth	Amplitude de commande 4	-63-+63
AFT: Control 1	Destination de commande 1	1*
AFT: Ctrl1 Depth	Amplitude de commande 1	-63-+63
AFT: Control 2	Destination de commande 2	1*
AFT: Ctrl2 Depth	Amplitude de commande 2	-63-+63
AFT: Control 3	Destination de commande 3	1*
AFT: Ctrl3 Depth	Amplitude de commande 3	-63-+63
AFT: Control 4	Destination de commande 4	1*
AFT: Ctrl4 Depth	Amplitude de commande 4	-63-+63

\*: Réglages communs pour chaque tone

1\*: OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, L1P, L2P, L1F, L2F, L1A, L2A, L1p, L2p, L1R, L2R

## Paramètres de kit rythmique

#: Paramètres qui peuvent être édités également à partir des boutons et potentiomètres de la façade.

WAVE	[EDIT] -> NUMBER [2] (WAVE) (p. 86)	
WAVE: Tone SW	Commutateur de tone rythmique	OFF, ON
WAVE: C#4(61) #	Sélection d'onde	A001-B251
WAVE: Wave Gain	Gain d'onde	-6, 0, +6, +12
KEY: Env Mode	Mode d'enveloppe	SUSTAIN, NO-SUS
KEY: Mute Group	Groupe Mute	OFF, 1-31

PITCH	[EDIT] -> NUMBER [3] (PITCH) (p. 87)	
PITCH: CoarseTune #	Accord grossier	-48+48
PITCH: Fine Tune #	Accord fin	-50+50
PITCH: Rnd Pitch	Ampl. de variat. de haut. aléatoire	1*
P-ENV: ENV Depth #	Amplitude	-12+12
P-ENV: Velo Sens	Sens. à la dynamique	-100+150
P-ENV: Velo Time	Sen. de la durée à la dynamique	1*
P-ENV: [A]Time1 #	Durée du seg.1 (attaque)	0-127
P-ENV: Time2	Durée du seg.2	0-127
P-ENV: [D]Time3 #	Durée du seg.3 (chute)	0-127
P-ENV: [R]Time4 #	Durée du seg.4 (relâchement)	0-127
P-ENV: Level1	Niveau 1	-63+63
P-ENV: Level2	Niveau 2	-63+63
P-ENV: [S]Level3 #	Niveau 3 (Sustain)	-63+63
P-ENV: Level4	Niveau 4	-63+63

1\*: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

2\*: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

FILTER	[EDIT] -> NUMBER [4] (FILTER) (p. 90)	
FILTER: Type	Type	OFF, LPF, BPF, HPF, PKG
FILTER: Cutoff	Fréquence de coupure	0-127
FILTER: Resonance	Résonance	0-127
FILTER: Reso Velo	Sens. de la réso. à la dynamique	-100+150
F-ENV: ENV Depth #	Amplitude	-63+63
F-ENV: Velo Sens	Sensibilité à la dynamique	-100+150
F-ENV: Velo Time	Sen. de la durée à la dynamique	1*
F-ENV: [A]Time1 #	Durée du seg.1 (attaque)	0-127
F-ENV: Time2	Durée du seg.2	0-127
F-ENV: [D]Time3 #	Durée du seg.3 (chute)	0-127
F-ENV: [R]Time4 #	Durée du seg.4 (relâchement)	0-127
F-ENV: Level1	Niveau 1	0-127
F-ENV: Level2	Niveau 2	0-127
F-ENV: [S]Level3 #	Niveau 3 (Sustain)	0-127
F-ENV: Level4	Niveau 4	0-127

1\*: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

AMPLIFIER	[EDIT] -> NUMBER [5] (AMPLIFIER) (p. 94)	
LEVEL: Tone Level #	Rhythm Tone Level	0-127
PAN: Tone Pan #	Rhythm Tone Pan	L64-63R
PAN: Rnd Pan SW #	Ramdom Pan Switch	OFF, ON
PAN: Alt Pan Dpth	Altenate Pan Depth	L63-63R
A-ENV: Velo Sens	Sensibilité à la dynamique	-100-+150
A-ENV: Velo Time	Sens. de la durée à la dynamique	1*
A-ENV: [A]Time1 #	Durée du seg.1 (attaque)	0-127
A-ENV: Time2	Durée du seg.2	0-127
A-ENV: [D]Time3 #	Durée du seg.3 (chute)	0-127
A-ENV: [R]Time4 #	Durée du seg.4 (relâchement)	0-127
A-ENV: Level1	Niveau 1	0-127
A-ENV: Level2	Niveau 2	0-127
A-ENV: [S]Level3 #	Niveau 3 (Sustain)	0-127

1\*: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

CONTROL	[EDIT] -> NUMBER [7] (CONTROL) (p. 97)	
BEND: Bend Range	Action du pitch bend	0-+12

RHY TONE	[EDIT] -> NUMBER [8] (RHY TONE) (p. 97)	
R.TONE: Rev Level	Rhythm Tone Reverb Level	0-127
R.TONE: Dly Level	Rhythm Tone Delay Level	0-127
R.TONE: M-FX SW	Rhythm Tone Multi Effects Switch	OFF, ON

## Paramètres de configuration

#: Paramètres qui peuvent être édités également à partir des boutons et potentiomètres de la façade.

P: Paramètres qui sont réglés indépendamment pour chaque partie

KEYBOARD parameters	[EDIT] -> BANK [1] (KEYBOARD) (p. 20)	
KBD: Split Point #	Point de split	C-1-G9
KBD: Upper Part	Numéro de la partie upper	PART 1-PART R
KBD: Lower Part	Numéro de la partie lower	PART 1-PART R

EFFECTS parameters	[EDIT] -> BANK [2] (EFFECTS) (p. 103, 105, 107)	
REVERB: Type#	Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2
REVERB: Reverb Time#	Durée	0-127
REVERB: HF Damp#	Attén. des hautes fréq.	1*
REVERB: EFX->Rev Lvl#	M-FX -> Niveau de reverb	0-127
REVERB: Reverb Level#	Niveau de reverb	0-127
DELAY: Type #	Type	SHORT, LONG
DELAY: Delay Time #	Durée	S:0.1-275, L:200-1000, 1*
DELAY: Feedback #	Niveau de ré-injection	0-+98
DELAY: HF Damp	Atténuat. des htes fréq.	2*
DELAY: Output	Assign. de sortie	LINE, REV, LINE+REV
DELAY: M-FX->Dly Lvl #	M-FX -> Niveau de delay	0-127
DELAY: Delay Level #	Niveau de delay	0-127

1\*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

2\*: Note, 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2

3\*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

---

Type= 4-BAND-EQ #		
Low Freq	Fréquence basse	200, 400
Low Gain #	Gain des basses	-15--+15
High Freq	Fréquence aigüe	4000, 8000
High Gain #	Gain des aigus	-15--+15
Peak1 Freq	Fréquence de crête 1	1*
Peak1 Q	Q de crête 1	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Peak1 Gain #	Gain de crête 1	-15--+15
Peak2 Freq	Fréquence de crête 2	1*
Peak2 Q	Q de crête 2	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0
Peak2 Gain	Gain de crête 2	-15--+15
Output Level #	Niveau de sortie	0-127

1\*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000

---

Type= SPECTRUM #		
Low-High #	Gain des basses-aigus	-15--+15
Middle Gain #	Gain des médiums	-15--+15
Width #	Largeur de banse	1-5
Output Pan	Panoramique de sortie	L64-63R
Output Level #	Niveau de sortie	0-127

---

Type= ENHANCER #		
Sens #	Sensibilité	0-127
Mix #	Niveau de mixage	0-127
Low Gain	Gain des basses	-15--+15
High Gain #	Gain des aigus	-15--+15
Output Level #	Niveau de sortie	0-127

---

Type= OVERDRIVE #		
Input Level	Niveau d'entrée	0-127
Drive #	Drive	0-127
AMP Type #	Type d'amplification	SMALL, BUILTIN, 2STACK, 3STACK
Output Pan #	Panoramique de sortie	L64-R63
Output Level #	Niveau de sortie	0-127

---

Type= DISTORTION #		
Input Level	Niveau d'entrée	0-127
Drive #	Drive	0-127
AMP Type #	Type d'amplification	SMALL, BUILTIN, 2STACK, 3STACK
Output Pan #	Panoramique de sortie	L64-63R
Output Level #	Niveau de sortie	0-127

---

Type= Lo-Fi #		
Bit Down #	Bit Down	0-7
S-Rate Down #	Sample Rate Down	32, 16, 8, 4
Post Gain #	Post Gain	0, +6, +12, +18
Low Gain	Gain des basses	-15--+15
High Gain	Gain des aigus	-15--+15
Output	Sortie	MONO, STEREO
Output Level #	Niveau de sortie	0-127

---

Type= NOISE #		
Noise Type	Type de bruit	1-8
Noise Level #	Niveau de bruit	0-127
N Filter #	Filtre	1*
Lo-Fi Level #	Niveau Lo-Fi	0-127
Output Pan	Panoramique de sortie	L64-63R
Output Level #	Niveau de sortie	0-127

1\*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

---

Type= RADIO-TUNG #		
Radio Detune #	Désaccord	0-127
Noise Level #	Niveau de bruit	0-127
Low Gain	Gain des basses	-15+15
High Gain #	Gain des aigus	-15+15
Output	Sortie	MONO, STEREO
Output Level #	Niveau de sortie	0-127

---

Type= PHONOGRAPH #		
Disc Type	Type	LP, EP, SP
D NoiseLevel #	Niveau de bruit	0-127
Depth #	Amplitude	0+20
Output Pan #	Panoramique de sortie	L64-63R
Output Level #	Niveau de sortie	0-127

---

Type= COMPRESSOR #		
Attack #	Attaque	0-127
Sustain #	Sustain	0-127
Post Gain	Post Gain	0, +6, +12, +18
Low Gain	Gain des basses	-15+15
High Gain #	Gain des aigus	-15+15
Output Level #	Niveau de sortie	0-127

---

Type= LIMITER #		
Threshold #	Niveau seuil	0-127
Ratio #	Rapport de compression	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1
Release #	Temps de relâchement	0-127
Post Gain	Post Gain	0, +6, +12, +18
Output Pan	Panoramique de sortie	L64-63R
Output Level #	Niveau de sortie	0-127

---

Type= SLICER #		
Timing PTN #	Tempo	1-34
Rate #	Vitesse	1/4, 1/2, 1/1
Accent PTN #	Accentuation	1-16
Accent Level	Niveau d'accentuation	0-127
Attack	Attaque	1-10
Output Level #	Niveau de sortie	0-127

---

Type= TREMOLO #		
LFO Type #	Type de LFO	TRI, TRP, SIN, SAW1, SAW2, SQR
Rate #	Vitesse	0.1-10.0, 1*
Depth #	Amplitude	0-127
Low Gain	Gain des basses	-15+15
High Gain	Gain des aigus	-15+15
Output Level #	Niveau de sortie	0-127

1\*: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

---

**Type= PHASER #**

Manual	Manuel	100–8000
Rate #	Vitesse	0.1–10.0, 1*
Depth #	Amplitude	0–127
Resonance #	Résonance	0–127
Mix	Niveau de mixage	0–127
Output Pan	Panoramique de sortie	L64–63R
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

1\*: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

---

**Type= CHORUS #**

Pre Delay	Pre-delay	0.0–100
Rate #	Vitesse	0.1–10.0, 1*
Depth #	Amplitude	0–127
Phase #	Phase	0–180
Filter Type	Type de filtre	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Fréquence de coupure	2*
Balance	Balance d'effet	D100:0E–D0:100E
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

1\*: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

2\*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000

---

**Type= SPACE-D #**

Pre Delay	Pre-Delay	0.0–100
Rate #	Vitesse	0.1–10.0, 1*
Depth #	Amplitude	0–127
Phase #	Phase	0–180
Low Gain	Gain des basses	-15–+15
High Gain	Gain des aigus	-15–+15
Balance	Balance d'effet	D100:0E–D0:100E
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

1\*: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

---

**Type= TETRA-CHORS #**

Pre Delay	Pre-Delay	0.0–100
Rate #	Vitesse	0.1–10.0, 1*
Depth #	Amplitude	0–127
Pre Dly Devi	Déiation du pre-delay	0–20
Depth Devi	Déviation d'amplitude	-20–+20
Pan Devi #	Déviation du panoramique	0–20
Balance	Balance d'effet	D100:0E–D0:100E
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

1\*: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

---

Type= FLANGER #		
Pre Delay	Pre-Delay	0.0–100
Rate #	Vitesse	0.1–10.0, 1*
Depth #	Amplitude	0–127
Feedback #	Niveau de ré-injection	0–+98
Phase	Phase	0–180
Filter Type	Type de filtre	OFF, LPF, HPF
Cutoff	Fréquence de coupure	2*
Balance	Balance d'effet	D100:0E–D0:100E
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

1\*: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

2\*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000

---

Type= ST-FLANGER #		
Pre Delay	Pre-Delay	0.0–100
Rate #	Vitesse	0.1–10.0, 1*
Depth #	Amplitude	0–127
Feedback	Niveau de ré-injection	0–+98
Phase	Phase	0–180
Step Rate #	Fréquence de palier	0.05–10.0, 2*
Balance	Balance d'effet	D100:0E–D0:100E
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

1\*: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

2\*: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2

---

Type= SHORT-DELAY #		
Time L #	Retard gauche	0.1–190
Time R #	Retard droit	0.1–190
HF Damp	Atténuat. des htes fréq.	1*
Feedback #	Niveau de ré-injection	0–+98
Auto Pan	Auto Pan	OFF, 2*
Low Gain	Gain des basses	-15–+15
High Gain	Gain des aigus	-15–+15
Balance	Balance d'effet	D100:0E–D0:100E
Output Level #	Niveau de sortie	0–127

1\*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

2\*: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

---

Type= AUTO-PAN #		
LFO Type	Type de LFO	TRI, TRP, SIN, SAW1, SAW2, SQR
Rate #	Vitesse	0.1–10.0, 1*
Bass Sence #	Sensibilité des basses	OFF, MODE1, MODE2
Depth #	Amplitude	0–127
Low Gain	Gain des basses	-15–+15
High Gain	Gain des aigus	-15–+15
Output Level	Niveau de sortie	0–127

1\*: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 16MES

---

**Type= FB-P-SHIFT #**

Coarse #	Accord grossier	-24+12
Fine	Accord fin	-100+100
Output Pan #	Panoramique de sortie	L64-63R
Pre Delay	Pre-Delay	0.0-100
Mode	Mode	1-5
Feedback #	Niveau de ré-injection	0+98
Low Gain	Gain des basses	-15+15
High Gain	Gain des aigus	-15+15
Balance	Balance d'effet	D100:0E-D0:100E
Output Level #	Niveau de sortie	0-127

---

**Type= REVERB #**

Rev Type	Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2
Time #	Durée	0-127
HF Damp #	Atténua. des htes fréq.	1*
Balance #	Balance d'effet	D100:0E-D0:100E
Output Level #	Niveau de sortie	0-127

1\*: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

---

**Type= GATE-REVERB #**

Gate Type #	Type	NORMAL, REVRSE, SWEEP1, SWEEP2
Gate Time #	Durée	5-330
Balance #	Balance d'effet	D100:0E-D0:100E
Output Level #	Niveau de sortie	0-127

---

<b>PART</b>	<b>[EDIT] -&gt; BANK [3] (PART) (p. 34)</b>	
PART: Patch/Rhythm P	Patch/Kit rythmique	P:A11-C:D88
PART: Level #P	Niveau	0-127
PART: Panpot #P	Panoramique	L64-63R
PART: Key Shift #P	Transposition	-48+48
PART: Reverb #P	Niveau de reverb	0-127
PART: Delay #P	Niveau de delay	0-127
PART: Multi-FX SW #P	Commutateur du multi-effet	OFF, RHY, ON
PART: SEQ Output P	Assig. de sortie du séquenceur	INT, EXT, BOTH

## Paramètres d'arpégiateur

#: Paramètres qui peuvent être édités également à partir des boutons et potentiomètres de la façade.

ARPEGGIO parameters	[EDIT] -> BANK [4] (ARPEGGIO) (p. 26)	
ARP: Style #	Style d'arpège	1*
ARP: Accent Rate	Tonique	0-127
ARP: Octave Range #	Tessiture	-3-+3
ARP: Motif	Motif	2*
ARP: Beat Pattern	Tempo	3*
ARP: Shuffle Rate	Shuffle Rate	50-90%
ARP: Velocity	Dynamique	REAL, 1-127
ARP: Destination #	Partie de destination	LOWER&UPPER, LOWER, UPPER

1\*: 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32, PORTAMENTO A-B, GRISSANDO, SEQUENCE A-D, ECHO, SYNTH BASS, HEAVY SLAP, LIGHT SLAP, WALK BASS, RHYTHM GTR 1-5, 3 FINGER, STRUMMING GTR, PIANO BACKING, CLAVI CHORD, WALTZ, SWING WALTZ, REGGAE, PERCUSSION, HARP, SHAMISEN, BOUND BALL, RANDOM, BOSSA NOVA, SALSA, MAMBO, LATIN PERCUSSION, SAMBA, TANGO, HOUSE, LIMITLESS, USER TYPE 1-20

2\*: SINGLE UP, SINGLE DOWN, SINGLE UP&DOWN, SINGLE RANDOM, DUAL UP, DUAL DOWN, DUAL UP&DOWN, DUAL RANDOM, TRIPLE UP, TRIPLE DOWN, TRIPLE UP&DOWN, TRIPLE RANDOM, NOTE ORDER, GLISSANDO, CHORD, BASS+CHORD 1-5, BASS+UP 1-8, BASS+RND 1-3, TOP+UP 1-6, BASS+UP+TOP

3\*: 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16 1-3, 1/32 1-3, PORTA-A 1-11, PORTA-B 1-15, SEQ-A 1-7, SEQ-B 1-5, SEQ-C 1-2, SEQ-D 1-8, ECHO 1-3, MUTE 1-16, STRUM 1-8, REGGAE 1-2, REF 1-2, PERC 1-4, WALKBS, HARP, BOUND, RANDOM, BOSSA NOVA, SALSA 1-4, MAMBO 1-2, CLAVE, REV CLA, GUILO, AGOGO, SAMBA, TANGO 1-4, HOUSE 1-2

## Paramètres de système

P: Paramètres réglés indépendamment pour chaque partie.

CONTROLLER	[EDIT] -> BANK [5] (CONTROLLER) (p. 163)	
CTRL: KeyVelocity	Dynamique du clavier	REAL, 1-127
CTRL: After Sens	Sensibilité de l'aftertouch	0-100
CTRL: Hld Pdl Pol	Polarité de la péd. de sustain	STANDARD, REVERSE
CTRL: C-Pdl Assgn	Assig. de la péd. de comm.	CC01-CC95, PITCH BEND UP, PITCH BEND DOWN, AFTERTOUCH
CTRL: C-Pdl Pol	Polarité de la péd. de comm.	STANDARD, REVERSE
CTRL: S-Pdl Assgn	Assign. de la péd. commut.	STOP/PLAY, PTN INC, TRANSPOSE, SHIFT, RPS HOLD, TAP
CTRL: S-Pdl Pol	Polarité de la péd. comm.	STANDARD, REVERSE

MIDI	[EDIT] -> BANK [6] (MIDI) (p. 164)	
MIDI: Local SW	Commutateur Local	INT, EXT, BOTH
MIDI: Remote Kbd	Commutateur	OFF, ON
MIDI: Device ID	Numéro d'identification d'unité	17-32
MIDI: Thru	Fonction Thru	OFF, ON
MIDI: Rx SW P	Commutateur de réception de partie	OFF, ON
MIDI: Edit Tx/Rx	Mode Edit Tx/Rx	MODE1, MODE2
MIDI: Rx.PG	Comm. de récept. de changt de prog.	OFF, ON
MIDI: Rx.Bank Sel	Comm. de récept. de sél. de banque	OFF, ON
MIDI: Rx.Sys-Ex	Comm. de récept. de mess. exclusfs	OFF, ON
MIDI: Tx.PG	Comm. de transm. de changt de prog.	OFF, ON
MIDI: Tx.Bank Sel	Comm. de transm. de sél. de banque	OFF, ON
MIDI: Tx.Act-Sens	Comm. de transm. d'Active sensing	OFF, ON

<b>SEQUENCER</b>	<b>[EDIT] -&gt; BANK [7] (SEQUENCER) (p. 166)</b>	
SEQ: Sync Mode	Mode de synchronisation	INT, REMOTE, SLAVE
SEQ: Sync Out	Transmission de syncho.	OFF, ON
SEQ: Thru	Thru	OFF, ON
SEQ: Loop Mode	Mode Loop	OFF, LOOP1, LOOP2
SEQ: Metro Level	Niveau du métronome	0-127
SEQ: RPS T-QTZ	Décl. de reprod. RPS	REAL, 16, 8, 4, MES
SEQ: ARPG Sync	Synchro. des arpèges	OFF, ON
SEQ: AutoCheckSum	Checksum automatique	OFF, ON
SEQ: Tap Resolution	Résolution du tap tempo	1/4, 1/8

<b>SETUP</b>	<b>[EDIT] -&gt; BANK [8] (SETUP) (p. 168)</b>	
SYS: LCD Contrast	Contraste de l'afficheur	1-16
SYS: Master Tune	Accord général	427.4-452.6
SYS: ScaleTune SW	Commutateur de tempérament	OFF, ON
SYS: ScaleTune C-B	Tempérament C-B	-64+63
SYS: Patch Remain	Changement de patch	OFF, ON
SYS: V-Reserve P	Réserve de voix	0-64
SYS: Reso Limit-N	Variation de résonance N	50-127
SYS: Reso Limit-R	Variation de résonance R	50-127
SYS: Default PTN	Pattern par défaut	P:A11-C:D18
SYS: Default Arp	Style d'arpège par défaut	1*

1\*: 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32, PORTAMENTO A-B, GRISSANDO, SEQUENCE A-D, ECHO, SYNTH BASS, HEAVY SLAP, LIGHT SLAP, WALK BASS, RHYTHM GTR 1-5, 3 FINGER, STRUMMING GTR, PIANO BACKING, CLAVI CHORD, WALTZ, SWING WALTZ, REGGAE, PERCUSSION, HARP, SHAMISEN, BOUND BALL, RANDOM, BOSSA NOVA, SALSA, MAMBO, LATIN PERCUSSION, SAMBA, TANGO, HOUSE, LIMITLESS, USER TYPE 1-20

## Paramètres de quantification

#: Paramètres qui peuvent être édités également à partir des boutons et potentiomètres de la façade.

<b>QUANTIZE parameters</b>	<b>[EDIT] -&gt; NUMBER [7] (QUANTIZE) (p. 41, 42, 43)</b>	
GRID: Resolution #	Résolution	1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32
GRID: Strength #	Force	0-100%
SHUFFLE: Resolution #	Résolution	1/12, 1/24
SHUFFLE: ShuffleRate #	Décalage ternaire	0-100%
GROOVE: Groove Template #	Modèle	01-71
GROOVE: Strength #	Force	0-100%
GROOVE: Velocity #	Dynamique	0-100%

# Liste de réglages pour la transmission/réception

	Paramètre	MODE1 (réglage d'usine)	MODE 2	Valeur
FILTER	FILTER TYPE	EXCLUSIVE	CC#34	0-4 *1
	CUTOFF	CC#74	CC#74	0-127 *1
	RESONANCE	CC#71	CC#71	0-127 *1
F-ENVELOPE	DEPTH	CC#81	CC#81	1-127 (Centre=64) *1
	A	CC#82	CC#82	0-127 *1
	D	CC#83	CC#83	0-127 *1
	S	EXCLUSIVE	CC#28	0-127 *1
	R	EXCLUSIVE	CC#29	0-127 *1
AMPLIFIER	TONE LEVEL	EXCLUSIVE	CC#36	0-127 *1
	TONE PAN	EXCLUSIVE	CC#35	0-127 (Centre=64) *1
	RND PAN	EXCLUSIVE	CC#37	0 (OFF), 63 (ON) *1
A-ENVELOPE	A	CC#73	CC#73	0-127 *1
	D	CC#75	CC#75	0-127 *1
	S	EXCLUSIVE	CC#31	0-127 *1
	R	CC#72	CC#72	0-127 *1
PITCH	COARSE TUNE	EXCLUSIVE	CC#21	16-112 (Centre=64) *1
	FINE TUNE	CC#77	CC#77	14-114 (Centre=64) *1
P-ENVELOPE	DEPTH	EXCLUSIVE	CC#25	52-76 (Centre=64) *1
	A	EXCLUSIVE	CC#26	0-127 *1
	D	EXCLUSIVE	CC#27	0-127 *1
	S	EXCLUSIVE	CC#39	0-127 (Centre=64) *1
	R	EXCLUSIVE	CC#40	0-127 *1
LFO1	WAVEFORM	EXCLUSIVE	CC#15	0-7 *1
	RATE	CC#16	CC#16	0-127 *1
	FADE TIME	EXCLUSIVE	CC#20	0-127
	P-DEPTH	CC#18	CC#18	1-127 (Centre=64) *1
	F-DEPTH	CC#19	CC#19	1-127 (Centre=64) *1
	A-DEPTH	CC#80	CC#80	1-127 (Centre=64) *1
PORTAMENTO	SW	CC#65	CC#65	0-63 (OFF), 64 -127 (ON)
	TIME	CC#5	CC#5	0-127
PART MIXER	LEVEL	CC#7	CC#7	0-127
	PAN	CC#10	CC#10	0-127 (Centre=64)
	KEY SHIFT	EXCLUSIVE	CC#85	16-112 (Centre=64)
	REVERB	CC#91	CC#91	0-127
	DELAY	CC#94	CC#94	0-127
	M-FX SW	EXCLUSIVE	CC#86	0 (OFF), 1 (ON), 4 (RHY)

\*\*1 Durant l'édition de patch, le système exclusif est utilisé quel que soit le mode.

\* Les paramètres pour chaque bouton des sections Reverb, Delay et Multi-effet sont transmis et reçus comme message exclusif quel que soit le mode.

# Equipement MIDI

Modèle: JX-305 (groovesynth)  
Date: 6 Mars 6 1998  
Version: 1.00

Symbole	Description	Plage
n	Canal MIDI	0H-6H,9H (ch.1-ch.7,ch.10)
vv	Valeur	00H-7FH (0-127)
kk	Numéro de note	00H-7FH (0-127)
xx	ON/OFF	00H-3FH (0-63:OFF), 40H-7FH (64-127:ON)

## 1. Réception de données (section source sonore)

### ■ Messages de voix par canal

#### ● Note Off (Relâchement)

statut	2ème octet	3ème octet
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

- \* Non reçu quand le paramètre Rx SW est sur OFF.
- \* Non reçu par la partie rythmique quand le paramètre Envelope Mode est NO-SUS.
- \* Si le commutateur Remote Keyboard Switch est ON, le message aura le même effet que lorsqu'une note est relâchée sur le clavier du JX-305. Cela signifie que vous pouvez commander l'arpégiateur et le RPS depuis un clavier MIDI externe.

#### ● Note On (Enfoncement)

statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH

vv=dynamique : 01H - 7FH (1 - 127)

- \* Not received when the Rx Switch parametre is OFF.
- \* Si le commutateur Remote Keyboard Switch est ON, le message aura le même effet que lorsqu'une note est relâchée sur le clavier du JX-305. Cela signifie que vous pouvez commander l'arpégiateur et le RPS depuis un clavier MIDI externe.

#### ● Aftertouch polyphonique

statut	2ème octet	3ème octet
AnH	kkH	vvH

- \* Non reçu quand le paramètre Rx SW est sur OFF.
- \* L'effet s'appliquera selon le réglage de commande d'aftertouch.

#### ● Changement de commande

- \* Non reçu quand le paramètre Rx SW est sur OFF.

#### ○ Sélection de banque (Commande numéro 0,32)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

mm,ll=N° de banque: 00 00H-7F 7FH (banque.1-banque.16384)

- \* Non reçu quand le paramètre Rx Program Change ou Rx Bank Select est sur OFF.
- \* Les patches correspondant à chaque sélection de banque se présentent comme suit.

Sél.	banque	N° de prog.	Groupe	N° Patch
MSB	LSB			
81	0	1 - 64	Preset A	11 - 88
81	0	65 - 128	Preset B	11 - 88
81	1	1 - 64	Preset C	11 - 88
81	1	65 - 128	Preset D	11 - 88
81	2	1 - 64	Preset E	11 - 88
81	2	65 - 128	Preset F	11 - 88
81	3	1 - 64	Preset G	11 - 88
81	3	65 - 128	Preset H	11 - 88
82	0	1 - 64	Preset I	11 - 88
82	0	65 - 128	Preset J	11 - 88
85	0	1 - 64	User A	11 - 88
85	0	65 - 128	User B	11 - 88
85	1	1 - 64	User C	11 - 88
85	1	65 - 128	User D	11 - 88
86	0	1 - 64	Card A	11 - 88
86	0	65 - 128	Card B	11 - 88
86	1	1 - 64	Card C	11 - 88
86	1	65 - 128	Card D	11 - 88
86	2	1 - 64	Card E	11 - 88
86	2	65 - 128	Card F	11 - 88
86	3	1 - 64	Card G	11 - 88
86	3	65 - 128	Card H	11 - 88

- \* Les kits rythmiques correspondant à chaque sélection de banque se présentent comme suit.

Sél.	banque	N° de prog.	Groupe	N° Patch
MSB	LSB			
81	0	1 - 26	Preset A	11 - 42
82	0	1 - 6	Preset B	11 - 16
85	0	1 - 20	User A	11 - 34
86	0	1 - 20	Card A	11 - 34

#### ○ Modulation (commande numéro 1)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	01H	vvH

- \* L'effet s'appliquera selon le réglage de commande de modulation.

#### ○ Durée de portamento (commande numéro 5)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	05H	vvH

- \* La paramètre Portamento Time changera.

#### ○ Entrée de données (commande numéro 6,38)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

mm,ll= valeur du paramètre spécifié par RPN mm=MSB, ll=LSB

#### ○ Volume (commande numéro 7)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	07H	vvH

- \* Les messages de volume sont utilisés pour régler la balanec de volume de chaque partie.

#### ○ Panoramique (commande numéro 10)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0AH	vvH

- \* Règle la position stéréo en 128 paliers : 0 est l'extrême gauche, 64 est le centre, et 127 est l'extrême droite.

#### ○ Expression (commande numéro 11)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	0BH	vvH

- \* Ces messages sont utilisés pour régler le volume de chaque partie.

#### ○ Commande polyvalente 1 - 4 (commande numéro 16-19)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	10H-13H	vvH

- \* Le paramètre LFO1 Rate changera.

#### ○ Commande polyvalente Controller3 (commande numéro 18)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	12H	vvH

- \* Le paramètre LFO1 Pitch Depth changera.

#### ○ Commande polyvalente Controller4 (commande numéro 19)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	13H	vvH

- \* Le paramètre LFO1 Filter Depth changera.

#### ○ Hold 1 (sustain) (commande numéro 64)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	40H	xxH

- \* Si Remote Keyboard Switch est sur ON, il vous sera possible de commander la fonction Hold de l'arpégiateur.

#### ○ Portamento (commande numéro 65)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	41H	xxH

- \* Le paramètre Portamento Switch changera.

#### ○ Sostenuo (commande numéro 66)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	42H	xxH

○ **Sourdine (commande numéro 67)**

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	43H	xxH

○ **Hold 2 (commande numéro 69)**

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	45H	xxH

\* Si Remote Keyboard Switch est sur ON, cela aura le même effet que lorsque la pédale commutateur du JX-305 est actionnée.

○ **Commande de son2 (commande numéro 71)**

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	47H	vvH

\* Le paramètre Resonance changera.

○ **Commande de son3 (Controller number 72)**

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	48H	vvH

\* Le paramètre Amp Envelope Time1 changera.

○ **Commande de son4 (commande numéro 73)**

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	49H	vvH

\* Le paramètre Amp Envelope Time4 changera.

○ **Commande de son5 (commande numéro 74)**

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	4AH	vvH

\* Le paramètre Cutoff Frequency changera.

○ **Commande de son6 (commande numéro 75)**

statut	2 <sup>nd</sup> byte	3 <sup>rd</sup> byte
BnH	4BH	vvH

\* The Amp Envelope Time 3 parameter will change.

○ **Commande de son8 (commande numéro 77)**

statut	2 <sup>nd</sup> byte	3 <sup>rd</sup> byte
BnH	4DH	vvH

\* Le paramètre Fine Tune changera.

○ **Commande polyvalente 5 (commande numéro 80)**

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	50H	vvH

\* Le paramètre LFO1 Amp Depth changera.

○ **Commande polyvalente6 (commande numéro 81)**

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	51H	vvH

\* Le paramètre Filter Envelope Depth changera.

○ **Commande polyvalente7 (commande numéro 82)**

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	52H	vvH

\* Le paramètre Filter Envelope Time 1 changera.

○ **Commande polyvalente8 (commande numéro 83)**

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	53H	vvH

\* Le paramètre Filter Envelope Time 3 changera.

○ **Commande de portamento (commande numéro 84)**

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	54H	kkH

\* Un message Note On reçu immédiatement après un message de portamento change la hauteur en continu, depuis la hauteur de la note source. Si un numéro de note identique à celui de la note source est déjà en cours de production, elle continue (legato) et changera progressivement de hauteur quand le prochain message Note On sera reçu.

\* La vitesse du changement de hauteur causé par la commande de portamento est déterminée par la valeur de durée de portamento.

○ **Effet 1 (Niveau d'envoi à la reverb) (commande numéro 91)**

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	5BH	vvH

\* Le paramètre Part Reverb Send Level changera.

○ **Effet 4 (Niveau d'envoi à la reverb)(commande numéro 94)**

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	5EH	vvH

\* Le paramètre Part Reverb Send Level changera.

○ **MSB/LSB de RPN (commande numéro 100,101)**

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

mm= octet de poids fort (MSB) spécifiant le paramètre RPN

ll= octet de poids fort (MSB) spécifiant le paramètre RPN

<<< RPN >>

Les changements de commande comprennent les RPN (numéro de paramètre référencé) qui sont des extensions dont la fonction est définie par la norme MIDI.

Quand vous utilisez des RPN, en premier, le RPN (Commandes numéro 100 et 101, ils peuvent être envoyés dans n'importe quel ordre) est transmis pour spécifier le paramètre que vous désirez modifier. Puis, des messages d'entrée de donnée (commandes numéro 6 et 38) servent à fixer la valeur du paramètre ainsi spécifié. Une fois qu'un paramètre RPN a été spécifié, tous les messages d'entrée de donnée suivant sur ce canal s'appliqueront à ce paramètre. Pour éviter les manipulations involontaires, lorsque le réglage désiré a été fait pour le paramètre, il est recommandé d'annuler la sélection de RPN.

Cet appareil reçoit les RPN suivant :

RPN	Entrée de donnée	Notes
MSB LSB	MSB LSB	Notes
00H 00H	mmH —	Sensibilité au pitch bend mm : 00H - 0CH (0 - 12 demi-tons) ll : ignoré (traité comme 00H) jusqu'à une octave peut être spécifiée par demi-ton * Les paramètres Bend Range up et Bend Range Down changeront également. * Non reçus par la partie rythmique
00H 01H	mmH llH	Accord général fin mm, ll: 20 00H - 40 00H - 60 00H ( -8192 *50 / 8192 - 0 - +8192 * 50 / 8192 centième ) * Le paramètre Fine Tune de chaque partie changera.
00H 02H	mmH —	Accord général mm : 10H-40H-70H (-48-0-+48 demi) ll : ignored (processed as 00H) * Le paramètre Coarse Tune de chaque partie changera.
7FH 7FH	— —	annulation de RPN RPN et NRPN seront considérés comme non spécifiés, une fois ce réglage fait, les messages d'entrée de donnée suivants sont ignorés (il n'est pas nécessaire de transmettre de message d'entrée de donnée pour annuler la sélection de RPN). Les valeurs de paramètres préalablement réglées ne changeront pas. mm, ll: ignoré

● **Changement de programme**

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
CnH	ppH	

pp=N° de programme : 00H-7FH (prog.1-prog.128)

\* Non reçu quand Rx Program Change est sur OFF.

\* Non reçu quand Rx SW est sur OFF.

### ● Channel Aftertouch

statut	2ème octet	3ème octet
DnH	vvH	

- \* Non reçu quand Rx SW est sur OFF.
- \* Cet effet s'applique en fonction du réglage de la commande d'aftertouch.

### ● Pitch Bend Change

statut	2ème octet	3ème octet
EnH	llH	mmH

mm,ll=valeur de pitch bend: 00 00H-40 00H-7F 7FH (-8192-0+8191)

- \* Non reçu quand Rx SW est sur OFF.
- \* Cet effet s'applique en fonction du réglage de la commande de Pitch Bend..

## ■ Messages de mode par canal

### ● All Sound Off (Commande numéro 120)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	78H	00H

- \* Quand ce message est reçu, toutes les notes en cours sur le canal visé sont immédiatement coupées.
- \* Non reçu quand Rx SW est sur OFF.

### ● Initialisation des commandes (Commande numéro 121)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	79H	00H

- \* Non reçu quand Rx SW est sur OFF.
- \* Quand ce message est reçu, les commandes suivantes reviennent à leur valeur d'initialisation.

Commande	Valeur d'initialisation
Pitch Bend	±0 (centre)
Pression polyphonique	0 (off)
Pression par canal	0 (off)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (maximum)
Hold 1(sustain)	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Sourdine	0 (off)
Hold 2	0 (off)
RPN	non fixé; une valeur déjà fixée ne change pas.

### ● All Note Off (Commande numéro 123)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7BH	00H

- \* Quand All Note Off est reçu, toutes les notes actuellement produites sur le canal correspondant sont interrompues. Toutefois si Hold 1 ou Sostenuto est sur on, le son est maintenu jusqu'à ce qu'il soit sur off.
- \* Non reçu quand Rx SW est sur OFF.

### ● Omni Off (Commande numéro 124)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7CH	00H

- \* Le traitement est le même que lorsque All Note Off est reçu.
- \* Non reçu quand Rx SW est sur OFF.

### ● Omni On (Commande numéro 125)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7DH	00H

- \* Le traitement est le même que lorsque All Note Off est reçu. L'instrument ne sera pas réglé sur OMNI ON.
- \* Non reçu quand Rx SW est sur OFF.

### ● Mono (Controller number 126)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7EH	mmH

mm=canaux mono: 00H-10H (0-16)

- \* Le traitement est le même que lorsque All Note Off est reçu, et le paramètre Key Assign est réglé sur SOLO.
- \* Non reçu quand Rx SW est sur OFF.

### ● Poly (Controller number 127)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7FH	00H

- \* Le traitement est le même que lorsque All Note Off est reçu, et le paramètre Key Assign est réglé sur POLY.
- \* Non reçu quand Rx SW est sur OFF.

## ■ Messages de système en temps réel

### ● Horloge de synchronisation

statut
F8H

- \* Ce message est reçu quand Sync Mode est sur SLAVE. Des réglages peuvent être faits pour synchroniser la vitesse de l'effet ou du LFO.

### ● Active Sensing

statut
FEH

- \* Quand un message d'Active Sensing est reçu, l'unité commence à contrôler l'intervalle qui sépare deux messages MIDI consécutifs. Durant ce contrôle, si plus de 420 ms s'écourent sans réception d'un message, cela déclenche la même procédure que si les messages All Sound Off, All Note Off, et Initialisation des commandes étaient reçus. Le contrôle d'intervalle est alors interrompu.

## ■ Messages exclusifs

statut	octets de données	statut
F0H	iiH, ddH, ....., eeH	F7H

- F0H: Statut de message exclusif
- ii = ID number: C'est le numéro d'identification du fabricant qui détermine quel fabricant est à l'origine du message. L'identification de Roland est 41H. Les numéros d'identification 7EH et 7FH sont définis comme une extension du standard MIDI : messages universels autres qu'en temps réels (7EH) et messages universels en temps réel (7FH).
- dd, ..., ee = données: 00H - 7FH (0 - 127)
- F7H: EOX (End Of Exclusive ou fin de message exclusif)

### ● Messages exclusifs universels autres qu'en temps réel

#### ○ Message de demande d'information (Inquiry Request)

statut	octets de données	statut
F0H	7FH, dev, 06H, 01H	F7H

octet	explication
FOH	statut de message exclusif
7EH	Numéro d'identification (message universel autre qu'en temps réel)
dev	Device ID/identification d'unité (dev:10H(17)-1FH(32))
06H	Sous-identification n°1 (Information générale)
01H	Sous-identification n°2 (demande d'information)
F7H	EOX (End Of Exclusive/fin de message exclusif)

- \* "dev" est le numéro de l'unité ou 7FH (Broadcast)
- \* Quand un message Inquiry Request est reçu, un message Inquiry Reply est transmis.

## ● Demande de données ou Request Data 1

Ce message demande à un autre appareil de transmettre des données. L'adresse et la taille indiquent le type et la quantité de données demandées.

Quand un message RQ1 est reçu, et si l'instrument à un statut lui permettant de transmettre des données et si l'adresse et la taille demandées sont appropriées, les données demandées sont transmises sous forme d'un message d'envoi de données ou "Data Set 1" (DT1). Si ces conditions ne sont pas satisfaites, rien n'est transmis.

Le numéro d'identification de modèle utilisé par cet instrument est 00 0BH.

statut	octet de donnée	statut
FOH	41H, dev, 00H, 0BH, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, sum	F7H

octet	remarques
FOH	Satut de message exclusif
41H	Identification du fabricant (Roland)
dev	Identification de l'unité (dev: 10H-1FH)
00H	Identification de modèle (JX-305)
0BH	Identification de modèle (JX-305)
11H	Identification de la commande (RQ1)
aaH	adresse MSB
bbH	adresse
ccH	adresse
ddH	adresse LSB
ssH	taille MSB
ttH	taille
uuH	taille
vvH	taille LSB
sum	checksum (octet de vérification)
F7H	EOX (End Of Exclusive/fin de message exclusif)

\* En ce qui concerne les adresses, tailles et checksum, référez-vous à "Exemples de messages exclusifs et calcul du checksum" (p. 253).

\* Ce message n'est pas reçu si Rx.Sys-Ex est sur OFF.

## ● En voi de donnée ou Data Set 1 DT1

Ce message assure la transmission réelle des données. et sert donc à régler les paramètres de l'appareil récepteur.

statut	octet de donnée	statut
FOH	41H, dev, 00H, 0BH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

octet	remarques
FOH	Satut de message exclusif
41H	Identification du fabricant (Roland)
dev	Identification de l'unité (dev: 10H-1FH)
00H	Identification de modèle (JX-305)
0BH	Identification de modèle (JX-305)
11H	Identification de la commande (DT1)
aaH	adresse MSB
bbH	adresse
ccH	adresse
ddH	adresse LSB
eeH	données: les données réelles à transmettre. Des données à multiples octets sont transmises à la suite en respectant l'ordre des adresses.
:	:
ffH	donnée
sum	checksum (octet de vérification)
F7H	EOX (End Of Exclusive/fin de message exclusif)

\* En ce qui concerne les adresses, tailles et checksum, référez-vous à "Exemples de messages exclusifs et calcul du checksum" (p. 253).

\* Les données dont la taille dépasse 128 octets doivent être divisées en paquets de 128 octets ou moins puis transmises. Des messages "Data Set" doivent être distants d'au moins 20 ms les uns des autres.

\* Ce message n'est pas reçu si Rx.Sys-Ex est sur OFF.

Les seuls messages exclusifs GS reçus par le JX-305 sont les réglages de tempérament (Scale Tuning) (p. 253).

## ● Envoi de données ou Data Set 1 DT1

statut	octet de donnée	statut
FOH	41H, dev, 42, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

octet	remarques
FOH	Satut de message exclusif
41H	Identification du fabricant (Roland)
dev	Identification de l'unité (dev: 10H-1FH)
42H	Identification de modèle (GS)
12H	Identification de commande (DT1)
aaH	adresse MSB
bbH	adresse
ccH	adresse
ddH	adresse LSB
eeH	données: les données réelles à transmettre. Des données à multiples octets sont transmises à la suite en respectant l'ordre des adresses.
:	:
ffH	donnée
sum	checksum (octet de vérification)
F7H	EOX (End Of Exclusive/fin de message exclusif)

\* Ce message n'est pas reçu si Rx.Sys-Ex est sur OFF.

En plus des messages exclusifs conventionnels, le JX-305 utilise aussi des messages exclusifs spéciaux pour les opérations qui nécessitent un maniement en temps réel, comme l'utilisation des potentiomètres.

## ● Envoi des données ou Data Set 1 DT1

statut	octet de donnée	statut
FOH	41H, dev, 3AH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

octet	remarques
FOH	Satut de message exclusif
41H	Identification du fabricant (Roland)
dev	Identification de l'unité (dev: 10H-1FH)
3AH	Identification de modèle (JX-305 Quick)
12H	Identification de commande (DT1)
aaH	adresse (Statut/canal)
bbH	adresse/donnée H
ccH	Donnée L
ddH	Donnée E
sum	checksum (octet de vérification)
F7H	EOX (End Of Exclusive/fin de message exclusif)

\* En ce qui concerne les adresses, tailles et checksum, référez-vous à "Exemples de messages exclusifs et calcul du checksum" (p. 253).

\* La transmission d'adresses consécutives n'est pas possible.

\* Ce message n'est pas reçu si Rx.Sys-Ex est sur OFF.

## 2. Transmission de données (Section source sonore)

### ■ Messages de voix par canal

#### ● Note Off

statut	2ème octet	3ème octet
8nH	kkH	vvH

#### ● Note On

statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH
vv=dynamique:		01H - 7FH (1 - 127)

#### ● Changement de commande

\* En sélectionnant un numéro de commande qui correspond au réglage du paramètre d'assignation de pédale de commande, vous pouvez transmettre n'importe quel changement de commande.

### ○ Sélection de banque (Commande numéro 0,32)

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

mm,ll=N° de banque: 00 00H-7F 7FH (banque.1-banque.16384)

- \* Non reçu quand le paramètre Tx Program Change ou Tx Bank Select est sur OFF.
- \* Les patches correspondant à chaque sélection de banque se présentent comme en section 1 (p. 236).

### ○ Modulation (commande numéro 1)

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	01H	vvH

### ○ Durée de portamento (commande numéro 5)

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	05H	vvH

### ○ Volume (commande numéro 7)

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	07H	vvH

### ○ Panoramique (commande numéro 10)

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	0AH	vvH

### ○ Expression (commande numéro 11)

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	0BH	vvH

### ○ Commandes polyvalentes1, 3, 4 (commande numéro 16, 18, 19)

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	10H,12H,13H	vvH

### ○ Hold 1 (sustain) (commande numéro 64)

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	40H	xxH

### ○ Portamento (commande numéro 65)

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	41H	xxH

### ○ Sostenuo (commande numéro 66)

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	42H	xxH

### ○ Sourdine (commande numéro 67)

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	43H	xxH

### ○ Hold 2 (commande numéro 69)

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	45H	xxH

### ○ Commandes de son 2-6,8 (commande numéro 71-75, 77)

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	47H-4BH,4DH	vvH

### ○ Commandes polyvalentes5-8 (commande numéro 80-83)

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	50H-53H	vvH

### ○ Commande de portamento (commande numéro 84)

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	54H	kkH

### ○ Effet 1 (Niveau d'envoi à la reverb) (commande numéro 91)

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	5BH	vvH

### ○ Effet 4 (Niveau d'envoi à la reverb)(commande numéro 94)

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
BnH	5EH	vvH

### ● Changement de programme

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
CnH	ppH	

pp=N° de programme : 00H-7FH (prog.1-prog.128)

- \* Non reçu quand Tx Program Change est sur OFF.

### ● Channel Aftertouch

statut	2 <sup>ème</sup> octet
DnH	vvH

### ● Pitch Bend Change

statut	2 <sup>ème</sup> octet	3 <sup>ème</sup> octet
EnH	llH	mmH

mm,ll=valeur de pitch bend: 00 00H-40 00H-7F 7FH (-8192-0+8191)

### ■ Messages de système en temps réel

#### ● Active Sensing

statut
FEH

- \* Transmis à des intervalles d'environ 250ms.
- \* Non transmis si le paramètre Tx Active Sensing Switch est sur OFF.

### ■ Messages de système exclusifs

#### ● Messages exclusifs universels autres qu'en temps réel

#### ○ Réponse à une demande d'information (Inquiry Reply)

Statut	octets de données	Statut
F0H	7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 0BH, 01H, 00H, 00H, 00H, 03H, 00H, 00H	F7H

octet	explication
FOH	statut de message exclusif
7FH	Numéro d'identification (message universel autre qu'en temps réel)
dev	Device ID/identification d'unité (dev:10H(17)-1FH(32))
06H	Sous-identification n°1 (Information générale)
01H	Sous-identification n°2 (réponse d'information)
41H	Numéro d'identification (Roland)
0BH 01H	Code de famille de l'unité
00H 00H	Code du numéro de famille de l'unité
00H 03H 00H 00H	Version du logiciel
F7H	EOX (End of Exclusive/fin de message exclusif)

- \* Quand un message Inquiry Request est reçu, un message Inquiry Reply est transmis.

## ● En voi de donnée ou Data Set 1 DT1

Ce message assure la transmission réelle des données. et sert donc à régler les paramètres de l'appareil récepteur.

statut	octet de donnée	statut
FOH	41H, dev, 00H, 0BH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H
octet	remarques	
FOH	Satut de message exclusif	
41H	Identification du fabricant (Roland)	
dev	Identification de l'unité (dev: 10H-1FH)	
00H	Identification de modèle (JX-305)	
0BH	Identification de modèle (JX-305)	
11H	Identification de la commande (DT1)	
aaH	adresse MSB	
bbH	adresse	
ccH	adresse	
ddH	adresse LSB	
eeH	données: les données réelles à transmettre. Des données à multiples octets sont transmises à la suite en respectant l'ordre des adresses.	
:	:	
ffH	donnée	
sum	checksum (octet de vérification)	
F7H	EOX (End Of Exclusive/fin de message exclusif)	

- \* En ce qui concerne les adresses, tailles et checksum, référez-vous à "Exemples de messages exclusifs et calcul du checksum" (p. 253).
- \* Les données dont la taille dépasse 128 octets doivent être divisées en paquets de 128 octets ou moins puis transmises. Des messages "Data Set" doivent être distants d'au moins 20 ms les uns des autres.

## ● Envoi des données ou Data Set 1 DT1

statut	octet de donnée	statut
FOH	41H, dev, 3AH, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, sum	F7H
octet	remarques	
FOH	Satut de message exclusif	
41H	Identification du fabricant (Roland)	
dev	Identification de l'unité (dev: 10H-1FH)	
3AH	Identification de modèle (JX-305 Quick)	
12H	Identification de commande (DT1)	
aaH	adresse (Statut/canal)	
bbH	adresse/donnée H	
ccH	Donnée L	
ddH	Donnée E	
sum	checksum (octet de vérification)	
F7H	EOX (End Of Exclusive/fin de message exclusif)	

- \* En ce qui concerne les adresses, tailles et checksum, référez-vous à "Exemples de messages exclusifs et calcul du checksum" (p. 253).
- \* La transmission d'adresses consécutives n'est pas possible.

## 3. Réception de données (Section séquenceur)

### 3.1 Messages enregistrés durant l'enregistrement

#### ■ Messages de voix par canal

##### ● Note Off

statut	2ème octet	3ème octet
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

##### ● Note On

statut	2ème octet	3ème octet
9nH	kkH	vvH

##### ● Aftertouch polyphonique

statut	2ème octet	3ème octet
AnH	kkH	vvH

## ● Changement de commande

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	kkH	vvH

kk=numéro de commande : 00H-78H (0-120)

## ● Changement de programme

statut	2ème octet
CnH	ppH

pp=Numéro de programme :00H-7FH (prog.1-prog.128)

## ● Aftertouch par canal

statut	2ème octet
DnH	vvH

## ● Pitch Bend

statut	2ème octet	3ème octet
EnH	llH	mmH

mm,ll=Pitch Bend value: 00 00H-40 00H-7F 7FH (-8192-0-+8191)

## ■ Messages de mode par canal

### ● All Sound Off (Commande numéro 120)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	78H	00H

### ● Initialisation des commandes (Commande numéro 121)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	79H	00H

### ● Omni Off (Commande numéro 124)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7CH	00H

- \* Le traitement est le même que lorsque All Note Off est reçu.

### ● Omni On (Commande numéro 125)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7DH	00H

- \* Le traitement est le même que lorsque All Note Off est reçu.

### ● Mono (Commande numéro 126)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7EH	mmH

mm=canaux mono : 00H-10H (0-16)

- \* Le traitement est le même que lorsque All Note Off est reçu.

### ● Poly (Commande numéro 127)

statut	2ème octet	3ème octet
BnH	7FH	00H

## ■ Messages exclusifs

statut	octets de donnée	statut
FOH	iiH, ddH, ....., eeH	F7H

FOH: Statut de message exclusif  
 ii = ID number: C'est le numéro d'identification du fabricant qui détermine quel fabricant est à l'origine du message. L'identification de Roland est 41H. Les numéros d'identification 7EH et 7FH sont définis comme une extension du standard MIDI : messages universels autres qu'en temps réels (7EH) et messages universels en temps réel (7FH).  
 dd,..., ee = données: 00H - 7FH (0 - 127)  
 F7H: EOX (End Of Exclusive ou fin de message exclusif)

## Messages non enregistrés durant l'enregistrement

### ■ Messages de mode par canal

#### ● Local On/Off (Commande numéro 122)

statut 2ème octet 3ème octet  
BnH 7AH 00H  
vv=valeur: 00H,7FH (Local off, Local on)

#### ● All Note Off (Commande numéro 123)

statut 2ème octet 3ème octet  
BnH 7BH 00H

\* Quand All Note Off est reçu, toutes les notes actuellement produites sur le canal correspondant seront interrompues et le message All Note Off résultant sera enregistré

## 2.3 Messages acceptés pour la synchronisation

### ■ Messages communs

#### ● Position dans le morceau

statut 2ème octet 3ème octet  
F2H mmH llH  
mm,ll=valeur: 00 00H-7F 7FH (0-16383)

### ■ Messages de système en temps réel

#### ● Horloge de synchronisation

statut  
F8H

\* Ce message sera reçu si le paramètre Sync Mode est sur SLAVE.

#### ● Démarrage (Start)

statut  
FAH

\* Ce message sera reçu si le paramètre Sync Mode est sur SLAVE ou REMOTE.

#### ● Reprise (Continue)

statut  
FBH

\* Ce message sera reçu si le paramètre Sync Mode est sur SLAVE ou REMOTE.

#### ● Arrêt (Stop)

statut  
FCH

\* Ce message sera reçu si le paramètre Sync Mode est sur SLAVE ou REMOTE.

## 4. Transmission de données (section Sequencer)

### 4.1 Des messages enregistrés sont transmis durant la reproduction

### 4.2 Si le paramètre Through est sur ON, les messages reçus (exceptés les messages communs de système et les messages de système en temps réel) sont transmis.

### 4.3 Messages générés et transmis

#### 4.3.1 Messages automatiquement générés par le système

### ■ Messages de mode par canal

#### ● Omni Off (Commande numéro 124)

statut 2ème octet 3ème octet  
BnH 7CH 00H

\* Au démarrage, ce message est transmis à tous les canaux.

#### ● Poly (Commande numéro 127)

statut 2ème octet 3ème octet  
BnH 7FH 00H

\* Au démarrage, ce message est transmis à tous les canaux.

#### 4.3.2 Messages générés et transmis quand Sync Out est sur ON

### ■ Messages communs de système

#### ● Position dans le morceau

statut 2ème octet 3ème octet  
F2H mmH llH  
mm,ll=valeur: 00 00H-7F 7FH (0-16383)

### ■ Messages de système en temps réel

#### ● Horloge de synchronisation

statut  
F8H

#### ● Démarrage (Start)

statut  
FAH

#### ● Reprise (Continue)

statut  
FBH

#### ● Arrêt (Stop)

statut  
FCH

## 5. Tableau des adresses des paramètres

### 1.JX-305 (Identification de modèle =00H 0BH)

- \* Pour les adresses marquées d'un #, la donnée est transmise en deux parties. Par exemple, la donnée hexadécimale ABH sera divisée en 0AH et 0BH, et transmise dans cet ordre.
- \* Les adresses pour lesquelles la description est "Réservé" n'ont aucune signification pour le JX-305. Elles seront ignorées.
- \* Les paramètres entre <> n'ont aucune signification pour le JX-305.

Adresse de départ	Description	
00 00 00 00	Système	1-1
01 00 00 00	Information de partie	1-2
02 00 00 00	Patch temporaire (partie 1)	1-3
02 01 00 00	Patch temporaire (partie 2)	
:		
02 06 00 00	Patch temporaire (partie 7)	
02 09 00 00	Configuration rythmique temporaire	1-4
30 00 00 00	Configuration de pattern temporaire	
40 00 00 00	Pattern temporaire	

#### ■ 1-1.Système

Adresse offset	Description	
00 00	Paramètres communs de système	1-1-1
10 00	Partie 1 Scale Tune	1-1-2
11 00	Partie 2 Scale Tune	
:		
16 00	Partie 7 Scale Tune	
19 00	Partie R Scale Tune	

#### ■ 1-1-1.System Common

Offset Address	Size	Description	Data (Value)
00 00-00 05	0aaa aaaa	Reserved	--
00 06	0aaa aaaa	Master Tune	0 - 126 *1
00 07	0000 000a	Scale Tune Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 08	0000 000a	M-FX Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 09	0000 000a	Delay Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 0A	0000 000a	Reverb Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 0B	0000 000a	Patch Remain	0 - 1 (OFF,ON)
00 0C-00 13	0aaa aaaa	Reserved	--
00 14	0000 000a	Receive Program Change Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 15	0000 000a	Receive Bank Select Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 16-00 27	0aaa aaaa	Reserved	--
00 28	0000 000a	Transmit Program Change Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 29	0000 000a	Transmit Bank Select Switch	0 - 1 (OFF,ON)
00 2A-00 61	0aaa aaaa	Reserved	--
Total size	00 00 00 62		

\*1: 427.4 - 452.6

#### ■ 1-1-2.Scale Tune (Tempérament)

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00	0aaa aaaa	Hauteur du do	0 - 127 (-64 - +63)
00 01	0aaa aaaa	Hauteur du do#	0 - 127 (-64 - +63)
00 02	0aaa aaaa	Hauteur du ré	0 - 127 (-64 - +63)
00 03	0aaa aaaa	Hauteur du mib	0 - 127 (-64 - +63)
00 04	0aaa aaaa	Hauteur du mi	0 - 127 (-64 - +63)
00 05	0aaa aaaa	Hauteur du fa	0 - 127 (-64 - +63)
00 06	0aaa aaaa	Hauteur du fa#	0 - 127 (-64 - +63)
00 07	0aaa aaaa	Hauteur du sol	0 - 127 (-64 - +63)
00 08	0aaa aaaa	Hauteur du sol#	0 - 127 (-64 - +63)
00 09	0aaa aaaa	Hauteur du la	0 - 127 (-64 - +63)
00 0A	0aaa aaaa	Hauteur du la#	0 - 127 (-64 - +63)
00 0B	0aaa aaaa	Hauteur du si	0 - 127 (-64 - +63)
Taille totale	00 00 00 0C		

#### ■ 1-2.Partie

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00		Paramètres communs de partie	1-2-1
10 00		Info Partie 1	1-2-2
11 00		Info Partie 2	
:			
1600		Info Partie 7	
19 00		Info Partie R	

## ■ 1-2-1.Paramètres communs de partie

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00-00 0C	0aaa aaaa	Réservé	--
00 0D	00aa aaaa	EFX Type	0 - 23
00 0E	0aaa aaaa	EFX Paramètre 1	0 - 127
00 0F	0aaa aaaa	EFX Paramètre 2	0 - 127
00 10	0aaa aaaa	EFX Paramètre 3	0 - 127
00 11	0aaa aaaa	EFX Paramètre 4	0 - 127
00 12	0aaa aaaa	EFX Paramètre 5	0 - 127
00 13	0aaa aaaa	EFX Paramètre 6	0 - 127
00 14	0aaa aaaa	EFX Paramètre 7	0 - 127
00 15	0aaa aaaa	EFX Paramètre 8	0 - 127
00 16	0aaa aaaa	EFX Paramètre 9	0 - 127
00 17	0aaa aaaa	EFX Paramètre 10	0 - 127
00 18	0aaa aaaa	EFX Paramètre 11	0 - 127
00 19	0aaa aaaa	EFX Paramètre 12	0 - 127
00 1A	0000 00aa	Réservé	--
00 1B	0aaa aaaa	Réservé	--
00 1C	0aaa aaaa	EFX Niveau d'envoi au delay	0 - 127
00 1D	0aaa aaaa	EFX Niveau d'envoi à la reverb	0 - 127
00 1E-00 21	0aaa aaaa	Réservé	--
00 22	0aaa aaaa	Delay Niveau	0 - 127
00 23	0000 000a	Delay Type	0 - 1 *1
00 24	0aaa aaaa	Delay Atténuat. des htes fréq.	0 - 17
00 25	0aaa aaaa	Delay Pre-Delay	0 - 120
00 26	0aaa aaaa	Delay ré-injection	0 - 98
00 27	0000 00aa	Delay Sortie	0 - 2 *2
00 28	0000 0aaa	Reverb Type	0 - 7 *3
00 29	0aaa aaaa	Reverb Niveau	0 - 127
00 2A	0aaa aaaa	Reverb Durée	0 - 127
00 2B	000a aaaa	Reverb Atténuat. des htes fréq.	0 - 17 *4
00 2C	0aaa aaaa	Réservé	--
# 00 2D	0000 aaaa	Tempo de la partie	20 - 250
00 2F	0000 bbbb 0000 000a	Tessiture (commutateur)	0 - 1 (OFF,ON)
00 30	0aaa aaaa	Réserve de voix 1	0 - 64
00 31	0aaa aaaa	Réserve de voix 2	0 - 64
00 32	0aaa aaaa	Réserve de voix 3	0 - 64
00 33	0aaa aaaa	Réserve de voix 4	0 - 64
00 34	0aaa aaaa	Réserve de voix 5	0 - 64
00 35	0aaa aaaa	Réserve de voix 6	0 - 64
00 36	0aaa aaaa	Réserve de voix 7	0 - 64
00 37-00 38	0aaa aaaa	Réservé	--
00 39	0aaa aaaa	Réserve de voix 10	0 - 64
00 3A-00 43	0aaa aaaa	Réservé	--
Taille totale	00 00 00 44		

\*1: SHORT, LONG

\*2: EFX, REVERB, EFX+REV

\*3: ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2

\*4: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250, 1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000, BYPASS

Paramètre d'EFX	Valeur	disp
Type 0: 4-BAND-EQ		
prm1 Low Freq	0 - 1	200,400
prm2 Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm3 High Freq	0 - 1	4000,8000
prm4 High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm5 Peak1 Freq	0 - 16	(freq)
prm6 Peak1 Q	0 - 4	0.5,1.0,2.0,4.0,8.0
prm7 Peak1 Gain	0 - 30	-15 - +15
prm8 Peak2 Freq	0 - 16	(freq)
prm9 Peak2 Q	0 - 4	0.5,1.0,2.0,4.0,8.0
prm10 Peak2 Gain	0 - 30	-15 - +15
prm11 Output Level	0 - 127	
Type 1: SPECTRUM		
prm1 Low-High	0 - 30	-15 - +15
prm2 Middle Gain	0 - 30	-15 - +15
prm3 Width	0 - 4	1 - 5
prm4 Output Pan	0 - 127	L64 - R63
prm5 Output Level	0 - 127	
Type 2: ENHANCER		
prm1 Sens	0 - 127	
prm2 Mix	0 - 127	
prm3 Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm4 High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm5 Output Level	0 - 127	
Type 3: OVERDRIVE		
prm1 Input Level	0 - 127	
prm2 Drive	0 - 127	
prm3 AMP Type	0 - 3	SMALL, BUILTIN, 2STACK, 3STACK
prm4 Output Pan	0 - 127	L64 - R63
prm5 Output Level	0 - 127	
Type 4: DISTORTION		
prm1 Input Level	0 - 127	
prm2 Drive	0 - 127	
prm3 AMP Type	0 - 3	SMALL, BUILTIN, 2STACK, 3STACK
prm4 Output Pan	0 - 127	L64 - R63
prm5 Output Level	0 - 127	
Type 5: Lo-Fi		
prm1 BitDown	0 - 7	
prm2 S-Rate Down	0 - 3	32,16,8,4
prm3 Post Gain	0 - 3	0,+6,+12,+18
prm4 Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm5 High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm6 Output	0 - 1	Mono, Stereo
prm7 Output Level	0 - 127	

<b>Type 6: NOISE</b>			
prm1	Noise Type	0 - 17	1 - 18
prm2	Noise Level	0 - 127	
prm3	N Filter	0 - 17	(freq),BYPASS
prm4	Lo-Fi Level	0 - 127	
prm5	Output Pan	0 - 127	L64 - R63
prm6	Output Level	0 - 127	
<b>Type 7: RADIO-TUNG</b>			
prm1	Radio Detune	0 - 127	
prm2	Noise Level	0 - 127	
prm3	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm4	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm5	Output	0 - 1	Mono,Stereo
prm6	Output Level	0 - 127	
<b>Type 8: PHONOGRAPH</b>			
prm1	Disc Type	0 - 2	LP,EP,SP
prm2	D Noise Lvl	0 - 127	
prm3	Depth	0 - 20	0 - +20
prm4	Output Pan	0 - 127	L64 - R63
prm5	Output Level	0 - 127	
<b>Type 9: COMPRESSOR</b>			
prm1	Attack	0 - 127	
prm2	Sustain	0 - 127	
prm3	Post Gain	0 - 3	0,+6,+12,+18
prm4	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm5	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm6	Output Level	0 - 127	
<b>Type 10: LIMITER</b>			
prm1	Threshold	0 - 127	
prm2	Ratio	0 - 3	1.5:1,2.0:1,4.0:1,100:1
prm3	Release	0 - 127	
prm4	Post Gain	0 - 3	0,+6,+12,+18
prm5	Output Pan	0 - 127	L64 - R63
prm6	Output Level	0 - 127	
<b>Type 11: SLICER</b>			
prm1	Timing	0 - 33	(pattern)
prm2	Rate	0 - 2	1/4,1/2,1/1
prm3	Accent Pattern	0 - 15	(pattern)
prm4	Accent Level	0 - 127	
prm5	Attack	0 - 9	1 - 10
prm6	Output Level	0 - 127	
<b>Type 12: TREMOLO</b>			
prm1	LFO Type	0 - 5	TRI,TRP,SIN,SAW1,SAW2,SQR
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,(rate)
prm3	Depth	0 - 127	
prm4	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm5	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm6	Output Level	0 - 127	
<b>Type 13: PHASER</b>			
prm1	Manual	0 - 125	100 - 8000
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,(rate)
prm3	Depth	0 - 127	
prm4	Resonance	0 - 127	
prm5	Mix	0 - 127	
prm6	Output Pan	0 - 127	L64 - R63
prm7	Output Level	0 - 127	
<b>Type 14: CHORUS</b>			
prm1	Pre Delay	0 - 125	0.0 - 100
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,(rate)
prm3	Depth	0 - 127	
prm4	Phase	0 - 90	0 - 180
prm5	Filter Type	0 - 2	OFF,LPF,HFF
prm6	Cutoff	0 - 16	(freq)
prm7	Balance	0 - 100	D100:0E - D0:100E
prm8	Output Level	0 - 127	
<b>Type 15: SPACE-D</b>			
prm1	Pre Delay	0 - 125	0.0 - 100
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,(rate)
prm3	Depth	0 - 127	
prm4	Phase	0 - 90	0 - 180
prm5	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm6	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm7	Balance	0 - 100	D100:0E - D0:100E
prm8	Output Level	0 - 127	
<b>Type 16: TETRA-CHORUS</b>			
prm1	Pre Delay	0 - 125	0.0 - 100
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,(rate)
prm3	Depth	0 - 127	
prm4	Pre Dly Devi	0 - 20	
prm5	Depth Devi	0 - 40	-20 - +20
prm6	Pan Devi	0 - 20	
prm7	Balance	0 - 100	D100:0E - D0:100E
prm8	Output Level	0 - 127	
<b>Type 17: FLANGER</b>			
prm1	Pre Delay	0 - 125	0.0 - 100
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,(rate)
prm3	Depth	0 - 127	
prm4	Feedback	0 - 98	0 - +98
prm5	Phase	0 - 90	0 - 180
prm6	Filter Type	0 - 2	OFF,LPF,HFF
prm7	Cutoff	0 - 16	(freq)
prm8	Balance	0 - 100	D100:0E - D0:100E
prm9	Output Level	0 - 127	
<b>Type 18: ST-FLANGER</b>			
prm1	Pre Delay	0 - 125	0.0 - 100
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,(rate)
prm3	Depth	0 - 127	
prm4	Feedback	0 - 98	0 - +98
prm5	Step Rate	0 - 125	0.05 - 10.00,(rate)
prm6	Phase	0 - 90	0 - 180
prm7	Balance	0 - 100	D100:0E - D0:100E
prm8	Output Level	0 - 127	
<b>Type 19: SHORT-DELAY</b>			
prm1	Time L	0 - 103	0.1 - 190

prm2	Time R	0 - 103	0.1 - 190
prm3	HF Damp	0 - 17	(freq),BYPASS
prm4	Feedback	0 - 98	0 - +98
prm5	Auto Pan	0 - 18	(rate)
prm6	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm7	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm8	Balance	0 - 100	D100:0E - D0:100E
prm9	Output Level	0 - 127	

Type 20: AUTO-PAN			
prm1	LFO type	0 - 5	TRI,TRP,SIN,SAW1,SAW2,SQR
prm2	Rate	0 - 117	0.05 - 10.00,(rate)
prm3	Bass Sense	0 - 2	OFF,MODE1,MODE2
prm4	Depth	0 - 127	
prm5	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm6	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm7	Output Level	0 - 127	

Type 21: FB-P-SHIFT			
prm1	Coarse	0 - 36	-24 - +12
prm2	Fine	0 - 100	-100 - +100
prm3	Output Pan	0 - 127	
prm4	Pre Delay	0 - 125	0.0 - 100
prm5	Mode	0 - 4	1 - 5
prm6	Feedback	0 - 98	0 - +98
prm7	Low Gain	0 - 30	-15 - +15
prm8	High Gain	0 - 30	-15 - +15
prm9	Balance	0 - 100	D100:0E - D0:100E
prm10	Output Level	0 - 127	

Type 22: REVERB			
prm1	Rev Type	0 - 5	ROOM1,ROOM2,STAGE1,STAGE2, HALL1,HALL2
prm2	Time	0 - 127	
prm3	HF Damp	0 - 17	(freq),BYPASS
prm4	Balance	0 - 100	D100:0E - D0:100E
prm5	Output Level	0 - 127	

Type 23: GATE-REVERB			
prm1	Gate Type	0 - 3	NORMAL,REVERSE,SWEEP1,SWEEP2
prm2	Gate Time	0 - 65	5 - 330
prm3	Balance	0 - 100	D100:0E - D0:100E
prm4	Output Level	0 - 127	

\*1: 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1000, 1250,1600, 2000, 2500, 3150, 4000, 5000, 6300, 8000

\*2: 1/16, 1/12, 3/32, 1/8, 1/6, 3/16, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1/1, 2MES, 3MES, 4MES, 8MES, 16MES

## ■ 1-2-2.Partie

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00	0000 000a	Commutateur de réception	0 - 1 (OFF,ON)
00 01	0aaa aaaa	Réservé	--
00 02	0000 00aa	Patch Type de groupe	0 - 2 *1
00 03	0aaa aaaa	Patch Identification de groupe	0 - 127
00 04	0000 aaaa	Patch Numéro	0 - 254
	0000 bbbb		(001 - 255)
00 06	0aaa aaaa	Partie Niveau	0 - 127
00 07	0aaa aaaa	Partie Panoramique	0 - 127 (L64 - 63R)
00 08	0aaa aaaa	Partie Accord grossier	0 - 96 (-48 - +48)
00 09	0aaa aaaa	Partie Accord fin	0 - 100 (-50 - +50)
00 0A	0000 0aaa	EPX/Assignation de sortie	0 - 4 *2
00 0B	0aaa aaaa	Réservé	0 - 127
00 0C	0aaa aaaa	Niveau d'envoi au delay	0 - 127
00 0D	0aaa aaaa	Niveau d'envoi à la reverb	0 - 127
00 16-00 19	0aaa aaaa	Réservé	--
Taille totale	00 00 00 1A		

\*1: PRESET, <Reserved, Reserved>, USER&CARD

\*2: OFF, ON, <Reserved, Reserved>, RHV

## ■ 1-3.Patch

Adresse Offset	Description	
00 00	Patch Paramètres communs	1-3-1
10 00	Patch Tone 1	1-3-2
12 00	Patch Tone 2	
14 00	Patch Tone 3	
16 00	Patch Tone 4	

### ■ 1-3-1.Paramètres communs de patch

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00	0aaa aaaa	Patch Nom - Lettre 1	32 - 125
00 01	0aaa aaaa	Patch Nom - Lettre 2	32 - 125
00 02	0aaa aaaa	Patch Nom - Lettre 3	32 - 125
00 03	0aaa aaaa	Patch Nom - Lettre 4	32 - 125
00 04	0aaa aaaa	Patch Nom - Lettre 5	32 - 125
00 05	0aaa aaaa	Patch Nom - Lettre 6	32 - 125
00 06	0aaa aaaa	Patch Nom - Lettre 7	32 - 125
00 07	0aaa aaaa	Patch Nom - Lettre 8	32 - 125
00 08	0aaa aaaa	Patch Nom - Lettre 9	32 - 125
00 09	0aaa aaaa	Patch Nom - Lettre 10	32 - 125
00 0A	0aaa aaaa	Patch Nom - Lettre 11	32 - 125
00 0B	0aaa aaaa	Patch Nom - Lettre 12	32 - 125
00 0C-00 30	0aaa aaaa	réservé	--
00 31	0000 aaaa	Variation du pitch bend (haut)	0 - 12
00 32	00aa aaaa	Variation du pitch bend (bas)	0 - 48 (0 - -48)
00 33	0000 000a	Commutateur Solo	0 - 1 (OFF,ON)
00 34	0000 000a	Solo Legato	0 - 1 (OFF,ON)

00 35	0000 000a	Portamento Commutateur	0 - 1 (OFF,ON)
00 36	0000 000a	Portamento Mode	0 - 1 *1
00 37	0000 000a	Portamento Type	0 - 1 (RATE,TIME)
00 38	0000 000a	Portamento Début	0 - 1 (PITCH,NOTE)
00 39	0aaa aaaa	Portamento Durée	0 - 127
00 3A-00 3F	0aaa aaaa	Réservé	--
00 40	0000 000a	Plage de dynamique	0 - 1 (OFF,ON)
00 41	0aaa aaaa	Réservé	--
00 42	0000 00aa	Courbe d'accord	0 - 3 (OFF,1 - 3)
00 43	0000 000a	Priorité des voix	0 - 1 *4
00 44	0000 aaaa	Type de structure 1&2	0 - 9 (1 - 10)
00 45	0000 00aa	Booster 1&2	0 - 3 *5
00 46	0000 aaaa	Type de structure 3&4	0 - 9 (1 - 10)
00 47	0000 00aa	Booster 3&4	0 - 3 *5
00 48-00 49	0aaa aaaa	Réservé	--
Taille totale	00 00 00 4A		

\*1: NORMAL, LEGATO

\*2: LAST, LOUDEST

\*3: 0, +6, +12, +18

### ■ 1-3-2.Patch (Tone)

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
# 00 00	0000 000a	Tone (commutateur)	0 - 1 (OFF,ON)
00 01	0000 0000	Type de groupe d'ondes	0
00 02	0aaa aaaa	Identification de gr. d'ondes	0 - 127
00 03	0000 aaaa	Numéro d'onde	0 - 254
	0000 bbbb		(001 - 255)
00 05	0000 00aa	Gain d'onde	0 - 3 *1
00 06	0000 000a	FXM Commutateur	0 - 1 (OFF,ON)
00 07	0000 00aa	FXM Couleur	0 - 3 (1 - 4)
00 08	0000 aaaa	FXM Amplitude	0 - 15 (1 - 16)
00 09-00 0A	0aaa aaaa	Réservé	--
00 0B	0aaa aaaa	Fondu dynamique	0 - 127
00 0C	0aaa aaaa	Limite basse de dynamique	1 - 127 *2
00 0D	0aaa aaaa	Limite haute de dynamique	1 - 127 *3
00 0E	0aaa aaaa	Limite basse de tessiture	0 - 127 *4
00 0F	0aaa aaaa	Limite haute de tessiture	0 - 127 *5
00 10-00 14	0aaa aaaa	Réservé	--
00 15	000a aaaa	Modulation Destination 1	0 - 15 *6
00 16	0aaa aaaa	Modulation Amplitude 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 17	000a aaaa	Modulation Destination 2	0 - 15 *6
00 18	0aaa aaaa	Modulation Amplitude 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 19	000a aaaa	Modulation Destination 3	0 - 15 *6
00 1A	0aaa aaaa	Modulation Amplitude 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 1B	000a aaaa	Modulation Destination 4	0 - 15 *6
00 1C	0aaa aaaa	Modulation Amplitude 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 1D	000a aaaa	Pitch Bend Destination 1	0 - 15 *6
00 1E	0aaa aaaa	Pitch Bend Amplitude 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 1F	000a aaaa	Pitch Bend Destination 2	0 - 15 *6
00 20	0aaa aaaa	Pitch Bend Amplitude 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 21	000a aaaa	Pitch Bend Destination 3	0 - 15 *6
00 22	0aaa aaaa	Pitch Bend Amplitude 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 23	000a aaaa	Pitch Bend Destination 4	0 - 15 *6
00 24	0aaa aaaa	Pitch Bend Amplitude 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 25	000a aaaa	After Touch Destination 1	0 - 15 *6
00 26	0aaa aaaa	After Touch Amplitude 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 27	000a aaaa	After Touch Destination 2	0 - 15 *6
00 28	0aaa aaaa	After Touch Amplitude 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 29	000a aaaa	After Touch Destination 3	0 - 15 *6
00 2A	0aaa aaaa	After Touch Amplitude 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 2B	000a aaaa	After Touch Destination 4	0 - 15 *6
00 2C	0aaa aaaa	After Touch Amplitude 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 2D	0000 0aaa	LFO1 Forme d'onde	0 - 7 *7
00 2E	0000 000a	LFO1 Synchron. à la touche	0 - 1 (OFF,ON)
00 2F	0aaa aaaa	LFO1 Vitesse	0 - 127
00 30	0000 0aaa	LFO1 Offset	0 - 4 *8
00 31	0aaa aaaa	LFO1 Retard	0 - 127
00 32	0000 00aa	LFO1 Mode de fondu	0 - 3 *9
00 33	0aaa aaaa	LFO1 Durée de fondu	0 - 127
00 34	0000 00aa	LFO1 Synchronisation externe	0 - 2 *10
00 35	0000 0aaa	LFO2 Forme d'onde	0 - 7 *7
00 36	0000 000a	LFO2 Synchron. à la touche	0 - 1 (OFF,ON)
00 37	0aaa aaaa	LFO2 Vitesse	0 - 127
00 38	0000 0aaa	LFO2 Offset	0 - 4 *8
00 39	0aaa aaaa	LFO2 Retard	0 - 127
00 3A	0000 00aa	LFO2 Mode de fondu	0 - 3 *9
00 3B	0aaa aaaa	LFO2 Durée de fondu	0 - 127
00 3C	0000 00aa	LFO2 Synchronisation externe	0 - 2 *10
00 3D	0aaa aaaa	Accord grossier	0 - 96 (-48 - +48)
00 3E	0aaa aaaa	Accord fin	0 - 100 (-50 - +50)
00 3F	000a aaaa	Ampl. var. aléatoire de hauteur	0 - 30 *11
00 40	0000 aaaa	Asserv. de la haut. au clavier	0 - 15 *12
00 41	000a aaaa	Env. hauteur - Amplitude	0 - 24 (-12 - +12)
00 42	0aaa aaaa	Env. hauteur - Sens. à la dyna.	0 - 125 *13
00 43	0000 aaaa	Env. de haut. Act. dyn. sur T1	0 - 14 *14
00 44	0000 aaaa	Env. de haut. Act. dyn. sur T4	0 - 14 *14
00 45	0000 aaaa	Env. de haut. Ass. dur au clav.	0 - 14 *14
00 46	0aaa aaaa	Env. de haut. Durée 1	0 - 127
00 47	0aaa aaaa	Env. de haut. Durée 2	0 - 127
00 48	0aaa aaaa	Env. de haut. Durée 3	0 - 127
00 49	0aaa aaaa	Env. de haut. Durée 4	0 - 127
00 4A	0aaa aaaa	Env. de haut. Niveau 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 4B	0aaa aaaa	Env. de haut. Niveau 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 4C	0aaa aaaa	Env. de haut. Niveau 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 4D	0aaa aaaa	Env. de haut. Niveau 4	0 - 126 (-63 - +63)

00 4E	0aaa aaaa	Ampl. action LFO1 sur hauteur	0 - 126 (-63 - +63)
00 4F	0aaa aaaa	Ampl. action LFO2 sur hauteur	0 - 126 (-63 - +63)
00 50	0000 0aaa	Filtre Type	0 - 4 *15
00 51	0aaa aaaa	Fréquence de coupure	0 - 127
00 52	0000 aaaa	Ass. au clav. de fréq. de coup.	0 - 15 *12
00 53	0aaa aaaa	Résonance	0 - 127
00 54	0aaa aaaa	Résonance Sens. à la dynamique	0 - 125 *13
00 55	0aaa aaaa	Env. filtre Depth	0 - 126 (-63 - +63)
00 56	0000 0aaa	Env. filtre Courbe de dyn.	0 - 6 (1 - 7)
00 57	0aaa aaaa	Env. filtre Sens. à la dyn.	0 - 125 *13
00 58	0000 aaaa	Env. filtre Act. dyn. sur T1	0 - 14 *14
00 59	0000 aaaa	Env. filtre Act. dyn. sur T4	0 - 14 *14
00 5A	0000 aaaa	Env. filtre Ass. dur au clav.	0 - 14 *14
00 5B	0aaa aaaa	Env. filtre Durée 1	0 - 127
00 5C	0aaa aaaa	Env. filtre Durée 2	0 - 127
00 5D	0aaa aaaa	Env. filtre Durée 3	0 - 127
00 5E	0aaa aaaa	Env. filtre Durée 4	0 - 127
00 5F	0aaa aaaa	Env. filtre Niveau 1	0 - 127
00 60	0aaa aaaa	Env. filtre Niveau 2	0 - 127
00 61	0aaa aaaa	Env. filtre Niveau 3	0 - 127
00 62	0aaa aaaa	Env. filtre Niveau 4	0 - 127
00 63	0aaa aaaa	Ampl. action LFO1 sur filtre	0 - 126 (-63 - +63)
00 64	0aaa aaaa	Ampl. action LFO2 sur filtre	0 - 126 (-63 - +63)
00 65	0aaa aaaa	Niveau du tone	0 - 127
00 66	0000 00aa	Bias Direction	0 - 3 *16
00 67	0aaa aaaa	Bias Position	0 - 127 (C-1 - G9)
00 68	0000 aaaa	Bias Niveau	0 - 14 *14
00 69	0000 0aaa	Env. niveau Courbe de dyn.	0 - 6 (1 - 7)
00 6A	0aaa aaaa	Env. niveau Sens. à la dyn.	0 - 125 *13
00 6B	0000 aaaa	Env. niveau Act. dyn. sur T1	0 - 14 *14
00 6C	0000 aaaa	Env. niveau Act. dyn. sur T4	0 - 14 *14
00 6D	0000 aaaa	Env. niveau Ass. dur au clav.	0 - 14 *14
00 6E	0aaa aaaa	Env. niveau Durée 1	0 - 127
00 6F	0aaa aaaa	Env. niveau Durée 2	0 - 127
00 70	0aaa aaaa	Env. niveau Durée 3	0 - 127
00 71	0aaa aaaa	Env. niveau Durée 4	0 - 127
00 72	0aaa aaaa	Env. niveau Niveau 1	0 - 127
00 73	0aaa aaaa	Env. niveau Niveau 2	0 - 127
00 74	0aaa aaaa	Env. niveau Niveau 3	0 - 127
00 75	0aaa aaaa	Ampl. action LFO1 sur niveau	0 - 126 (-63 - +63)
00 76	0aaa aaaa	Ampl. action LFO2 sur niveau	0 - 126 (-63 - +63)
00 77	0aaa aaaa	Panoramique du tone	0 - 127 (L64 - 63R)
00 78	0000 aaaa	Asserv. du panoramique au clav.	0 - 14 *14
00 79	00aa aaaa	Amplitude de pan. aléatoire	0 - 63
00 7A	0aaa aaaa	Amplitude de pan. alterné	1 - 127 (L63 - 63R)
00 7B	0aaa aaaa	Ampl. action LFO1 sur sur pan.	0 - 126 (L63 - 63R)
00 7C	0aaa aaaa	Ampl. action LFO2 sur sur pan.	0 - 126 (L63 - 63R)
00 7D-01 00	0aaa aaaa	Reserve	--
Taille totale		00 00 01 01	

\*1: <Réservé >, INTA, INTB, INTC

\*2: -6, 0, +6, +12

\*3: 1 - Upper

\*4: Lower - 127

\*5: C-1 - Upper

\*6: Lower - G9

\*7: OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, L1P, LP2, L1F, L2F, L1A, L2A, L1p, L2p, L1R, L2R

\*8: TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, S&H, RND, CHS

\*9: -100, -50, 0, +50, +100

\*10: ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT

\*11: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

\*12: -100, -70, -50, -30, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100, +120, +150, +200

\*13: -100 - +150

\*14: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

\*15: OFF, LPF, BPF, HPF, PKG

\*16: LOWER, UPPER, LOW&UP, ALL

## ■ 1-4. Configuration rythmique

Adresse Offset	Description	
00 00	Paramètres communs d'ens. rythmique	1-4-1
23 00	Ens. rythmique - note pour la touche 35	1-4-2
24 00	Ens. rythmique - note pour la touche 36	
:		
62 00	Ens. rythmique - note pour la touche 98	

### ■ 1-4-1. Paramètres communs de kit rythmique

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00	0aaa aaaa	Ens. rythmique - nom - lettre 1	32 - 125
00 01	0aaa aaaa	Ens. rythmique - nom - lettre 2	32 - 125
00 02	0aaa aaaa	Ens. rythmique - nom - lettre 3	32 - 125
00 03	0aaa aaaa	Ens. rythmique - nom - lettre 4	32 - 125
00 04	0aaa aaaa	Ens. rythmique - nom - lettre 5	32 - 125
00 05	0aaa aaaa	Ens. rythmique - nom - lettre 6	32 - 125
00 06	0aaa aaaa	Ens. rythmique - nom - lettre 7	32 - 125
00 07	0aaa aaaa	Ens. rythmique - nom - lettre 8	32 - 125
00 08	0aaa aaaa	Ens. rythmique - nom - lettre 9	32 - 125
00 09	0aaa aaaa	Ens. rythmique - nom - lettre 10	32 - 125
00 0A	0aaa aaaa	Ens. rythmique - nom - lettre 11	32 - 125
00 0B	0aaa aaaa	Ens. rythmique - nom - lettre 12	32 - 125
Taille totale		00 00 00 0C	

## ■ 1-4-2.Note rythmique

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00	0000 000a	Commutateur de tone	0 - 1 (OFF,ON)
00 01	0000 00aa	Type de groupe d'ondes	0 - 2 *1
00 02	0aaa aaaa	Identif. de groupe d'ondes	0 - 127
# 00 03	0000 aaaa	Numéro d'onde	0 - 254
	0000 bbbb		(001 - 255)
00 05	0000 00aa	Gain d'onde	0 - 3 *2
00 06	0000 aaaa	Plage d'action du bender	0 - 12
00 07	000a aaaa	Groupe d'exclusion	0 - 31 (OFF,1 - 31)
00 08	0000 000a	Mode d'enveloppe	0 - 1 *3
00 09-00 0B	0aaa aaaa	Réservé	--
00 0C	0aaa aaaa	Note source	0 - 127 (C-1 - G9)
00 0D	0aaa aaaa	Accord fin	0 - 100 (-50 - +50)
00 0E	000a aaaa	Ampl. de var. aléatoire de haut.	0 - 30 *5
00 0F	000a aaaa	Env. hauteur Amplitude	0 - 24 (-12 - +12)
00 10	0aaa aaaa	Env. hauteur Sens. à la dyn.	0 - 125 *6
00 11	0000 aaaa	Env. haut. Act. dyn. sur temps	0 - 14 *7
00 12	0aaa aaaa	Env. hauteur Durée 1	0 - 127
00 13	0aaa aaaa	Env. hauteur Durée 2	0 - 127
00 14	0aaa aaaa	Env. hauteur Durée 3	0 - 127
00 15	0aaa aaaa	Env. hauteur Durée 4	0 - 127
00 16	0aaa aaaa	Env. hauteur Niveau 1	0 - 126 (-63 - +63)
00 17	0aaa aaaa	Env. hauteur Niveau 2	0 - 126 (-63 - +63)
00 18	0aaa aaaa	Env. hauteur Niveau 3	0 - 126 (-63 - +63)
00 19	0aaa aaaa	Env. hauteur Niveau 4	0 - 126 (-63 - +63)
00 1A	0000 0aaa	Type de filtre	0 - 4 *8
00 1B	0aaa aaaa	Fréquence de coupure	0 - 127
00 1C	0aaa aaaa	Résonance	0 - 127
00 1D	0aaa aaaa	Résonance Sens. à la dynamique	0 - 125 *6
00 1E	0aaa aaaa	Env. filtre Amplitude	0 - 126 (-63 - +63)
00 1F	0aaa aaaa	Env. filtre Sens. à la dyn.	0 - 125 *6
00 20	0000 aaaa	Env. filtre Act. dyn. sur temps	0 - 14 *7
00 21	0aaa aaaa	Env. filtre Durée 1	0 - 127
00 22	0aaa aaaa	Env. filtre Durée 2	0 - 127
00 23	0aaa aaaa	Env. filtre Durée 3	0 - 127
00 24	0aaa aaaa	Env. filtre Durée 4	0 - 127
00 25	0aaa aaaa	Env. filtre Niveau 1	0 - 127
00 26	0aaa aaaa	Env. filtre Niveau 2	0 - 127
00 27	0aaa aaaa	Env. filtre Niveau 3	0 - 127
00 28	0aaa aaaa	Env. filtre Niveau 4	0 - 127
00 29	0aaa aaaa	Niveau de tone	0 - 127
00 2A	0aaa aaaa	Env. niveau Sens. à la dyn.	0 - 125 *6
00 2B	0000 aaaa	Env. niveau Act. dyn. sur temps	0 - 14 *7
00 2C	0aaa aaaa	Env. niveau Durée 1	0 - 127
00 2D	0aaa aaaa	Env. niveau Durée 2	0 - 127
00 2E	0aaa aaaa	Env. niveau Durée 3	0 - 127
00 2F	0aaa aaaa	Env. niveau Durée 4	0 - 127
00 30	0aaa aaaa	Env. niveau Niveau 1	0 - 127
00 31	0aaa aaaa	Env. niveau Niveau 2	0 - 127
00 32	0aaa aaaa	Env. niveau Niveau 3	0 - 127
00 33	0aaa aaaa	Panoramique du tone	0 - 127 (L64 - 63R)
00 34	00aa aaaa	Ampl. de panoramique aléatoire	0 - 63
00 35	0aaa aaaa	Ampl. de panoramique alterné	1 - 127 (L63 - 63R)
00 36	0000 00aa	Assignation de sortie	0 - 3 *9
00 37	0aaa aaaa	Réservé	--
00 38	0aaa aaaa	Niveau d'envoi au delay	0 - 127
00 39	0aaa aaaa	Niveau d'envoi à la reverb	0 - 127
Taille totale	00 00 00 3A		

\*1: <RRéservé >, INTA, INTB, INTC

\*2: -6, 0, +6, +12

\*3: NO-SUS, SUSTAIN

\*4: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

\*5: -100 - +150

\*6: -100, -70, -50, -40, -30, -20, -10, 0, +10, +20, +30, +40, +50, +70, +100

\*7: OFF, LPF, BPF, HPF, PKG

\*8: OFF, ON, <Reserved, Reserved>

## ■ 1-5. Configuration du pattern temporaire

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00	0aaa aaaa	Pattern temporaire	0 - 127
:	:	:	
Taille totale	0F 7F 7F 7F		

## ■ 1-6.Corps du pattern temporaire

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
00 00	0aaa aaaa	Corps du pattern temporaire	0 - 127
:	:	:	
Taille totale	7F 7F 7F 7F		

## ■ 2. GS (Modèle ID=42H)

Start address	Description
40 10 00	Tempérament Partie R 2-1
40 11 00	: Partie 1
40 12 00	: Partie 2
40 13 00	: Partie 3
40 14 00	: Partie 4
40 15 00	: Partie 5
40 16 00	: Partie 6
40 17 00	: Partie 7

### ■ 2-1. Scale Tune (Tempérament)

Adresse offset	Taille	Description	Donnée (Valeur)
40	0aaa aaaa	Hauteur pour do	0 - 127 (-64 - +63)
41	0aaa aaaa	Hauteur pour do#	0 - 127 (-64 - +63)
42	0aaa aaaa	Hauteur pour ré	0 - 127 (-64 - +63)
43	0aaa aaaa	Hauteur pour mib	0 - 127 (-64 - +63)
44	0aaa aaaa	Hauteur pour mi	0 - 127 (-64 - +63)
45	0aaa aaaa	Hauteur pour fa	0 - 127 (-64 - +63)
46	0aaa aaaa	Hauteur pour fa#	0 - 127 (-64 - +63)
47	0aaa aaaa	Hauteur pour sol	0 - 127 (-64 - +63)
48	0aaa aaaa	Hauteur pour sol#	0 - 127 (-64 - +63)
49	0aaa aaaa	Hauteur pour la	0 - 127 (-64 - +63)
4A	0aaa aaaa	Hauteur pour la#	0 - 127 (-64 - +63)
4B	0aaa aaaa	Hauteur pour si	0 - 127 (-64 - +63)

Note) Pour que les messages exclusifs GS soient reçus correctement par le JX-305, l'adresse de départ du message doit être l'adresse de départ de chaque partie (adresse de la hauteur pour do par exemple, offset 40).

## ■ 3. Système exclusif rapide (Modèle =3AH)

Start address	Description
30 00	Quick SysEx Partie 1 2-1
31 00	: Partie 2
:	:
36 00	: Partie 7
39 00	: Partie R
:	:
70 00	: Séquenceur

### ■ 3-1. Système exclusif rapide pour une partie

Adresse offset	Taille donnéesL	DonnéesE*5	Description	Donnée (Valeur L)
0F	0000 aaaa	0000 0000	Forme d'onde LFO1	0 - 7 *1
15	0aaa aaaa	0000 aaaa	Accord grossier	0 - 120 *2
19	0aaa aaaa	0000 aaaa	Ampli. d'env. de haut.	0 - 127 (-63 - +63)
1A	0aaa aaaa	0000 aaaa	Atta. d'env. de haut.	0 - 127
1B	0aaa aaaa	0000 aaaa	Decay d'env. de haut.	0 - 127
1C	0aaa aaaa	0000 aaaa	Sustain d'env. filtre	0 - 127
1D	0aaa aaaa	0000 aaaa	Relâch. d'env. filtre	0 - 127
1F	0aaa aaaa	0000 aaaa	Sustain d'env.d'ampl.	0 - 127
22	0000 0aaa	0000 aaaa	Type de filtre	0 - 4 *3
23	0aaa aaaa	0000 aaaa	Tone Panoramique	0 - 127 (-63 - +63)
24	0aaa aaaa	0000 aaaa	Tone Nivaeu	0 - 127
25	0aaa aaaa	0000 aaaa	Ampl. de pan. aléat.	0 - 127 (-63 - +63)
27	0aaa aaaa	0000 aaaa	Sustain d'env. haut	0 - 127
28	0aaa aaaa	0000 aaaa	Relâch. d'env. haut.	0 - 127
55	0aaa aaaa	0000 0000	Transposition part.	16 - 112 (-48 - +48)
56	0000 00aa	0000 0000	EFX/Assign. sortie	0 - 4 *4

\*1: TRI, SIN, SAW, SQR, TRP, S&H, RND, CHS

\*2: OFF, LPF, BPF, HPF, PKG

\*3: OFF, ON, <Réservé, Réservé >

Note) Pour que les messages exclusifs rapides soient reçus correctement par le JX-305, l'adresse de départ du message doit être l'adresse de départ de chaque partie.

### ■ 3-2. Système exclusif rapide pour la partie rythmique

Adresse offset	Taille donnéesL	DonnéesE*1	Description	Donnée (Valeur L)
15	0aaa aaaa	0000 aaaa	Accord grossier	0 - 120 *2
19	0aaa aaaa	0000 aaaa	Ampli. d'env. de haut.	0 - 127 (-63 - +63)
1A	0aaa aaaa	0000 aaaa	Atta. d'env. de haut.	0 - 127
1B	0aaa aaaa	0000 aaaa	Decay d'env. de haut.	0 - 127
1C	0aaa aaaa	0000 aaaa	Sustain d'env. filtre	0 - 127
1D	0aaa aaaa	0000 aaaa	Relâch. d'env. filtre	0 - 127
1F	0aaa aaaa	0000 aaaa	Sustain d'env.d'ampl.	0 - 127
22	0000 0aaa	0000 aaaa	Type de filtre	0 - 4 *3
23	0aaa aaaa	0000 aaaa	Tone Panoramique	0 - 127 (-63 - +63)
24	0aaa aaaa	0000 aaaa	Tone Nivaeu	0 - 127
25	0aaa aaaa	0000 aaaa	Ampl. de pan. aléat.	0 - 127 (-63 - +63)
27	0aaa aaaa	0000 aaaa	Sustain d'env. haut	0 - 127
28	0aaa aaaa	0000 aaaa	Relâch. d'env. haut.	0 - 127
47	0aaa aaaa	0000 aaaa	Résonance	0 - 127
48	0aaa aaaa	0000 aaaa	Amp Dur. relâch. env.	0 - 127
49	0aaa aaaa	0000 aaaa	Amp Dur. attaq. env.	0 - 127
4A	0aaa aaaa	0000 aaaa	Fréquence de coupure	0 - 127
4B	0aaa aaaa	0000 aaaa	Amp Chute env.	0 - 127

4D	0aaa aaaa 0000 aaaa	Accord fin	14 - 114 (-50 - +50)
51	0aaa aaaa 0000 aaaa	Filter ampl. d'env.	1 - 127 (-63 - +63)
52	0aaa aaaa 0000 aaaa	Filter attag. d'env.	0 - 127
53	0aaa aaaa 0000 aaaa	Filter Chute d'env.	0 - 127
55	0aaa aaaa 0000 0000	Part Transposition	16 - 112 (-48 - +48)
56	0000 00aa 0000 0000	Part commutateur M-FX	0 - 4 *3

\*1: Sélection du tone rythmique : BD, SD, HH, CLP, CYM, TOM/PEC, HIT, OTHERS = 0 - 7, ALL = 9

\*2: OFF, LPF, BPF, HPF, PKG

\*3: OFF, ON, <Réservé, Réservé >, RHY

Note) Pour que les messages exclusifs GS soient reçus correctement par le JX-305, l'adresse de départ du message doit être l'adresse de départ de chaque partie (adresse de la hauteur pour do par exemple, offset 40).

### ■ 3-3. Système exclusif rapide pour le séquenceur

Adresse offset	Taille donnéesL	DonnéesE*5	Description	Donnée (Valeur L)
01	0000 aaaa 0000 000a		Coupure de partie	0-6,9 / 0,1
02	0000 aaaa 0000 000a		Coupure de batterie	0-7*1 / 0,1
03	0aaa aaaa 0aaa aaaa		Tempo	3-93 / 0-128

\*1: BD,SD,HH,CLP,CYM,TOM/PEC,HIT,OTHERS

### ■ Tableau des blocs d'adresse

Voici une cartographie de base des adresses de messages exclusifs.

Adresse(H)	Bloc	Sous Bloc	Référence
00 00 00 00	Systeme (commun)		1-1-1
	Accord	Partie 1	1-1-2
		:	
		Partie 16	
		:	
		Patch	
01 00 00 00	Partie (Info) Partie	Commun	1-2-1
		Partie 1	1-2-2
		:	
		Partie R	
02 00 00 00	Patch temporaire	Partie 1	Commun 1-3-1
		:	
		Partie 9	Tone 1 1-3-2
		:	
		Tone 4	
02 09 00 00	Ens. rythmique temporaire	Commun	1-4-1
		Note# 35	1-4-2
		:	
		Note# 98	
30 00 00 00	Ens. rythmique temporaire Séquenceur		1-5
:			
:			
:			
40 00 00 00	Pattern temporaire		1-6-1
:			
:			
:			

## 6. Informations supplémentaires

### ■ Tableau de conversion décimal/hexadécimal

Dans la documentation MIDI, les valeurs de données et d'adresse/taille pour les messages exclusifs etc. sont exprimées en hexadécimal sur 7 bits. Le tableau suivant donne la correspondance avec les valeurs décimales.

\* Les valeurs hexadécimales sont suivies d'un "H".

Dec.	Hex.	Dec.	Hex.	Dec.	Hex.	Dec.	Hex.
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

\* les valeurs décimales telles que canal MIDI, sélection de banque et changement de programme sont référencées avec une valeur majorée de 1 par rapport au tableau ci-dessus (car elle n'ont pas de valeur 0 «officielle»).

\* Les 7 bits utilisés dans l'octet peuvent déterminer 128 paliers. Pour des données nécessitant une plus grande précision, il faut utiliser deux octets ou plus. Par exemple, deux valeurs hexadécimales aa bbH exprimant deux octets (2x7 bits) correspondent à une valeur de aa x 128 + bb.

\* Dans le cas de valeurs avec un signe ±, 00H = -64, 40H = ±0, et 7FH = +63, aussi l'expression décimale sera inférieure de 64 à la valeur donnée dans le tableau ci-dessus. Dans le cas des deux types, 00 00H = -8192, 40 00H = ±0, et 7F 7FH = +8191. Par exemple, si aa bbH est exprimé en décimal, cela donne aa bbH - 40 00H = aa x 128 + bb - 64 x 128.

\* Les données dites en demi-octet ("nibbles") sont exprimées en hexadécimal sur 4-bits. Une valeur exprimée en nibbles sur 2 octets 0a 0bH a la valeur a x 16 + b.

<Exemple 1> **Quelle est l'expression décimale de 5AH ?**  
D'après le tableau, 5AH = 90

<Exemple 2> **Quelle est l'expression décimale de 12 34H considérant qu'il s'agit d'une valeur exprimée en hexadécimal sur 7 bits ?**  
D'après le tableau, comme 12H = 18 et 34H = 52  
18 x 128 + 52 = 2356

<Exemple 3> **Quelle est l'expression décimale de la valeur en nibbles 0A 03 09 0D ?**  
D'après le tableau, comme 0AH = 10, 03H = 3,  
09H = 9, 0DH = 13  
((10 x 16 + 3) x 16 + 9) x 16 + 13 = 41885

<Exemple 4> **Quelle est l'expression en nibbles de la valeur décimale 1258 ?**

- 16) 1258
- 16)   78 ... 10
- 16)   4 ... 14
- 0 ... 4

D'après le tableau, 0=00H, 4=04H, 14=0EH, 10=0AH, la réponse est 00 04 0E 0AH

### ■ Tableau des codes ASCII

D	H	Char	D	H	Char	D	H	Char
32	20H	SP	64	40H	@	96	60H	`
33	21H	!	65	41H	A	97	61H	a
34	22H	"	66	42H	B	98	62H	b
35	23H	#	67	43H	C	99	63H	c
36	24H	\$	68	44H	D	100	64H	d
37	25H	%	69	45H	E	101	65H	e
38	26H	&	70	46H	F	102	66H	f
39	27H	'	71	47H	G	103	67H	g
40	28H	(	72	48H	H	104	68H	h
41	29H	)	73	49H	I	105	69H	i
42	2AH	*	74	4AH	J	106	6AH	j
43	2BH	+	75	4BH	K	107	6BH	k
44	2CH	,	76	4CH	L	108	6CH	l
45	2DH	-	77	4DH	M	109	6DH	m
46	2EH	.	78	4EH	N	110	6EH	n
47	2FH	/	79	4FH	O	111	6FH	o
48	30H	0	80	50H	P	112	70H	p
49	31H	1	81	51H	Q	113	71H	q
50	32H	2	82	52H	R	114	72H	r
51	33H	3	83	53H	S	115	73H	s
52	34H	4	84	54H	T	116	74H	t
53	35H	5	85	55H	U	117	75H	u
54	36H	6	86	56H	V	118	76H	v
55	37H	7	87	57H	W	119	77H	w
56	38H	8	88	58H	X	120	78H	x
57	39H	9	89	59H	Y	121	79H	y
58	3AH	:	90	5AH	Z	122	7AH	z
59	3BH	;	91	5BH	[	123	7BH	{
60	3CH	<	92	5CH	\	124	7CH	
61	3DH	=	93	5DH	^	125	7DH	}
62	3EH	>	94	5EH	_			
63	3FH	?	95	5FH	-			

D: décimale

H: hexadécimale

Note: SP signifie "espace".

### ■ Exemples de réels messages MIDI

<Exemple 1> 92 3E 5F

9n est le statut Note On, et n est le numéro de canal MIDI. Comme 2H = 2, 3EH = 62, et 5FH = 95, c'est un message Note-on sur le canal MIDI 3, de numéro de note 62 (le nom de note est ré4), et la dynamique de 95.

<Exemple 2> CE 49

CnH est le statut de changement de programme, et n est le numéro de canal MIDI. Comme EH = 14 et 49H = 73, c'est un message de changement de programme sur le canal MIDI 15, pour le programme 74 (Flûte en GS).

<Exemple 3> EA 00 28

EnH est le statut de changement de Pitch Bend, et n est le numéro de canal MIDI. Le deuxième octet (00H=0) est le LSB et le 3ème (28H=40) le MSB, mais la valeur de Pitch Bend est une valeur avec signe (±) pour laquelle 40 00H (= 64 x 128 + 0 = 8192) vaut 0, aussi cette valeur de Pitch Bend est-elle  
28 00H - 40 00H = 40 x 128 + 0 - (64 x 128 + 0) = 5120 - 8192 = -3072

Si la sensibilité au Pitch Bend est réglée à 2 demi-tons, -8192 (00 00H) donne un changement de hauteur de -200 centièmes, aussi dans ce cas -200 x (-3072) ÷ (-8192) = -75 centièmes de Pitch Bend s'applique au canal MIDI 11.

<Exemple 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F

BnH est le statut de changement de commande, et n est le numéro de canal MIDI. Le deuxième octet est le numéro de commande, et le troisième la valeur. Dans le cas où deux messages consécutifs (ou plus) ont le même statut, le MIDI a prévu une simplification nommée "running status" (statut en cours) qui évite la répétition de l'octet de statut pour les messages suivants. Par conséquent, les messages ci-dessus ont la signification suivante.

B3	64 00	Canal MIDI 4, octet faible de RPN	: 00H
(B3)	65 00	Canal MIDI 4, octet fort de RPN	: 00H
(B3)	06 0C	Canal MIDI 4, octet fort de la valeur	: 0CH
(B3)	26 00	Canal MIDI 4, octet faible de la valeur	: 00H
(B3)	64 7F	Canal MIDI 4, octet faible de RPN	: 7FH
(B3)	65 7F	Canal MIDI 4, octet fort de RPN	: 7FH

En d'autres termes, les messages ci-dessus fixent une valeur de 0C 00H pour le RPN 00 00H sur le canal 4, puis ramènent le RPN à 7F 7FH.

Le RPN 00 00H est la sensibilité au Pitch Bend, et le MSB donne la valeur en demi-tons, aussi une valeur 0CH = 12 fixe-t-elle la variation de hauteur maximale à ± 12 demi-tons (1 octave).

Une fois le numéro de RPN ou NRPN spécifié, tous les messages d'entrée de donnée sur le même canal MIDI seront pris en compte, aussi est-il préférable après transmission de la valeur voulue d'envoyer un message 7F 7FH d'annulation de choix de RPN. Cela explique la présence de (B3) 64 7F (B3) 65 7F à la fin.

Il n'est pas souhaitable que des séquences (telles que les données Standard MIDI File) contiennent de nombreuses données avec statut omis comme dans <Exemple 4>. En effet, si la reproduction est interrompue en cours et suivie d'une avance ou d'un retour rapide, le séquenceur peut ne pas être capable de transmettre le statut correct, et la source sonore interprétera mal les données. Veuillez à donner un statut à chaque élément.

Il est aussi nécessaire que le réglage de RPN ou NRPN et celui de valeur soient faits dans le bon ordre. Sur certains séquenceurs, les événements placés sur le même coup d'horloge ou « clic » (voire sur deux clics consécutifs) peuvent être émis dans un ordre différent de celui de leur réception. Pour cette raison, il est préférable de légèrement espacer les événements (d'environ 1 clic pour TPQN=96, et 5 clics pour TPQN=480).  
\* TPQN : Ticks Per Quarter Note ou « clics par noire »

### ■ Exemples de messages exclusifs Roland et calcul du checksum

Les messages exclusifs Roland (RQ1, DT1) sont transmis avec un octet de vérification (checksum) à la fin (avant F7) pour vérifier que le message a été correctement reçu. La valeur de checksum est déterminée par l'adresse et les données (ou la taille) du message exclusif transmis.

### ● Comment calculer le checksum

Le checksum est une valeur dérivée de l'addition de l'adresse et des données puis de l'inversion des 7 bits faibles.

Voici un exemple de calcul de checksum. Nous considérerons que dans le message exclusif que nous transmettons, l'adresse est aa bb ccH et les données ou la taille dd ee ffH.

$$\begin{aligned} aa + bb + cc + dd + ee + ff &= \text{total} \\ \text{total} \div 128 &= \text{quotient} \dots \text{reste} \\ 128 - \text{reste} &= \text{checksum} \end{aligned}$$

### <Exemple 1> Réglage de REVERB TYPE sur HALL2 (DT1)

Le tableau d'adressage des paramètres indique que l'adresse de départ de Part Information est 01 00 00 00H, et l'adresse offset de Part Information Common est 00 00H, et l'adresse de REVERB TYPE est 00 28H. Donc l'adresse est :

$$\begin{array}{r} 01\ 00\ 00\ 00H \\ +) \quad 00\ 00H \\ \quad 00\ 28H \\ \hline 01\ 00\ 00\ 28H \end{array}$$

Comme HALL2 est la valeur 05H du paramètre,

$$\begin{array}{cccccccccccc} F0 & 41 & 10 & 00H & 0BH & 12 & 01 & 00 & 00 & 28 & 05 & ?? & F7 \\ (1) & (2) & (3) & (4) & (5) & (6) & \text{adresse} & \text{donnée} & \text{checksum} & (7) \end{array}$$

- (1) Statut exclusif (2) Fabricant (Roland) (3) Unité (17)  
(4), (5) Modèle (JX-305) (6) Commande (DT1) (7) EOX

Ensuite, nous calculons le checksum.

$$\begin{aligned} 01H + 00H + 00H + 28H + 05H &= 1 + 0 + 0 + 40 + 5 = 46(\text{somme}) \\ 46(\text{total}) / 128 &= 0(\text{quotient}) \dots 46(\text{reste}) \\ \text{checksum} &= 128 - 46(\text{quotient}) = 82 = 52H \end{aligned}$$

Cela signifie que le message transmis est F0 41 10 00 0B 12 01 00 00 28 05 52 F7.

### <Exemple 2> Demande de données de partie (RQ1)

Le tableau d'adressage des paramètres indique que l'adresse de départ de Part Information est assignée comme suit.

01 00 00 00H Part Info Common  
01 00 10 00H Part Info Partie 1  
01 00 11 00H Part Info Partie 2

01 00 16 00H Part Info Partie 7  
01 00 19 00H Part Info Partie 10

Comme la taille de Part Information Part est 00 00 00 1AH, cette taille est ajoutée à l'adresse de départ de Part Information Partie 16, pour obtenir :

$$\begin{array}{r} 01\ 00\ 1F\ 00H \\ +) \quad 00\ 00\ 00\ 1AH \\ \quad 01\ 00\ 1F\ 1AH \end{array}$$

Toutefois, la taille des données à obtenir est

$$\begin{array}{r} 01\ 00\ 1F\ 1AH \\ -) \quad 01\ 00\ 00\ 00H \\ \quad 00\ 00\ 1F\ 1AH \end{array}$$

Donc, la taille des données à obtenir est :

$$\begin{array}{r} 01\ 00\ 19\ 1AH \\ -) \quad 01\ 00\ 00\ 00H \\ \quad 00\ 00\ 19\ 1AH \end{array}$$

$$\begin{array}{cccccccccccc} F0 & 41 & 10 & 00 & 0B & 11 & 01 & 00 & 00 & 00 & 00 & 00 & 1F & 1A & ?? & F7 \\ (1) & (2) & (3) & (4) & (5) & (6) & \text{adresse} & \text{donnée} & \text{checksum} & (7) \end{array}$$

- (1) Statut exclusif (2) Fabricant (Roland) (3) Unité (17)  
(4), (5) Modèle (JX-305) (6) Commande (DT1) (7) EOX

Quand le checksum est calculé de la même façon que dans l'exemple 2 <Exemple 2>, nous avons le message suivant à transmettre : F0 41 10 00 0B 11 01 00 00 00 00 00 1F 1A 46 F7.

### ● Fonction Scale Tune ou tempérament (Identification de modèle: 42H (GS), adresse: 40 1x 40H)

Scale Tune est une fonction qui apporte de légers ajustements à la hauteur de chaque note de la gamme do(C) – si(B). Les réglages se font pour une octave et se répercutent sur toutes les octaves. En faisant des réglages de Scale Tune, vous pouvez obtenir des tempéraments autres que le tempérament égal standard. Ici, nous vous donnons trois types de réglages à titre d'exemple.

\* Les messages Scale tune pour toutes les parties sont reconnus en mode Patch.

### ○ Tempérament égal

Ce tempérament divise l'octave en douze intervalles égaux, et c'est le tempérament le plus fréquemment utilisé à ce jour, notamment en musique occidentale. Initialement, la fonction Scale Tune de cet instrument est réglée pour un tempérament égal.

### ○ Tempérament juste (avec do en tonique)

Les triades primaires sonnent beaucoup plus joliment dans ce tempérament. Toutefois, cela n'est valable qu'en une tonalité, et les accords seront dissonnants si vous jouez dans une autre tonalité. Les réglages faits ici sont pour une tonalité de do.

### ○ Gamme de type arabe

La fonction Scale Tune vous permet de vous accorder pour différents styles de musiques ethniques. Voici une des gammes arabes.

### Exemples de réglages

Note	Temp. égal.	Juste (en do)	Gamme arabe
do	0	0	-6
do#	0	-8	+45
ré	0	+4	-2
mi	0	+16	-12
mi	0	-14	-51
fa	0	-2	-8
fa#	0	-10	+43
sol	0	+2	-4
sol#	0	+14	+47
la	0	-16	0
si	0	+14	-10
si	0	-12	-49

Les valeurs de ce tableau sont en centièmes. Convertissez-les en hexadécimales et transmettez-les sous forme de messages exclusifs. Par exemple, pour régler le tempérament de la partie 1 en gamme arabe, transmettez les données suivantes.

F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 38 6B 3C 6F 40 36 0F 50 F7

# Tableau d'équipement MIDI

Fonction...		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	X	1-7, 10	
	Modifié	X	1-7, 10	
Mode	Par défaut	X	Mode 3	* 2
	Modifié	X	Mode 3, 4 (M=1)	
	Altéré	*****		
Numéro de note :	Vraiment jouées	0-127	0-127	
		*****	0-127	
Dynamique	Enfoncement	O	O	
	Relâchement	O	O	
After Touch	Polyphonique	X	O * 1	
	Par canal	O	O * 1	
Pitch Bend		O	O * 1	
Changement de commande	0, 32	O * 1	O * 1	Sélection de banque
	1	O	O * 1	Modulation
	5	O	O * 1	Durée de portamento
	6, 38	O	O * 1	Entrée de données
	7	O	O * 1	Volume
	10	O	O * 1	Balance
	11	O	O * 1	Panoramique
	16, 18, 19	O	O * 1	Expression
	64	O	O * 1	Commande polyvalente 1
	65	O	O * 1	Hold 1 (sustain)
	66	O	O * 1	Portamento
	67	O	O * 1	Sostenuto
	69	O	O * 1	Sourdine
	71-75, 77	O	O * 1	Hold 2
	80-83	O	O * 1	Commande de son 2-6, 8
	84	O	O * 1	Commande polyvalente 5
	91, 94	O	O * 1	Commande de portamento
	98, 99	X	X	Commande d'intensité 1, 4
100, 101	O	O * 1	LSB, MSB de NPRN	
1-5, 7-31, 33-37, 39-95	O	X	LSB, MSB de RPN *3	
Changement de programme	: N° réels	O * 1	O * 1	Numéro de prog. 1-128
		*****	0-127	
Système exclusif		O	O * 1	
Système commun	: Pos. ds le morc	X	X	
	: Sél. de morc.	X	X	
	: Accord	X	X	
Système en temps réel	: Horloge	X	O * 1	
	: Commandes	X	X	
Messages auxiliaires	: All sound off	X	O (120, 126, 127)	
	: Reset all controllers	X	O	
	: Local ON/OFF	X	X	
	: All Notes OFF	X	O (123-127)	
	: Active Sensing	O	O	
	: System Reset	X	X	
Notes	* 1 O X est sélectionnable * 2 Reconnu comme M=1 même si M≠1 * 3 Peut être assigné à la pédale de commande			

Mode 1 : OMNI ON, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO

O : Oui

Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 4 : OMNI OFF, MONO

X : Non

## Tableau d'équipement MIDI

Fonction...		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut Modifié	1-7, 10 X	1-7, 10 X	Pas de canal de base.
Mode	Par défaut Modifié Altéré	Mode 3 OMNI OFF, POLY * 1 *****	X X	
Numéro de note :	Vraiment jouées	0-127 *****	0-127 0-127	
Dynamique	Enfoncement Relâchement	O O	O O	
After Touch	Polyphonique Par canal	O O	O O	
Pitch Bend		O	O	
Changement de commande	0-119	O	O	
Changement de programme	: True #	O *****	O 0-127	
Système exclusif		O	O	
Système commun	: Pos. ds le morc. : Sél. du morc. : Accord	O X X	O X X	* 2
Système en temps réel	: Horloge : Commandes	O O	O O	* 3 * 2
Messages auxiliaires	: All sound off : Reset all controllers : Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sensing : Reset	O O X * 4 O * 5 X * 6 X	O O X O (123-127) * 5 O * 6 X	
Notes	<p>* 1 Omni Off, Poly sont transmis à tous les canaux au démarrage. * 2 Quand Sync Mode est SLAVE ou REMOTE * 3 Quand Sync Mode est SLAVE * 4 Non stocké, ni transmis même s'il est reçu, mais peut être créé dans le Microscope et transmis. * 5 Les messages de mode (123-127) sont stockés/transmis après qu'un message All Note Off a été transmis. Le message All Note Off n'est pas en lui-même transmis ni stocké mais peut être créé dans le Microscope et transmis. * 6 Transmis/reçu par la section source sonore. La section séquenceur accomplira l'action quand la réception est interrompue.</p>			

Mode 1 : OMNI ON, POLY  
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO  
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Oui  
X : Non

# Caractéristiques principales

## JX-305: GROOVESYNTH

### Clavier

61 touches (avec dynamique et aftertouch par canal)

**Parties: 24 (8 + 16 (RPS))**

**Polyphonie maximale : 64 voix**

### Patches

Preset: 640

User: 256

Carte: 512

### Kits rythmiques

Preset: 32

User: 20

Carte: 20

### Effets

Reverb

Delay

Multi-Effets (24 types)

### Séquenceur

Pistes : 8 + MUTE CTRL

Résolution: 96 clics à la noire

Tempo: 20.0–240.0

Morceaux : 50

### Patterns

Preset: 274

RPS: 494

User: 200 (Maximum)

Carte: 200 (Maximum)

### Capacité maximale

Interne: approx. 75,000 Notes

Carte (Option: 2 MB): approx. 220,000 Notes

Carte (Option: 4 MB): approx. 480,000 Notes

### Quantification

Grid

Shuffle

Groove (71 types)

Arpégiateur: 53 Styles

Ensembles RPS: 60

Ensembles de patterns: 30

### Afficheur

LCD: 16 caractères, 2 lignes

LED pour le tempo

### Connecteurs

Prises Output (L (MONO), R)

Prises pour écouteurs

Connecteurs MIDI (IN, OUT, THRU)

Prise pour pédale de sustain

Prise pour pédale de commande

Prise pour pédale commutateur

Fente pour carte mémoire

### Alimentation électrique

Adaptateur secteur (CC 9 V)

### Intensité électrique

450 mA

### Dimensions

1,011 (L) x 289 (P) x 83 (H) mm

### Poids

6,9 kg (sans l'adaptateur secteur)

### Accessoires

Prise en main

Mode d'emploi

Adaptateur secteur:

ACI-120C, ACI-230C, ACB-230E, ACB-240(A)

Protecteur de carte

### Options

SmartMedia : S2M-5/S4M-5

*\* Dans l'intérêt de l'évolution de ce produit, caractéristiques et/ou apparence sont sujettes à modifications sans préavis*

# Index

“Q” concerne le manuel de prise en main.

4 Band EQ.....107

## A

accent rate.....25  
accord.....133  
aftertouch .....22, 76  
aftertouch (sensibilité à l').....163  
all mute.....32  
alternate pan depth.....70, 96  
amplificateur.....67, 94  
amplificateur (enveloppe d').....68, 95, 178  
amplificateur (envelope level 1-3).....71, 97  
amplificateur ( envelope time 1-4).....71, 97  
amplificateur (envelope time key follow).....71  
amplifier (envelope velocity curve).....70  
amplifier (envelope velocity sensitivity).....70, 96  
amplifier (envelope velocity time 1 sensitivity).....71  
amplifier (envelope velocity time 4 sensitivity).....71  
amplifier (envelope velocity time sensitivity).....96  
arabe (tempérament style).....169  
arpégiateur.....Q34, 24, 127  
arpège.....24  
arpeggio destination.....26  
arpeggio style.....25  
arpeggio sync.....168  
arpeggio write.....28  
attack time.....58, 64, 68, 88, 92, 95  
audition.....Q22, 29  
auto checksum (octet de vérification).....168  
auto pan.....121

## B

backup delete.....161  
backup load.....161  
band pass (filtre.....62, 90  
bank select.....172  
beat.....126  
beat pattern.....27  
bend range.....76, 97  
bend range down.....76  
bend range up.....76  
bias.....69  
bias direction.....69  
bias level.....69  
bias point.....69  
booster.....81  
booster gain.....81  
BPM.....31  
bulk dump.....176

## C

card duplicate.....161  
card memory.....137

carte (protecteur de).....162  
carrée (onde).....56  
category.....209  
category jump.....Q11  
change event.....148  
change gate time.....143  
change velocity.....142  
canal (aftertouch par).....148  
checksum.....149  
chorus.....116  
coarse tune.....57, 87  
common.....77  
compresseur.....113  
control 1/2/3/4 depth.....77  
control change.....147  
control destination.....77  
control pedal.....23  
control pedal assign.....163  
control pedal polarity.....163  
controller.....13, 163  
copy.....138  
cutoff.....Q23, 62, 90  
cutoff frequency key follow.....65

## D

data thin.....145  
decay time.....58, 64, 68, 88, 92, 95  
défaut (style d'arpège par).....170  
défaut (pattern).....169  
delay.....Q29, 103  
delay level.....104  
delay output assign.....105  
delay start.....71  
delay time.....105  
delay type.....105  
delete event.....150  
delete measure.....140  
delete pattern.....156  
detune effect.....58  
device ID (numéro d'identification).....165  
distorsion.....110  
dual.....Q40, 19

## E

edit quantize.....146  
edit transmit/receive mode.....165  
effets.....Q27, 101  
effets (modèles d').....29  
enhancer.....109  
enregistrement (paramètres).....126  
enregistrement (partie).....126  
enregistrement (attente).....125  
enveloppe (mode).....86  
égal (tempérament).....169

erase .....141  
exclusif (message) .....148, 149

## F

réglages d'usine.....Q6, 170  
fast-forward .....31, 154  
feedback level .....105  
feedback pitch shifter .....122  
filtre .....61, 90  
filtre (enveloppe) .....63, 91, 178  
filtre (enveloppe depth).....64, 92  
filtre (enveloppe level 1-4).....66, 94  
filtre (enveloppe time 1-4).....66, 94  
filtre (enveloppe time key follow).....67  
filtre (enveloppe velocity curve) .....66  
filtre (enveloppe velocity sensitivity) .....66, 93  
filtre (enveloppe velocity time 1 sensitivity) .....66  
filtre (enveloppe velocity time 4 sensitivity) .....66  
filtre (enveloppe velocity time sensitivity) .....93  
filtre (type).....61, 90  
fin (accord) .....57, 87  
flanger .....118  
formatage .....159  
frequency cross (modulation) .....57  
FXM.....57  
FXM color .....57  
FXM depth .....57  
FXM switch .....57

## G

gate reverb.....123  
gate time .....132, 133  
gate time ratio .....132, 135  
grid quantize.....41  
groove quantize.....43

## H

HF damp.....103, 105  
high pass (filtre).....62, 90  
hold (pédale).....23  
hold (polarité de la pédale).....163

## I

initialisation .....38, 84, 100, 158  
input quantize resolution.....126  
input quantize strength.....126  
insert event.....150  
insert measure .....140  
insert pattern.....157

## J

juste (intonation) .....169

## K

KB (kilobytes ou kilooctets).....137  
key mode.....Q40, 18  
key range lower .....81  
key range upper .....81  
keyboard velocity.....22, 163

## L

LCD contrast .....168  
LFO.....71  
LFO1.....Q25, 179  
LFO1 amplifier depth.....73  
LFO1 depth .....73  
LFO1 fade time .....74  
LFO1 filter depth.....73  
LFO1 pitch depth .....73  
LFO1 rate .....72  
LFO1 waveform.....72  
LFO1/LFO2 delay time.....75  
LFO1/LFO2 fade mode.....75  
LFO1/LFO2 key sync .....75  
LFO1/LFO2 level offset .....75  
LFO1/LFO2 pan depth .....76  
LFO1/LFO2 tempo sync .....74  
limiteur .....113  
lo-fi .....110  
local (commutateur).....165  
loop mix (enregistrement) .....125  
loop (mode).....167  
loop replace recording.....125  
loop rest .....126, 128  
low pass (filtre).....61, 90  
lower (partie) .....19

## M

M-FX .....101, 106  
master .....176  
master tune .....168  
nombre de notes enregistrables .....137  
mémoire.....15  
mémoire (carte).....16, 159  
memory info.....137  
métronome .....126  
métronome (level) .....167  
métronome (mode) .....167  
microscope (edit).....146  
microscope .....146  
MIDI.....164, 171  
MIDI (canal).....36, 171  
MIDI update .....40  
modify.....38  
modify data.....40, 128  
modulation levier de) .....22, 76  
moniteur .....32

motif .....	27
move event .....	151
multi-effet .....	Q31, 106
multi-effects output level .....	106
multi-effet (type) .....	106
multi-effects->delay level .....	105
multi-effects->reverb level .....	103
mute .....	32, 129, 148
MUTE CTRL .....	129
mute exchange .....	32
mute group .....	86

## N

no event .....	148
noise generator .....	111
note .....	147

## O

octave range .....	26
octave shift .....	21
overdrive .....	109

## P

pan .....	33
pan key follow .....	70
partie .....	14
partie active .....	18
part delay level .....	34, 35, 104
part key shift .....	34, 35
part level .....	33, 35
part mixer .....	Q14, 33
part multi-effects switch .....	34, 35, 124
part mute .....	32
part pan .....	33, 35
part reverb level .....	34, 35, 102
patch .....	Q18, 13, 18
patch edit .....	53
patch initialize .....	84
patch parameter .....	53
patch remain .....	169
patch tone copy .....	83
patch write .....	82
pattern .....	Q10, 14, 30
pattern actuel .....	30
pattern edit .....	138
pattern initialize .....	38
pattern length .....	126
pattern mode .....	30
pattern suivant .....	30
pattern reset .....	39
pattern set .....	Q60, 15, 152
pattern set write .....	153
pattern write .....	36
peaking filter .....	62, 90

phaser .....	115
phonograph .....	112
pitch .....	57, 87
pitch bend .....	148
pitch bend (levier .....	22, 76
pitch envelope .....	58, 87, 179
pitch envelope depth .....	59, 88
pitch envelope level 1-4 .....	61, 90
pitch envelope time 1-4 .....	60, 90
pitch envelope time key follow .....	61
pitch envelope velocity sensitivity .....	60, 89
pitch envelope velocity time 1 sensitivity .....	61
pitch envelope velocity time 4 sensitivity .....	61
pitch envelope velocity time sensitivity .....	89
pitch key follow .....	60
play quantize .....	Q17, 40
polyphonie maximale .....	14, 81
polyphonique (aftertouch) .....	148
portamento .....	21, 77
portamento mode .....	79
portamento start pitch .....	79
portamento switch .....	77
portamento time .....	21, 78
portamento type .....	79
preset (mémoire) .....	15
program change .....	147, 172

## Q

quantification .....	40, 146
----------------------	---------

## R

radio tuning .....	112
random pan switch .....	67, 95
random pitch depth .....	60, 89
real-time erase .....	130
real-time modify .....	38
real-time recording .....	125
real-time transpose .....	32
receive bank select switch .....	166
receive program change switch .....	166
receive system exclusive switch .....	166
reclock .....	145
redo .....	17
rehearsal (fonction) .....	127
release time .....	58, 64, 68, 88, 92, 95
remote kbd .....	165
résolution .....	41, 42
résonance .....	Q24, 63, 91
résonance (limiteur) .....	169
resonance velocity sensitivity .....	66, 93
rest .....	133
reverb .....	Q28, 102, 123
reverb time .....	103
reverb type .....	103

rewind.....	31, 154
rythmique (édition).....	85
rythmique (groupe).....	39
rhythm key copy.....	99
rhythm mute.....	32
rhythm set.....	Q20, 14, 28
rhythm set write.....	98
rhythm tone.....	85, 97
rhythm tone delay level.....	98
rhythm tone initialize.....	100
rhythm tone level.....	94
rhythm tone multi-effects switch.....	98
rhythm tone pan.....	94
rhythm tone reverb level.....	97
rhythm tone switch.....	86
ring modulator.....	81
RPS.....	Q36, 48
RPS hold.....	Q38, 49
RPS part delay level.....	50
RPS part key shift.....	50
RPS part level.....	50
RPS part multi-effects switch.....	50
RPS part pan.....	50
RPS part reverb level.....	50
RPS set.....	48
RPS set write.....	52
RPS stop.....	48
RPS trigger quantize.....	167
Rx switch.....	165

## S

scie (onde en dent de).....	56
scale.....	134
scale tune.....	168
séquencer.....	13, 166
séquencer( output assign).....	36
configuration (copie).....	37
configuration (paramètres de).....	37
shift clock.....	144
short delay.....	120
shuffle quantize.....	42
shuffle rate.....	27, 42
simultanée (polyphonie).....	14
sinusoïdale (onde).....	56
single.....	18
slave.....	167, 175, 176
slicer.....	114
slide (effet).....	133
solo legato (commutateur).....	79
solo (commutateur).....	78
song (morceau).....	Q65, 15, 154
song copy.....	156
song edit.....	155
song initialize.....	158

song write.....	157
sons (générateur de).....	13
space-D.....	117
spectrum.....	108
split.....	Q41, 19
split (point de).....	19
staccato.....	132
standard (tempo).....	31
step flanger.....	119
step recording.....	131
step recording 1.....	131, 132
step recording 2.....	131, 134
step time.....	132, 133
strength.....	42, 45
stretch tuning.....	81
stretch tuning depth.....	81
structure( type).....	79
sustain level.....	58, 64, 68, 88, 92, 95
pédale commutateur.....	46
pédale commutateur (assignation).....	164
pédale commutateur (polarité).....	164
sync mode.....	167
sync out.....	167
système exclusif.....	148, 149
système (mémoire).....	15

## T

TAP.....	46
tap resolution.....	168
template.....	43
tempo.....	31, 129
tempo (changement de).....	148
temporaire.....	16, 137
temporaire (pattern).....	16
tenuto.....	132
tetra chorus.....	117
thru (fonction).....	165
tie.....	133
tone.....	13, 53
tone level.....	67
tone pan.....	67
tone select.....	55
tone switch.....	55, 56
transmit active sensing switch.....	166
transmission (sélection de banque).....	166
transmission (changement de programme).....	166
transposition.....	142
transposition (valeur de).....	32
tremolo.....	115
triangulaire (onde).....	56
turntable.....	Q39, 47

## U

undo.....	17
-----------	----

---

upper (partie).....	19
user backup.....	160
user (mémoire) .....	15, 137
utility.....	37, 83, 99, 158, 160, 161, 170, 176

## **V**

velocity (dynamique).....	22, 28, 132, 135, 163
velocity crossfade.....	82
velocity range lower .....	82
velocity range switch.....	82
velocity range upper.....	82
velocity strength.....	45
view filter .....	151
voix (priorité).....	81
voix (réserve de).....	169

## **W**

wave (onde) .....	56, 86
wave gain .....	56, 86
wave select .....	56, 86
waveform (forme d'onde).....	56
write .....	28, 36, 52, 82, 98, 153, 157

# Information

Lorsque vous avez besoin d'un service technique, veuillez contacter le centre local de maintenance Roland le plus proche ou le distributeur Roland de votre pays, selon la liste ci-dessous.

## ARGENTINE

**Instrumentos Musicales S.A.**  
Florida 638  
(1005) Buenos Aires  
ARGENTINA  
TEL: (01) 394 4029

## BRESIL

**Roland Brasil Ltda.**  
R. Coronel Octaviano da Silveira  
203 05522-010  
Sao Paulo BRAZIL  
TEL: (011) 843 9377

## CANADA

**Roland Canada Music Ltd.**  
**(Head Office)**  
5480 Parkwood Way Richmond  
B. C., V6V 2M4 CANADA  
TEL: (0604) 270 6626

**Roland Canada Music Ltd.**  
**(Toronto Office)**

Unit 2, 109 Woodbine Downs  
Blvd, Etobicoke, ON  
M9W 6Y1 CANADA  
TEL: (0416) 213 9707

## MEXIQUE

**Casa Veerkamp, s.a. de c.v.**  
Av. Toluca No. 323 Col. Olivar de  
los Padres 01780 Mexico D.F.  
MEXICO  
TEL: (525) 668 04 80

**La Casa Wagner de  
Guadalajara s.a. de c.v.**  
Av. Corona No. 202 S.J.  
Guadalajara, Jalisco Mexico  
C.P.44100 MEXICO  
TEL: (03) 613 1414

## PANAMA

**Productos Superiores, S.A.**  
Apartado 655 - Panama 1  
REP. DE PANAMA  
TEL: 26 3322

## U. S. A.

**Roland Corporation U.S.**  
7200 Dominion Circle  
Los Angeles, CA. 90040-3696,  
U. S. A.  
TEL: (0213) 685 5141

## VENEZUELA

**Musicland Digital C.A.**  
Av. Francisco de Miranda,  
Centro Parque de Cristal, Nivel  
C2 Local 20 Caracas  
VENEZUELA  
TEL: (02) 285 9218

## AUSTRALIE

**Roland Corporation  
Australia Pty. Ltd.**  
38 Campbell Avenue  
Dee Why West. NSW 2099  
AUSTRALIA  
TEL: (02) 9982 8266

## NOUVELLE ZELANDE

**Roland Corporation (NZ) Ltd.**  
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,  
Auckland 3, NEW ZEALAND  
TEL: (09) 3098 715

## CHINE

**Beijing Xinghai Musical  
Instruments Co., Ltd.**  
6 Huangmichang Chao Yang  
District, Beijing, CHINA  
TEL: (010) 6774 7491

## HONG KONG

**Tom Lee Music Co., Ltd.  
Service Division**  
22-32 Pun Shan Street, Tsuen  
Wan, New Territories,  
HONG KONG  
TEL: 2415 0911

## INDE

**Rivera Traders Pvt. Ltd.**  
409, Nirman Kendra,  
off Dr. Edwin Moses Road,  
Mumbai 400011, INDIA  
TEL: (022) 498 3079

## INDONESIE

**PT Galestra Inti**  
Kompleks Perkantoran  
Duta Merlin Blok E No.6—7  
Jl. Gajah Mada No.3—5,  
Jakarta 10130,  
INDONESIA  
TEL: (021) 6335416

## COREE

**Cosmos Corporation  
Service Station**  
261 2nd Floor Nak-Won Arcade  
Jong-Ro ku, Seoul, KOREA  
TEL: (02) 742 8844

## MALAISIE

**Bentley Music SDN BHD**  
140 & 142, Jalan Bukit Bintang  
55100 Kuala Lumpur, MALAYSIA  
TEL: (03) 2443333

## PHILIPPINES

**G.A. Yupangco & Co. Inc.**  
339 Gil J. Puyat Avenue  
Makati, Metro Manila 1200,  
PHILIPPINES  
TEL: (02) 899 9801

## SINGAPOUR

**Swee Lee Company**  
BLOCK 231, Bain Street #03-23  
Bras Basah Complex,  
SINGAPORE 180231  
TEL: 3367886

## CRISTOFORI MUSIC PTE LTD

Blk 3014, Bedok Industrial Park E,  
#02-2148, SINGAPORE 489980  
TEL: 243 9555

## TAIWAN

**ROLAND TAIWAN  
ENTERPRISE CO., LTD.**  
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan  
N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN,  
R.O.C.  
TEL: (02) 2561 3339

## THAILANDE

**Theera Music Co., Ltd.**  
330 Vergn Nakorn Kasem, Soi 2,  
Bangkok 10100, THAILAND  
TEL: (02) 2248821

## VIETNAM

**Saigon music distributor**  
160 Nguyen Dinh Chieu St. Dist 3  
Ho chi minh City  
VIETNAM  
TEL: 88-242531

## BAHREIN

**Moon Stores**  
Bab Al Bahrain Road,  
P.O.Box 20077  
State of BAHRAIN  
TEL: 211 005

## ISRAEL

**Halilit P. Greenspoon &  
Sons Ltd.**  
8 Retzif Fa'aliya Hashnya St.  
Tel-Aviv-Yaho ISRAEL  
TEL: (03) 682366

## JORDAN

**AMMAN Trading Agency**  
Prince Mohammed St. P. O. Box  
825 Amman 11118 JORDAN  
TEL: (06) 641200

## KOWEIT

**Easa Husain Al-Yousifi**  
P.O. Box 126 Safat 13002  
KUWAIT  
TEL: 5719499

## LIBAN

**A. Chahine & Fils**  
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.  
Chahine Building, Achrafieh  
Beirut, LEBANON  
TEL: (01) 335799

## SULTANAT D'OMAN

**OHI Electronics & Trading  
Co. LLC**  
P. O. Box 889 Muscat  
Sultanate of OMAN  
TEL: 959085

## QATAR

**Badie Studio & Stores**  
P.O.Box 62,  
DOHA QATAR  
TEL: 423554

## ARABIE SAOUDITE

**Abdul Latif S. Al-Ghamdi  
Trading Establishment**  
Middle East Commercial Center  
Al-Khobar Dharan Highway  
P.O. Box 3631 Al-Khobar  
31952 SAUDIARABIA  
TEL: (03) 898 2332

## aDawlah Universal

**Electronics APL**  
P.O.Box 2154 ALKHOBAR 31952,  
SAUDI ARABIA  
TEL: (03) 898 2081

## SYRIE

**Technical Light & Sound  
Center**  
Khaled Ibn Al Walid St.  
P.O.Box 13520  
Damascus - SYRIA  
TEL: (011) 2235 384

## TURQUIE

**Barkat Muzik aletleri ithalat  
ve ihracat limited ireketi**  
Siraselvier Cad. Guney Ishani No.  
86/6 Taksim, Istanbul TURKEY  
TEL: (0212) 2499324

## E.A.U.

**Zak Electronics & Musical  
Instruments Co.**  
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,  
No. 14, Grand Floor DUBAI  
U.A.E.  
P.O. Box 8050DUBAI, U.A.E  
TEL: (04) 360715

## EGYPT

**Al Fanny Trading Office**  
P.O.Box2904,  
El Horrieh Heliopolos, Cairo,  
EGYPT  
TEL: (02) 4171828  
(02) 4185531

## KENYA

**Musik Land Limited**  
P.O.Box 12183 Moi Avenue  
Nairobi Republic of KENYA  
TEL: (2) 338 346

## REUNION

**Maison FO - YAM Marcel**  
25 Rue Jules MermanZL  
Chaudron - BP79 97491  
Ste Clotilde REUNION  
TEL: 28 29 16

## AFRIQUE DU SUD

**That Other Music Shop  
(PTY) Ltd.**  
11 Melle Street (Cnr Melle and  
Juta Street)  
Braamfontein 2001  
Republic of SOUTH AFRICA  
TEL: (011) 403 4105

## Paul Bothner (PTY) Ltd.

17 Werdmuller Centre Claremont  
7700  
Republic of SOUTH AFRICA  
TEL: (021) 64 4030

## AUTRICHE

**E. Dematte & Co.**  
Neu-Rum Siemens-Strasse 4  
6063 Innsbruck AUSTRIA  
TEL: (0512) 26 44 260

## BELGIQUE/HOLLANDE

**LUXEMBOURG**  
**Roland Benelux N. V.**  
Houtstraat 3 B-2260 Oevel  
(Westerlo) BELGIUM  
TEL: (014) 575811

## BIELORUSSIE

**TUSHE**  
UL. Rabkorovskaya 17  
220001 MINSK  
TEL: (0172) 764-911

## CHYPRE

**Radex Sound Equipment Ltd.**  
17 Diagorou St., P.O.Box 2046,  
Nicosia CYPRUS  
TEL: (02) 453 426

## DANEMARK

**Roland Scandinavia A/S**  
Langebrogade 6 Post Box 1937  
DK-1023 Copenhagen K.  
DENMARK  
TEL: 32 95 3111

## FRANCE

**Roland France SA**  
4, Rue Paul Henri SPAAK  
Parc de l'Esplanade F 77 462 St.  
Thibault Lagny Cedex FRANCE  
TEL: 01 600 73 508

## FINLANDE

**Roland Scandinavia As,  
Filial Finland**  
Lauttasaarentie 54 B  
Fin-00201 Helsinki, FINLAND  
TEL: (9) 682 4020

## ALLEMAGNE

**Roland Elektronische  
Musikinstrumente  
Handelsgesellschaft mbH.**  
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,  
GERMANY  
TEL: (040) 52 60090

## GRECE

**V. Dimitriadis & Co. Ltd.**  
20, Alexandras St. & Bouboulinas  
54 St. 106 82 Athens, GREECE  
TEL: (01) 8232415

## HONGRIE

**Intermusica Ltd.**  
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83  
H-2046 Torokbalint, HUNGARY  
TEL: (23) 511011

## IRLANDE

**The Dublin Service Centre  
Audio Maintenance Limited**  
11 Brunswick Place Dublin 2  
Republic of IRELAND  
TEL: (01) 677322

## ITALIE

**Roland Italy S. p. A.**  
Viale delle Industrie, 8  
20020 Arese Milano, ITALY  
TEL: (02) 937 781

## NORVEGE

**Roland Scandinavia Avd.  
Kontor Norge**  
Lilleakerveien 2 Postboks 95  
Lilleaker N-0216 Oslo  
NORWAY  
TEL: 273 0074

## POLOGNE

**P. P. H. Brzostowicz Marian**  
UL. Blokowa 32, 03624 Warszawa  
POLAND  
TEL: (022) 679 44 19

## PORTUGAL

**Caius - Tecnologias Audio e  
Musica , Lda.**  
Rue de SANTA Catarina 131  
4000 Porto, PORTUGAL  
TEL: (02) 38 4456

## RUSSIE

**Slami Music Company**  
Sadojava-Triumfalnaja st., 16  
103006 Moscow, RUSSIA  
TEL: 095 209 2193

## ESPAGNE

**Roland Electronics  
de España, S. A.**  
Calle Bolivia 239 08020 Barcelona,  
SPAIN  
TEL: (93) 308 1000

## SUEDE

**Roland Scandinavia A/S  
SWEDISH SALES OFFICE**  
Danvik Center 28, 2 tr.  
S-131 30 Nacka SWEDEN  
TEL: (08) 702 0020

## SUISSE

**Roland (Switzerland) AG  
Musitronic AG**  
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal,  
SWITZERLAND  
TEL: (061) 921 1615

## UKRAINE

**TIC-TAC**  
Mira Str. 19/108  
P.O.Box 180  
295400 Munkachevo, UKRAINE  
TEL: (03131) 414-40

## ROYAUME UNI

**Roland (U.K.) Ltd., Swansea  
Office**  
Atlantic Close, Swansea  
Enterprise Park SWANSEA  
West Glamorgan SA7 9FJ,  
UNITED KINGDOM  
TEL: (01792) 700139



Ce produit se conforme aux recommandations de la directive européenne 89/336/EEC.

Pour l'Europe

**CLASS B**

**NOTICE**

This digital apparatus does not exceed the Class B limits for radio noise emissions set out in the Radio Interference Regulations of the Canadian Department of Communications.

Pour le Canada

**CLASSE B**

**AVIS**

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

