

Roland



SOUND Canvas SC-8820

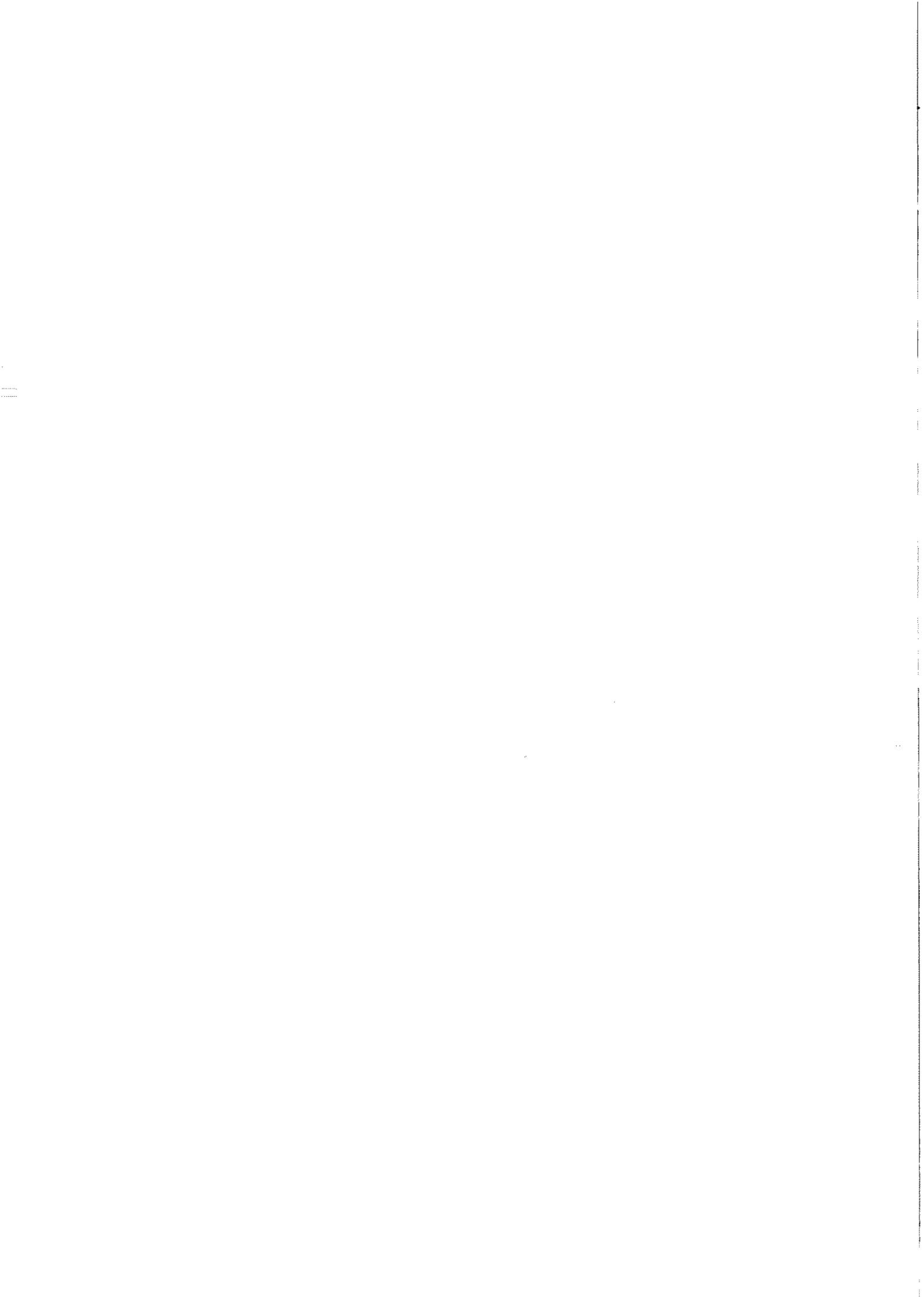
Mode d'emploi

Avant d'utiliser cette unité, veuillez lire attentivement les sections intitulées : "CONSIGNES DE SECURITE" (p. 3), et "REMARQUES IMPORTANTES" (p. 5). Ces sections contiennent des informations importantes concernant le bon fonctionnement de l'appareil. De plus, pour vous assurer une bonne compréhension de chaque fonction offerte par votre nouvel appareil, ce mode d'emploi doit être lu dans sa totalité. Il doit ensuite être conservé à disposition pour référence ultérieure.



Copyright © 1999 ROLAND CORPORATION

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



CONSIGNES DE SECURITÉ

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

A propos des symboles ⚠ Avertissement et ⚠ Précaution

 AVERTISSEMENT	Sert aux instructions destinées à alerter l'utilisateur d'un risque mortel ou de blessure grave en cas d'utilisation incorrecte de l'unité.
 PRECAUTION	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 interdits. 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, veillez à lire les instructions ci-dessous et dans le mode d'emploi. 
- N'ouvrez pas l'unité (et n'accomplissez aucune modification interne) ni l'adaptateur secteur. 
- 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 stocker 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.
- Assurez-vous que l'appareil soit toujours placé sur un plan sûr et stable. Ne le posez jamais sur un stand incliné et qui pourrait basculer. 

- 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 électrique. 

- 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. 


- Immédiatement après l'extinction, débranchez l'adaptateur secteur de la prise et appelez immédiatement votre revendeur, un service de maintenance qualifié ou le distributeur Roland de votre pays quand : 
- L'adaptateur secteur ou le cordon d'alimentation a été endommagé,
- Des objets se sont introduits dans l'unité ou du liquide s'est répandu dessus,
- L'unité a été exposée à la pluie (ou autre source d'humidité),
- L'unité ne semble pas fonctionner correctement

- 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. 

- Ne jamais utiliser un disque CD-ROM dans un lecteur de CD audio conventionnel. Le niveau sonore serait tel qu'il pourrait entraîner des pertes auditives définitives. Cela pourrait entraîner également des dommages aux enceintes et autres équipements. 

PRECAUTIONS

- L'unité et l'adaptateur secteur doivent être placés de façon à ce que leurs positions n'interfèrent 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 

- Lorsque l'unité reste inutilisée pendant une longue période, déconnectez l'adaptateur secteur. 

- 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 l'adaptateur secteur 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 l'adaptateur secteur de la prise murale et débranchez tous les câbles des autres appareils externes. 

- Avant de nettoyer l'unité, éteignez-la et débranchez l'adaptateur secteur de la prise murale (P 18). 

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

REMARQUES IMPORTANTES

En plus des instructions données dans "INSTRUCTIONS DE SECURITE IMPORTANTES" et "CONSIGNES DE SECURITE" en page 3, 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 peut commencer à générer de la chaleur après de longues heures d'utilisation consécutives. Ceci est normal.
- 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.
- Pour éviter des possibles court-circuits, n'utilisez pas l'unité dans des zones humides, telles que des endroits exposés à la pluie.

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.

Précautions additionnelles

- 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.
- 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 court-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
- Utilisez un câble Roland pour faire les connexions. Si vous utilisez un câble d'un autre fabricant, veuillez prendre les précautions suivantes
 - Certains câbles de connexion contiennent une résistance. N'utilisez pas de tels câbles pour cette unité. L'utilisation de tels câbles pourrait entraîner un son trop bas ou inaudible. Pour plus d'informations sur les caractéristiques des câbles, consulter leur fabricant.

Maniement des CD-ROM

- Evitez de toucher ou rayer la surface brillante (encodée) du disque. Des dommages ou de la poussière peuvent entraîner un mauvais fonctionnement et donc une mauvaise lecture. Garder vos disques propres à l'aide d'un nettoyant spécifique disponible dans le commerce.

Fonctions principales

Compatibilité avec le format General MIDI 1/General MIDI 2/format GS

Cet appareil est un module de sons compatible avec les normes General MIDI 1 et 2. Il peut servir à reproduire toute donnée de morceau (séquence General MIDI) portant le logo General MIDI. Cet appareil est également compatible avec le format GS Roland. Il peut servir à reproduire toute donnée de morceau portant le logo GS

Multitimbral 32 parties/64 voix

Le SC-8820 est un module de sons multitimbral à 32 parties et 64 voix. Cette seule unité peut produire les sons d'un grand orchestre. C'est un module de sons idéal à utiliser en association avec des ordinateurs ou des séquenceurs

- * Ces performances ne sont possibles que lorsque le connecteur USB ou un connecteur série est utilisé. Lorsque les connecteurs MIDI sont employés, un maximum de 16 parties est disponible

Sonorités de haute qualité

Une collection polyvalente et de haute qualité de 1608 sons et 63 kits rythmiques est disponible. Elle comprend les mêmes sons que les SC-55/55mkII, SC-88 et SC-88Pro, pour que vous puissiez bénéficier de données de jeu existantes ou de données musicales disponibles dans le commerce (*1) (p.25)

Plus encore, les sons qui ont été ajoutés au SC-8820 sont organisés d'une façon compatible avec le haut-de-gamme SC-8850. Cela signifie que les données musicales produites pour le SC-8850 peuvent être reproduites en utilisant essentiellement la même instrumentation (*2)

- *1 L'interprétation peut légèrement différer selon les données
- *2 Bien que l'arrangement des sons du SC-8850 et celui du SC-8820 soient identiques, des différences de données de forme d'onde, le nombre de voix employées par chaque son et la polyphonie maximale de chaque appareil peuvent entraîner une reproduction légèrement différente

Une panoplie complète d'effets

Les effets fournis par le SC-8820 comprennent 64 effets par insertion, qui peuvent s'appliquer à des parties spécifiques; 8 types de reverb, 8 types de chorus, 10 types de delay, et une égalisation 2 bandes. De plus, vous pouvez ajuster les paramètres de chacun de ces effets pour modifier le son à votre goût (p.40, p.47)

Sonorités personnelles (User)

En éditant les paramètres de son tels que vibrato, filtre et enveloppe, vous pouvez modifier les sons à votre goût.

Connecteur USB en standard

Un connecteur USB et un connecteur série sont disponibles pour une connexion directe à un ordinateur Macintosh Apple ou PC. En utilisant un logiciel séquenceur, vous pouvez faire reproduire et éditer des données de morceau. (p.10, p.12)

Une prise alimentation secteur est également fournie, ce qui vous permet une configuration simple sans adaptateur secteur.

- * Selon les conditions d'alimentation de votre ordinateur ou de votre boîtier USB, le SC-8820 peut ne pas fonctionner correctement avec l'alimentation fournie par le bus de connexion. Si c'est le cas, veuillez utiliser l'adaptateur secteur

Connexion avec d'autres appareils

Des prises d'entrée audio avec réglage du niveau d'entrée vous permettent de connecter une autre source sonore et de produire ses sons mixés à ceux du SC-8820 par les prises de sortie audio. (p.16)

Il vous faudra quelques autres éléments

Le SC-8820 n'a que le nombre minimal de boutons et commandes nécessaires à son fonctionnement. Cela signifie que pour accomplir des procédures telles que la sélection des sons, il vous faudra vous connecter à un ordinateur ou un clavier avec interface MIDI. Egalement, il vous faudra des écouteurs ou un système d'amplification stéréo pour écouter les sons

GM (General MIDI)

Le système General MIDI est un ensemble de recommandations qui cherchent à dépasser les limitations des concepts propriétaires et à standardiser les possibilités MIDI des appareils générateurs de sons. Les appareils MIDI et les fichiers musicaux qui satisfont au standard General MIDI portent le logo General MIDI ().

Les fichiers MIDI portant le logo General MIDI peuvent être reproduits sur toute unité génératrice de sons General MIDI avec pratiquement le même résultat.

GM 2 (General MIDI 2)

Les recommandations du General MIDI 2 () avec compatibilité ascendante, commencent là où s'arrêtent celles du General MIDI d'origine, offrant encore plus de possibilités d'expression et encore plus de compatibilité.

Les problèmes encore non résolus par les recommandations du General MIDI d'origine, tels que la façon dont les sons seront édités, et les effets traités. Ont maintenant été précisément définis. Plus encore, les sons disponibles ont été étendus. Les générateurs de sons compatibles General MIDI 2 sont capables de reproduire fidèlement des fichiers musicaux qui portent aussi bien le logo General MIDI que le logo General MIDI 2. Dans certains cas, la forme conventionnelle du General MIDI, qui ne dispose pas des nouvelles améliorations, est appelée General MIDI 1 pour la distinguer du General MIDI 2.

Format GS

Le format GS () est un ensemble de caractéristiques fixées par Roland pour standardiser les performances des appareils générateurs de sons. En plus de fournir un support pour tous les appareils déjà définis par le système General MIDI, le format GS, hautement compatible, offre en plus un nombre plus élevé de sons et décrit de nombreux détails pour un plus grand nombre de fonctions supplémentaires dont des effets tels que reverb et chorus.

Conçu pour le futur, le format GS peut d'ores et déjà inclure de nouveaux sons et accepter de nouvelles fonctions matérielles lorsqu'elles sont disponibles.

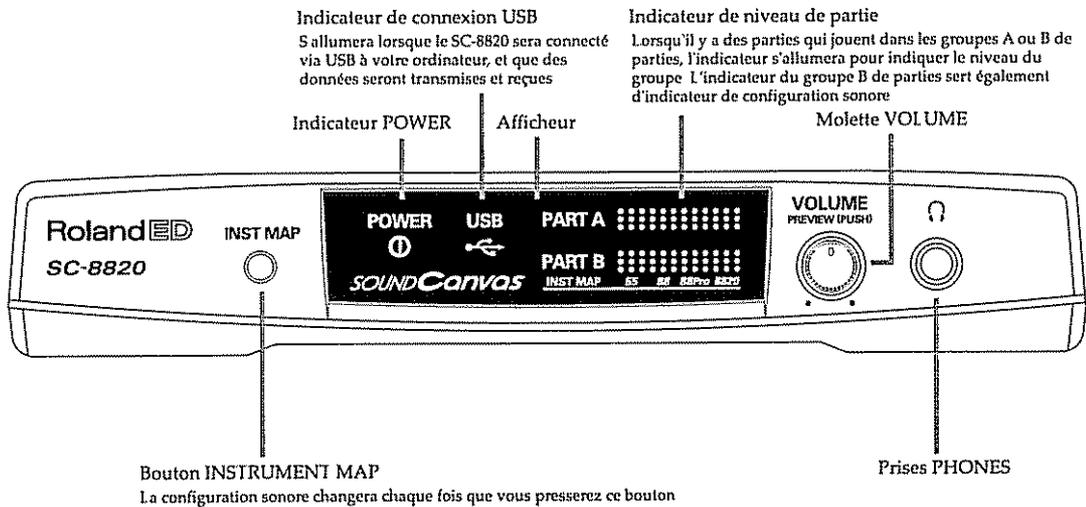
- * GS () est une marque déposée de Roland Corporation.
- * Microsoft, Windows, et Windows NT sont des marques déposées de Microsoft Corporation
- * Apple est une marque déposée d'Apple Computer, Inc
- * Macintosh est une marque déposée d'Apple Computer, Inc
- * PC-9800 est une marque déposée de NEC Corporation.
- * Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques déposées et enregistrées de leurs propriétaires respectifs

Sommaire

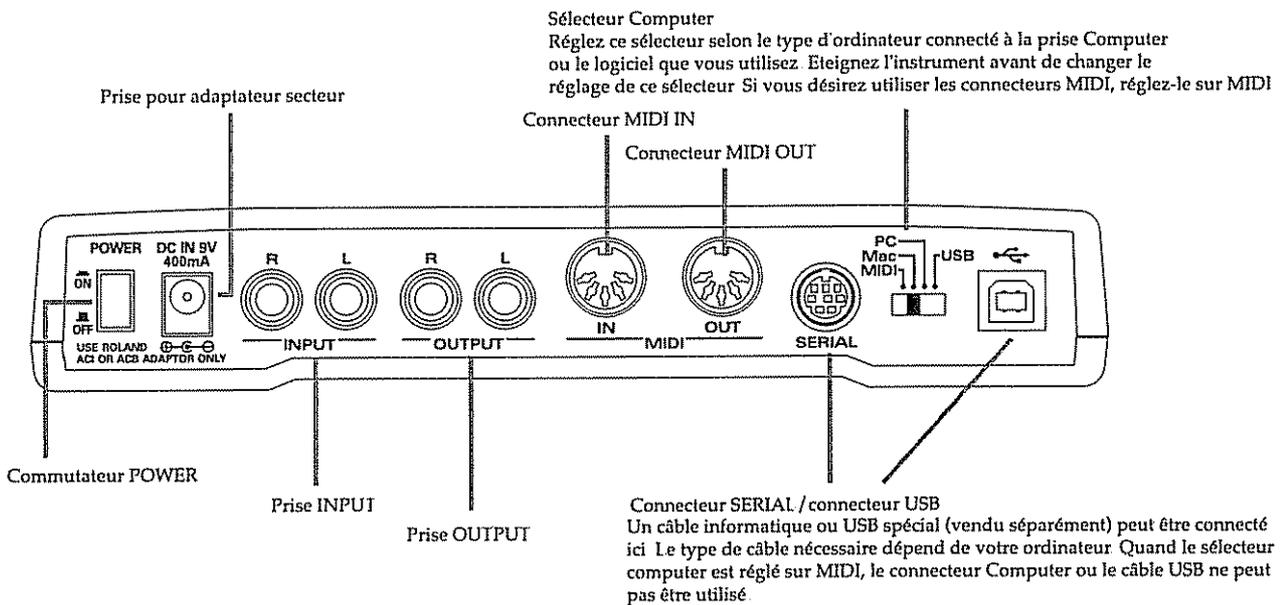
CONSIGNES DE SECURITE	3
REMARQUES IMPORTANTES.....	5
Fonctions principales	6
Description externe	9
Face avant	9
Face arrière	9
Connexion à votre ordinateur/clavier MIDI.....	10
Connexion à un ordinateur	10
Connexion d'un ordinateur via le connecteur USB	10
Connexion d'un ordinateur via le connecteur série	12
Connexion à un ordinateur via les connecteurs MIDI	13
Comment les messages MIDI sont échangés avec un ordinateur	14
Entendez-vous du son ?	15
Connexion d'écouteurs	16
Connexion des prises d'entrée audio	16
Connexion d'un clavier MIDI	17
Faire les connexions	17
Mise sous et hors tension (commutation ON/OFF)	18
Entendez-vous du son?	18
Connexion d'une autre source MIDI au SC-8820	19
Faire les connexions	19
Parties et sons	20
Changement du son de chaque partie	20
Types de partie	20
Quelle MIDI IN sera utilisée pour chaque partie ?	20
Sélection des sons de base (partie normale)	21
Emploi de messages MIDI pour sélectionner les Instruments depuis d'autres appareils ou un logiciel séquenceur	22
Sélection d'un kit rythmique (partie rythmique ou Drum Part)	24
Emploi de messages MIDI pour sélectionner les kits rythmiques depuis d'autres appareils ou un logiciel séquenceur	25
Sélection des mêmes sons que pour le SC-88Pro/SC-88/SC-55	25
Sons avec legato	26
Relation entre nombre de voix et nombre de notes simultanément jouables	26
Parameters	27
Paramètres de partie pour le jeu	27
Ce que fait chaque paramètre	27
Paramètres de partie pour l'édition de son	33
Ce que fait chaque paramètre	33
Paramètres communs pour toutes les parties	36
Ce que fait chaque paramètre	36
Effets	39
Effets de système	39
Effets par insertion (EFX)	39
Effets de système	40
Paramètres de reverb et leurs fonctions	40
Paramètres de chorus et leurs fonctions	42
Paramètres de delay et leurs fonctions	44
Paramètres d'égalisation	46
Effets par insertion	47
Paramètres d'effet par insertion et leurs fonctions	47
Types d'effets par insertion	48
Appendices	89
Mauvais fonctionnement	89
A propos du MIDI	95
Qu'est-ce que le MIDI ?	95
Qu'est-ce que le General MIDI 2 ?	96
Messages MIDI qui peuvent être reçus par le SC-8820	98
Schémas de câblage pour ordinateur	106
Liste des Instruments	107
Liste des kits rythmiques	127
Liste des Instruments GM 2	153
Liste des kits rythmiques GM 2	155
Liste des effets par insertion	156
Tableau de conversion des valeurs des paramètres d'effets	164
Equipement MIDI	166
Caractéristiques	186
Index	187
Procédures via MIDI	190

Description externe

■ Face avant



■ Face arrière



Connexion à votre ordinateur/clavier MIDI

Connexion à un ordinateur

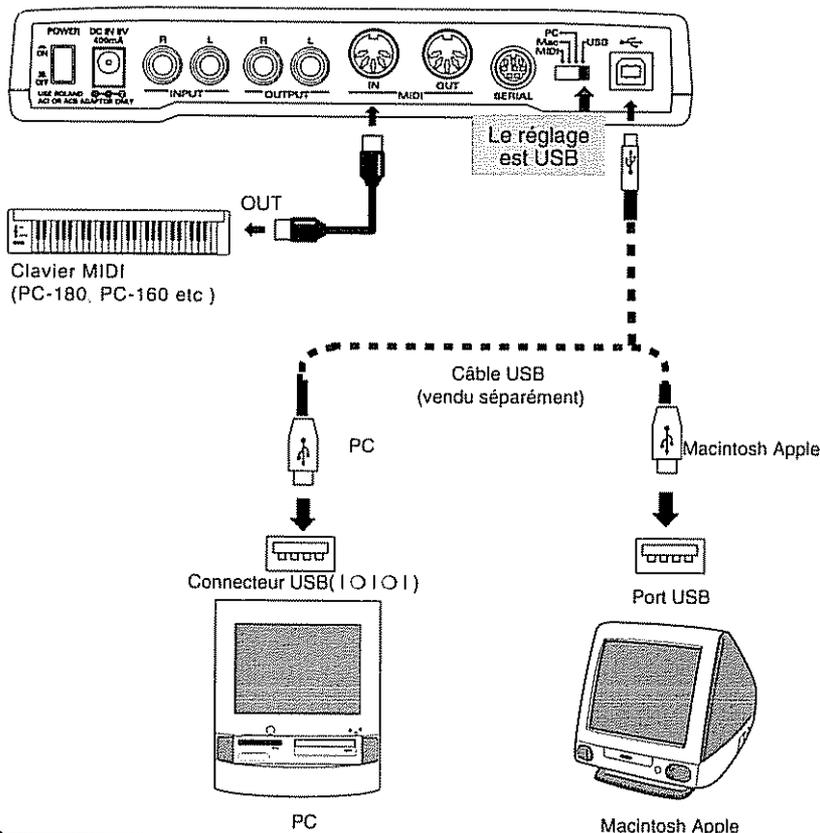
Il y a trois façons de connecter le SC-8820 à votre ordinateur; en employant le **connecteur USB**, les **connecteurs MIDI** ou le **connecteur série**. Vous pouvez utiliser jusqu'à 32 parties si vous utilisez les connecteurs USB ou série, et jusqu'à 16 parties si vous utilisez les connecteurs MIDI. Si vous utilisez les connecteurs MIDI, vous devrez vous doter d'une carte interface pour ordinateur (adaptateur) ayant des connecteurs MIDI (telle que la Super MPU II Roland, etc.). Si vous utilisez les connecteurs USB ou série, vous pouvez utiliser un câble spécial pour relier directement le SC-8820 à l'ordinateur, mais votre logiciel doit être capable de correspondre avec le port USB ou le port série. (Référez-vous à "Comment sont échangés les messages MIDI avec un ordinateur", p 14)

■ Connexion d'un ordinateur via le connecteur USB

USB signifie "Universal Serial Bus" (bus série universel), et c'est une nouvelle interface utilisée pour connecter différents périphériques à un ordinateur. L'USB vous permet d'utiliser un simple câble USB pour relier différents périphériques, et autorise le transfert plus rapide des données par rapport aux anciens ports série. De plus, les appareils périphériques peuvent être connectés ou déconnectés à chaud (alors qu'ils sont sous tension) et l'ordinateur les détecte automatiquement (pour certains périphériques, des réglages ou autres procédures peuvent être nécessaires).

Le SC-8820 est alimenté par son adaptateur secteur, mais accepte également l'alimentation par son bus de connexion. L'alimentation peut être fournie simplement par connexion d'un câble USB pour que l'adaptateur secteur ne soit plus nécessaire. Avant de déconnecter l'adaptateur secteur, veuillez régler le commutateur Power sur OFF.

* Pour l'utilisation la plus stable, nous vous recommandons d'utiliser l'appareil avec l'adaptateur secteur connecté.



NOTE

Pour prévenir les mauvais fonctionnements et/ou dommages causés aux enceintes et autres appareils, baissez toujours le volume et éteignez tous les appareils avant de faire toute connexion.

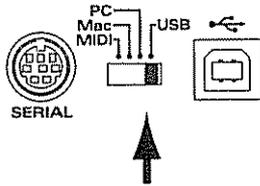
MEMO

Lorsque vous connectez votre ordinateur au SC-8820 via un câble USB, il n'est pas nécessaire d'éteindre votre ordinateur.

NOTE

Selon les conditions d'alimentation de votre ordinateur ou de votre boîtier USB, le SC-8820 peut ne pas fonctionner correctement avec l'alimentation fournie par le bus de connexion. Si c'est le cas, veuillez utiliser l'adaptateur secteur.

- 1 Eteignez le SC-8820 et réglez le commutateur COMPUTER sur [USB].



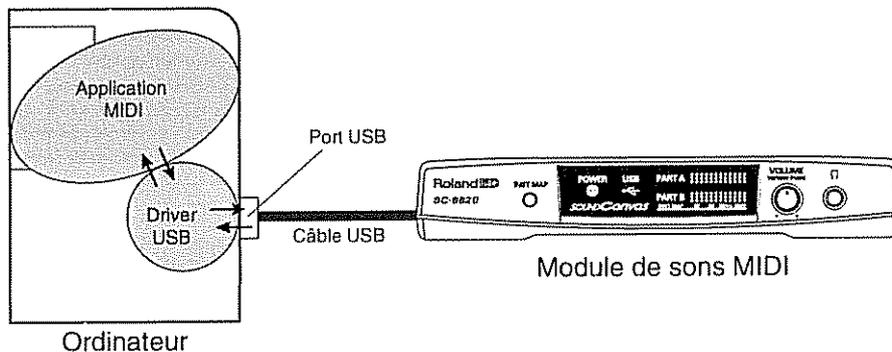
* En cas de fonctionnement avec alimentation par le bus de connexion, le SC-8820 utilisera le réglage USB quelle que soit la position du sélecteur informatique

- 2 Connectez le câble USB au connecteur USB ou port USB de votre ordinateur.

- 3 Connectez l'autre extrémité du câble USB au connecteur du SC-8820.

Installation du driver USB

Pour connecter votre ordinateur au SC-8820 via un câble USB, vous devez d'abord installer le "driver" ou gestionnaire USB (driver MIDI). Le driver USB se trouve dans le CD-Rom fourni. Le driver USB est un logiciel qui transfère les données entre votre application (logiciel séquenceur, etc.) et le SC-8820 lorsque votre ordinateur est connecté via un câble USB au SC-8820. Le driver USB transmet les données de l'application au SC-8820 et transmet les messages MIDI du SC-8820 à l'application.



Pour des détails sur l'installation du driver USB, référez-vous au livre concernant la bibliothèque logiciels pour SC-8820.

Précautions lors de l'emploi d'une connexion USB

Même si le connecteur USB du SC-8820 est relié à votre ordinateur, il ne fonctionnera pas correctement si le driver ne vient pas "épauler" votre ordinateur. Veillez à utiliser un ordinateur pour lequel le fonctionnement du driver USB a été vérifié.



Eteignez l'appareil avant de changer le réglage du commutateur COMPUTER. Le réglage de ce commutateur prend effet à la prochaine mise sous tension.

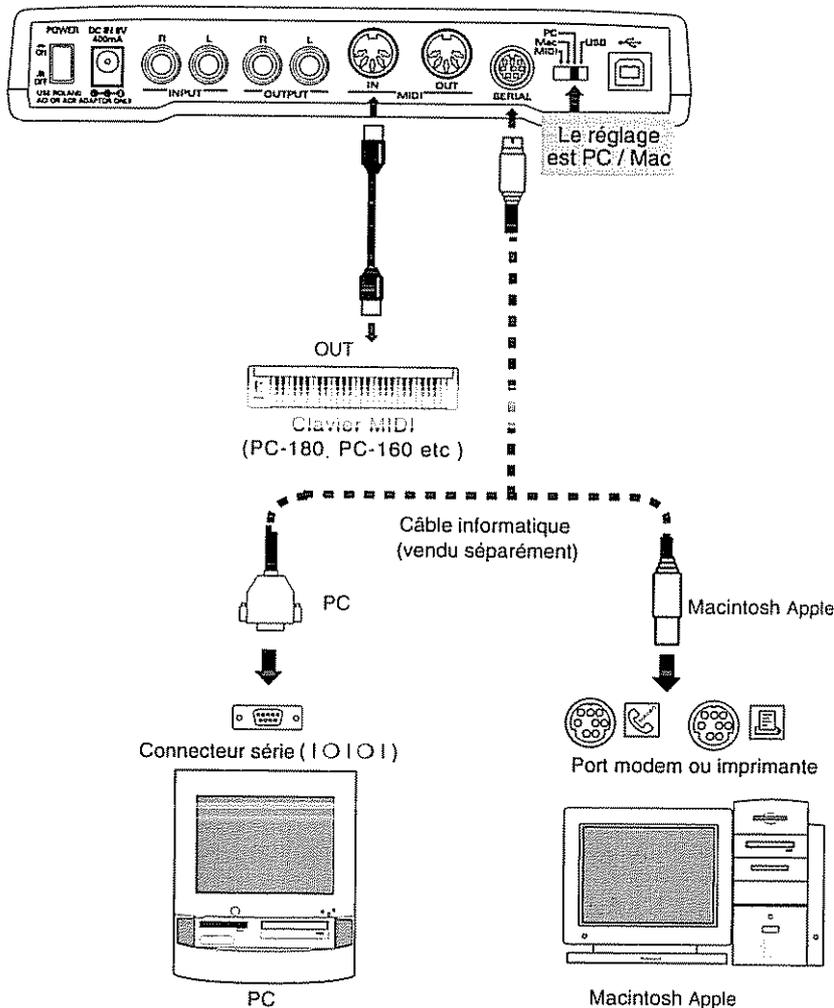


Lorsque vous connectez le SC-8820 et le PC via un câble USB, vous ne pouvez utiliser que des machines compatibles Windows 98.



Vous pouvez avoir à faire différents réglages sur votre ordinateur, aussi lisez soigneusement le mode d'emploi de votre logiciel et faites les réglages appropriés avant utilisation.

■ Connexion d'un ordinateur via le connecteur série



NOTE

Pour prévenir les mauvais fonctionnements et/ou dommages causés aux enceintes et autres appareils, baissez toujours le volume et éteignez tous les appareils avant de faire toute connexion.

NOTE

Si vous utilisez le connecteur série pour faire les connexions, vous devez également connecter l'adaptateur secteur.

NOTE

Eteignez l'appareil avant de changer le réglage du commutateur COMPUTER. Le réglage de ce commutateur prend effet à la prochaine mise sous tension.

NOTE

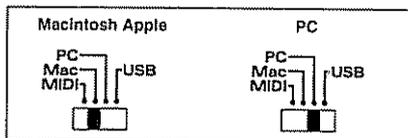
Sachez que le réglage approprié du commutateur COMPUTER peut différer selon le type d'ordinateur.

MEMO

Vous devrez disposer d'un câble informatique (vendu séparément) approprié à l'ordinateur que vous utilisez. Référez-vous aux schémas de connexion des câbles informatiques (p.106)

1

Eteignez le SC-8820, et réglez le commutateur COMPUTER qui est situé à l'arrière du SC-8820.



Sélectionnez la position "Mac" si vous utilisez un ordinateur Macintosh Apple ou sélectionnez la position "PC" si vous utilisez un PC.

Le taux de transfert pour PC est de 38.4 Kbps.

* Ne peut pas être utilisé avec les ordinateurs dont le taux de transfert ne serait que 31 25 Kbps

2

Connectez le câble informatique au port série PC ou port modem ou imprimante (ordinateur Apple Macintosh) à l'arrière de votre ordinateur.

3

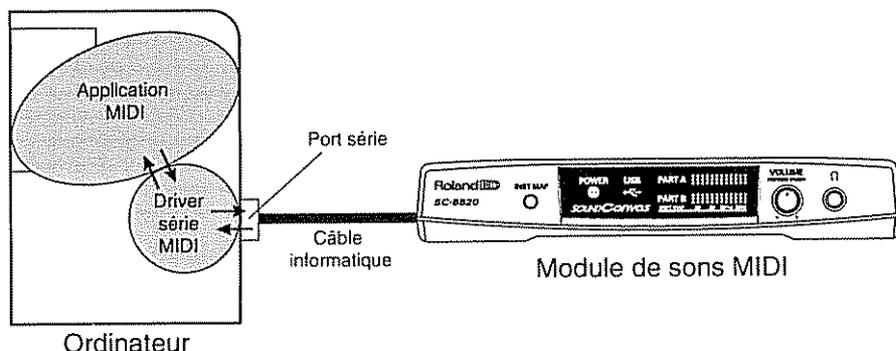
Connectez l'autre extrémité du câble informatique au connecteur série du SC-8820.

Installation du driver MIDI série

Pour connecter votre ordinateur au SC-8820 via un câble informatique, vous devez d'abord installer le driver MIDI série (driver MIDI ou gestionnaire MIDI). Le driver MIDI série est contenu dans le CD-Rom fourni.

Le driver MIDI est un logiciel qui transfère les données entre votre application (logiciel séquenceur, etc.) et le SC-8820 lorsque votre ordinateur est connecté via un câble informatique au SC-8820.

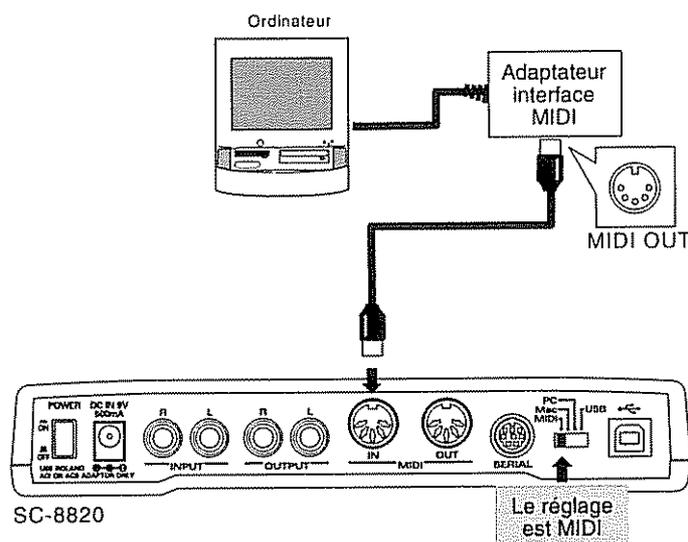
Le driver MIDI transmet les données de l'application au SC-8820 et transmet les messages MIDI du SC-8820 à l'application.



Pour des détails sur l'installation du driver MIDI, référez-vous au livre concernant la bibliothèque logiciels pour SC-8820.

■ Connexion à un ordinateur via les connecteurs MIDI

Si vous utilisez le connecteur MIDI, vous devriez vous doter d'une carte interface informatique (adaptateur) ayant des connecteurs MIDI (telle que la Super-MPU II Roland, etc)



* Réglez le commutateur COMPUTER situé à l'arrière du SC-8820 sur MIDI. Si vous utilisez des câbles MIDI, le SC-8820 sera limité à un maximum de 16 parties. Si vous désirez utiliser plus de 16 parties, utilisez soit un câble USB, soit un câble informatique série.

MEMO

Vous pouvez avoir à faire différents réglages sur votre ordinateur, aussi lisez soigneusement le mode d'emploi de votre logiciel et faites les réglages appropriés avant utilisation.

NOTE

Si vous utilisez le connecteur série pour faire les connexions, vous devez également connecter l'adaptateur secteur.

NOTE

Pour prévenir les mauvais fonctionnements et/ou dommages causés aux enceintes et autres appareils, baissez toujours le volume et éteignez tous les appareils avant de faire toute connexion.

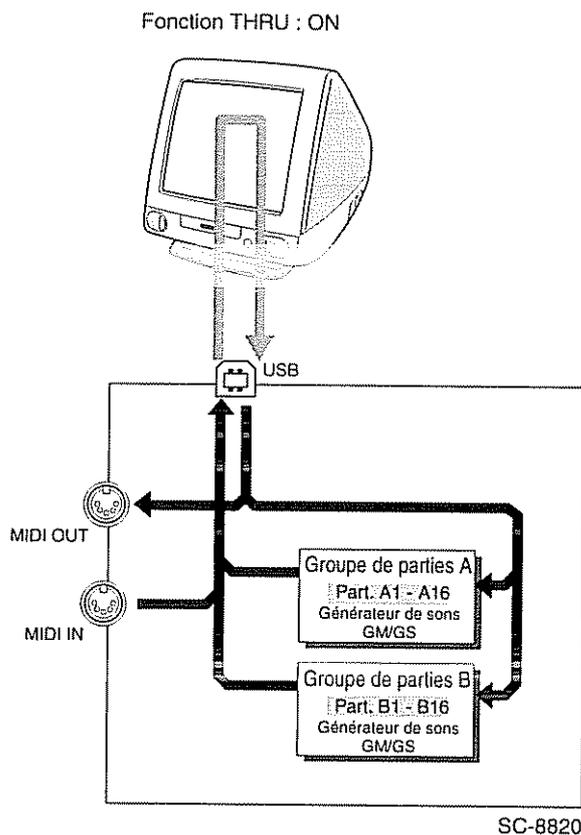
NOTE

Eteignez l'appareil avant de changer le réglage du commutateur COMPUTER. Le réglage de ce commutateur prend effet à la prochaine mise sous tension.

■ Comment les messages MIDI sont échangés avec un ordinateur

Selon le réglage du commutateur COMPUTER, le flux des données MIDI diffère comme suit

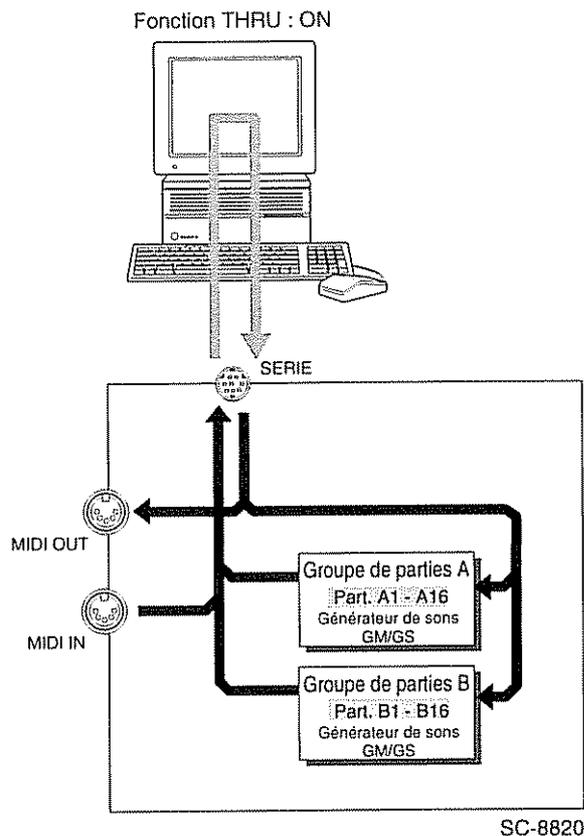
Quand le commutateur COMPUTER est réglé sur USB



MEMO

Le nombre de parties du générateur de sons qui peuvent être pilotées à l'aide du connecteur USB ou du connecteur série dépendra du logiciel que vous utiliserez. Cela signifie que si vous utilisez le connecteur USB ou le connecteur série, vous ne pouvez pas pour autant nécessairement être capable de jouer 32 parties. Lisez attentivement le mode d'emploi de votre logiciel.

Quand le commutateur COMPUTER est réglé sur SERIAL (PC ou Mac)



La fonction Thru du logiciel de votre ordinateur

Pour que les données reçues en MIDI IN puissent être envoyées à la section générateur de sons, la fonction Thru du logiciel de votre ordinateur doit être activée (réglée) sur On. Quand la fonction Thru est activée, les données reçues en MIDI IN passent au travers de l'ordinateur et sont reproduites par la section du générateur de sons.

MEMO

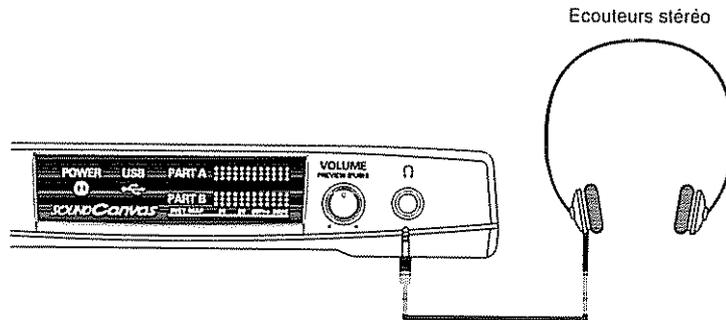
Pour des détails sur la façon d'activer la fonction Thru, référez-vous au mode d'emploi du logiciel que vous utilisez.

■ Entendez-vous du son?

Si le SC-8820 est connecté à votre ordinateur mais que vous n'entendez aucun son, cela peut être dû à toute une variété de raisons. Un arbre de décisions logiques vous est fourni pour vous aider à déterminer la cause du problème. Dans le chapitre "Appendices", veuillez-vous référer à "Pas de son" (p.90).

Connexion d'écouteurs

Utilisez des écouteurs d'une impédance de 8 – 150 ohms. Le son sera produit par les prises de sortie audio même si des écouteurs sont connectés.



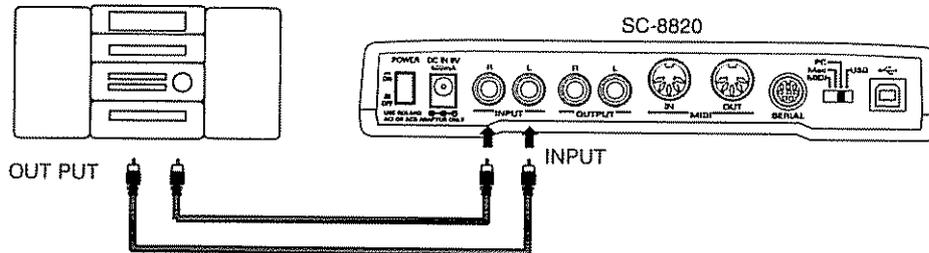
NOTE

Même avec des écouteurs connectés, la sortie se fait toujours par les prises de sortie audio (cette sortie n'est pas neutralisée).

Connexion des prises d'entrée audio

Vous pouvez connecter les prises de sortie audio d'autres sources sonores MIDI ou non à ces prises. Le signal audio qui est reçu ici sera mélangé avec le son du SC-8820 lui-même et produit par les prises de sortie audio.

Audio (Carte de sons, lecteur de CD, etc.)



MEMO

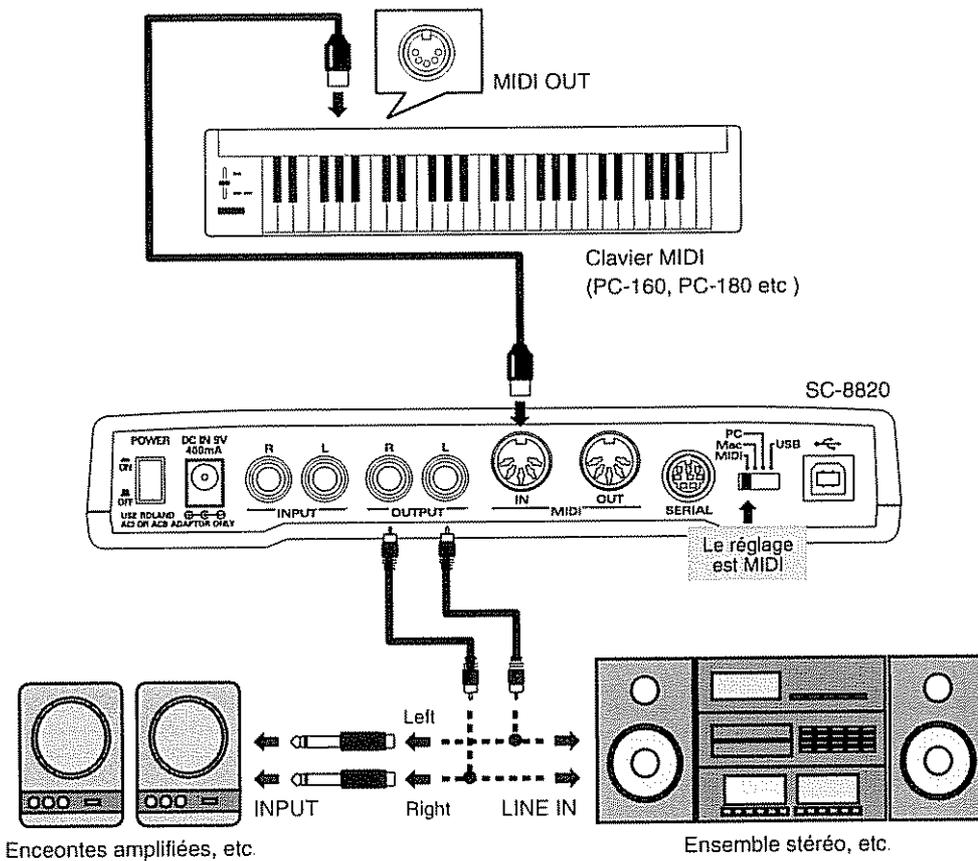
Pour régler le niveau d'entrée audio, faites les réglages sur votre appareil audio.

Connexion d'un clavier MIDI

■ Faire les connexions

Cette section explique comment connecter cet appareil à un clavier MIDI pour faire jouer les sons. Si vous désirez connecter un séquenceur ou ordinateur personnel à cet appareil, référez-vous en p 10.

Réglez le commutateur COMPUTER situé à l'arrière de l'appareil sur MIDI.



NOTE

Pour prévenir les mauvais fonctionnements et/ou dommages causés aux enceintes et autres appareils, baissez toujours le volume et éteignez tous les appareils avant de faire toute connexion.

NOTE

Le nouveau réglage du sélecteur informatique prendra effet lorsque l'appareil sera rallumé. Éteignez-le donc avant de changer le réglage du sélecteur informatique.

MEMO

Veillez à bien faire correspondre les prises de sortie L/R (gauche/droite) du SC-8820 avec les prises d'entrée L/R de votre équipement audio. Si vous les inversez, les sons seront produits avec un champ sonore stéréo inversé également.

■ Mise sous/hors tension (commutation On/Off)

Une fois les connexions terminées, mettez sous tension vos différents appareils dans l'ordre spécifié.

Ici, nous expliquerons comment connecter le SC-8820 à un système de reproduction audio (chaîne stéréo ou enceintes amplifiées). Si vous utilisez les écouteurs, vous pouvez sauter les explications concernant le fonctionnement de votre système de reproduction audio.

Mise sous tension

- 1 Avant de mettre sous tension, baissez le volume du SC-8820 et des appareils de reproduction audio (votre système ampli/enceintes).
- 2 Poussez le commutateur POWER pour mettre sous tension le SC-8820.
- 3 Mettez sous tension votre système audio.
- 4 Réglez le volume de chaque appareil à un niveau approprié.

■ Entendez-vous du son?

Après avoir fait les connexions comme expliqué dans "Faire les connexions", mettez sous tension et montez progressivement le volume tout en jouant au clavier.

L'indicateurs de niveau de cette unité s'allument-ils? S'ils s'allument, c'est que l'appareil reçoit correctement les messages MIDI. L'unité produira une note lorsque la commande [VOLUME] est pressée (fonction de contrôle auditif ou PREVIEW). Si le fait de jouer sur votre clavier ne produit aucun son, vous pouvez utiliser cette fonction pour voir si le volume de l'amplificateur et les connexions avec les enceintes sont corrects. Si l'indicateur de niveau de cette unité ne s'allume pas, c'est que les messages MIDI ne sont pas reçus de votre clavier MIDI. Contrôlez les réglages de votre clavier MIDI et les connexions par câbles MIDI.

Mise hors tension (extinction)

- 1 Avant de mettre hors tension, baissez le volume du SC-8820 et des appareils de reproduction audio (votre système ampli/enceintes).
- 2 Eteignez les appareils audio, puis éteignez le SC-8820.



En mettant sous tension dans le mauvais ordre, vous risquez d'entraîner des dommages et/ou mauvais fonctionnement aux enceintes ou autres appareils.



Lorsque vous connectez le SC-8820 à votre système d'amplification, des volumes excessifs peuvent endommager vos enceintes. Sachez que les enceintes utilisées dans les systèmes stéréo domestiques sont plus sensibles aux hauts niveaux de volume que les haut-parleurs prévus pour les instruments de musique.



Cette unité est dotée d'un circuit de protection. Un bref intervalle (quelques secondes) après la mise sous tension est nécessaire avant qu'elle ne fonctionne normalement.



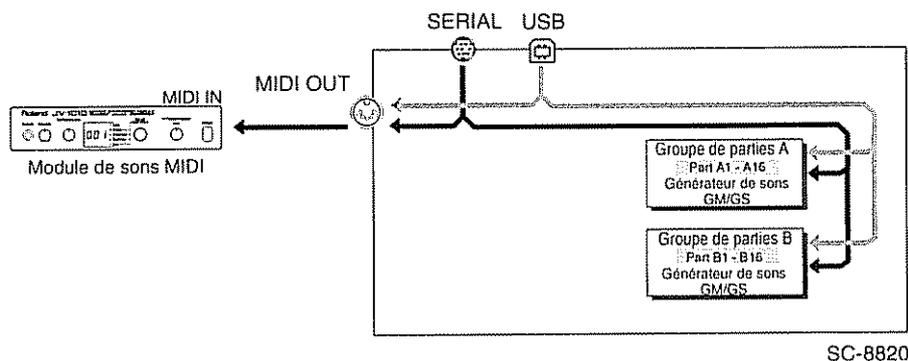
Avec les réglages d'usine, cet appareil produira du son en réponse à des messages transmis sur tout canal de 1 à 16, quel que soit le canal de transmission de votre clavier (p.96). Cela est dû au fait que chaque partie est assignée au numéro de canal MIDI correspondant.

Connexion d'une autre source MIDI au SC-8820

■ Faire les connexions

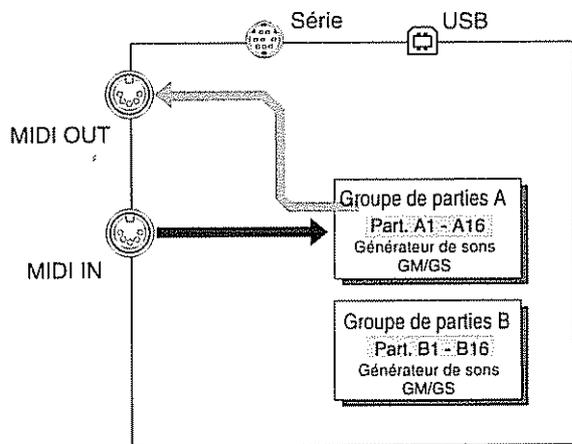
Utilisez un câble MIDI (vendu séparément) pour relier le connecteur MIDI OUT du SC-8820 au connecteur MIDI de l'autre source sonore MIDI

Quand le commutateur COMPUTER est réglé sur [SERIAL (PC, Mac)] ou [USB]



SC-8820

Quand le commutateur COMPUTER est réglé sur [MIDI]



SC-8820

* Si vous connectez l'unité avec un câble MIDI, vous ne pouvez pas utiliser la partie B

MEMO

Les messages MIDI seront transmis par la prise MIDI OUT à destination de l'appareil connecté. Si vous réglez la sortie des pistes de votre logiciel séquenceur sur MIDI OUT, l'interprétation sera transmise par la prise MIDI OUT sans être jouée par le SC-8820, vous autorisant à produire une interprétation conjointe avec un module de sons différent (il n'est pas possible pour les données d'une même piste d'être simultanément envoyées au SC-8820 et en prise MIDI OUT).

NOTE

Sachez que lorsque le commutateur COMPUTER situé à l'arrière du SC-8820 est réglé sur MIDI, les données ne sont plus échangées via les connecteurs USB ou série.

Parties et sons

Le SC-8820 peut produire 32 sons différents simultanément (uniquement en cas d'utilisation avec le connecteur USB ou le connecteur série). Un instrument tel que le SC-8820, qui peut simultanément produire de nombreux sons à partir d'une même unité est appelé **générateur de sons multitimbral**. Un timbre est une sonorité instrumentale. Pouvoir simultanément produire 32 sons signifie que vous pouvez utiliser 32 instruments différents simultanément. En d'autres termes, vous pouvez créer un ensemble orchestral de 32 parties musicales. Dans le SC-8820, le son sélectionné pour chaque partie est appelé un **Instrument**. (Liste des Instruments, p 107). Vous pouvez assigner les sons voulus à chacune des 32 parties pour créer votre propre orchestre.

Changement du son de chaque partie

■ Types de parties

Le SC-8820 a 32 parties. Les parties sont classées en Groupe A (A01-A16), Groupe B (B01-B16) avec 16 parties dans chaque groupe. Il y a deux types de parties : les parties normales et les parties rythmiques (Drum). Cette différence s'exprime par le mode de partie. Les parties normales sont utilisées pour jouer des mélodies ou des lignes de basse. Les parties rythmiques sont utilisées pour jouer les instruments de percussion.

Avec les réglages initiaux (à la mise sous tension, chaque partie est réglée sur le mode de partie suivant

Parties normales : A01-A09, A11-A16, B01-B09, B11-B16
Partie rythmique : A10, B10

■ Quelle MIDI IN sera utilisée par chaque partie?

Lorsque vous faites jouer le SC-8820 via son connecteur MIDI, le groupe A correspond à l'entrée MIDI IN. Normalement, la prise MIDI IN sert à faire jouer les parties A01 à A16.

Avec les réglages d'usine, le groupe A correspond au connecteur MIDI IN du SC-8820. En d'autres termes, les messages MIDI reçus en MIDI IN sont envoyés aux parties du groupe A. Par exemple, les messages MIDI de canal 5 reçus en MIDI IN feront jouer la partie 5 du groupe A (A05) (avec les réglages d'usine).

Il n'est pas possible de faire jouer les parties du groupe B lorsque vous utilisez le connecteur MIDI IN pour faire jouer le SC-8820.



Vous pouvez changer les réglages de mode partie. Pour plus d'informations, référez-vous à Mode de partie (Part Mode) (p.28).

■ Sélection des sons de base (partie normale)

Comment utiliser la liste des Instruments

Les sons (Instruments) contenus dans le SC-8820 sont donnés dans la **Liste des Instruments** (p.107). Chaque son (Instrument) du SC-8820 possède deux numéros : un **numéro d'Instrument** et un **numéro de Variation**. Les sons avec Variation numéro 000 sont les sons primaires (Capital) et les sons avec des numéros autres que 000 sont des Variations.

Dans la **Liste des Instruments**, vous pouvez contrôler à la fois le numéro d'Instrument et le numéro de Variation

<Exemple>

CC00	PC	SC-8820 Map	Voices	SC-88Pro Map	Voices	SC-88 Map	Voices	SC-55 Map	Voices
000	093	Bowed Glass	2 [Pro]	Bowed Glass	2 [88]	Bowed Glass	2 [55]	Bowed Glass	2
001		SoftBellPad	2 [Pro]	SoftBellPad	2	----	2	----	
002		JPB Sqr Pad	2 [Pro]	JPB Sqr Pad	2	----	2	----	
003		7thBelPad	2 [Pro]	7thBelPad	2	----	2	----	
004		Steel Glass	2	----		----		----	
005		Bottle Stack	2	----		----		----	

CC00		Numéro de Variation (valeur du contrôleur numéro 00) Les sons primaires avec Variation numéro 0 sont en gras.
PG		Numéro d'Instrument (numéro de programme)
SC-8820 Map		sons du SC-8820
SC-88Pro Map		sons du SC-88Pro
SC-88 Map		sons du SC-88
SC-55 Map		sons du SC-55
----		pas de son pour ce numéro de Variation
Voix		nombre de voix utilisées par un Instrument
Remarque	:	sons autorisant le legato
Remarque	[Pro]	même son que la configuration SC-88Pro
Remarque	[88]	même son que la configuration SC-88
Remarque	[55]	même son que la configuration SC-55
Remarque	+	sons de percussion qui ne peuvent pas être joués mélodiquement.

MEMO

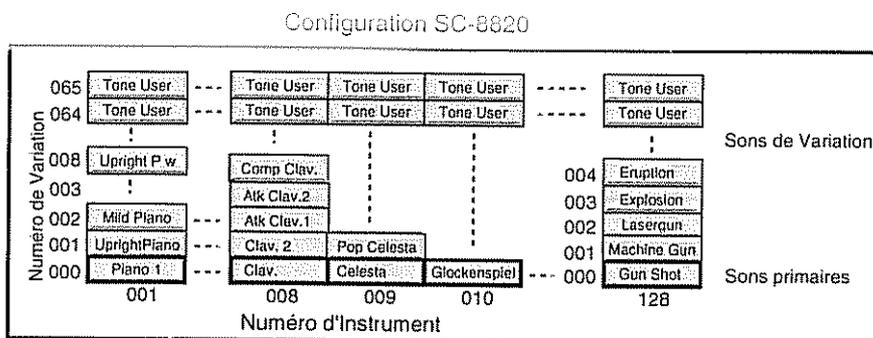
Voix (p.26)

MEMO

Sons autorisant le legato
(p.26)

■ Emploi de messages MIDI pour sélectionner les Instruments depuis d'autres appareils ou un logiciel séquenceur

Vous pouvez utiliser un logiciel séquenceur sur votre ordinateur pour sélectionner les sons du SC-8820. Vous pouvez spécifier les sons en programmant un numéro de Variation et un numéro d'Instrument (p.21) dans votre logiciel séquenceur, mais selon votre logiciel, la façon dont les numéros sont affichés peut différer, aussi soyez-en averti. Dans le SC-8820, les numéros de Variation commencent à 0, et les numéros d'Instrument commencent à 1. Les numéros de Variation correspondent aux numéros de banques MIDI, et les numéros d'Instrument correspondent aux numéros de programmes MIDI.



Messages MIDI réels

Lorsque vous créez les messages MIDI dans un programme séquenceur et les transmettez, utilisez la procédure suivante.

- [1] Valeur du contrôleur 0: Numéro de banque MIDI (octet fort) (numéro de Variation du SC-8820)
- [2] Valeur du contrôleur 32: Numéro de banque MIDI (octet faible) (0: réglage de configuration de la façade, 1: SC-55 map, 2: SC-88 map, 3: SC-88Pro map, 4: SC-8820 map)
- [3] Valeur de changement de programme : Numéro de programme MIDI (le numéro d'Instrument du SC-8820)

* Pour des détails, référez-vous à la section suivante sur l'octet faible de sélection de banque

[1] et [2] sont des messages de sélection de banque. Les messages de sélection de banque sont un certain type de messages de contrôleur (p.99), et le processus de sélection de banque sera suspendu jusqu'à réception d'un message de changement de programme.

Par exemple, si vous désirez sélectionner l'Instrument (Piano3w) ayant le numéro de Variation 8, le numéro d'Instrument 3, vous devez transmettre les données suivantes au SC-8820 (exprimées en notation décimale)

- [1] Valeur du contrôleur 0: 008 (numéro de banque (octet fort) 8; numéro de Variation 8)
- [2] Valeur du contrôleur 32: 0
- [3] Valeur de chang. de prog. : 002 (programme numéro 3: numéro d'Instrument 3)

MEMO

Les numéros de banque MIDI sont exprimés en deux parties, un octet fort (MSB) et un octet faible (LSB).

Chacun peut spécifier une valeur de 0 à 127, ce qui vous permet un choix parmi un total de $128 \times 128 = 16384$ banques. La partie forte du numéro de banque correspond au numéro de Variation du SC-8820. La partie faible permet une commutation entre les configurations SC-55, SC-88, SC-88Pro, et SC-8820 (Équipement MIDI, 166).

MEMO

Si vous spécifiez un numéro d'Instrument que ne possède pas le SC-8820, le son ne changera pas. Référez-vous à la liste des Instruments en p.107 pour faire votre sélection de son.

NOTE

Notez que les données réellement transmises sous forme de numéros de programme sont inférieures d'une unité aux numéros de programme réellement demandés.

Octet de poids faible de sélection de banque (Bank Select LSB)

Le SC-8820 traite la partie faible du message de sélection de banque LSB comme suit (p 99)

Octet de poids faible (Least significant byte ou LSB)

- | | |
|---|---|
| 0 | Les réglages INST MAP (configuration des sons) faits depuis le façade du SC-8820 sont employés. Si l'indicateur de INST MAP s'allume pour indiquer "55", c'est la configuration SC-55 qui est sélectionnée, "88" indique la configuration SC-88 qui est sélectionnée, "88Pro" indique la configuration SC-88Pro et "8820" indique la configuration SC-8820. |
| 1 | La configuration SC-55 est sélectionnée. |
| 2 | La configuration SC-88 est sélectionnée. |
| 3 | La configuration SC-88Pro est sélectionnée. |
| 4 | La configuration SC-8820 est sélectionnée. |

Fonctionnement via MIDI

Comment changer le son d'une partie à l'aide de messages MIDI

<Exemple> Réglage du son de la partie 2 sur le son 017 Organ 1 (Variation 000) en configuration SC-88

Can. MIDI =	02	
CC#00	000	Sélectionne la Variation numéro 000
CC#32	002	Sélectionne la configuration SC-88
PG#	016	Sélectionne l'Instrument numéro 017

Fonctionnement via MIDI

Comment changer la Variation d'une partie par messages MIDI

<Exemple> Réglage du son de la partie 1 sur le son 006 Detuned EP3 (Variation 009) en configuration SC-8820

Can. MIDI =	01	
CC#00	009	Sélectionne la Variation numéro 009
CC#32	004	Sélectionne la configuration SC-8820
PG#	005	Sélectionne l'Instrument numéro 006

Fonctionnement via MIDI

Comment changer la configuration sonore et la Variation d'une partie par messages MIDI

<Exemple> Réglage du son de la partie 3 sur 039 Acid Bass (Variation 008) en configuration SC-88Pro

Can. MIDI =	03	
CC#00	008	Sélectionne la Variation numéro 008
CC#32	003	Sélectionne la configuration SC-88Pro
PG#	038	Sélectionne l'Instrument numéro 039

■ Sélection d'un kit rythmique (partie rythmique ou Drum Part)

Comment utiliser la liste des kits rythmiques

Chaque son rythmique (Instrument rythmique) est assigné à une note différente dans un kit rythmique. Les kits rythmiques du SC-8820 sont donnés dans la **Liste des kits rythmiques** (p.127), qui vous indique le numéro et le nom de chaque son dans chaque kit rythmique.

La page 128 et les suivantes vous fournissent les listes de kits de SC-8820, SC-88, SC-88Pro, et SC-55, indiquant le numéro et le nom de chaque son.

<Exemple>

	PC1 STANDARD 1	PC2 STANDARD 2	PC3 STANDARD L/R	PC9 ROOM
22	MC-500 Beep 1	<-	<-	<-
23	MC-500 Beep 2	<-	<-	<-
C124	Concert SD	<-	<-	<-
25	Snare Roll	<-	<-	<-
26	Finger Snap 2	Finger Snap	<-	Finger Snap
27	High Q	<-	<-	<-
28	Slap	<-	<-	<-
29	Scratch Push [EXC7]	<-	<-	<-
30	Scratch Pull [EXC7]	<-	<-	<-
31	Sticks	<-	<-	<-
32				
33				
34				
35				

PC Numéro de kit rythmique (numéro de programme)

Touches Numéro de note

<- Même de percussion que pour le kit **STANDARD 1** (PC1).

--- Pas de son

[Pro] Même de percussion que pour le SC-88Pro

[88] Même de percussion que pour le SC-88

[55] Même de percussion que pour le SC-55

[EXC] Un son de percussion portant le même numéro EXC ne pourra être produit simultanément (exclusion).

* Tone nécessitant l'emploi de deux voix

■ Emploi de messages MIDI pour sélectionner les kits rythmiques depuis d'autres appareils ou un logiciel séquenceur

Vous pouvez sélectionner les kits rythmiques par transmission de messages MIDI depuis un programme séquenceur, de la même façon que vous pouvez sélectionner des Instruments. Lorsqu'un message de changement de programme est reçu, le kit rythmique change. Transmettez un message de changement de programme sur le canal utilisé pour la réception par la partie rythmique. Avec les réglages d'usine, la partie 10 est la partie rythmique (canal MIDI de réception : 10). Dans le SC-8820, les numéros de kits rythmiques (affichés sous **INST.**) correspondent au numéro de programme (p.127).

Réglez les numéros de note des données rythmiques reproduites pour qu'ils correspondent aux numéros de note du kit rythmique de SC-8820 que vous utilisez (p.128).

Nom et numéro du kit rythmique (Numéro de programme)

STANDARD 1 001	---	ROOM 009	---	TR-808 026	---	User Set 065	User Set 066
-------------------	-----	-------------	-----	---------------	-----	-----------------	-----------------

Ⓜ Fonctionnement via MIDI

Comment changer le kit rythmique d'une partie à l'aide de messages MIDI
<Exemple> Réglage de la partie 10 sur le kit 013 ROOM L/R de la configuration SC-8820

Can. MIDI =	10	
CC#00	000	Sélectionne la Variation numéro 000
CC#32	004	Sélectionne la configuration SC-8820
PC#	013	Sélectionne le numéro d'Instrument 013

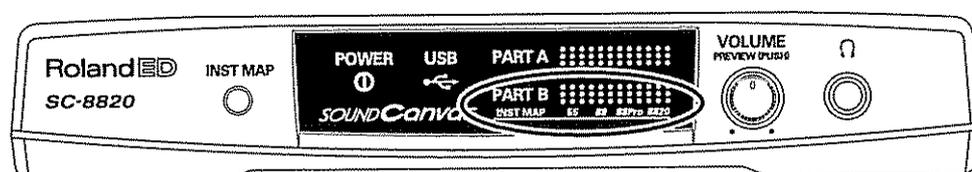
■ Sélection des mêmes sons que pour le SC-88Pro/SC-88/SC-55

Le SC-8820 a quatre configurations : une configuration SC-8820 (SC-8820 map) qui contient ses sons d'origine, une de type SC-88Pro (SC-88Pro map) qui contient les mêmes sons que le SC-88Pro, une de type SC-88 (SC-88 map), qui contient les mêmes sons que le SC-88, et une de type SC-55 (SC-55 map), qui contient quasiment les mêmes sons que le SC-55/SC-55mkII. Si vous désirez utiliser les mêmes sons qu'avec un SC-88Pro, SC-88, ou SC-55, changez la configuration.

* La configuration sonore changera pour les parties du bloc A comme celles du bloc B

Chaque fois que vous pressez [INST MAP], les configurations SC-8820, SC-88Pro, SC-88, et SC-55 sont sélectionnées successivement, et l'indicateur Inst Map correspondant s'allume.

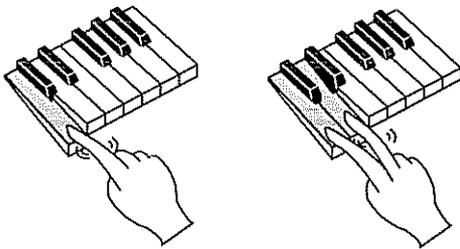
Après avoir fait le changement, attendez un court instant, et l'indicateur de configuration sonore (Inst Map) retournera à l'affichage de niveau des parties du groupe B.



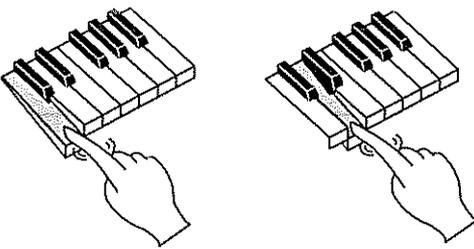
■ Sons avec legato

Le SC-8820 dispose de sons autorisant le legato, qui sont parfaitement adaptés au jeu legato et qui peuvent de façon réaliste simuler cette technique de jeu. Pour comprendre cette fonction, considérez la façon dont la plupart des instruments à cordes produisent du son. Habituellement, un bref son d'attaque est entendu juste à l'instant où la corde entre en vibration. Ensuite, un son beaucoup plus feutré, sans attaque, se poursuit tout le long de la vibration de la corde. Les sons avec legato simulent cette caractéristique des sons à cordes d'avoir une portion d'attaque variable en activant ou non certaines voix spécifiques dans un instrument en fonction de la façon dont le clavier est joué.

Essayez un de ces sons pour écouter comment il fonctionne. Si vous utilisez un clavier, jouez une note et gardez la touche enfoncée pendant que vous jouez une autre note. Vous entendrez une portion d'attaque distincte pour la première note jouée, alors que la seconde ne contiendra quasiment aucune composante d'attaque et sonnera de façon bien moins tranchée.



Si vous désirez faire jouer la portion d'attaque chaque fois, relâchez simplement une touche avant de jouer la suivante.



Relation entre nombre de voix et nombre de notes simultanément jouables

Les sons du SC-8820 sont constitués d'unités appelées voix. Il y a une limite au nombre maximal de voix qui peuvent être produites simultanément, et dans le cas du SC-8820, ce sont 64 voix simultanées qui peuvent être utilisées. Certains sons (Instruments) utilisent une voix et d'autres en utilisent deux (Liste des Instruments, p.107). La raison principale pour que certains sons utilisent deux voix est de permettre à des timbres différents d'être produits en fonction de la dynamique de jeu, ou de produire de riches textures en mélangeant des sons multiples. Si plus de 64 voix sont demandées simultanément, les notes demandées dernièrement ont priorité, prenant la place de celles qui sont en cours, les plus anciennes disparaissant les premières. Si vous n'utilisez que des sons à une voix, vous pouvez jouer 64 notes simultanément; mais si certains des sons utilisent deux voix, vous ne pourrez pas obtenir 64 notes simultanées. Même si un message Note Off MIDI (relâchement de note, p.99) est reçu, les voix restent utilisées tant que le son est entendu. Gardez cela à l'esprit lorsque vous utilisez des sons dont le temps de disparition est long (p.35).

MEMO

La commande Legato ne peut pas être commutée On/Off Instrument par Instrument. Vous pouvez choisir et éditer un Instrument pour l'adapter à l'utilisation que vous désirez en faire.

MEMO

Si des données de morceau créées pour une reproduction avec 128 voix sont reproduites sur un module de sons avec moins de voix, certaines notes disparaîtront et le résultat musical peut ne pas être celui souhaité. Le SC-8820, le SC-88Pro et le SC-88 possèdent 64 voix, le SC-55 24 voix et le SC-55mkII 28 voix.

Paramètres

Dans ce chapitre, nous fournirons une description générale de chacun des paramètres. Un "paramètre" est un élément qui affecte le son. Le processus de modification des valeurs d'un paramètre est appelé "édition". Bien qu'il ne soit pas possible de modifier les valeurs des paramètres directement depuis le SC-8820, vous pouvez faire ces modifications à l'aide des fonctions d'édition de votre logiciel ou séquenceur informatique.

Paramètres de partie pour le jeu

Ces paramètres déterminent comment chaque partie se comporte à la réception d'un message MIDI. La façon dont le son change en réponse à des messages tels que dynamique, pitch bend, modulation et aftertouch sera déterminée par le réglage de ces paramètres.

■ Ce que fait chaque paramètre

Les paramètres suivants déterminent comment chaque partie se comporte à la réception d'un message MIDI.

■ EFFECT

REVERB SEND LEVEL (Niveau d'envoi à la reverb) 0-40-127
détermine le niveau d'envoi à la reverb de chaque Instrument.

CHORUS SEND LEVEL (Niveau d'envoi au chorus) 0-127
détermine le niveau d'envoi au chorus de chaque Instrument.

DELAY SEND LEVEL (Niveau d'envoi au delay) 0-127
détermine le niveau d'envoi au delay de chaque Instrument.

EQ ON/OFF (Egaliseur de la partie) Off/On
La commutation On/Off de l'égaliseur peut se faire pour chaque partie. L'égaliseur de la partie peut être activé et s'appliquer au son de la partie. Il peut être désactivé et ne pas s'appliquer. Avec les réglages d'usine, le gain de l'égaliseur est à 0. Cela signifie que l'égaliseur n'a pas d'effet même si on l'active.

PART EFX ASSIGN (Effets par insertion) Off/On
Commute On/Off les effets par insertion.

■ EDIT

PART LEVEL (niveau de partie) 0-100-127
Ce paramètre ajuste le volume individuel d'une partie. Quand la valeur affichée augmente, le volume augmente. Le niveau de volume de base de la totalité du SC-8820 est ajusté par le bouton [VOLUME]. Si celui-ci est en position minimale, il n'y aura pas de son, même si vous augmentez la valeur de LEVEL.

PART PANPOT Rnd, L63-0-R63
Le panoramique se réfère à la position dans le champ stéréo. Par exemple, vous pouvez vouloir placer la batterie et la basse au centre, la guitare à droite et le clavier à gauche (si vous écoutez le SC-8820 en mono, les réglages de panoramique n'ont pas d'effet). Plus un numéro précédé de L est élevé, et plus le son va vers la gauche (L pour left ou gauche) et plus un numéro de R est élevé, plus le son se déplace vers la droite (R pour right ou droite). Pour placer le son au centre, réglez cette valeur à 0. Si vous continuez à presser PAN [◀] quand vous faites le réglage de chaque partie, Rnd (random ou aléatoire) sera sélectionné, et chaque note sera placée en une nouvelle position stéréo de façon aléatoire.

MEMO

Pour la procédure permettant de commuter On/Off l'égaliseur de chaque partie à l'aide de messages MIDI, référez-vous en p.37.

MEMO

Pour des détails sur les effets par insertion, référez-vous à "Effets par insertion (EFX)" (p.39) des effets par insertion" (p.47).

MEMO

Dans le cas d'un kit rythmique, la position panoramique a été fixée pour chaque instrument de percussion. Ajuster le panoramique d'un kit rythmique entraînera un déplacement relatif global vers la gauche ou la droite.

MEMO

Pour certains Instruments, un peu de son peut être entendu par l'enceinte opposée même si le panoramique a été réglé à fond d'un côté ou de l'autre.

Rx. CHANNEL (Canal MIDI de réception)

Détermine le canal MIDI qui sera assigné à chaque partie. Les parties réglées sur OFF ignoreront tous les messages MIDI autres que les messages exclusifs de système, ce qui signifie qu'elles ne produiront pas de son.

PART MODE (Mode de partie)

Normal/Drum1/Drum2

Pour les parties qui reproduisent des sonorités instrumentales conventionnelles, sélectionnez Normal (mode normal). Pour les parties qui doivent jouer des sons de percussion ou de batterie, sélectionnez Drum 1 ou Drum 2. Ces parties rythmiques font jouer une sonorité différente (Instrument) pour chaque numéro de note MIDI (p. 99). En d'autres termes, une seule partie peut produire de nombreux sons d'instruments de percussion différents (Liste de kits rythmiques, p. 127).

Chaque partie 1-16 peut servir soit pour des sons normaux (partie normal) soit pour un kit rythmique (partie rythmique).

Le mode d'une partie rythmique peut être au choix Drum 1 ou Drum 2. Comme le même kit rythmique sera automatiquement sélectionné pour les parties ayant le même mode de partie, cela signifie que vous pouvez utiliser deux types de kits rythmiques simultanément. Par exemple, si vous réglez le mode de la partie 10 et de la partie 11 respectivement sur Drum 1 et Drum 2, vous pouvez choisir le kit STANDARD1 pour la partie 10 et le kit JAZZ pour la partie 11. Si les deux parties 10 et 11 étaient réglées sur Drum 1, sélectionner STANDARD1 pour la partie 10 entraînera automatiquement la sélection STANDARD1 pour la partie 11.

MONO/POLY MODE (Mono/Poly Mode)

Mono/Poly

Si une partie est réglée sur mono (Mode Mono), elle ne jouera qu'une seule note à la fois. C'est efficace pour des parties qui doivent jouer un Instrument naturellement monophonique tel que la trompette ou le saxophone. Sélectionnez poly (Mode Poly) pour les parties qui doivent jouer des accords.

PITCH KEY SHIFT

-24-±0-+24

Key Shift ajuste la hauteur du son par paliers d'un demi-ton. Par exemple, si vous faites reproduire des données de morceau par un programme séquenceur, vous pouvez utiliser le paramètre Key Shift pour transposer la tonalité du morceau sans changer les réglages du séquenceur. Ou bien, si vous chantez conjointement à des données de séquence, vous pouvez ajuster Key Shift pour transposer le morceau dans la tonalité la plus adaptée à votre voix. Quand la valeur affichée augmente (diminue) d'un palier, la hauteur monte (baisse) d'un demi-ton. Cela signifie que 12 paliers correspondent à une octave. Avec un réglage à 0, la hauteur ne sera pas affectée.

PITCH FINE TUNE

-100.0-0.0-+100.0 cents

Utilisez ce paramètre lorsque vous désirez faire des réglages fins de l'accord d'une partie. Des réglages positifs (+) feront monter la hauteur et des réglages négatifs (-) la feront baisser. Si deux parties ou plus sont réglées sur le même canal MIDI et le même son, vous pouvez faire des réglages d'accord fin (Fine Tune) différents pour apporter plus de profondeur et d'amplitude au son.

BEND PITCH CONTROL

±0-+2-+24

Ce paramètre spécifie la façon dont le son changera lorsque des messages de pitch bend seront reçus. Avec les réglages d'usine, ce paramètre modifie la hauteur. Un réglage de 12 entraîne un changement d'une octave et un réglage de 24, un changement de deux octaves. Avec un réglage de 0, il n'y a pas de changement de hauteur.

* Bend Range est le même paramètre que Bend Range obtenu en pressant [BEND] ([F3]) (p. 31). Quel que soit le paramètre réglé, c'est le dernier réglage effectué qui est valide.



Pour la procédure de changement de mode de partie à l'aide de messages MIDI, référez-vous en p.40.



Pour une partie rythmique, changer le réglage du mode Mono/Poly n'affectera pas le son.



Même si vous ajustez la transposition pour toutes les parties, la hauteur d'une partie rythmique n'est pas affectée.



Pour transposer la hauteur de toutes les parties, utilisez M. Key Shift. (p.37)



Pour ajuster la hauteur de toutes les parties, utilisez le paramètre d'accord général (Master Tune) (p.36).



Pour certains sons, la hauteur peut ne pas s'élever autant que spécifiée par le réglage Range.

□ MOD LFO1 PITCH DEPTH (Amplitude de modulation) 0-10-127

Ce paramètre applique du vibrato au son lorsque des messages sont reçus. Des valeurs plus élevées accentuent l'effet de modulation

* *Mod Depth est le même paramètre Mod LFO Pitch obtenu en pressant [MOD] (IF2) (p 31) Quel que soit le paramètre réglé, c'est le dernier réglage effectué qui est valide*

□ VELOCITY SENSE DEPTH (Amplitude de sensibilité à la dynamique) 0-64-127

□ VELOCITY SENSE OFFSET (Décalage de sensibilité à la dynamique) 0-64-127

La force avec laquelle vous enfoncez une touche sur un clavier MIDI est transmise sous forme de données MIDI de dynamique (Velocity). Les notes jouées fort auront une valeur de dynamique plus élevée. Les paramètres Velo Depth et Velo Offset déterminent la relation entre la force de jeu sur le clavier et la puissance sonore qui en résulte.

Si vous augmentez le paramètre Velo Depth, de petites différences de dynamique de jeu entraîneront de plus grandes différences de puissance de son (fig.3). Si Velo Depth est diminué, même de grandes différences de dynamique de jeu n'entraîneront qu'une faible différence de puissance sonore (fig 2).

Si Velo offset est réglé plus haut que 64, même les notes jouées doucement (c'est-à-dire celles ayant une faible dynamique) seront produites avec force (fig 5). Si Velo Offset est réglé plus bas que 64, même les notes jouées fort (c'est-à-dire des notes à forte dynamique) sonneront doucement (fig.4).



Pour certains réglages, il peut ne pas y avoir de son. Si c'est le cas, augmentez Velo Depth ou Velo Offset.

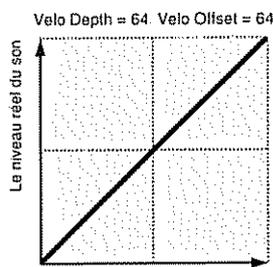


Fig. 1 Dynamique MIDI

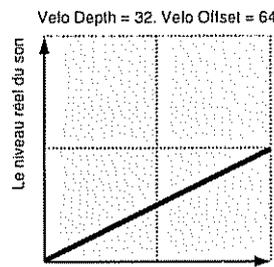


Fig. 2 Dynamique MIDI

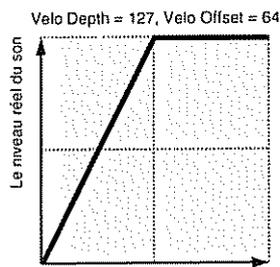


Fig. 3 Dynamique MIDI

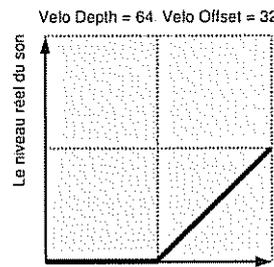


Fig. 4 Dynamique MIDI

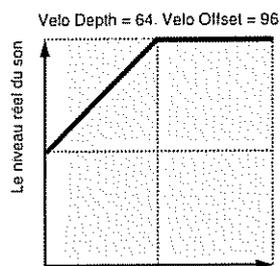


Fig. 5 Dynamique MIDI

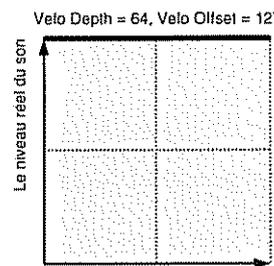
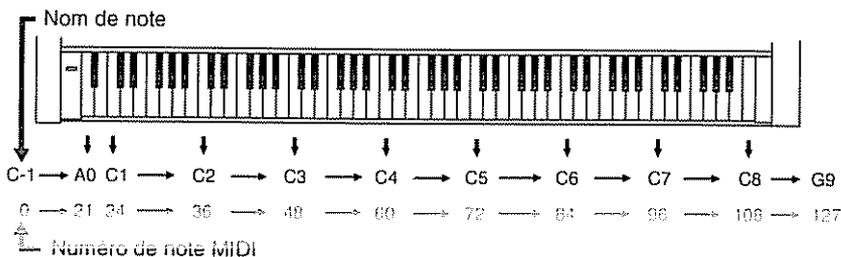


Fig. 6 Dynamique MIDI

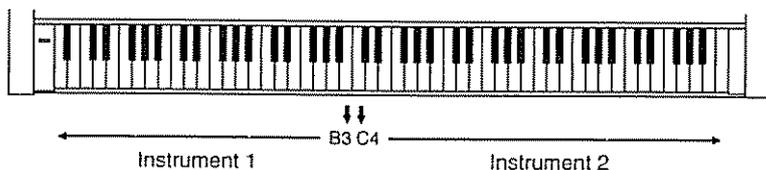
KEYBOARD RANGE LOW (Limite inférieure du clavier) C-1-G9

KEYBOARD RANGE HIGH (Limite supérieure du clavier) C-1-G9

Les paramètres Key Range (tessiture de jeu) déterminent la plage de notes dans laquelle l'instrument jouera. Keyboard Range Low (la note la plus basse) et Keyboard Range High (la note la plus haute) détermineront la plage de notes qui jouera. Ces valeurs sont affichées sous forme de noms de note. Vous pouvez spécifier une valeur entre C-1 (do-1) et G9 (sol9) (0-127), le do médian étant C4 (60)



Par exemple, si vous assignez deux parties au même canal MIDI et réglez la tessiture de jeu d'une sur C-1-B3 et celle de l'autre sur C4-G9, alors vous pouvez assigner différents sons aux deux parties et faire jouer deux sons différents de part et d'autre de C4. Ou bien, vous pouvez régler les tessitures de jeu des deux parties pour qu'elles se superposent et ainsi coupler deux sons.



CC1 CONTROLLER NUMBER (Numéro de contrôleur CC1) 0-16-95

Détermine le numéro de contrôleur qui pilotera les paramètres CC1 (p 32) via MIDI. Par exemple, si vous réglez CC1 C Number sur 16, la valeur d'un message de commande MIDI numéro 16 affectera le son comme spécifié par les réglages du paramètre CC1.

■ **MODIFY**

* Pour des détails sur les paramètres du groupe **MODIFY**, référez-vous au chapitre **Fonction de chaque paramètre** (p 34)

■ **SCALE TUNING C-B**

SCALE TUNING C-B -64±0+63

Le paramètre Scale Tuning (tempérament) est un paramètre qui permet les réglages fins de la hauteur de chaque note qui constitue l'octave. Ces réglages se font sur une octave et agissent simultanément sur la hauteur de toutes les notes équivalentes à toutes les octaves. En utilisant le paramètre Scale Tuning, vous pouvez obtenir différents tempéraments autres que le tempérament égal. Ici, nous vous donneront trois exemples de réglages

< Tempérament égal >

Cet accord divise l'octave en douze parties égales, et c'est la méthode d'accord la plus fréquemment utilisée en musique occidentale. Le réglage par défaut de la fonction Scale Tuning du SC-8820 correspond au tempérament égal.

MEMO

Sachez que si la limite haute de tessiture (High) est réglée sur un nom de note plus grave que la limite basse (Low), il n'y aura pas de son.

< Intonation juste (avec do en tonique)>

Par rapport au tempérament égal, les triades principales sonnent de façon pure avec ce tempérament. Toutefois, cet effet n'est obtenu que dans une seule tonalité et les triades deviennent ambiguës si vous transposez. Ici, c'est un exemple de réglage pour une tonique de do.

< Gamme de type arabe >

Une variété de tempérament ethnique peut être obtenue en utilisant la fonction Scale Tuning. Voici des réglages pour un accord typique des gammes de style arabe.

Exemples de réglages (les valeurs sont exprimées en centièmes)

Nom de note	Tempérament égal	Intonation juste (do en tonique)	Gamme de type 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

■ MOD/BEND/ CAf / CC1

Ce qui suit explique les deux parties qui constituent un nom de paramètre

< Première moitié du nom de paramètre >

 MOD ~ (Modulation ~)

Lorsque vous déplacez le levier de modulation ou la molette de modulation d'un clavier MIDI, des messages de modulation sont transmis, modifiant le son. Les paramètres Mod ~ spécifient la façon dont le son changera à réception de ces messages. Avec les réglages d'usine, du vibrato s'applique au son.

 BEND ~ (Bend ~)

Lorsque vous déplacez le levier de pitch bend ou la molette de pitch d'un clavier MIDI, des messages de pitch bend sont transmis, modifiant le son. Les paramètres Bend ~ parameters spécifient la façon dont le son changera à réception de ces messages. Avec les réglages d'usine, c'est la hauteur qui est modifiée.

 CAf ~ (Aftertouch par canal ou Pression par canal ~)

Certains claviers MIDI transmettent des messages appelés aftertouch lorsqu'une pression est appliquée au clavier après enfoncement d'une touche. L'aftertouch par canal (également connu sous le nom pression par canal) ne transmet qu'une valeur même si plusieurs notes sont pressées. Lorsqu'un générateur de sons reçoit ce message, il peut modifier ses sonorités de différentes façons. Les paramètres CAf~ spécifient la façon dont le son changera à réception de ces messages. Avec les réglages d'usine, aucun changement ne se produit lorsque ces messages sont reçus.

* Vérifiez si votre clavier MIDI peut transmettre de tels messages

CC1 ~

Certains claviers MIDI permettent à des numéros de contrôleurs d'être associés aux curseurs. Lorsque ces curseurs sont déplacés, les messages du numéro de contrôleur spécifié sont transmis, entraînant une modification du son. Les paramètres CC1~ spécifient la façon dont le son changera lorsque des messages du numéro de contrôleur correspondant sont reçus.

Utilisez d'abord le paramètre CC1 Controller Number (p 30) pour sélectionner le numéro de contrôleur que vous assignez.

<La seconde partie du nom de paramètre>

* Lorsque ces réglages sont à 0, il n'y a pas d'effet

~ PITCH CONTROL -24→+24 (Bend Range est limité à +/-0→+24)

Ces paramètres spécifient le changement maximal de hauteur obtenu lorsque le message correspondant est reçu. Un réglage de 12 entraîne un changement d'une octave et un réglage de 24 un changement de deux octaves. Avec un réglage de 0, il n'y a pas de changement de hauteur.

~ TVF CUTOFF CONTROL (~Fréquence de coupure)-64→+63

Ces paramètres spécifient comment la fréquence de coupure changera à réception du message correspondant. Des valeurs plus élevées entraînent une montée de la fréquence de coupure. Des réglages positifs (+) rendent le son plus brillant, et des réglages négatifs (-) le rendent plus feutré.

~ AMPLITUDE CONTROL (~Amplitude) -64→+63

Ces paramètres spécifient la façon dont le son changera à réception du message correspondant. Des valeurs plus élevées entraînent une plus grande augmentation de volume.

~ LFO RATE CONTROL -64→+63

Ces paramètres spécifient la façon dont la fréquence du LFO changera à réception du message correspondant, ajustant la vitesse à laquelle le son est modulé ou varié. Des valeurs plus élevées accélèrent la modulation ou la variation.

~ LF1 PITCH DEPTH 0→10→127

Ces paramètres spécifient la façon dont l'amplitude de l'effet vibrato (modulation cyclique de hauteur) changera à réception du message correspondant. Des valeurs plus élevées augmentent l'effet modulation.

~ LFO TVF DEPTH 0→127

Ces paramètres spécifient la façon dont l'amplitude de l'effet de balayage du filtre (modulation cyclique du timbre) changera à réception du message correspondant. Des valeurs plus élevées accentuent l'effet.

~ LFO TVA DEPTH 0→127

Ces paramètres spécifient la façon dont l'amplitude de l'effet tremolo (modulation cyclique de volume) changera à réception du message correspondant. Des valeurs plus élevées accentuent l'effet tremolo.

■ U.INST

Pour des détails sur les paramètres du groupe U.INST référez-vous au chapitre **Fonction de chaque paramètre** (p 65).

MEMO

Pour certains sons, la hauteur peut ne pas s'élever autant que spécifiée par le réglage Range.

Paramètres de partie pour l'édition de son

Dans le SC-8820, vous pouvez modifier les valeurs de toute une variété de paramètres pour créer le son le plus adapté à votre jeu. Les paramètres sonores affectent le volume, le timbre et la hauteur du son.

■ Fonction de chaque paramètre

Sur le SC-8820, les valeurs des paramètres sont réglées pour chaque partie. En d'autres termes, les valeurs de paramètre appartiennent aux parties et pas aux sons (Instruments). Par exemple, si vous réglez Vibrato Rate (vitesse du vibrato) sur +20 et changez de son pour la partie, cette valeur de vibrato s'appliquera au nouveau son sélectionné (et non pas la valeur initiale de ± 0). De cette façon, les paramètres appartenant aux parties sont appelés **paramètres de partie**.

Vibrato

Le vibrato est un effet créé par modulation de la hauteur. Appliquer du vibrato rend le son plus expressif.

■ Vib Rate (Vitesse du vibrato) -64-0-+63

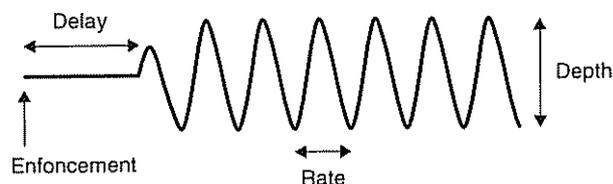
Ce paramètre ajuste la vitesse (fréquence) de la modulation de hauteur. Des réglages positifs (+) accélèrent la modulation de hauteur et les réglages négatifs (-) la ralentissent.

■ Vib Depth (Amplitude du vibrato) -64-0-+63

Ce paramètre ajuste l'amplitude de la modulation de hauteur. Des réglages positifs (+) rendent la modulation de hauteur plus profonde et des réglages négatifs (-) la rendent plus modérée.

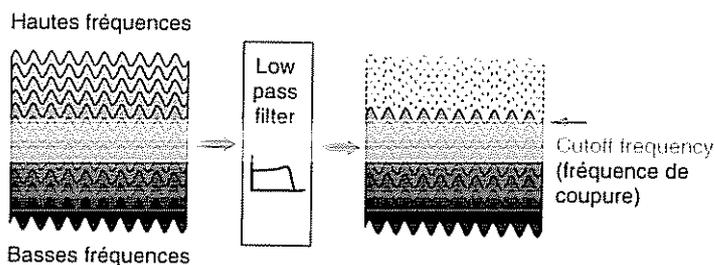
■ Vib Delay (Vibrato Delay) -64-0-+63

Ce paramètre ajuste le temps nécessaire à l'effet vibrato pour commencer. Des réglages positifs (+) augmentent le temps qui s'écoule avant que le vibrato ne commence et des réglages négatifs le diminuent.



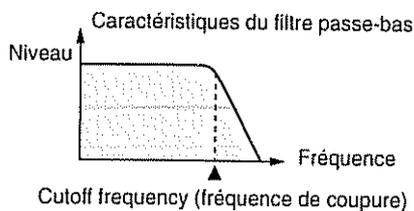
Filtre

En modifiant les réglages de filtre (Filter), vous pouvez modifier le timbre du son. Les types de filtre du SC-8820 sont appelés "low pass filter" (filtre passe-bas) et ne laissent passer que les fréquences inférieures à une fréquence spécifiée. Cette fréquence est appelée la fréquence de coupure (Cutoff Frequency). En modifiant le réglage de la fréquence de coupure, vous pouvez rendre le son plus brillant ou plus feutré. La fréquence de coupure peut changer au cours du temps, en étant pilotée par l'enveloppe. En ajustant les réglages de filtre et d'enveloppe, vous pouvez créer des sons qui évoluent et ont de l'expression.



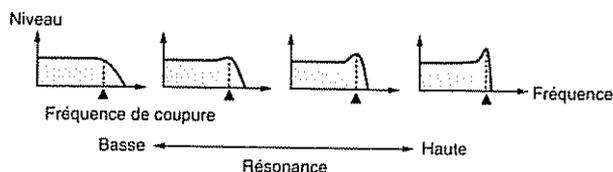
■ Cutoff Freq (Fréquence de coupure) -64-0-+63

Des réglages positifs de Cutoff Freq font monter la fréquence de coupure. Des réglages négatifs l'abaissent. Quand vous réglez ce paramètre sur une valeur positive plus élevée, plus d'harmoniques sont autorisées à passer, et le son devient plus dur (plus brillant). Plus cette valeur est réglée en direction négative et moins d'harmoniques sont autorisées à passer, ce qui rend le son plus doux (plus feutré).



■ Resonance (Résonance) -64-0-+63

Quand la valeur Resonance est augmentée, les harmoniques proches de la fréquence de coupure sont accentuées, créant un son à fort caractère.



MEMO

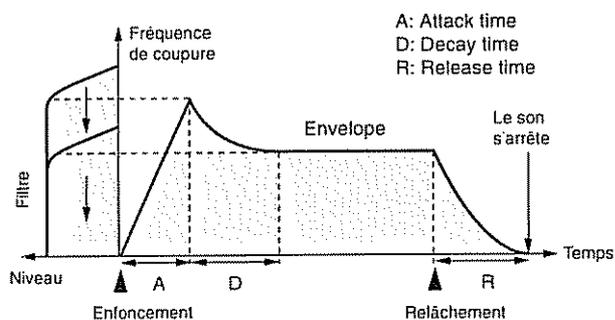
Pour certains sons, des réglages positifs (+) de Cutoff Freq n'entraîneront pas de changements notables du son.

MEMO

Pour certains sons, des réglages (-) de Resonance n'entraîneront aucun changement notable du son.

Enveloppe

Le volume d'un instrument change au cours du temps, du moment où la note commence à jouer jusqu'à sa disparition. Ce changement peut être représenté graphiquement comme dans le schéma suivant. Cette forme est propre à chaque instrument, et c'est un facteur important pour déterminer comment nous distinguons les sons que nous entendons. Cette forme est appelée "enveloppe". Les enveloppes des sonorités d'instrument de musique peuvent changer selon la façon dont l'instrument est joué. Par exemple, si une trompette est jouée puissamment et brutalement, l'attaque sera rapide et le son tranchant. Mais si une trompette est jouée doucement et légèrement, l'attaque sera plus douce. Pour ajuster l'attaque d'un son, nous pouvons modifier la durée d'attaque de l'enveloppe. En modifiant les valeurs de l'enveloppe, nous pouvons simuler les caractéristiques de nombreux instruments différents. La forme d'enveloppe créée ainsi affectera également la façon dont changera la fréquence de coupure. Si celle-ci a été abaissée, elle montera avec l'enveloppe et chutera avec elle.



■ **Attack Time (Durée d'attaque)** -64-0-+63

Ce paramètre ajuste la rapidité de début du son.

■ **Decay Time** -64-0-+63

Ce paramètre ajuste le temps nécessaire au son pour chuter du plus haut point de l'attaque jusqu'au niveau de maintien (sustain).

■ **Release Time** -64-0-+63

Ce paramètre ajuste le temps nécessaire au son pour disparaître une fois que la touche a été relâchée. La fréquence de coupure chutera de façon concordante.

Fig. 1

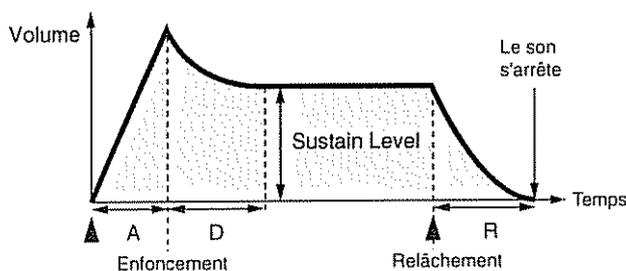
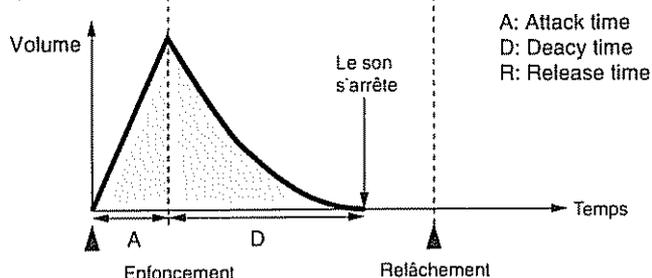


Fig. 2



Certains sons ont un niveau de maintien de 0 (Fig.2). Les sons de piano et de guitare sont de cette catégorie.



Pour certains sons, modifier les différents réglages de durée de l'enveloppe n'entraînera pas de changement notable du son.

Paramètres communs à toutes les parties

Voici comment faire les réglages des paramètres qui sont communs à toutes les parties.

■ Ce que fait chaque paramètre

Les réglages des paramètres suivants s'appliquent à toutes les parties.

■ MASTER VOLUME (Niveau général) 0-127

Ce paramètre ajuste le volume de toutes les parties. Quand la valeur affichée augmente, le volume augmente. Le niveau de volume de base de la totalité du SC-8820 est ajusté par le bouton [VOLUME]. Si celui-ci est en position minimale, il n'y aura pas de son, même si vous augmentez la valeur de LEVEL.

■ MASTER PAN (Panoramique général) L63-0-R63

Ce paramètre fixe le panoramique (position stéréo) pour toutes les parties (si vous écoutez le SC-8820 en mono, les réglages de panoramique n'ont pas d'effet). Quand on augmente une valeur précédée de L (left ou gauche), le son se déplace plus à gauche et quand on augmente une valeur précédée de R (right ou droite), le son se déplace plus à droite. Pour placer un son au centre, réglez la valeur de Pan sur 0.

■ MASTER KEY-SHIFT (Transposition générale) -24-±0-+24, 2 octaves

Key Shift ajuste la hauteur du son par paliers d'un demi-ton. Par exemple, si vous faites reproduire des données de morceau par un programme séquenceur, vous pouvez utiliser le paramètre Key Shift pour transposer la tonalité du morceau sans changer les réglages du séquenceur. Ou bien, si vous chantez conjointement à des données de séquence, vous pouvez ajuster Key Shift pour transposer le morceau dans la tonalité la plus adaptée à votre voix. Quand la valeur affichée augmente (diminue) d'un palier, la hauteur monte (baisse) d'un demi-ton. Cela signifie que 12 paliers correspondent à une octave. Avec un réglage à 0, la hauteur ne sera pas affectée.

■ MASTER TUNE (Accord général) 415.3-440.0-466.2Hz

Lorsque vous jouez dans un orchestre avec d'autres instruments, ou lorsque vous avez besoin de régler le SC-8820 pour que sa hauteur corresponde à celle d'un autre instrument, ajustez le réglage Master Tune (accord général) dans une plage allant de 415.3 à 466.2 Hz. La valeur affichée (par exemple 440.0 Hz) indique la fréquence de la note A4 (note numéro 69 ou la4).

MEMO

Pour certains Instruments, un peu de son peut être entendu du haut-parleur opposé même si le panoramique a été réglé à fond à gauche ou à droite.

MEMO

Même si vous ajustez Key Shift pour toutes les parties, la hauteur de la partie rythmique ne sera pas affectée.

MEMO

Pour ajuster la hauteur d'une seule partie, utilisez Key Shift (p.28).

⊗ Fonctionnement via MIDI

Comment changer le niveau d'une partie à l'aide de messages MIDI

<Exemple> Réglage sur 110 du niveau de la partie 1

Can. MIDI = 01

CC n°07 110

⊗ Fonctionnement via MIDI

Comment changer le panoramique d'une partie à l'aide de messages MIDI

<Exemple> Réglage sur L30 du panoramique de la partie 2

Can. MIDI = 02

CC n°10 34

Comme L63 correspond à l'extrême gauche, 0 au centre et R63 à l'extrême droite, le calcul se fait ainsi : $64 - 30 = 34$

⊗ Fonctionnement via MIDI

Comment régler sur Random (aléatoire) le panoramique d'une partie à l'aide de messages MIDI

<Exemple> Réglage sur Random du panoramique de la partie 1

Si vous réglez le panoramique pour qu'il soit aléatoire, vous ne pouvez pas utiliser de messages de changement de contrôleur tels que dans l'exemple ci-dessus
Transmettez le message exclusif suivant :

	adresse	donnée	
F0 41 10 42 12	[40 11 1C]	[00]	[13] F7
	↑	↑	↑
	Partie 1	random	checksum (octet de vérification)

⊗ Fonctionnement via MIDI

Pour désactiver l'égaliseur d'une partie à l'aide de messages MIDI, transmettez le message exclusif suivant.

	adresse	donnée	somme de vérification
F0 41 10 42 12	[40 4x 20]	[...]	[...] F7

Adresse: 40 4x 20 (EQ ON/OFF)

x: Numéro de la partie

Donnée 00-01

00 = OFF, 01 = ON

Checksum: Référez-vous à "Comment calculer la somme de vérification" (p 184)

<Exemple> Réglage sur Off de l'égaliseur de la partie 3

Transmettez le message exclusif suivant.

	adresse	donnée	
F0 41 10 42 12	[40 43 20]	[00]	[5D] F7
	↑	↑	↑
	Partie 3	EQ OFF	checksum

Si vous désirez régler l'égaliseur sur On, changez la valeur de la donnée en 01 et le checksum en conséquence.



Référez-vous également à l'équipement MIDI (p.179).



Dans l'équipement MIDI, le numéro de partie est décrit comme numéro de bloc. Pour la correspondance entre numéros de parties et numéros de blocs, référez-vous en p.176.



Avec les réglages d'usine, l'égaliseur de chaque partie est réglé sur On.



Fonctionnement via MIDI

Pour faire passer une partie normale au statut de partie rythmique par messages MIDI, transmettez le message exclusif suivant.

 adresse donnée checksum ou octet de vérification
F0 41 10 42 12 [40 1x15] [:x] [:x] F7

Adresse: 40 1x 15 (utilisation pour partie rythmique)

x: Numéro de partie

Donnée: 00-02

 00 = Normal, 01 = Drum1, 02 = Drum2

Checksum: Référez-vous à "Comment calculer la somme de vérification" (p.184).

<Exemple> Réglage du mode de la partie 11 sur Drum2

Transmettez le message exclusif suivant

 adresse donnée
F0 41 10 42 12 [40 1A 15] [02] [0F] F7
 ↑ ↑ ↑
 Partie 11 Drum2 checksum

Pour sélectionner un kit rythmique après avoir déterminé le mode de partie, transmettez un message de changement de programme à la partie 11.



Référez-vous également à l'équipement MIDI (p.238).

Effets

Les effets du SC-8820 peuvent être répartis entre effets de système (p 40) et effets par insertion (p 47). Comme effets de système, le SC-8820 propose 8 types de reverb pour ajouter de la réverbération, 8 types de chorus pour apporter de la profondeur, 10 types de delay pour des effets de type écho, et un égaliseur 2 bandes pour modifier les caractéristiques tonales par amplification ou atténuation de certaines plages de fréquences du son. Comme effets par insertion, le SC-8820 propose 64 types d'effets divers, qui vous permettent d'apporter distorsion ou modulation au son, ou même de combiner plusieurs effets. Les effets de système et les effets par insertion diffèrent non seulement par leur type, mais également en ce qui concerne le routage de la sortie du son d'effet.



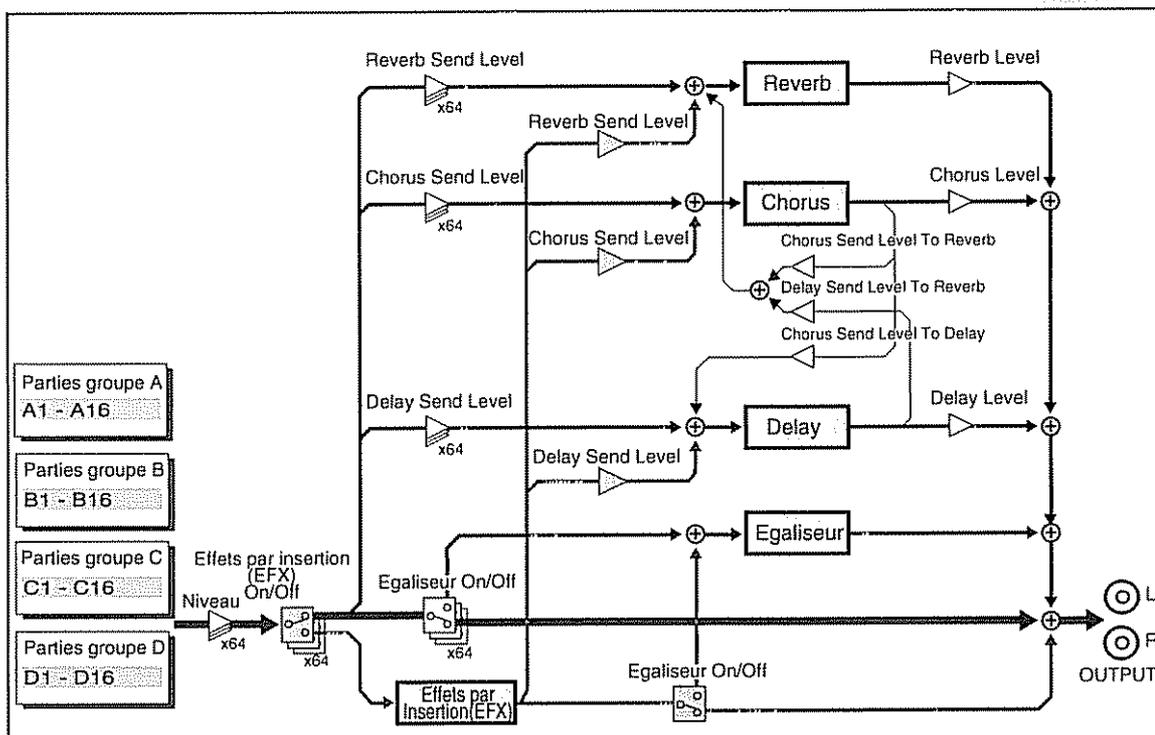
Il n'est pas possible de modifier des réglages d'effet directement depuis le SC-8820. Toutefois, vous pouvez imposer les réglages d'effet en utilisant les fonctions d'édition de votre logiciel ou séquenceur informatique en transmettant les données au SC-8820.

Effets de système

Dans les effets de système, les effets reverb/chorus/delay prennent un peu du son de chaque partie pour créer un nouveau son avec effet (réverbéré, etc.) puis l'ajoutent au son d'origine. Pour ces effets, vous pouvez spécifier la quantité de son de chaque partie qui est envoyée à l'unité d'effet (niveau d'envoi ou Send Level). Des réglages plus élevés augmentent le niveau du signal envoyé à l'unité d'effet, entraînant une production plus forte du son d'effet. Le résultat est que l'effet devient plus accentué. En ce qui concerne l'égaliseur, à l'opposé, vous pouvez déterminer si le son de la partie passera ou non au travers de l'égaliseur; c'est-à-dire que vous pouvez faire un réglage On/Off de modification du son par l'égaliseur.

Effets par insertion (EFX)

Les effets par insertion sont des effets qui modifient le son lui-même et qui peuvent lui donner un caractère totalement différent. Le SC-8820 offre 64 types d'effets. Comme indiqué dans le schéma ci-dessous, vous pouvez sélectionner un effet par insertion et choisir pour chaque partie si le son sera ou non traité au travers de l'effet. Comme un seul type d'effet par insertion peut être appliqué à la fois, l'activer pour deux parties ou plus entraînera le mixage de ces parties. Si un effet de système est appliqué à une partie pour laquelle l'effet par insertion est activé, le niveau d'envoi à l'effet par insertion sera utilisé à la place du niveau d'envoi de la partie elle-même (p 47).



Effets de système

Les effets de système du SC-8820 comprennent 8 types de reverb et chorus et 10 types de delay. De plus, pour chacun de ces effets, vous pouvez spécifier des valeurs de paramètres tels que caractère, amplitude, vitesse et temps. Pour ces effets, vous pouvez déterminer le niveau général pour toutes les parties, ainsi que les niveaux individuels pour chaque partie.

MEMO

Pour les réglages de chaque partie, il faut utiliser le niveau d'envoi.

Reverb

La reverb est un effet qui ajoute de la réverbération à un son, comme vous le ressentez dans une salle de concert.

Chorus

Le chorus élargit l'image spatiale d'un son, lui apportant profondeur et richesse.

Delay

Le delay crée des échos. Il est également possible de donner de la profondeur et de l'amplitude à un son en ajoutant un delay très court au son d'origine.

Egaliseur

Un égaliseur vous permet d'amplifier ou d'atténuer des plages de fréquences spécifiques d'un son pour ajuster son timbre. Le SC-8820 a un égaliseur 2 bandes (plage haute, plage basse). Pour chaque plage, haute et basse, vous pouvez spécifier la fréquence et la valeur d'amplification ou atténuation (gain).

MEMO

Pour la procédure de réglage On/Off de l'égaliseur, référez-vous à EQ ON/OFF (p.27)

■ Paramètres de reverb et leurs fonctions

■ REVERB MACRO (type de reverb)

Vous pouvez choisir parmi 8 types de reverb.

Room1 Room2 Room3

Ces reverb simulent la réverbération d'une pièce. Ils offrent une réverbération spacieuse et bien définie.

Hall1 Hall2

Ces reverb simulent la réverbération d'une salle de concert. Ils donnent une réverbération plus profonde que les reverb Room.

Plate

Simule la reverb à plaques (un appareil de studio utilisant une plaque métallique).

Delay

C'est un retard conventionnel qui produit des effets d'écho.

Panning Delay

C'est un retard spécial dans lequel les sons retardés se déplacent entre gauche et droite. C'est un effet efficace lorsque vous écoutez en stéréo.

■ REVERB LEVEL (Niveau de reverb)

0-64-127

Ce paramètre détermine la quantité de son réverbéré. Des valeurs plus élevées donnent une réverbération plus présente.

■ REVERB CHARACTER (Macro-réglage de reverb)

0-4-7

Ce paramètre sélectionne le type de reverb. 0-5 sont des effets reverb et 6 et 7 des effets delay.

■ REVERB PRE-LPF (Pré-filtrage passe-bas pour la reverb)

0-7

Un filtre passe-bas peut être appliqué au son arrivant dans la reverb pour couper les hautes fréquences. Des valeurs plus élevées couperont plus les hautes fréquences,

MEMO

Lorsque vous changez le type de reverb, les valeurs de paramètres suivantes changent de façon automatique. Pour des détails, référez-vous à "A propos du type de reverb" (p.81).

MEMO

Pour appliquer de la reverb à une partie, vous devez le niveau d'envoi pour la partie. (p.27)

entraînant une réverbération plus feutrée.

■ **REVERB TIME (Durée de reverb)** 0-64-127

Ce paramètre détermine le temps de la réverbération. Des valeurs plus élevées donnent une réverbération plus longue.

■ **REVERB DELAY FEEDBACK (Ré-injection dans le delay)** 0-127

Ce paramètre sert lorsque le paramètre rev Character est réglé sur 6 ou 7, ou lorsque le type de reverb est réglé sur Delay ou Panning Delay (Rev Charac 6,7). Il détermine la façon dont le delay se répètera. Des valeurs plus élevées donnent plus de répétitions.

■ **REVERB PREDELAY TIME (Pré-retard)** 0-127 ms

Ce paramètre détermine le temps de retard de l'apparition du son réverbéré. Des valeurs plus élevées donnent un pré-retard plus long, simulant un espace de réverbération plus grand.

A propos du type de reverb

Lorsque vous changez le type de reverb, les six paramètres de reverb (y compris Reverb Character) sont systématiquement modifiés pour prendre leurs valeurs optimales. Plutôt que de régler indépendamment chaque paramètre de reverb, il est plus facile de d'abord déterminer le type de reverb (représenté dans l'équipement MIDI p.174), puis de modifier seulement les paramètres qu'il nécessite. Dans le cas particulier d'emploi des messages exclusifs, cette méthode de réglage minimisera la quantité de données à émettre.

	Room1	Room2	Room3	Hall1	Hall2	Plate	Delay	PanDelay
Rev Level	64	64	64	64	64	64	64	64
Rev Character	0	1	2	3	4	5	6	7
Rev Pre-LPF	3	4	0	4	0	0	0	0
Rev Time	80	56	64	72	64	88	32	64
Rev Dly Fb	0	0	0	0	0	0	40	32
Rev PreDlyTm	0	0	0	0	0	0	0	0

Ⓜ Fonctionnement via MIDI

Pour changer le type de reverb par messages exclusifs, transmettez le message exclusif suivant.

DELAY: adresse donnée octet de vérification
 F0 41 10 42 12 [40 01 30] [02] [0D] F7

Adresse: 40 01 30 (REVERB MACRO)

Donnée: 00-07

00 = Room 1, 01 = Room 2, 02 = Room 3, 03 = Hall 1, 04 = Hall 2, 05 = Plate, 06 = Delay, 07 = Panning Delay

Checksum: Référez-vous à "Comment calculer la somme de vérification" (p.245).

<Exemple> Réglage du type de reverb sur Room 3

Transmettez le message exclusif suivant

 adresse donnée octet de vérification
 F0 41 10 42 12 [40 01 30] [02] [0D] F7
 ↑ ↑ ↑
 REVERB MACRO Room3 checksum



Référez-vous également à l'équipement MIDI (p.174).

■ Paramètres de chorus et leurs fonctions

■ CHORUS MACRO (Chorus Type ou type de chorus)

Vous pouvez choisir parmi 8 types de chorus

Chorus1 Chorus2 **Chorus3** Chorus4

Ce sont des effets de chorus conventionnels qui apportent espace et profondeur au son.

Feedback Chorus

C'est un chorus avec un effet de type flanger et un son doux.

Flanger

C'est un effet comparable au décollage et à l'atterrissage d'un avion à réaction.

Short Delay

C'est un delay avec un court temps de retard.

Short Delay (FB)

C'est un retard court avec de nombreuses répétitions

■ CHORUS LEVEL (Niveau de chorus)

0-64-127

Ce paramètre détermine la quantité de son de chorus.

■ CHORUS PRE-LPF (Pré-filtrage passe-bas pour le chorus)

0-7

Un filtre passe-bas peut être appliqué au son arrivant dans le chorus pour couper les hautes fréquences. Des valeurs plus élevées couperont plus les hautes fréquences, entraînant un son de chorus plus feutré.

■ CHORUS FEEDBACK (Ré-injection dans le chorus)

0-8-127

Ce paramètre détermine le niveau de ré-injection du son de chorus (feedback) dans le chorus. En utilisant le feedback, un son de chorus dense peut être créé. Des valeurs élevées donnent un haut niveau de ré-injection.

■ CHORUS DELAY (Temps de retard du chorus)

0-80-127

Ce paramètre détermine le temps de retard de l'effet chorus

■ CHORUS RATE (Vitesse du chorus)

0-3-127

Ce paramètre règle la vitesse (fréquence) à laquelle le son de chorus est modulé. De hautes valeurs donnent une modulation plus rapide

■ CHORUS DEPTH (Amplitude du chorus)

0-19-127

Ce paramètre détermine l'amplitude de modulation du son de chorus. De hautes valeurs donnent une modulation plus profonde.

■ CHORUS SEND LEVEL TO REVERB (Niveau d'envoi du chorus à la reverb)

0-127

Ce paramètre fixe la quantité de chorus envoyé à la reverb. De hautes valeurs donnent un envoi plus important.

■ CHORUS SEND LEVEL TO DELAY (Niveau d'envoi du chorus au delay)

0-127

Ce paramètre fixe la quantité de chorus envoyé au delay. De hautes valeurs donnent un envoi plus important.

MEMO

Lorsque vous changez le type de chorus, les valeurs de paramètres suivantes changent de façon automatique. Pour des détails, référez-vous à "A propos du type de chorus" (p.83).

MEMO

Pour appliquer l'effet chorus à une partie, vous devez régler le niveau d'envoi pour cette partie. (p.27)

A propos du type de chorus

Lorsque vous changez le type de chorus, les huit paramètres de chorus sont systématiquement modifiés pour prendre leurs valeurs optimales. Plutôt que de régler indépendamment chaque paramètre de chorus, il est plus facile de d'abord déterminer le type de chorus (représenté dans l'équipement MIDI p 175), puis de modifier seulement les paramètres qu'il nécessite. Dans le cas particulier d'emploi des messages exclusifs, cette méthode de réglage minimisera la quantité de données à émettre.

	Chorus1	Chorus2	Chorus3	Chorus4	FbChorus	Flanger	SDelay	SDelayFb
Cho Level	64	64	64	64	64	64	64	64
Cho Pre-LPF	0	0	0	0	0	0	0	0
Cho Feedback	0	5	8	16	64	112	0	80
Cho Delay	112	80	80	64	127	127	127	127
Cho Rate	3	9	3	9	2	1	0	0
Cho Depth	5	19	19	16	24	5	127	127
Cho To Rev	0	0	0	0	0	0	0	0
Cho To Dly	0	0	0	0	0	0	0	0

Ⓜ Fonctionnement via MIDI

Pour changer le type de chorus par messages exclusifs, transmettez le message exclusif suivant

DELAY: adresse donnée checksum
 F0 41 10 42 12 [40 01 38] [..] [..] F7

Adresse: 40 01 38 (CHORUS MACRO)

Donnée: 00-07

00 = Chorus1, 01 = Chorus 2, 02 = Chorus 3, 03 = Chorus 4, 04 =

Feedback Chorus, 05 = Flanger, 06 = Short Delay, 07 = Short Delay (FB)

Checksum: Référez-vous à "Comment calculer la somme de vérification" (p 184)

<Exemple> Réglage du type de chorus sur Chorus4

Transmettez le message exclusif suivant.

 adresse donnée
 F0 41 10 42 12 [40 01 38] [03] [04] F7
 ↑ ↑ ↑
 CHORUS MACRO Chorus 4 checksum

MEMO

Référez-vous également à l'équipement MIDI (p.175).

■ Paramètres de delay et leurs fonctions

■ DELAY MACRO

Vous pouvez choisir parmi 10 types de delay.

Delay1 Delay2 Delay3

Ce sont des delays conventionnels. Delay 1, Delay 2 et Delay 3 ont des durées de retard progressivement plus grandes.

Delay4

C'est un delay avec un temps de retard assez court.

Pan Delay1 Pan Delay2 Pan Delay3

Le son retardé se déplace entre gauche et droite. C'est efficace en cas d'écoute en stéréo. Pan Delay 1, Pan Delay 2 et Pan Delay 3 ont des durées de retard progressivement plus grandes.

Pan Delay4

C'est un delay plutôt court avec un son retardé se déplaçant entre gauche et droite. C'est efficace en cas d'écoute en stéréo.

Dly To Rev

La reverb est ajoutée au son retardé se déplaçant entre gauche et droite. C'est efficace en cas d'écoute en stéréo.

PanRepeat

Le son de delay se déplace entre gauche et droite mais la localisation est différente selon le type de delay. C'est sensible lorsque vous l'écoutez en stéréo.

■ DELAY LEVEL (Niveau du delay) 0-64-127

Règle le volume des trois delay (central, gauche et droit). Des valeurs élevées donnent un delay général plus fort.

■ DELAY PRE-LPF (Delay Pre-LPF) 0-7

Un filtre passe-bas peut s'appliquer au son reçu par le delay pour couper des hautes fréquences. Des valeurs élevées coupent plus de hautes fréquences, ce qui donne un delay plus feutré.

■ DELAY TIME CENTER (Delay Time Center) 0.1ms-340ms-1.0s

L'effet delay du SC-8820 permet de déterminer trois durées de retard : pour le centre, la gauche et la droite (si vous écoutez en stéréo). Ce paramètre fixe le temps de retard du delay central.

■ DELAY TIME RATIO LEFT (Delay Time Ratio Left) 4%-500%

Ce paramètre détermine le temps de retard du delay gauche sous forme d'un pourcentage du delay central (jusqu'à un maximum de 1 seconde).

■ DELAY TIME RATIO RIGHT (Delay Time Ratio Right) 4%-500%

Ce paramètre détermine le temps de retard du delay droit sous forme d'un pourcentage du delay central (jusqu'à un maximum de 1 seconde).

■ DELAY LEVEL CENTER (Delay Level Center) 0-127

Ce paramètre règle le volume du delay central. De hautes valeurs donnent un delay central plus fort.

■ DELAY LEVEL LEFT (Delay Level Left) 0-127

Ce paramètre fixe le volume du delay gauche. De hautes valeurs donnent un delay gauche plus fort.

■ DELAY LEVEL RIGHT (Delay Level Right) 0-127

Ce paramètre fixe le volume du delay droit. De hautes valeurs donnent un delay droit plus fort.

■ DELAY FEEDBACK (Delay Feedback) -64+16+63

Ce paramètre affecte le nombre de répétitions du delay. Avec une valeur de 0, le delay n'a pas de répétition. Avec de hautes valeurs, il y aura plus de répétitions.

MEMO

Lorsque vous changez le type de delay, les valeurs de paramètres suivantes changent de façon automatique. Pour des détails, référez-vous à "A propos du type de delay" (p.45).

MEMO

Pour appliquer l'effet delay à une partie, vous devez régler le niveau d'envoi pour cette partie. (p.27)

Avec des valeurs négatives (-), le delay central sera ré-injecté avec une phase inversée. Les valeurs négatives sont efficaces avec de courts temps de retard.

■ DELAY SEND LEVEL TO REVERB (Delay Send Level To Reverb) 0-127

Ce paramètre détermine la quantité de son retardé envoyé à la reverb. De hautes valeurs donnent une quantité plus importante de son envoyé à la reverb.

A propos du type de delay

Lorsque vous changez le type de chorus, les dix paramètres de delay sont systématiquement modifiés pour prendre leurs valeurs optimales. Plutôt que de régler indépendamment chaque paramètre de delay, il est plus facile de d'abord déterminer le type de delay (représenté dans l'équipement MIDI p 175), puis de modifier seulement les paramètres qu'il nécessite. Dans le cas particulier d'emploi des messages exclusifs, cette méthode de réglage minimisera la quantité de données à émettre.

	Delay				PanDelay			Dly To		Pan
	1	2	3	4	1	2	3	4	Rev	Repeat
Dly Level	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Dly Pre-LPF	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Dly Time C	340ms	550ms	1sec	130ms	500ms	700ms	1sec	260ms	700ms	750ms
DlyImRatioL	4%	4%	4%	4%	50%	50%	50%	50%	50%	88%
DlyImRatioR	4%	4%	4%	4%	100%	100%	100%	100%	100%	133%
Dly Level C	127	127	127	127	0	0	0	0	0	97
Dly Level L	0	0	0	0	125	125	120	120	114	127
Dly Level R	0	0	0	0	60	60	64	64	60	67
Dly Feedback	+16	+16	+8	+8	+10	+7	+9	+8	-3	-24

🔊 Fonctionnement via MIDI

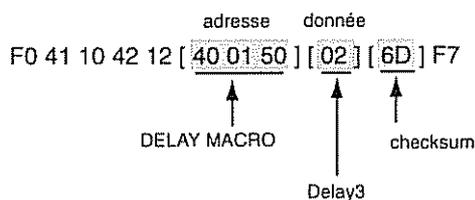
Pour changer le type de delay par messages exclusifs, transmettez le message exclusif suivant

DELAY: adresse donnée octet de vérification
 F0 41 10 42 12 [40 01 50] [: :] [: :] F7

Adresse: 40 01 50 (DELAY MACRO)
 Data: 00-09
 00 = Delay 1, 01 = Delay 2, 02 = Delay 3, 03 = Delay 4, 04 = Pan Delay 1,
 05 = Pan Delay 2, 06 = Pan Delay 3, 07 = Pan Delay 4, 08 = Delay to
 Reverb, 09 = Pan Repeat
 Checksum: Référez-vous à "Comment calculer la somme de vérification (p 184).

<Exemple> Réglage du type de delay sur Delay 3

Transmettez le message exclusif suivant.



Référez-vous également à l'équipement MIDI (p.175).

■ Paramètres d'égalisation

- EQ LOW FREQ (fréquence basse d'égalisation) 200/400 Hz
- EQ LOW GAIN (gain des fréquences basses) -12-0-+12 dB
- EQ HIGH FREQ (fréquence haute d'égalisation) 3/6 kHz

Ces paramètres déterminent les zones de fréquence qui seront amplifiées ou atténuées par l'égaliseur

- EQ HIGH GAIN (gain des fréquences aigües) -12-0-+12 dB

Déterminent l'intensité d'amplification ou d'atténuation (gain) de la plage des hautes fréquences (High ou H) ou de la plage des basses fréquences (Low ou L). Des valeurs positives (+) auront une amplification et des réglages négatifs (-) une atténuation

🔊 Fonctionnement via MIDI

Pour changer le gain des basses fréquences de l'égaliseur à l'aide de messages MIDI, transmettez le message exclusif suivant

adresse donnée octet de vérification

F0 41 10 42 12 [40 02 01] [..] [..] F7

Adresse: EQ LOW GAIN

Donnée: 34H-40H-4CH (-12-±0-+12dB)

Checksum: Référez-vous à "Comment calculer la somme de vérification" (p.184).

<Exemple> Réglage du paramètre Equalizer Low Gain sur +6

Transmettez le message exclusif suivant

adresse donnée

F0 41 10 42 12 [40 02 01] [46] [77] F7

EQ LOW GAIN checksum

 ±0=40 ↔ +6=46

MEMO

Les réglages de gain d'égaliseur sont communs à toutes les parties. Ils ne peuvent être réglés indépendamment pour chaque partie.

MEMO

Avec un réglage de gain égal à 0, l'égaliseur n'a pas d'effet.

MEMO

Référez-vous également à l'équipement MIDI (p.175).

Effets par insertion

Le SC-8820 propose 64 types d'effets par insertion. Comme des paramètres appropriés sont fournis pour chaque effet, vous pouvez effectuer des réglages fins du son de qualité professionnelle.

* Pour des détails sur les effets de système et les effets par insertion, et sur la structure d'effet du SC-88ST Pro, référez-vous en page 39

Les effets par insertion peuvent être appliqués individuellement à chaque partie.

■ Paramètres d'effets par insertion et leurs fonctions

■ EFX TYPE (type d'effet) 0-64

Détermine le type d'effet par insertion.

Pour des détails à propos des types d'effet, référez-vous en p.48.

■ EFX PARAMETER (paramètres d'effet)

Si vous changez le type d'effet (EFX), les paramètres du nouvel effet s'affichent.

Pour des détails à propos des paramètres d'effet, référez-vous en p.48

■ EFX SEND LEVEL TO REVERB 0-40-127

Ajuste le niveau d'envoi du son à la reverb après passage au travers de l'effet par insertion.

■ EFX SEND LEVEL TO CHORUS 0-127

Ajuste le niveau d'envoi du son au chorus après passage au travers de l'effet par insertion.

■ EFX SEND LEVEL TO DELAY 0-127

Ajuste le niveau d'envoi du son au delay après passage au travers de l'effet par insertion.



Il faut un certain temps avant que le son ne puisse être entendu après que vous ayez changé un effet par insertion. Quand **00** : **Thru** est sélectionné, aucun effet par insertion n'est appliqué.

■ Réglages de panoramique en cas d'utilisation des effets par insertion

Que le réglage de panoramique soit actif ou non changera selon que l'effet par insertion est stéréo ou mono. Si un effet par insertion mono est activé, les réglages de panoramique de partie (p.27) et de panoramique général (p.36) seront ignorés.

<Exemple d'effet par insertion mono> 02: Spectrum, 35: OD → Chorus, etc.

Dans le cas d'effet par insertion stéréo, toutefois, les réglages de panoramique de partie (p.27) et de panoramique général (p.36) seront efficaces lorsque l'effet par insertion sera actif.

<Exemple d'effet par insertion stéréo> 01: Stereo-EQ, 16: Hexa Chorus, etc.

Le schéma synoptique de chaque effet indique s'il est mono ou stéréo. Les effets ayant des trajets de signaux indépendants, de l'entrée à la sortie, pour L et R sont stéréo. Les autres sont mono.



Les réglages d'effets de système ne peuvent pas être faits indépendamment pour une partie qui utilise un effet par insertion. Si un effet de système est appliqué, le niveau sera commun à toutes les parties pour lesquelles l'effet par insertion est activé, et ne pourra être réglé indépendamment pour chaque partie.

■ Réglages des effets de système en cas d'utilisation des effets par insertion

Si un effet par insertion est activé pour deux parties ou plus, les sons de ces parties seront mélangés, et les réglages communs s'appliqueront à toutes ces parties. Il ne sera pas possible de régler indépendamment reverb/chorus/delay/égaliseur pour ces parties (référez-vous au schéma en page 39).

Pour les parties dont l'effet par insertion est désactivé, les réglages d'effet de système peuvent être faits indépendamment pour chacune.

Types d'effets par insertion

Les types d'effets peuvent être globalement regroupés dans les catégories suivantes

Effets qui modifient la couleur tonale (type filtre)	(1-4)
Effets qui apportent une distorsion au son (type distorsion)	(5-6)
Effets qui modulent le son (type modulation)	(7-13)
Effets qui affectent le niveau (type compresseur)	(14-15)
Effets qui élargissent le son (type chorus)	(16-20)
Effets qui ajoutent de la réverbération au son (type delay/reverb)	(21-28)
Effets qui modifient la hauteur (type pitch shifter)	(29-30)
Autres	(31-34)
Effets qui connectent deux types d'effets en série (série 2)	(35-46)
Effets qui connectent trois types d'effets ou plus en série (série 3/série 4/série 5)	(47-55)
Effets qui connectent deux types d'effets en parallèle (parallèle 2)	(56-64)

Dans les explications qui suivent, les valeurs hexadécimales utilisées pour effectuer des réglages via messages exclusifs sont données sur la même ligne et à la suite du type d'effet. Le numéro du paramètre est donné sous forme décimale sur la même ligne et à la suite du paramètre d'effet. Utilisez ces valeurs lorsque vous utilisez des messages exclusifs pour régler les paramètres. Pour des détails sur les messages exclusifs, référez-vous aux pages 86, 173.

< Exemple >

01: Stereo-EQ

[01H, 00H]

Cela signifie que la valeur pour l'adresse 40H 03H 00H est MSB:01H, LSB:00H.

Low Freq 200/40 [1 (40 03 03)]

[1] indique que c'est le premier paramètre

(40 03 03) indique que c'est l'adresse pour le paramètre [1]

Par exemple, si vous désirez régler le type d'effet sur 01: Stereo-EQ (égaliseur stéréo) et régler Low Freq (low frequency) sur 400, transmettez le message exclusif suivant

1. Réglez le type d'effet sur 1: Stereo-EQ

```
F0 41 10 42 12 40 03 00 01 00 3C F7
                adresse Valeur réglée pou
                pour EFX Stereo EQ
```

2. Sélectionnez Low Freq

```
F0 41 10 42 12 40 03 03 01 39 F7
                adresse Valeur pour sélectionner
                correspondante à [1] +400
```

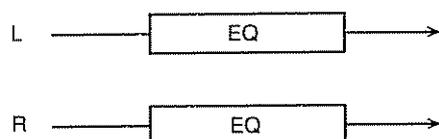
- * Consultez la liste d'effets par insertion en page 156 pour connaître la correspondance des paramètres et des valeurs
- * Voir page 176 pour la correspondance entre numéros de paramètre et adresses
- * Les paramètres ayant le symbole + ou # vous permettent de modifier leur valeur à l'aide d'un contrôleur spécifique, tel que le levier de pitch bend et des curseurs, ou à l'aide de messages de changement de contrôleur (p 176)

00: Thru [00H, 00H]

Aucun effet n'est appliqué. Quand un message GM System On ou GS Reset (p 152) est reçu, 00 Thru sera sélectionné comme effet par insertion.

Effets qui modifient la couleur tonale (type filtre)**01: Stereo-EQ (Stereo Equalizer)** [01H, 00H]

C'est un égaliseur 4 bandes stéréo (basse, médium x 2, aigüe).

**Low Freq (Low Frequency)** 200/400 [1 (40 03 03)]

Sélectionne la fréquence (200 Hz/400 Hz) à partir de laquelle la plage des basses fréquences sera ajustée.

Low Gain -12→+12 [2 (40 03 04)]

Spécifie le gain des basses fréquences.

Hi Freq (High Frequency) 4k/8k [3 (40 03 05)]

Sélectionne la fréquence (4kHz/8kHz) à partir de laquelle la plage des hautes fréquences sera ajustée.

Hi Gain -12→+12 [4 (40 03 06)]

Spécifie le gain des hautes fréquences.

M1 Freq (Mid 1 Frequency) 200–6.3k [5 (40 03 07)]

Ajuste la fréquence de Mid 1 (première des plages médium).

M1 Q (Mid 1 Q) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [6 (40 03 08)]

Ce paramètre règle la largeur de la bande qui sera affectée par le réglage de gain autour de la fréquence déterminée par M1 Freq. Des valeurs plus élevées de Q donnent un effet sur une bande plus étroite.

M1 Gain (Mid 1 Gain) -12→+12 [7 (40 03 09)]

Détermine le gain pour la bande de fréquences spécifiée par M1 Freq et M1 Q.

M2 Freq (Mid 2 Frequency) 200–6.3k [8 (40 03 0A)]

Ajuste la fréquence de Mid 2 (seconde des plages médium).

M2 Q (Mid 2 Q) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [9 (40 03 0B)]

Ce paramètre règle la largeur de la bande qui sera affectée par le réglage de gain autour de la fréquence déterminée par M2 Freq. Des valeurs plus élevées de Q donnent un effet sur une bande plus étroite.

M2 Gain (Mid 2 Gain) -12→+12 [10 (40 03 0C)]

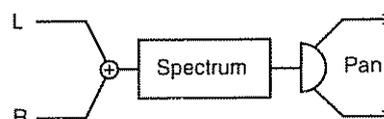
Détermine le gain pour la bande de fréquences spécifiée par M2 Freq et M2 Q.

+Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

02: Spectrum [01H, 01H]

Spectrum est un type de filtre qui modifie le timbre en amplifiant ou atténuant le niveau de fréquences spécifiques. Il est similaire à un égaliseur, mais possède 8 fréquences fixes aux emplacements les plus importants pour ajouter du caractère au son.

**Band 1 (Band 1 Gain)** -12→+12 [1 (40 03 03)]

Ajuste le niveau à 250 Hz.

Band 2 (Band 2 Gain) -12→+12 [2 (40 03 04)]

Ajuste le niveau à 500 Hz.

Band 3 (Band 3 Gain) -12→+12 [3 (40 03 05)]

Ajuste le niveau à 1000 Hz.

Band 4 (Band 4 Gain) -12→+12 [4 (40 03 06)]

Ajuste le niveau à 1250 Hz.

Band 5 (Band 5 Gain) -12→+12 [5 (40 03 07)]

Ajuste le niveau à 2000 Hz.

Band 6 (Band 6 Gain) -12→+12 [6 (40 03 08)]

Ajuste le niveau à 3150 Hz.

Band 7 (Band 7 Gain) -12→+12 [7 (40 03 09)]

Ajuste le niveau à 4000 Hz.

Band 8 (Band 8 Gain) -12→+12 [8 (40 03 0A)]

Ajuste le niveau à 8000 Hz.

Width (Band Width) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [9 (40 03 0B)]

Ajuste la largeur des bandes de fréquences dont le gain sera modifié (largeur commune à toutes les bandes). Des réglages plus élevés rendront les bandes de fréquences plus étroites.

+Pan (Output Pan) L63–0–R63 [19 (40 03 15)]

Détermine la position stéréo du son produit. L63 correspond à l'extrême gauche, 0 au centre, et R63 à l'extrême droite.

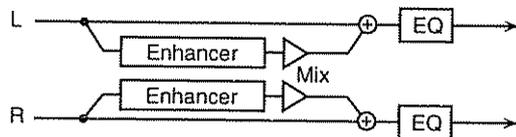
#Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

Effets

03: Enhancer [01H, 02H]

L'enhancer contrôle la structure harmonique des hautes fréquences, ajoutant brillance et éclat au son.



+Sens (Sensitivity) 0-127 [1 (40 03 03)]

Détermine la sensibilité de l'effet enhancer.

#Mix (Mix Level) 0-127 [2 (40 03 04)]

Détermine le rapport entre les harmoniques générées par l'enhancer et le son direct.

Low Gain -12-+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12-+12 [18 (40 03 14)]

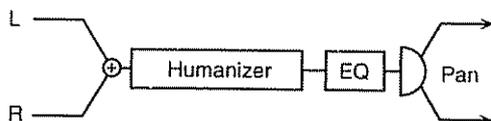
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0-127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

04: Humanizer [01H, 03H]

Ajoute un timbre de voyelle au son, le rendant similaire à une voix humaine.



Drive 0-127 [1 (40 03 03)]

Ajuste l'amplitude de la distorsion.

Drive Sw (Drive Switch) Off/On [2 (40 03 04)]

Commute on/off la distorsion (Drive)

+Vowel a/i/u/e/o [3 (40 03 05)]

Sélectionne la voyelle.

Accel 0-15 [4 (40 03 06)]

Détermine le temps nécessaire au son pour passer à la voyelle choisie. Des valeurs plus petites entraînent une durée plus grande.

Low Gain -12-+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12-+12 [18 (40 03 14)]

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Pan (Output Pan) L63-0-R63 [19 (40 03 15)]

Détermine la position stéréo du son produit. L63 correspond à l'extrême gauche, 0 au centre, et R63 à l'extrême droite.

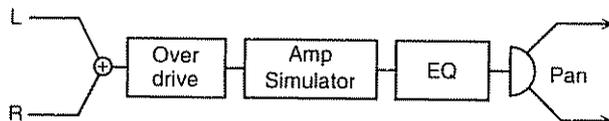
#Level (Output Level) 0-127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

Effets qui déforment le son (type distortion)

05: Overdrive [01H, 10H]

Cet effet produit une distorsion douce et naturelle telle que celle obtenue par un ampli à lampes.



+Drive 0-127 [1 (40 03 03)]

Ajuste l'amplitude de la distorsion.

Amp Type (Amp Simulator Type)

Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [2 (40 03 04)]

Sélectionne le type d'ampli guitare.

Small: ampli compact

BltIn: ampli intégré

2-Stk: grand ampli deux corps

3-Stk: grand ampli trois corps

Amp Sw (Amp Switch) Off/On [3 (40 03 05)]

Commute On ou Off le paramètre Amp Type.

Low Gain -12-+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12-+12 [18 (40 03 14)]

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

#Pan (Output Pan) L63-0-R63 [19 (40 03 15)]

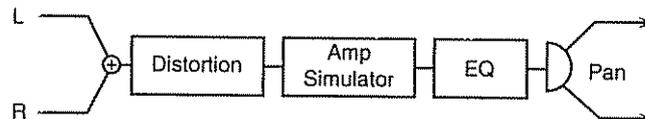
Détermine la position stéréo du son produit. L63 correspond à l'extrême gauche, 0 au centre, et R63 à l'extrême droite.

Level (Output Level) 0-127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

06: Distortion [01H, 11H]

Cet effet produit une distorsion plus intense que l'Overdrive.



+Drive 0-127 [1 (40 03 03)]

Ajuste l'amplitude de la distorsion.

Amp Type (Amp Simulator Type)

Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [2 (40 03 04)]

Sélectionne le type d'ampli guitare.

Small: ampli compact

BltIn: ampli intégré

2-Stk: grand ampli deux corps

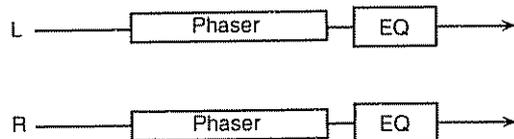
3-Stk: grand ampli trois corps

Amp Sw (Amp Switch)	Off/On [3 (40 03 05)]
Commute On ou Off le paramètre Amp Type.	
Low Gain	-12→+12 [17 (40 03 13)]
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.	
Hi Gain (High Gain)	-12→+12 [18 (40 03 14)]
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.	
#Pan (Output Pan)	L63-0-R63 [19 (40 03 15)]
Détermine la position stéréo du son produit. L63 correspond à l'extrême gauche, 0 au centre, et R63 à l'extrême droite.	
Level (Output Level)	0-127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.	

Effets qui modulent le son (type modulation)

07: Phaser [01H, 20H]

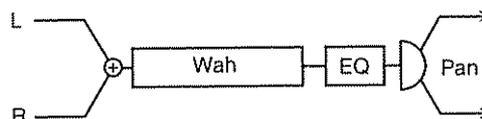
Un phaser ajoute un son à phase décalée au son d'origine, produisant une modulation tournante qui crée une sensation d'espace et de profondeur



+Manual	100-8.0k [1 (40 03 03)]
Détermine la fréquence de base à partir de laquelle le son sera modulé.	
#Rate	0.05-10.0 [2 (40 03 04)]
Détermine la fréquence (période) de modulation.	
Depth	0-127 [3 (40 03 05)]
Détermine l'amplitude de la modulation.	
Reso (Resonance)	0-127 [4 (40 03 06)]
Ajuste l'intensité d'accentuation ajoutée à la plage de fréquences entourant la fréquence de base déterminée par le réglage du paramètre Manual.	
Mix (Mix Level)	0-127 [5 (40 03 07)]
Ajuste le rapport de mixage entre le son à phase décalée et le son direct	
Low Gain	-12→+12 [17 (40 03 13)]
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.	
Hi Gain (High Gain)	-12→+12 [18 (40 03 14)]
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.	
Level (Output Level)	0-127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.	

08: Auto Wah [01H, 21H]

L'auto-wah change cycliquement la fréquence du filtre pour créer un changement cyclique du son



Fil Type (Filter Type) LPF/BPF [1 (40 03 03)]

Sélectionne le type de filtre.

LPF: l'effet s'appliquera sur une large plage de fréquences

BPF: l'effet s'appliquera sur une étroite plage de fréquences.

Sens (Sensitivity) 0-127 [2 (40 03 04)]

Ajuste la sensibilité avec laquelle le filtre est piloté. Si cette valeur est augmentée, la fréquence du filtre change plus radicalement en réponse au niveau d'entrée.

+Manual 0-127 [3 (40 03 05)]

Détermine la fréquence centrale à partir de laquelle l'effet s'applique.

Peak 0-127 [4 (40 03 06)]

Ajuste l'intensité de l'effet wah-wah qui se produira à proximité de la fréquence centrale. Des réglages plus bas font s'appliquer l'effet à une plus large plage autour de la fréquence centrale. Des réglages plus élevés font s'appliquer l'effet sur une plage plus étroite. Dans le cas de LPF, diminuer la valeur donnera un plus petit changement de l'effet.

#Rate 0.05-10.0 [5 (40 03 07)]

Ajuste la fréquence (période) de modulation.

Depth 0-127 [6 (40 03 08)]

Détermine l'amplitude de modulation.

Polarity Down/Up [7 (40 03 09)]

Règle la direction à laquelle la fréquence changera lorsque le filtre sera modulé. Avec un réglage Up, le filtre montera vers une plus haute fréquence. Avec un réglage Down, il baissera vers une plus basse fréquence.

Low Gain -12→+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain des basses fréquences pour EQ.

Hi Gain (High Gain) -12→+12 [18 (40 03 14)]

Ajuste le gain des hautes fréquences pour EQ.

Pan (Output Pan) L63-0-R63 [19 (40 03 15)]

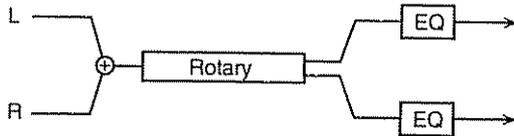
Détermine la position stéréo du son produit. L63 correspond à l'extrême gauche, 0 au centre, et R63 à l'extrême droite.

Level (Output Level) 0-127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

09: Rotary [01H, 22H]

L'effet Rotary simule le son de cabines rotatives classiques. Comme les mouvements des moteurs de graves et d'aigus peuvent se régler indépendamment, la modulation caractéristique de ces enceintes peut être fidèlement reproduite. Principalement destiné aux orgues électriques.



Low Slow (Low Frequency Slow Rate) 0.05–10.0 [1 (40 03 03)]
Règle la vitesse lente (Slow) du rotor des basses fréquences.

Low Fast (Low Frequency Fast Rate) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]
Règle la vitesse rapide (Fast) du rotor des basses fréquences.

Low Accl (Low Frequency Acceleration) 0–15 [3 (40 03 05)]
Ajuste le temps nécessaire au rotor des basses fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long.

Low Level (Low Frequency Level) 0–127 [4 (40 03 06)]
Ajuste le volume du rotor des basses fréquences.

Hi Slow (High Frequency Slow Rate) 0.05–10.0 [5 (40 03 07)]
Règle la vitesse lente (Slow) du rotor des hautes fréquences.

Hi Fast (High Frequency Fast Rate) 0.05–10.0 [6 (40 03 08)]
Règle la vitesse rapide (Fast) du rotor des hautes fréquences.

Hi Accl (High Frequency Acceleration) 0–15 [7 (40 03 09)]
Ajuste le temps nécessaire au rotor des hautes fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long.

Hi Level (High Frequency Level) 0–127 [8 (40 03 0A)]
Ajuste le volume du rotor des hautes fréquences.

Separate (Separation) 0–127 [9 (40 03 0B)]
Détermine la dispersion spatiale du son.

+Speed Slow/Fast [11 (40 03 0D)]
Change simultanément la vitesse de rotation des rotors des basses et hautes fréquences.

Slow: Ralentit la rotation jusqu'à la vitesse spécifiée (valeurs des paramètres Low Slow et Hi Slow)

Fast: Accélère la rotation jusqu'à la vitesse spécifiée (valeurs des paramètres Low Fast et Hi Fast)

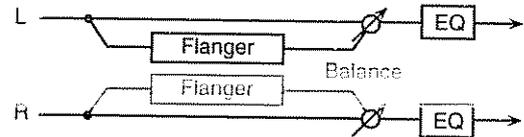
Low Gain -12→+12 [17 (40 03 13)]
Ajuste le gain des basses fréquences pour EQ.

Hi Gain (High Gain) -12→+12 [18 (40 03 14)]
Ajuste le gain des hautes fréquences pour EQ.

#Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

10: Stereo Flanger [01H, 23H]

C'est un flanger stéréo. Il produit une résonance métallique qui monte et descend comme celle d'un avion à réaction au décollage et à l'atterrissage. Un filtre est fourni, permettant de façonner le timbre du son de flanger.



Pre Filter (Pre Filter Type) Off/LPF/HPF [1 (40 03 03)]
Sélectionne le type du filtre.

Off: pas de filtre

LPF: coupe les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure

HPF: coupe les fréquences en-dessous de la fréquence de coupure

Cutoff (Cutoff Frequency) 250–8k [2 (40 03 04)]
Détermine la fréquence de base du filtre.

Pre Dly (Pre Delay Time) 0–100ms [3 (40 03 05)]
Règle le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

+Rate 0.05–10.0 [4 (40 03 06)]
Ajuste la vitesse de modulation.

Depth 0–127 [5 (40 03 07)]
Ajuste l'amplitude de modulation.

#Feedback (Feedback Level) -98%→+98% [6 (40 03 08)]
Ajuste le pourcentage (%) de son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Phase 0–180 [7 (40 03 09)]
Détermine la dispersion spatiale du son.

Balance (Effect Balance) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]
Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

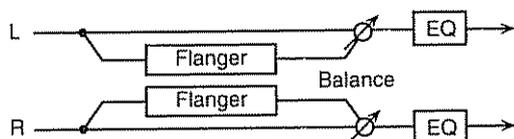
Low Gain -12→+12 [17 (40 03 13)]
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12→+12 [18 (40 03 14)]
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

11: Step Flanger [01H, 24H]

Step Flanger est un effet dans lequel la hauteur du flanger change par paliers.



Pre Dly (Pre Delay Time) 0–100ms [1 (40 03 03)]

Règle le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

Rate 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]

Ajuste la vitesse de modulation.

Depth 0–127 [3 (40 03 05)]

Ajuste l'amplitude de modulation.

+Feedback (Feedback Level) -98%–+98% [4 (40 03 06)]

Ajuste le pourcentage (%) de son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Phase 0–180 [5 (40 03 07)]

Détermine la dispersion spatiale du son.

#Step Rate 0.05–10.0 [6 (40 03 08)]

Ajuste la fréquence des changements de hauteur.

Balance (Effect Balance) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]

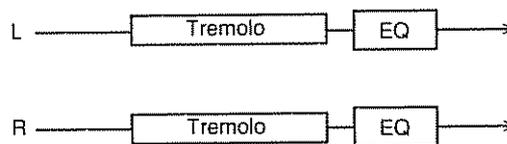
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

12: Tremolo [01H, 25H]

Le trémolo module cycliquement le volume pour ajouter un effet trémolo au son.



Mod Wave (Modulation Wave)

Tri/Sqr/Sin/Saw1/Saw2 [1 (40 03 03)]

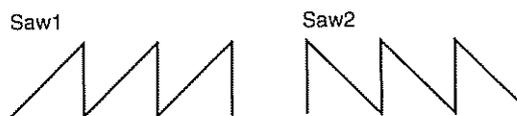
Détermine le type de modulation (sa forme d'onde).

Tri: le son sera modulé comme une onde triangulaire

Sqr: le son sera modulé comme une onde carrée

Sin: le son sera modulé comme une onde sinusoïdale.

Saw1,2: le son sera modulé comme une onde en dents de scie. Les "dents" de Saw1 et Saw2 pointent dans des directions opposées.



+Mod Rate (Modulation Rate) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]

Ajuste la vitesse de modulation.

#Mod Depth (Modulation Depth) 0–127 [3 (40 03 05)]

Ajuste l'amplitude de modulation.

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]

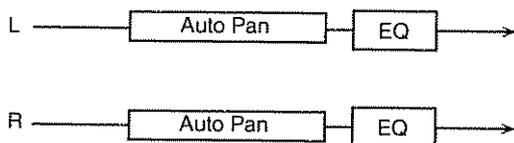
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

13: Auto Pan [01H, 26H]

Auto Pan module cycliquement la position stéréo du son.

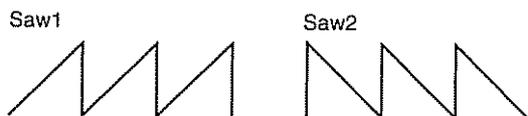


Mod Wave (Modulation Wave)

Tri/Sqr/Sin/Saw1/Saw2 [1 (40 03 03)]

Détermine le type de modulation (sa forme d'onde).

- Tri: le son sera modulé comme une onde triangulaire.
- Sqr: le son sera modulé comme une onde carrée.
- Sin: le son sera modulé comme une onde sinusoïdale.
- Saw1,2: le son sera modulé comme une onde en dents de scie. Les "dents" de Saw1 et Saw2 pointent dans des directions opposées.



+Mod Rate (Modulation Rate) 0.05-10.0 [2 (40 03 04)]

Ajuste la vitesse de modulation

#Mod Depth (Modulation Depth) 0-127 [3 (40 03 05)]

Ajuste l'amplitude de modulation.

Low Gain -12-+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12-+12 [18 (40 03 14)]

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

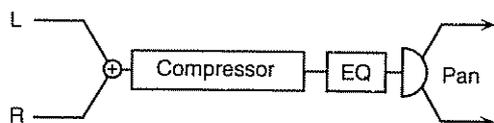
Level (Output Level) 0-127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie

Effets qui affectent le niveau (type compresseur)

14: Compressor [01H, 30H]

Le compresseur est un effet qui "gomme" les hauts niveaux et amplifie les bas niveaux, adoucissant les irrégularités de volume



Attack 0-127 [1 (40 03 03)]

Détermine la durée d'attaque du son sortant.

Sustain 0-127 [2 (40 03 04)]

Détermine le temps à partir duquel les sons de bas niveau seront amplifiés jusqu'à l'obtention du volume désiré.

Augmenter la valeur diminuera le temps. Quand cette valeur est modifiée, le niveau change également.

Post Gain 0/+6/+12/+18 [3 (40 03 05)]

Ajuste le gain de sortie.

Low Gain -12-+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12-+12 [18 (40 03 14)]

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

+Pan (Output Pan) L63-0-R63 [19 (40 03 15)]

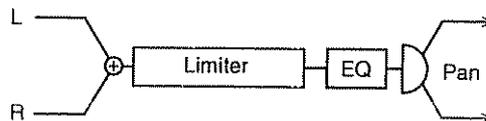
Détermine la position stéréo du son produit. L63 correspond à l'extrême gauche, 0 au centre, et R63 à l'extrême droite.

#Level (Output Level) 0-127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

15: Limiter [01H, 31H]

Un limiteur compresse les signaux dépassant un certain niveau de volume, prévenant ainsi toute distorsion.



Threshold (Threshold Level) 0-127 [1 (40 03 03)]

Détermine le volume à partir duquel la compression commence.

Ratio (Compression Ratio) 1/1.5, 1/2, 1/4, 1/100 [2 (40 03 04)]

Ajuste le rapport de compression pour les signaux supérieurs au niveau seuil (Threshold Level). 1/100 est le plus haut rapport de compression, et les niveaux de sortie diminuent.

Release (Release Time) 0-127 [3 (40 03 05)]

Ajuste le temps qu'il faut à la compression pour ne plus s'appliquer une fois que le volume a chuté au-dessous du niveau seuil.

Post Gain 0/+6/+12/+18 [4 (40 03 06)]

Ajuste le gain de sortie.

Low Gain -12-+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12-+12 [18 (40 03 14)]

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

+Pan (Output Pan) L63-0-R63 [19 (40 03 15)]

Détermine la position stéréo du son produit. L63 correspond à l'extrême gauche, 0 au centre, et R63 à l'extrême droite.

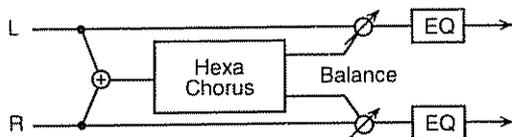
#Level (Output Level) 0-127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

Effets qui élargissent le son (type chorus)

16: Hexa Chorus [01H, 40H]

Hexa-chorus est un chorus à six phases qui apporte richesse et ampleur au son (six sons de chorus avec des temps de retard différents sont superposés).

**Pre Dly (Pre Delay Time)** 0–100ms [1 (40 03 03)]

Règle le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

+Rate 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]

Ajuste la vitesse de modulation.

Depth 0–127 [3 (40 03 05)]

Ajuste l'amplitude de modulation.

Pre Dly Dev (Pre Delay Deviation) 0–20 [4 (40 03 06)]

Le pré-retard détermine le temps qui sépare le début du son direct et celui du son retardé. Sa déviation détermine les différences de pré-retard entre les différents sons de chorus.

Depth Dev (Depth Deviation) -20–+20 [5 (40 03 07)]

Détermine la différence d'amplitude de modulation entre chaque son de chorus.

Pan Dev (Pan Deviation) 0–20 [6 (40 03 08)]

Détermine la différence d'emplacement stéréo entre les différents sons de chorus. Avec un réglage de 0, tous les sons de chorus sont au centre. Avec un réglage de 20, tous les sons de chorus sont à intervalle de 30 degrés par rapport au centre.

#Balance (Effect Balance) $D > 0E - D0 < E$ [16 (40 03 12)]

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]

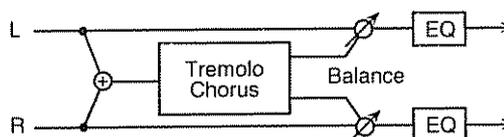
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

17: Tremolo Chorus [01H, 41H]

C'est un effet chorus avec tremolo (modulation cyclique de volume).

**Pre Dly (Pre Delay Time)** 0–100ms [1 (40 03 03)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé.

Cho Rate (Chorus Rate) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]

Détermine la vitesse de modulation de l'effet chorus.

Cho Depth (Chorus Depth) 0–127 [3 (40 03 05)]

Ajuste l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

Trem Phase (Tremolo Phase) 0–180 [4 (40 03 06)]

Ajuste l'amplitude du son de trémolo.

+Trem Rate (Tremolo Rate) 0.05–10.0 [5 (40 03 07)]

Détermine la vitesse de modulation de l'effet tremolo.

Trem Sep (Tremolo Separation) 0–127 [6 (40 03 08)]

Détermine la répartition spatiale de l'effet tremolo.

#Balance (Effect Balance) $D > 0E - D0 < E$ [16 (40 03 12)]

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

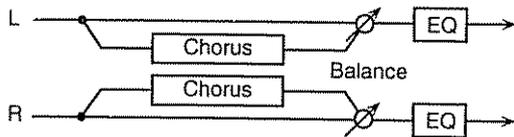
Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

18: Stereo Chorus

[01H, 42H]

C'est un chorus stéréo. Un filtre vous permet de façonner le timbre du son de chorus.



Pre Filter (Pre Filter Type) Off/LPF/HPF [1 (40 03 03)]

Sélectionne le type de filtre

Off: pas de filtre

LPF: coupe les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure

HPF: coupe les fréquences au-dessous de la fréquence de coupure

Cutoff (Cutoff Frequency) 250-8k [2 (40 03 04)]

Ajuste la fréquence centrale du filtre pour le son de chorus.

Pre Dly (Pre Delay Time) 0-100ms [3 (40 03 05)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé.

+Rate 0.05-10.0 [4 (40 03 06)]

Détermine la vitesse de modulation.

Depth 0-127 [5 (40 03 07)]

Ajuste l'amplitude de modulation.

Phase 0-180 [7 (40 03 09)]

Détermine la dispersion spatiale du son.

#Balance (Effect Balance) D>0E-D0<E [16 (40 03 12)]

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12+12 [18 (40 03 14)]

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

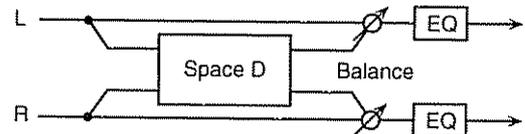
Level (Output Level) 0-127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

19: Space D

[01H, 43H]

Space-D est un chorus multiple qui applique une modulation en deux phases en stéréo. Il ne donne pas d'impression de modulation mais produit un effet de chorus transparent.



Pre Dly (Pre Delay Time) 0-100ms [1 (40 03 03)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé.

+Rate 0.05-10.0 [2 (40 03 04)]

Détermine la vitesse de modulation.

Depth 0-127 [3 (40 03 05)]

Ajuste l'amplitude de modulation.

Phase 0-180 [4 (40 03 06)]

Détermine la dispersion spatiale du son.

#Balance (Effect Balance) D>0E-D0<E [16 (40 03 12)]

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12+12 [18 (40 03 14)]

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

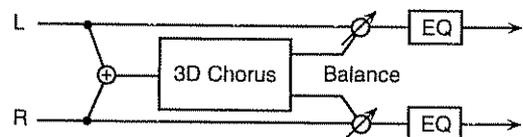
Level (Output Level) 0-127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

20: 3D Chorus

[01H, 44H]

Cet effet applique un effet 3D au son de chorus. Le son de chorus sera positionné à 90° à gauche et 90° à droite.



Pre Dly (Pre Delay Time) 0-100ms [1 (40 03 03)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé.

+Cho Rate (Chorus Rate) 0.05-10.0 [2 (40 03 04)]

Détermine la vitesse de modulation de l'effet chorus

Cho Depth (Chorus Depth) 0-127 [3 (40 03 05)]

Ajuste l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

Out (Output Mode) Speaker/Phones [15 (40 03 11)]

Détermine la méthode utilisée pour écouter le son produit par les prises OUTPUT. L'effet 3D optimal sera obtenu si vous sélectionnez Speaker pour écouter avec des enceintes ou Phones pour écouter avec un casque (p.84).

#Balance (Effect Balance) $D>0E-D0<E$ [16 (40 03 12)]

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12→+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12→+12 [18 (40 03 14)]

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

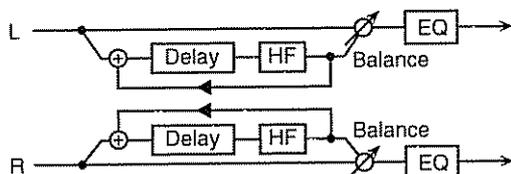
Level (Output Level) 0-127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

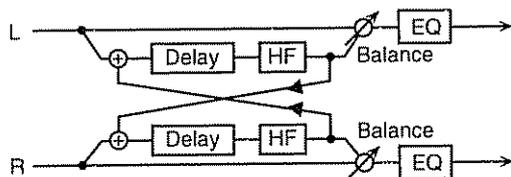
Effets qui ajoutent de la réverbération au son (type delay/reverb)**21: Stereo Delay [01H, 50H]**

C'est un delay (retard) stéréo.

Quand le mode de ré-injection (Feedback) est Norm:



Quand le mode de ré-injection (Feedback) est Cross:

**Dly Tm L (Delay Time Left) 0-500ms [1 (40 03 03)]**

Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé gauche.

Dly Tm R (Delay Time Right) 0-500ms [2 (40 03 04)]

Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé droit.

+Feedback (Feedback Level) -98%→+98% [3 (40 03 05)]

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Fb Mode (Feedback Mode) Norm/Cross [4 (40 03 06)]

Détermine la façon dont le son traité est ré-injecté dans l'effet.

Norm: Le son retardé gauche est ré-injecté dans le retard gauche et le son retardé droit dans le droit.

Cross: Le son retardé gauche est ré-injecté dans le retard droit et le son retardé droit dans le gauche.

Phase L (Phase Left) Norm/Invert [5 (40 03 07)]

Détermine la phase du son retardé gauche.

Norm: phase inchangée.

Invert: phase inversée.

Phase R (Phase Right) Norm/Invert [6 (40 03 08)]

Détermine la phase du son retardé droit.

Norm: phase inchangée.

Invert: phase inversée.

HF Damp 315-8k/Bypass [8 (40 03 0A)]

Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Balance (Effect Balance) $D>0E-D0<E$ [16 (40 03 12)]

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12→+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12→+12 [18 (40 03 14)]

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

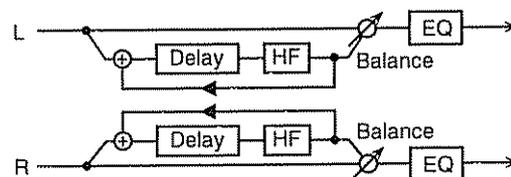
Level (Output Level) 0-127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

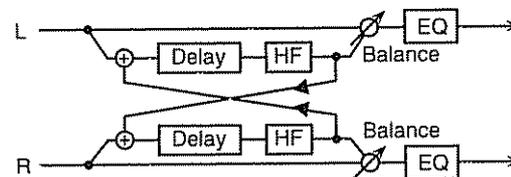
22: Mod Delay (Modulation Delay) [01H, 51H]

Cet effet ajoute une modulation au son retardé, produisant un effet similaire à un flanger.

Quand le mode de ré-injection (Feedback) est Norm:



Quand le mode de ré-injection (Feedback) est Cross:



Effets

Dly Tm L (Delay Time Left) 0–500ms [1 (40 03 03)]

Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé gauche.

Dly Tm R (Delay Time Right) 0–500ms [2 (40 03 04)]

Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé droit.

Feedback (Feedback Level) -98%→98% [3 (40 03 05)]

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Fb Mode (Feedback Mode) Norm/Cross [4 (40 03 06)]

Détermine la façon dont le son traité est ré-injecté dans l'effet.

Norm: Le son retardé gauche est ré-injecté dans le retard gauche et le son retardé droit dans le droit.

Cross: Le son retardé gauche est ré-injecté dans le retard droit et le son retardé droit dans le gauche.

+Mod Rate (Modulation Rate) 0.05–10.0 [5 (40 03 07)]

Détermine la vitesse de modulation.

Mod Depth (Modulation Depth) 0–127 [6 (40 03 08)]

Ajuste l'amplitude de modulation.

Mod Phase (Modulation Phase) 0–180 [7 (40 03 09)]

Détermine la dispersion spatiale du son.

HF Damp 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]

Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Balance (Effect Balance) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12→+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12→+12 [18 (40 03 14)]

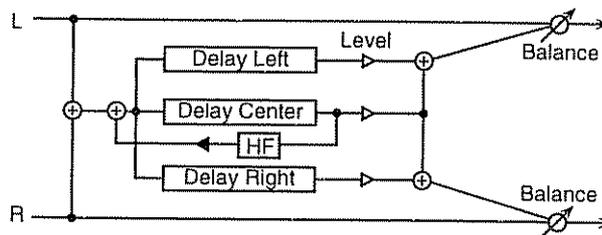
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

23: 3 Tap Delay (Triple Tap Delay) [01H, 52H]

Le Triple Tap Delay est un effet qui produit trois sons retardés : au centre, à gauche et à droite.



Dly Tm C (Delay Time Center)

200–990ms/1sec [1 (40 03 03)]

Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé central.

Dly Tm L (Delay Time Left) 200–990ms/1sec [2 (40 03 04)]

Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé gauche.

Dly Tm R (Delay Time Right)

200–990ms/1sec [3 (40 03 05)]

Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé droit.

+Feedback (Feedback Level) -98%→98% [4 (40 03 06)]

Détermine le pourcentage (%) du son traité central ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des réglages négatifs (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Dly Lev C (Delay Level Center) 0–127 [5 (40 03 07)]

Règle le volume du son retardé central.

Dly Lev L (Delay Level Left) 0–127 [6 (40 03 08)]

Règle le volume du son retardé gauche.

Dly Lev R (Delay Level Right) 0–127 [7 (40 03 09)]

Règle le volume du son retardé droit.

HF Damp 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]

Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet central sera coupé. Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Balance (Effect Balance) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12→+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12→+12 [18 (40 03 14)]

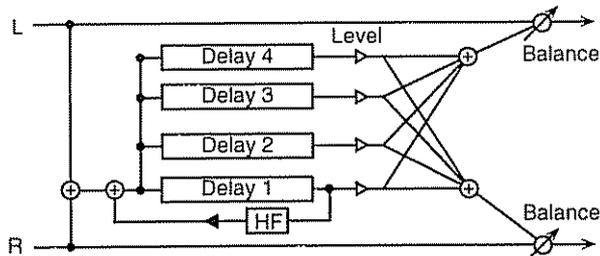
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

24: 4 Tap Delay (Quadruple Tap Delay) [01H, 53H]

Quadruple Tap Delay produit quatre sons retardés



Dly Tm 1 (Delay Time 1) 200–990ms/1sec [1 (40 03 03)]
Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé 1.

Dly Tm 2 (Delay Time 2) 200–990ms/1sec [2 (40 03 04)]
Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé 2.

Dly Tm 3 (Delay Time 3) 200–990ms/1sec [3 (40 03 05)]
Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé 3.

Dly Tm 4 (Delay Time 4) 200–990ms/1sec [4 (40 03 06)]
Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé 4.

Dly Lev 1 (Delay Level 1) 0–127 [5 (40 03 07)]
Ajuste le volume du son retardé 1.

Dly Lev 2 (Delay Level 2) 0–127 [6 (40 03 08)]
Ajuste le volume du son retardé 2.

Dly Lev 3 (Delay Level 3) 0–127 [7 (40 03 09)]
Ajuste le volume du son retardé 3.

Dly Lev 4 (Delay Level 4) 0–127 [8 (40 03 0A)]
Ajuste le volume du son retardé 4.

+Feedback (Feedback Level) -98%–+98% [9 (40 03 0B)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet 1. Des réglages négatifs (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

HF Damp 315–8k/Bypass [10 (40 03 0C)]
Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet 1 sera coupé. Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Balance (Effect Balance) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]
Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

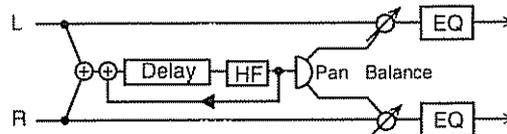
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

25: Tm Ctrl Delay (Time Control Delay) [01H, 54H]

Cet effet vous permet d'utiliser une commande préalablement déterminée en page EFX C. (p 130) pour piloter en temps réel hauteur et retard. L'allongement du retard abaisse la hauteur, son raccourcissement ayant l'effet inverse.



+Dly Time (Delay Time) 200–990ms/1sec [1 (40 03 03)]
Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé.

Accel (Acceleration) 0–15 [2 (40 03 04)]
Détermine le temps nécessaire pour que le retard parte de sa valeur actuelle à celle nouvellement demandée. La vitesse du changement de retard affecte directement celle du changement de hauteur.

#Feedback (Feedback Level) -98%–+98% [3 (40 03 05)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

HF Damp 315–8k/Bypass [4 (40 03 06)]
Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

EFX Pan (Effect Output Pan) L63–0–R63 [5 (40 03 07)]
Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

Balance (Effect Balance) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]
Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

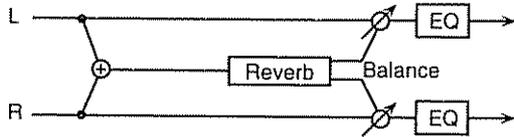
Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

26: Reverb [01H, 55H]

L'effet reverb ajoute de la réverbération au son, simulant un espace acoustique



Type (ReverbType)
Room1/2/Stage1/2/Hall1/2 [1 (40 03 03)]

Détermine le type de reverb

- Room 1: reverb dense avec chute courte
- Room 2: reverb diffuse avec chute courte
- Stage 1: reverb avec fortes réflexions tardives
- Stage 2: reverb avec fortes réflexions précoces
- Hall 1: reverb avec réflexions claires
- Hall 2: reverb avec réflexions riches

Pre Dly (Pre Delay Time) 0–100ms [2 (40 03 04)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du moment où la reverb est entendue.

+Time (Reverb Time) 0–127 [3 (40 03 05)]

Ajuste la durée de la réverbération.

HF Damp 315–8k/Bypass [4 (40 03 06)]

Ajuste la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé. Plus basse est cette fréquence, plus nombreuses sont les hautes fréquences coupées, donnant une réverbération plus douce et plus feutrée. Si vous ne désirez pas couper les hautes fréquences du signal ré-injecté, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Balance (Effect Balance) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences

Hi Gain (High Gain) -12+12 [18 (40 03 14)]

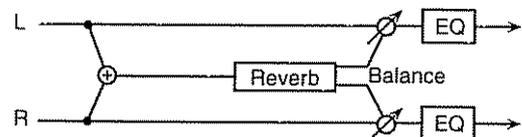
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

27: Gate Reverb [01H, 56H]

C'est un type de reverb particulier dans lequel le son réverbéré est artificiellement coupé avant la fin de la chute.



Type (Gate Reverb Type)
Norm/Reverse/Sweep1/2 [1 (40 03 03)]

Détermine le type de reverb.

- Norm: reverb gate conventionnelle
- Reverse: reverb inversée
- Sweep1: le son réverbéré se déplace de la droite vers la gauche
- Sweep2: le son réverbéré se déplace de la gauche vers la droite

Pre Dly (Pre Delay Time) 0–100ms [2 (40 03 04)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du moment où la reverb est entendue

Gate Time 5–500ms [3 (40 03 05)]

Détermine la longueur du son réverbéré.

+Balance (Effect Balance) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet)

Low Gain -12+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences

Hi Gain (High Gain) -12+12 [18 (40 03 14)]

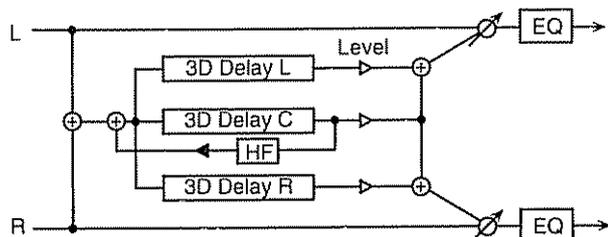
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences

#Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

28: 3D Delay [01H, 57H]

Applique un effet 3D au son de delay. Le son de delay sera positionné à 90° à gauche et 90° à droite.



Dly Tm C (Delay Time Center) 0–500ms [1 (40 03 03)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé central.

Dly Tm L (Delay Time Left) 0–500ms [2 (40 03 04)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé gauche.

Dly Tm R (Delay Time Right) 0–500ms [3 (40 03 05)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé droit.

+Feedback (Delay Feedback) -98%–+98% [4 (40 03 06)]

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée du delay central. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Dly Lev C (Delay Level Center) 0–127 [5 (40 03 07)]

Ajuste le volume du son retardé central.

Dly Lev L (Delay Level Left) 0–127 [6 (40 03 08)]

Ajuste le volume du son retardé gauche.

Dly Lev R (Delay Level Right) 0–127 [7 (40 03 09)]

Ajuste le volume du son retardé droit.

HF Damp 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée du delay central. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Out (Output Mode) Speaker/Phones [15 (40 03 11)]

Détermine la méthode utilisée pour écouter le son produit par les prises OUTPUT. L'effet 3D optimal sera obtenu si vous sélectionnez Speaker pour écouter avec des enceintes ou Phones pour écouter avec un casque (p 84).

#Balance (Effect Balance) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

“D” ou “E” dans l’afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]

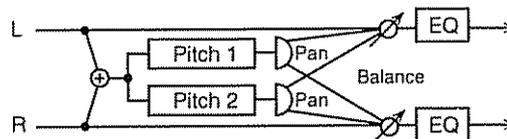
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

Effets qui modifient la hauteur (type pitch shifter)**29: 2 Pitch Shifter (2-Voice Pitch Shifter)** [01H, 60H]

Un pitch shifter transpose le signal d'origine. Ce pitch shifter est en fait double et peut ajouter deux transpositions au signal d'origine.



+Coarse 1 (Coarse Pitch 1) -24–0–+12 [1 (40 03 03)]

Ajuste la hauteur de transposition 1 en demi-tons (-2–+1 octaves).

Fine 1 (Fine Pitch 1) -100–0–+100 [2 (40 03 04)]

Affine la hauteur de transposition 1 par paliers de 2 centièmes (-100–+100 centièmes).

Pre Dly 1 (Pre Delay Time 1) 0–100ms [3 (40 03 05)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son transposé 1.

EFX Pan 1 (Effect Output Pan 1) L63–0–R63 [4 (40 03 06)]

Détermine la position stéréo du son transposé 1. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

#Coarse 2 (Coarse Pitch 2) -24–0–+12 [5 (40 03 07)]

Ajuste la hauteur de transposition 2 en demi-tons (-2–+1 octaves).

Fine 2 (Fine Pitch 2) -100–0–+100 [6 (40 03 08)]

Affine la hauteur de transposition 2 par paliers de 2 centièmes (-100–+100 centièmes).

Pre Dly 2 (Pre Delay Time 2) 0–100ms [7 (40 03 09)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son transposé 2.

EFX Pan 2 (Effect Output Pan 2) L63–0–R63 [8 (40 03 0A)]

Détermine la position stéréo du son transposé 2. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

Shift Mode (Pitch Shifter Mode) 1–5 [9 (40 03 0B)]

Des réglages élevés donnent une réponse plus lente mais plus stable.

L.Bal (Level Balance) A> 0B–A0<B [10 (40 03 0C)]

Ajuste la balance de volume entre le son transposé 1 et le son transposé 2.

Balance (Effect Balance) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet “D” ou “E” dans l’afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]

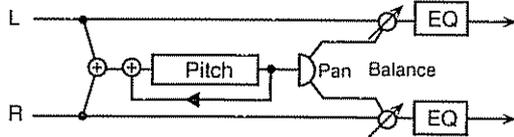
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

30: Fb P.Shifter (Feedback Pitch Shifter) [01H, 61H]

Ce pitch shifter permet au son transposé d'être ré-injecté dans l'effet.



+P.Coarse (Coarse Pitch) -24-0-+12 [1 (40 03 03)]

Ajuste la hauteur de transposition en demi-tons (-2-+1 octaves).

P.Fine (Fine Pitch) -100-0-+100 [2 (40 03 04)]

Affine la hauteur de transposition par paliers de 2 centièmes (-100-+100 centièmes)

#Feedback (Feedback Level) -98%-+98% [3 (40 03 05)]

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Pre Dly (Pre Delay Time) 0-100ms [4 (40 03 06)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son transposé.

Mode (Pitch Shifter Mode) 1-5 [5 (40 03 07)]

Des réglages élevés donnent une réponse plus lente mais plus stable.

EFX Pan (Effect Output Pan) L63-0-R63 [6 (40 03 08)]

Détermine la position stéréo du son transposé. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

Balance (Effect Balance) D>0E-D0<E [16 (40 03 12)]

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12-+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12-+12 [18 (40 03 14)]

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

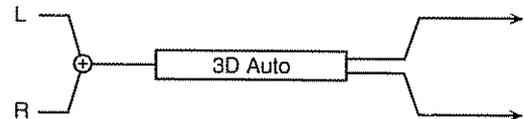
Level (Output Level) 0-127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

Autres

31: 3D Auto [01H, 70H]

L'effet 3D Auto applique une rotation à la localisation du son.



Azimuth 180/L168-0-R168 [1 (40 03 03)]

Détermine l'emplacement auquel le son stoppera quand l'effet s'arrêtera.

Un réglage de 0 place le son au centre.

+Speed 0.05-10.0 [2 (40 03 04)]

Détermine la vitesse de rotation.

Clockwise -/+ [3 (40 03 05)]

Détermine le sens de la rotation. Un réglage de "-" correspond au sens contraire des aiguilles d'une montre et un réglage de "+" au sens des aiguilles d'une montre.

#Turn Off/On [4 (40 03 06)]

Stoppe ou redémarre la rotation. Quand l'effet est On, le son tournera, Quand il est Off, la rotation stoppe à l'emplacement fixé par le paramètre Azimuth.

Out (Output Mode) Speaker/Phones [15 (40 03 11)]

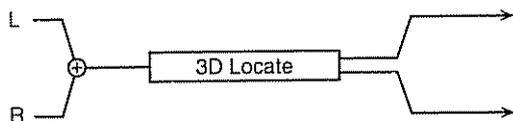
Détermine la méthode utilisée pour écouter le son produit par les prises OUTPUT. L'effet 3D optimal sera obtenu si vous sélectionnez Speaker pour écouter avec des enceintes ou Phones pour écouter avec des écouteurs (p.84).

Level (Output Level) 0-127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

32: 3D Manual [01H, 71H]

Cela place l'effet 3D à l'emplacement désiré



+Azimuth 180/L168–0–R168 [1 (40 03 03)]

Détermine l'emplacement. Un réglage de 0 positionne le son au centre.

Out (Output Mode) Speaker/Phones [15 (40 03 11)]

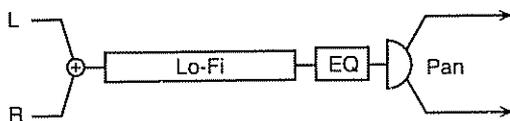
Détermine la méthode utilisée pour écouter le son produit par les prises OUTPUT. L'effet 3D optimal sera obtenu si vous sélectionnez Speaker pour écouter avec des enceintes ou Phones pour écouter avec des écouteurs (p.84).

#Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

33: Lo-Fi 1 [01H, 72H]

Lo-Fi 1 est un effet qui dégrade intentionnellement la qualité du son.



Pre Filter (Pre Filter Type) 1–6 [1 (40 03 03)]

Détermine le type de filtre qui sera appliqué avant que le son ne passe à travers l'effet.

Lo-Fi Type 1–9 [2 (40 03 04)]

Dégrade la qualité du son. Plus la valeur est élevée plus le son deviendra pauvre.

Post Filter (Post Filter Type) 1–6 [3 (40 03 05)]

Détermine le type de filtre qui sera appliqué après que le son soit passé à travers l'effet.

+Balance (Effect Balance) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain –12→+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) –12→+12 [18 (40 03 14)]

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

#Pan (Output Pan) L63–0–R63 [19 (40 03 15)]

Détermine la position stéréo du son de sortie. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

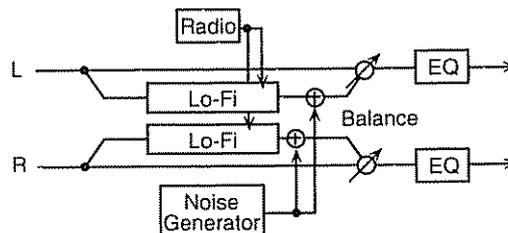
Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

34: Lo-Fi 2 [01H, 73H]

Lo-Fi 2 est un effet qui dégrade intentionnellement la qualité du son permettant à toute une variété de bruits d'être ajoutés.

* Si les réglages R Detune (Radio Detune), W/P Level (White/Pink Noise Level), Disc Nz Lev (Disc Noise Level), ou Hum Level sont augmentés, il y aura du bruit même s'il n'y a pas de son entrant



Lo-Fi Type 1–6 [1 (40 03 03)]

Dégrade la qualité du son. Plus la valeur est élevée plus le son deviendra pauvre.

Fil Type (Filter Type) Off/LPF/HPF [2 (40 03 04)]

Détermine le type de filtre qui sera appliqué après que le son soit passé à travers l'effet.

Cutoff (Cutoff Frequency) 250–8 k [3 (40 03 05)]

Détermine la fréquence de coupure du filtre qui sera appliquée après que le son soit passé à travers l'effet.

+R.Detune (Radio Detune) 0–127 [4 (40 03 06)]

Cet effet simule le son de la recherche d'une station sur une radio. Quand cette valeur est augmentée, le son devient de plus en plus éloigné.

R.Nz Lev (Radio Noise Level) 0–127 [5 (40 03 07)]

Détermine le volume du bruit de radio.

W/P Sel (White/Pink Noise Select)
White/Pink [6 (40 03 08)]

Sélectionne soit un bruit blanc, soit un bruit rose.

W/P LPF (White/Pink Noise LPF)
250–6.3 k/Bypass [7 (40 03 09)]

Détermine la fréquence de coupure du filtre passe bas qui sera appliqué au bruit blanc ou au bruit rose.

W/P Level (White/Pink Noise Level) 0–127 [8 (40 03 0A)]

Détermine le volume de l'effet.

Disc Type (Disc Noise Type) LP/EP/SP/RND [9 (40 03 0B)]

Sélectionne le type de bruit d'enregistrement. La fréquence à laquelle le bruit sera entendu dépendra du type sélectionné.

Disc LPF (Disc Noise LPF)
250–6.3 k/Bypass [10 (40 03 0C)]

Détermine la fréquence de coupure du filtre passe-bas appliqué à l'effet.

Disc Nz Lev (Disc Noise Level) 0–127 [11 (40 03 0D)]

Détermine le volume de l'effet.

Hum Type (Hum Noise Type) 50/60 Hz [12 (40 03 0E)]

Sélectionne le type de bruit de fond.

Hum LPF (Hum Noise LPF) 250–6.3 k/Bypass [13 (40 03 0F)]

Détermine la fréquence de coupure du filtre passe-bas appliqué au bruit de fond.

Hum Level (Hum Noise Level) 0–127 [14 (40 03 10)]

Détermine le volume du bruit de fond.

M/S (Mono/Stereo Switch) Mono/Stereo [15 (40 03 11)]

Détermine si le son d'effet sera mono ou stéréo.

#Balance (Effect Balance) D>0E–D0<E [16 (40 03 12)]

Règle la balance de volume entre le son direct et le son avec effet.

“D” ou “E” dans l’afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12→+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12→+12 [18 (40 03 14)]

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Pan (Output Pan) L63–0–R63 [19 (40 03 15)]

Détermine la position stéréo du son de sortie. L63 est l’extrême gauche, 0 le centre, et R63 l’extrême droite.

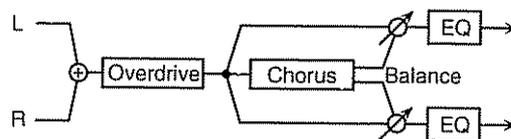
Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

Effets qui connectent deux types d'effets en série (série 2)

35: OD → Chorus (Overdrive → Chorus) [02H, 00H]

Cet effet connecte un overdrive et un chorus en série.



OD Drive (Overdrive Drive) 0–127 [1 (40 03 03)]

Détermine le degré de distorsion. Le volume changera avec le degré de distorsion.

+OD Pan (Overdrive Drive Output Pan) L63–0–R63 [2 (40 03 04)]

Détermine la position stéréo du son avec distorsion. L63 est l’extrême gauche, 0 le centre et R63 l’extrême droite.

OD Amp (Overdrive Amp Simulator Type) Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]

Sélectionne le type d’ampli guitare.

Small: ampli compact

Bltn: ampli intégré

2-Stk: grand ampli deux corps

3-Stk: grand ampli trois corps

OD Amp Sw (Overdrive Amp Switch) Off/On [4 (40 03 06)]

Commute on ou off OD Amp.

Cho Dly (Chorus Pre Delay) 0–100ms [6 (40 03 08)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son de chorus.

Cho Rate (Chorus Rate) 0.05–10.0 [7 (40 03 09)]

Détermine la vitesse de modulation de l’effet chorus.

Cho Depth (Chorus Depth) 0–127 [8 (40 03 0A)]

Détermine l’amplitude de modulation de l’effet chorus.

#Cho Bal (Chorus Balance) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]

Ajuste la balance entre le son saturé qui sera envoyé au chorus et le son saturé non envoyé au chorus. Avec un réglage de D>0E, seul le son saturé sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son saturé envoyé au chorus sera entendu.

“D” ou “E” dans l’afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12→+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12→+12 [18 (40 03 14)]

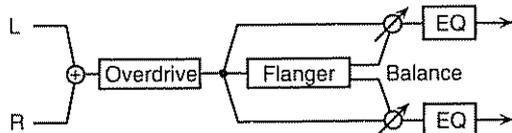
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

36: OD → Flanger (Overdrive → Flanger) [02H, 01H]

Cet effet connecte un overdrive et un flanger en série.

**OD Drive (Overdrive Drive) 0–127 [1 (40 03 03)]**

Détermine le degré de distorsion. Le volume changera avec le degré de distorsion.

+OD Pan (Overdrive Drive Output Pan)**L63–0–R63 [2 (40 03 04)]**

Détermine la position stéréo du son avec distorsion. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre et R63 l'extrême droite.

OD Amp (Overdrive Amp Simulator Type)**Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]**

Sélectionne le type d'ampli guitare.

Small: ampli compact

BltIn: ampli intégré

2-Stk: grand ampli deux corps

3-Stk: grand ampli trois corps

OD Amp Sw (Overdrive Amp Switch)**Off/On [4 (40 03 06)]**

Commute on ou off OD Amp.

FL Dly (Flanger Pre Delay) 0–100ms [6 (40 03 08)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

FL Rate (Flanger Rate) 0.05–10.0 [7 (40 03 09)]

Ajuste la vitesse de modulation de l'effet flanger.

FL Depth (Flanger Depth) 0–127 [8 (40 03 0A)]

Ajuste l'amplitude de modulation de l'effet flanger.

FL Fb (Flanger Feedback Level) -98%→+98% [9 (40 03 0B)]

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

#FL Bal (Flanger Balance) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]

Ajuste la balance entre le son saturé qui sera envoyé au flanger et le son saturé non envoyé au flanger. Avec un réglage de D>0E, seul le son saturé sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son saturé envoyé au flanger sera entendu.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12→+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12→+12 [18 (40 03 14)]

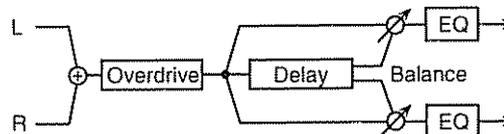
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

37: OD → Delay (Overdrive → Delay) [02H, 02H]

Cet effet connecte un overdrive et un delay en série.

**OD Drive (Overdrive Drive) 0–127 [1 (40 03 03)]**

Détermine le degré de distorsion. Le volume changera avec le degré de distorsion.

+OD Pan (Overdrive Drive Output Pan)**L63–0–R63 [2 (40 03 04)]**

Détermine la position stéréo du son avec distorsion. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre et R63 l'extrême droite.

OD Amp (Overdrive Amp Simulator Type)**Small/BltIn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]**

Sélectionne le type d'ampli guitare.

Small: ampli compact

BltIn: ampli intégré

2-Stk: grand ampli deux corps

3-Stk: grand ampli trois corps

OD Amp Sw (Overdrive Amp Switch)**Off/On [4 (40 03 06)]**

Commute on ou off OD Amp.

Dly Time (Delay Time) 0–500ms [6 (40 03 08)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

Dly Fb (Delay Feedback Level) -98%→+98% [7 (40 03 09)]

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Dly HF (Delay HF Damp) 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]

Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Dly Bal (Delay Balance) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]

Ajuste la balance entre le son saturé qui sera envoyé au delay et le son saturé non envoyé au delay. Avec un réglage de D>0E, seul le son saturé sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son saturé envoyé au delay sera entendu.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12→+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12→+12 [18 (40 03 14)]

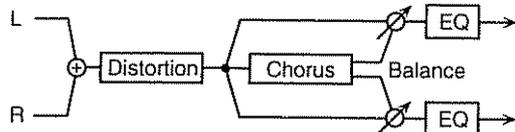
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

38: DS → Chorus (Distortion → Chorus) [02H, 03H]

Cet effet connecte une distorsion et un chorus en série



DS Drive (Distortion Drive) 0–127 [1 (40 03 03)]

Détermine le degré de distorsion. Le volume changera avec le degré de distorsion.

+DS Pan (Distortion Output Pan) L63–0–R63 [2 (40 03 04)]

Détermine la position stéréo du son avec distorsion. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre et R63 l'extrême droite.

DS Amp (Distortion Amp Simulator Type) Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]

Sélectionne le type d'ampli guitare.

- Small: ampli compact
- Bltn: ampli intégré
- 2-Stk: grand ampli deux corps
- 3-Stk: grand ampli trois corps

DS Amp Sw (Distortion Amp Switch) Off/On [4 (40 03 06)]
Commute on ou off DS Amp.

Cho Diy (Chorus Pre Delay) 0–100ms [6 (40 03 08)]
Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son de chorus.

Cho Rate (Chorus Rate) 0.05–10.0 [7 (40 03 09)]
Détermine la vitesse de modulation de l'effet chorus.

Cho Depth (Chorus Depth) 0–127 [8 (40 03 0A)]
Détermine l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

#Cho Bal (Chorus Balance) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]
Ajuste la balance entre le son saturé qui sera envoyé au chorus et le son saturé non envoyé au chorus. Avec un réglage de D>0E, seul le son saturé sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son saturé envoyé au chorus sera entendu.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

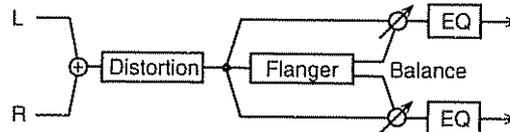
Low Gain -12→+12 [17 (40 03 13)]
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences

Hi Gain (High Gain) -12→+12 [18 (40 03 14)]
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

39: DS → Flanger (Distortion → Flanger) [02H, 04H]

Cet effet connecte une distorsion et un flanger en série.



DS Drive (Distortion Drive) 0–127 [1 (40 03 03)]

Détermine le degré de distorsion. Le volume changera avec le degré de distorsion.

+DS Pan (Distortion Output Pan) L63–0–R63 [2 (40 03 04)]

Détermine la position stéréo du son avec distorsion. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre et R63 l'extrême droite.

DS Amp (Distortion Amp Simulator Type) Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]

Sélectionne le type d'ampli guitare.

- Small: ampli compact
- Bltn: ampli intégré
- 2-Stk: grand ampli deux corps
- 3-Stk: grand ampli trois corps

DS Amp Sw (Distortion Amp Switch) Off/On [4 (40 03 06)]
Commute on ou off DS Amp.

FL Diy (Flanger Pre Delay) 0–100ms [6 (40 03 08)]
Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

FL Rate (Flanger Rate) 0.05–10.0 [7 (40 03 09)]
Ajuste la vitesse de modulation de l'effet flanger.

FL Depth (Flanger Depth) 0–127 [8 (40 03 0A)]
Ajuste l'amplitude de modulation de l'effet flanger.

FL Fb (Flanger Feedback Level) -98%→+98% [9 (40 03 0B)]

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

#FL Bal (Flanger Balance) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]

Ajuste la balance entre le son saturé qui sera envoyé au flanger et le son saturé non envoyé au flanger. Avec un réglage de D>0E, seul le son saturé sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son saturé envoyé au flanger sera entendu.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

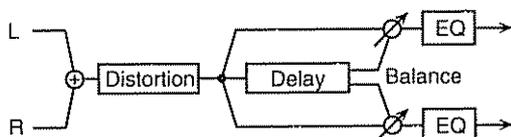
Low Gain -12→+12 [17 (40 03 13)]
Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12→+12 [18 (40 03 14)]
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

40: DS → Delay (Distortion → Delay) [02H, 05H]

Cet effet connecte une distorsion et un delay en série.



DS Drive (Distortion Drive) 0–127 [1 (40 03 03)]

Détermine le degré de distorsion. Le volume changera avec le degré de distorsion.

+DS Pan (Distortion Output Pan) L63–0–R63 [2 (40 03 04)]

Détermine la position stéréo du son avec distorsion. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre et R63 l'extrême droite.

DS Amp (Distortion Amp Simulator Type)

Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]

Sélectionne le type d'ampli guitare.

Small: ampli compact

Bltn: ampli intégré

2-Stk: grand ampli deux corps

3-Stk: grand ampli trois corps

DS Amp Sw (Distortion Amp Switch) Off/On [4 (40 03 06)]

Commute on ou off DS Amp.

Dly Time (Delay Time) 0–500ms [6 (40 03 08)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

Dly Fb (Delay Feedback Level) -98%–+98% [7 (40 03 09)]

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Dly HF (Delay HF Damp) 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]

Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass

#Dly Bal (Delay Balance) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]

Ajuste la balance entre le son saturé qui sera envoyé au delay et le son saturé non envoyé au delay. Avec un réglage de D>0E, seul le son saturé sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son saturé envoyé au delay sera entendu. "D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]

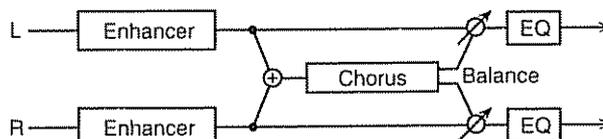
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

41: EH → Chorus (Enhancer → Chorus) [02H, 06H]

Cet effet connecte un enhancer et un chorus en série.



+EH Sens (Enhancer Sensitivity) 0–127 [1 (40 03 03)]

Détermine la sensibilité de l'enhancer.

EH Mix (Enhancer Mix Level) 0–127 [2 (40 03 04)]

Détermine le rapport entre les harmoniques générées par l'enhancer et le son direct.

Cho Dly (Chorus Pre Delay) 0–100ms [6 (40 03 08)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son de chorus.

Cho Rate (Chorus Rate) 0.05–10.0 [7 (40 03 09)]

Détermine la vitesse de modulation de l'effet chorus.

Cho Depth (Chorus Depth) 0–127 [8 (40 03 0A)]

Détermine l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

#Cho Bal (Chorus Balance) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]

Ajuste la balance entre le son saturé qui sera envoyé au chorus et le son saturé non envoyé au chorus. Avec un réglage de D>0E, seul le son saturé sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son saturé envoyé au chorus sera entendu.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12–+12 [18 (40 03 14)]

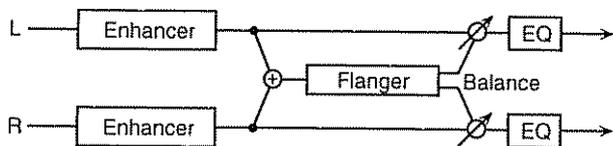
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

42: EH → Flanger (Enhancer → Flanger) [02H, 07H]

Cet effet connecte un enhancer et un flanger en série



+EH Sens (Enhancer Sensitivity) 0-127 [1 (40 03 03)]

Détermine la sensibilité de l'enhancer.

EH Mix (Enhancer Mix Level) 0-127 [2 (40 03 04)]

Détermine le rapport entre les harmoniques générées par l'enhancer et le son direct

FL Dly (Flanger Pre Delay) 0-100ms [6 (40 03 08)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

FL Rate (Flanger Rate) 0.05-10.0 [7 (40 03 09)]

Ajuste la vitesse de modulation de l'effet flanger.

FL Depth (Flanger Depth) 0-127 [8 (40 03 0A)]

Ajuste l'amplitude de modulation de l'effet flanger.

FL Fb (Flanger Feedback Level) -98%+98% [9 (40 03 0B)]

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

#FL Bal (Flanger Balance) D>0E-D0<E [10 (40 03 0C)]

Ajuste la balance entre le son saturé qui sera envoyé au flanger et le son saturé non envoyé au flanger. Avec un réglage de D>0E, seul le son saturé sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son saturé envoyé au flanger sera entendu.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12+12 [18 (40 03 14)]

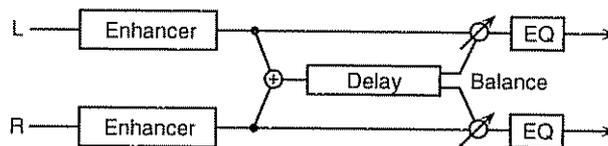
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0-127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

43: EH → Delay (Enhancer → Delay) [02H, 08H]

Cet effet connecte un enhancer et un delay en série.



+EH Sens (Enhancer Sensitivity) 0-127 [1 (40 03 03)]

Détermine la sensibilité de l'enhancer

EH Mix (Enhancer Mix Level) 0-127 [2 (40 03 04)]

Détermine le rapport entre les harmoniques générées par l'enhancer et le son direct.

Dly Time (Delay Time) 0-500ms [6 (40 03 08)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

Dly Fb (Delay Feedback Level) -98%+98% [7 (40 03 09)]

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Dly HF (Delay HF Damp) 315-8k/Bypass [8 (40 03 0A)]

Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Dly Bal (Delay Balance) D>0E-D0<E [10 (40 03 0C)]

Ajuste la balance entre le son saturé qui sera envoyé au delay et le son saturé non envoyé au delay. Avec un réglage de D>0E, seul le son saturé sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son saturé envoyé au delay sera entendu. "D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences

Hi Gain (High Gain) -12+12 [18 (40 03 14)]

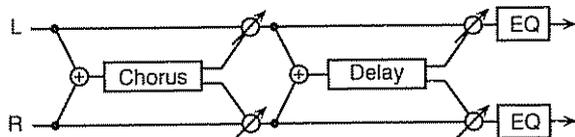
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences

Level (Output Level) 0-127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

44: Cho → Delay (Chorus → Delay) [02H, 09H]

Cet effet connecte un chorus et un delay en série.



Cho Dly (Chorus Pre Delay) 0–100ms [1 (40 03 03)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé.

Cho Rate (Chorus Rate) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]

Détermine la vitesse de modulation de l'effet chorus.

Cho Depth (Chorus Depth) 0–127 [3 (40 03 05)]

Détermine l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

+Cho Bal (Chorus Balance) D>0E–D0<E [5 (40 03 07)]

Ajuste la balance entre le son qui sera envoyé au chorus et le son non envoyé au chorus. Avec un réglage de D>0E, seul le son direct sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son avec chorus sera entendu.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Dly Time (Delay Time) 0–500ms [6 (40 03 08)]

Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé.

Dly Fb (Delay Feedback Level) -98%→+98% [7 (40 03 09)]

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Dly HF (Delay HF Damp) 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]

Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Dly Bal (Delay Balance) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]

Ajuste la balance entre le son qui sera envoyé au delay et le son saturé non envoyé au delay. Avec un réglage de D>0E, seul le son de chorus sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son de chorus envoyé au delay sera entendu. "D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12→+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12→+12 [18 (40 03 14)]

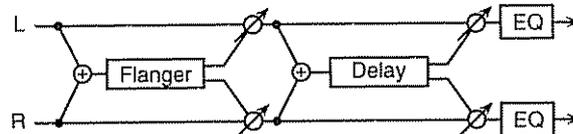
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

45: FL → Delay (Flanger → Delay) [02H, 0AH]

Cet effet connecte un flanger et un delay



FL Dly (Flanger Pre Delay) 0–100ms [1 (40 03 03)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

FL Rate (Flanger Rate) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]

Ajuste la vitesse de modulation

FL Depth (Flanger Depth) 0–127 [3 (40 03 05)]

Ajuste l'amplitude de modulation.

+FL Fb (Flanger Feedback Level) -98%→+98% [4 (40 03 06)]

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

FL Bal (Flanger Balance) D>0E–D0<E [5 (40 03 07)]

Ajuste la balance entre le son qui sera envoyé au flanger et le son non envoyé au flanger. Avec un réglage de D>0E, seul le son direct sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son avec flanger sera entendu.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Dly Time (Delay Time) 0–500ms [6 (40 03 08)]

Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé.

Dly Fb (Delay Feedback Level) -98%→+98% [7 (40 03 09)]

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Dly HF (Delay HF Damp) 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]

Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Dly Bal (Delay Balance) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]

Ajuste la balance entre le son qui sera envoyé au delay et le son saturé non envoyé au delay. Avec un réglage de D>0E, seul le son de flanger sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son de flanger envoyé au delay sera entendu. "D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Low Gain -12→+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) -12→+12 [18 (40 03 14)]

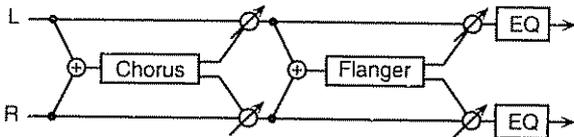
Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

46: Cho → Flanger (Chorus → Flanger) [02H, 0BH]

Cet effet connecte un chorus et un flanger en série.



Cho Dly (Chorus Pre Delay) 0–100ms [1 (40 03 03)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé.

Cho Rate (Chorus Rate) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]

Détermine la vitesse de modulation de l'effet chorus.

Cho Depth (Chorus Depth) 0–127 [3 (40 03 05)]

Détermine l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

+Cho Bal (Chorus Balance) D>0E–D0<E [5 (40 03 07)]

Ajuste la balance entre le son qui sera envoyé au chorus et le son non envoyé au chorus. Avec un réglage de D>0E, seul le son direct sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son avec chorus sera entendu

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

FL Dly (Flanger Pre Delay) 0–100ms [6 (40 03 08)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

FL Rate (Flanger Rate) 0.05–10.0 [7 (40 03 09)]

Ajuste la vitesse de modulation de l'effet flanger.

FL Depth (Flanger Depth) 0–127 [8 (40 03 0A)]

Ajuste l'amplitude de modulation de l'effet flanger

FL Fb (Flanger Feedback Level) –98%–+98% [9 (40 03 0B)]

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée

#FL Bal (Flanger Balance) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]

Ajuste la balance entre le son qui sera envoyé au flanger et le son non envoyé au flanger. Avec un réglage de D>0E, seul le son de chorus sera entendu et avec un réglage de D0<E, seul le son de chorus envoyé au flanger sera entendu.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet)

Low Gain –12–+12 [17 (40 03 13)]

Ajuste le gain de la plage des basses fréquences.

Hi Gain (High Gain) –12–+12 [18 (40 03 14)]

Ajuste le gain de la plage des hautes fréquences

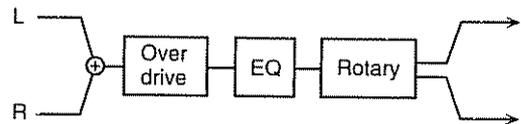
Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

Effets qui connectent trois types ou plus d'effet en série (série 3/série 4/série 5)

47: Rotary Multi [03H, 00H]

Connecte un overdrive (OD), un égaliseur 3 bandes (EQ), et un effet Rotary (RT) en série



● **OD (Overdrive)**

+OD Drive 0–127 [1 (40 03 03)]

Détermine le degré de saturation. Le volume changera avec le degré de saturation.

OD Sw (Overdrive Switch) Off/On [2 (40 03 04)]

Commute l'effet Overdrive on/off.

● **EQ (Egaliseur)**

EQ L Gain (EQ Low Gain) –12–+12 [3 (40 03 05)]

Spécifie le gain des basses fréquences.

EQ M Fq (EQ Mid Frequency) 200–6.3k [4 (40 03 06)]

Règle la fréquence centrale pour la plage des médium.

EQ M Q (EQ Mid Q) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [5 (40 03 07)]

Ce paramètre ajuste la largeur de la bande qui sera affectée par le réglage gain autour de la fréquence fixée par EQ M Fq. Des valeurs plus élevées donnent un effet sur une zone plus étroite.

EQ M Gain (EQ Mid Gain) –12–+12 [6 (40 03 08)]

Détermine le gain pour la zone de fréquences spécifiée par les deux paramètres EQ M Fq et EQ M Q.

EQ H Gain (EQ High Gain) –12–+12 [7 (40 03 09)]

Spécifie le gain des hautes fréquences.

● **RT (Rotary)**

RT L Slow (RT Low Frequency Slow Rate) 0.05–10.0 [8 (40 03 0A)]

Règle la vitesse lente (Slow) du rotor des basses fréquences.

RT L Fast (RT Low Frequency Fast Rate) 0.05–10.0 [9 (40 03 0B)]

Règle la vitesse rapide (Fast) du rotor des basses fréquences.

RT Lo Accl (RT Low Frequency Acceleration) 0–15 [10 (40 03 0C)]

Détermine le temps nécessaire au rotor des basses fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long

RT Lo Lev (RT Low Frequency Level) 0–127 [11 (40 03 0D)]

Détermine le volume du rotor des basses fréquences

RT H Slow (RT High Frequency Slow Rate)

0.05–10.0 [12 (40 03 0E)]

Règle la vitesse lente (Slow) du rotor des hautes fréquences.

RT H Fast (RT High Frequency Fast Rate)

0.05–10.0 [13 (40 03 0F)]

Règle la vitesse rapide (Fast) du rotor des hautes fréquences.

RT Hi Accl (RT High Frequency Acceleration)

0–15 [14 (40 03 10)]

Détermine le temps nécessaire au rotor des hautes fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long.

RT Hi Lev (RT High Frequency Level)

0–127 [15 (40 03 11)]

Détermine le volume du rotor des hautes fréquences.

RT Sept (RT Separation)

0–127 [16 (40 03 12)]

Détermine la dispersion spatiale du son.

#RT Speed Slow/Fast [17 (40 03 13)]

Change simultanément la vitesse de rotation des rotors de basses et hautes fréquences.

Slow: Ralentit la rotation jusqu'à la vitesse spécifiée (valeurs des paramètres RT L Slow /RT H Slow).

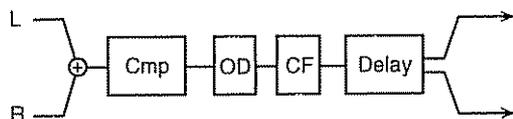
Fast: Accélère la rotation jusqu'à la vitesse spécifiée (valeurs des paramètres RT L Fast /RT H Fast).

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

48: GTR Multi 1 (Guitar Multi 1) [04H, 00H]

Guitar Multi 1 connecte un compresseur (Cmp), un overdrive ou distorsion (OD), un chorus ou flanger (CF), et un delay en série.

**● Cmp (Compresseur)****Cmp Atck (Compressor Attack) 0–127 [1 (40 03 03)]**

Détermine le temps d'attaque du son entrant.

Cmp Sus (Compressor Sustain) 0–127 [2 (40 03 04)]

Détermine le temps à partir duquel les sons de bas niveau seront amplifiés jusqu'à obtention du volume désiré.

Augmenter la valeur diminuera le temps. Quand cette valeur est modifiée, le niveau change également.

Cmp Level (Compressor Level) 0–127 [3 (40 03 05)]

Détermine le niveau du son du compresseur.

Cmp Sw (Compressor Switch) Off/On [4 (40 03 06)]

Commute le compresseur on/off.

● OD (Overdrive/Distortion)**OD Sel (OD Select) Odrv/Dist [5 (40 03 07)]**

Sélectionne soit l'overdrive soit la distorsion.

+OD Drive 0–127 [6 (40 03 08)]

Détermine le degré de saturation. Le volume changera avec le degré de saturation.

OD Amp (OD Amp Simulator Type)

Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [7 (40 03 09)]

Sélectionne le type d'ampli guitare.

Small: ampli compact

Bltn: ampli intégré

2-Stk: grand ampli deux corps

3-Stk: grand ampli trois corps

OD Amp Sw (OD Amp Switch) Off/On [8 (40 03 0A)]

Commute OD Amp on/off.

OD L Gain (OD Low Gain) -12→+12 [9 (40 03 0B)]

Spécifie le gain des basses fréquences.

OD H Gain (OD High Gain) -12→+12 [10 (40 03 0C)]

Spécifie le gain des hautes fréquences.

OD Sw (OD Switch) Off/On [11 (40 03 0D)]

Commute l'effet overdrive ou la distorsion on/off.

● CF (Chorus/Flanger)**CF Sel (CF Select) Chorus/Flangr [12 (40 03 0E)]**

Sélectionne soit le chorus soit le flanger.

CF Rate 0.05–6.40 [13 (40 03 0F)]

Règle la vitesse de la modulation.

CF Depth 0–127 [14 (40 03 10)]

Règle l'amplitude de la de la modulation.

CF Fb (CF Feedback) -98%→+98% [15 (40 03 11)]

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée. Dans le cas du chorus, ce paramètre n'a pas d'effet.

CF Mix 0–127 [16 (40 03 12)]

Détermine le volume du son de chorus ou de flanger.

● Dly (Delay)**Dly Time (Delay Time) 0–635ms [17 (40 03 13)]**

Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé.

Dly Fb (Delay Feedback Level) 0–127 [18 (40 03 14)]

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet.

#Dly Mix (Delay Mix) 0–127 [19 (40 03 15)]

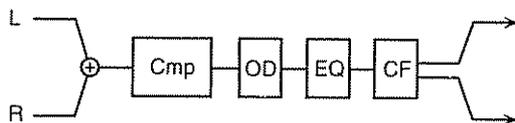
Détermine le volume du son de delay.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

49: GTR Multi 2 (Guitar Multi 2) [04H, 01H]

Guitar Multi 2 connecte un compresseur (Cmp), un overdrive ou distorsion (OD), un égaliseur (EQ), et un chorus ou flanger (CF) en série.



● **Cmp (Compressor)**

Cmp Atck (Compressor Attack) 0-127 [1 (40 03 03)]

Détermine le temps d'attaque du son entrant.

Cmp Sus (Compressor Sustain) 0-127 [2 (40 03 04)]

Détermine le temps à partir duquel les sons de bas niveau seront amplifiés jusqu'à obtention du volume désiré.

Augmenter la valeur diminuera le temps. Quand cette valeur est modifiée, le niveau change également.

Cmp Level (Compressor Level) 0-127 [3 (40 03 05)]

Détermine le niveau du son de compresseur.

Cmp Sw (Compressor Switch) Off/On [4 (40 03 06)]

Commute le compresseur on/off

● **OD (Overdrive/Distortion)**

OD Sel (OD Select) Odrv/Dist [5 (40 03 07)]

Sélectionne soit l'overdrive soit la distorsion.

+OD Drive (OD Drive) 0-127 [6 (40 03 08)]

Détermine le degré de saturation. Le volume changera avec le degré de saturation.

OD Amp (Overdrive Amp Simulator Type) Small/BitIn/2-Stk/3-Stk [7 (40 03 09)]

Sélectionne le type d'ampli guitare.

Small: ampli compact

BitIn: ampli intégré

2-Stk: grand ampli deux corps

3-Stk: grand ampli trois corps

OD Amp Sw (OD Amp Switch) Off/On [8 (40 03 0A)]

Commute OD Amp on/off.

OD Sw (OD Switch) Off/On [9 (40 03 0B)]

Commute l'effet overdrive ou la distorsion on/off.

● **EQ (Egaliseur)**

EQ L Gain (EQ Low Gain) -12+12 [10 (40 03 0C)]
Spécifie le gain des basses fréquences

EQ M Fq (EQ Mid Frequency) 200-6.3k [11 (40 03 0D)]
Règle la fréquence centrale pour la plage des mediums

EQ M Q (EQ Mid Q) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [12 (40 03 0E)]
Ce paramètre ajuste la largeur de la bande qui sera affectée par le réglage gain autour de la fréquence fixée par EQ M Fq. Des valeurs plus élevées donnent un effet sur une zone plus étroite.

EQ M Gain (EQ Mid Gain) -12+12 [13 (40 03 0F)]
Détermine le gain pour la zone de fréquences spécifiée par les deux paramètres EQ M Fq et EQ M Q.

EQ H Gain (EQ High Gain) -12+12 [14 (40 03 10)]
Spécifie le gain des hautes fréquences

● **CF (Chorus/Flanger)**

CF Sel (CF Select) Chorus/Flangr [15 (40 03 11)]
Sélectionne soit le chorus soit le flanger.

CF Rate 0.05-6.40 [16 (40 03 12)]
Règle la vitesse de la modulation.

CF Depth 0-127 [17 (40 03 13)]
Règle l'amplitude de la de la modulation.

CF Fb (CF Feedback) -98%+98% [18 (40 03 14)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

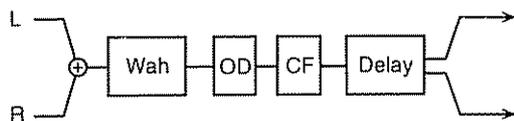
* Dans le cas du chorus, ce paramètre n'a pas d'effet.

#CF Mix (CF Mix) 0-127 [19 (40 03 15)]
Détermine le volume du son de chorus ou de flanger.

Level (Output Level) 0-127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

50: GTR Multi 3 (Guitar Multi 3) [04H, 02H]

Guitar Multi 3 connecte Wah (Wah), Overdrive ou Distortion (OD), Chorus ou Flanger (CF), et Delay (Dly) en série

**● Wah (wah-wah)**

Wah Fil (Wah Filter Type) LPF/BPF [1 (40 03 03)]

Détermine le type de filtre.

LPF: L'effet s'appliquera sur une large plage de fréquences.

BPF: L'effet s'appliquera sur une étroite plage de fréquences.

+Wah Man (Wah Manual) 0–127 [2 (40 03 04)]

Détermine la fréquence centrale à partir de laquelle l'effet s'applique.

Wah Peak 0–127 [3 (40 03 05)]

Ajuste l'intensité de l'effet wah-wah qui se produira à proximité de la fréquence centrale. Des réglages plus bas font s'appliquer l'effet à une plus large plage autour de la fréquence centrale. Des réglages plus élevés font s'appliquer l'effet sur une plage plus étroite.

Wah Sw (Wah Switch) Off/On [4 (40 03 06)]

Commute Wah on/off.

● OD (Overdrive/Distortion)

OD Sel (OD Select) Odrv/Dist [5 (40 03 07)]

Sélectionne soit l'overdrive soit la distorsion.

#OD Drive (Overdrive Drive) 0–127 [6 (40 03 08)]

Détermine le degré de saturation. Le volume changera avec le degré de saturation.

OD Amp (Overdrive Amp Simulator Type)
Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [7 (40 03 09)]

Sélectionne le type d'ampli guitare.

Small: ampli compact

Bltn: ampli intégré

2-Stk: grand ampli deux corps

3-Stk: grand ampli trois corps

OD Amp Sw (OD Amp Switch) Off/On [8 (40 03 0A)]

Commute OD Amp on/off.

OD L Gain (OD Low Gain) -12→+12 [9 (40 03 0B)]

Spécifie le gain des basses fréquences.

OD H Gain (OD High Gain) -12→+12 [10 (40 03 0C)]

Spécifie le gain des hautes fréquences.

OD Sw (OD Switch) Off/On [11 (40 03 0D)]

Commute l'effet overdrive ou la distorsion on/off.

● CF (Chorus/Flanger)

CF Sel (CF Select) Chorus/Flangr [12 (40 03 0E)]
Sélectionne soit le chorus soit le flanger

CF Rate 0.05–6.40 [13 (40 03 0F)]
Règle la vitesse de la modulation.

CF Depth 0–127 [14 (40 03 10)]
Règle l'amplitude de la de la modulation.

CF Fb (CF Feedback) -98%→+98% [15 (40 03 11)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

* Dans le cas du chorus, ce paramètre n'a pas d'effet.

CF Mix 0–127 [16 (40 03 12)]
Détermine le volume du son de chorus ou de flanger.

● Dly (Delay)

Dly Time (Delay Time) 0–635ms [17 (40 03 13)]
Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé.

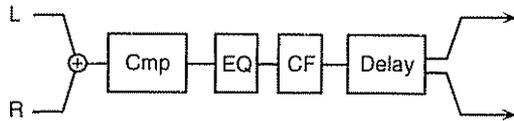
Dly Fb (Delay Feedback Level) 0–127 [18 (40 03 14)]
Détermine la quantité du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Dly Mix (Delay Mix) 0–127 [19 (40 03 15)]
Détermine le volume du son de delay.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

51: Clean Gt Multi1 (Clean Guitar Multi 1) [04H, 03H]

Clean Guitar Multi 1 connecte Compressor (Cmp), Equalizer (EQ), Chorus ou Flanger (CF), et Delay (Dly) en série.



● **Cmp (Compressor)**

Cmp Atck (Compressor Attack) 0-127 [1 (40 03 03)]

Détermine le temps d'attaque du son entrant.

Cmp Sus (Compressor Sustain) 0-127 [2 (40 03 04)]

Détermine le temps à partir duquel les sons de bas niveau seront amplifiés jusqu'à obtention du volume désiré.

Augmenter la valeur diminuera le temps. Quand cette valeur est modifiée, le niveau change également.

Cmp Level (Compressor Level) 0-127 [3 (40 03 05)]

Détermine le niveau du son.

Cmp Sw (Compressor Switch) Off/On [4 (40 03 06)]

Commute le compresseur on/off.

● **EQ (Egaliseur)**

EQ L Gain (EQ Low Gain) -12-+12 [5 (40 03 07)]

Spécifie le gain des basses fréquences.

EQ M Fq (EQ Mid Frequency) 200-6.3k [6 (40 03 08)]

Règle la fréquence centrale pour la plage des médium.

EQ M Q (EQ Mid Q) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [7 (40 03 09)]

Ce paramètre ajuste la largeur de la bande qui sera affectée par le réglage gain autour de la fréquence fixée par EQ M Fq. Des valeurs plus élevées donnent un effet sur une zone plus étroite.

EQ M Gain (EQ Mid Gain) -12-+12 [8 (40 03 0A)]

Détermine le gain pour la zone de fréquences spécifiée par les deux paramètres EQ M Fq et EQ M Q.

EQ H Gain (EQ High Gain) -12-+12 [9 (40 03 0B)]

Spécifie le gain des hautes fréquences.

● **CF (Chorus/Flanger)**

CF Sel (CF Select) Chorus/Flangr [10 (40 03 0C)]

Sélectionne soit le chorus soit le flanger.

CF Rate 0.05-6.40 [11 (40 03 0D)]

Règle la vitesse de la modulation.

CF Depth 0-127 [12 (40 03 0E)]

Règle l'amplitude de la de la modulation.

CF Fb (CF Feedback) -98%-+98% [13 (40 03 0F)]

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

* Dans le cas du chorus, ce paramètre n'a pas d'effet.

+CF Mix (CF Mix) 0-127 [14 (40 03 10)]

Détermine le volume du son de chorus ou de flanger.

● **Dly (Delay)**

Dly Time (Delay Time) 0-635ms [15 (40 03 11)]

Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé.

Dly Fb (Delay Feedback Level) 0-127 [16 (40 03 12)]

Détermine la quantité du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Dly HF (Delay HF Damp) 315-8k/Bypass [17 (40 03 13)]

Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Dly Mix (Delay Mix) 0-127 [18 (40 03 14)]

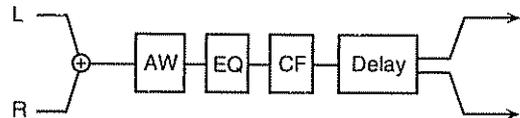
Détermine le volume du son de delay.

Level (Output Level) 0-127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

52: Clean Gt Multi2 (Clean Guitar Multi 2) [04H, 04H]

Clean Gt Multi 2 (Clean Guitar Multi 2)[04H, 04H] Clean Guitar Multi 2 connecte Auto-wah (AW), Equalizer (EQ), Chorus ou Flanger (CF), et Delay (Dly) en série.



● **AW (Auto-wah)**

AW Filter (Auto-wah Filter Type) LPF/BPF [1 (40 03 03)]

Détermine le type de filtre.

LPF: L'effet s'appliquera sur une large plage de fréquences.

BPF: L'effet s'appliquera sur une étroite plage de fréquences.

+AW Man (Auto-wah Manual) 0-127 [2 (40 03 04)]

Détermine la fréquence centrale à partir de laquelle l'effet s'applique.

AW Peak (Auto-wah Peak) 0-127 [3 (40 03 05)]

Ajuste l'intensité de l'effet wah-wah qui se produira à proximité de la fréquence centrale. Des réglages plus bas font s'appliquer l'effet à une plus large plage autour de la fréquence centrale. Des réglages plus élevés font s'appliquer l'effet sur une plage plus étroite.

AW Rate (Auto-wah Rate) 0.05-6.40 [4 (40 03 06)]

Détermine la vitesse de la modulation.

AW Depth (Auto-wah Depth) 0-127 [5 (40 03 07)]

Détermine l'amplitude de la modulation.

AW Sw (Auto-wah Switch) Off/On [6 (40 03 08)]

Commute Auto-wah on/off.

● EQ (Egaliseur)

EQ L Gain (EQ Low Gain) -12→+12 [7 (40 03 09)]
Spécifie le gain des basses fréquences

EQ M Fq (EQ Mid Frequency) 200–6.3k [8 (40 03 0A)]
Règle la fréquence centrale pour la plage des médium.

EQ M Q (EQ Mid Q) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [9 (40 03 0B)]
Ce paramètre ajuste la largeur de la bande qui sera affectée par le réglage gain autour de la fréquence fixée par EQ M Fq. Des valeurs plus élevées donnent un effet sur une zone plus étroite.

EQ M Gain (EQ Mid Gain) -12→+12 [10 (40 03 0C)]
Détermine le gain pour la zone de fréquences spécifiée par les deux paramètres EQ M Fq et EQ M Q.

EQ H Gain (EQ High Gain) -12→+12 [11 (40 03 0D)]
Spécifie le gain des hautes fréquences.

● CF (Chorus/Flanger)

CF Sel (CF Select) Chorus/Flangr [12 (40 03 0E)]
Sélectionne soit le chorus soit le flanger.

CF Rate 0.05–6.40 [13 (40 03 0F)]
Règle la vitesse de la modulation.

CF Depth 0–127 [14 (40 03 10)]
Règle l'amplitude de la de la modulation.

CF Fb (CF Feedback) -98%→+98% [15 (40 03 11)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

* Dans le cas du chorus, ce paramètre n'a pas d'effet

CF Mix 0–127 [16 (40 03 12)]
Détermine le volume du son de chorus ou de flanger.

● Dly (Delay)

Dly Time (Delay Time) 0–635ms [17 (40 03 13)]
Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé.

Dly Fb (Delay Feedback Level) 0–127 [18 (40 03 14)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet.

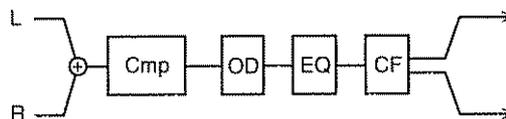
#Dly Mix (Delay Mix) 0–127 [19 (40 03 15)]
Détermine le volume du son de delay.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

53: Bass Multi

[04H, 05H]

Bass Multi connecte un Compressor (Cmp), Overdrive ou Distortion (OD), Equalizer (EQ), et Chorus ou Flanger (CF) en série



● Cmp (Compresseur)

Cmp Atck (Compressor Attack) 0–127 [1 (40 03 03)]
Détermine le temps d'attaque du son entrant.

Cmp Sus (Compressor Sustain) 0–127 [2 (40 03 04)]
Détermine le temps à partir duquel les sons de bas niveau seront amplifiés jusqu'à obtention du volume désiré. Augmenter la valeur diminuera le temps. Quand cette valeur est modifiée, le niveau change également.

Cmp Level (Compressor Level) 0–127 [3 (40 03 05)]
Détermine le niveau du son.

Cmp Sw (Compressor Switch) Off/On [4 (40 03 06)]
Commute le compresseur on/off.

● OD (Overdrive/Distortion)

OD Sel (OD Select) Odrv/Dist [5 (40 03 07)]
Sélectionne soit l'overdrive soit la distorsion.

+OD Drive (OD Drive) 0–127 [6 (40 03 08)]
Détermine le degré de saturation. Le volume changera avec le degré de saturation.

OD Amp (Overdrive Amp simulation Type) Small/Bltn/2-Stk [7 (40 03 09)]

Sélectionne le type d'ampli guitare.

Small: ampli compact

Bltn: ampli intégré

2-Stk: grand ampli deux corps

3-Stk: grand ampli trois corps

OD Amp Sw (OD Amp Switch) Off/On [8 (40 03 0A)]
Commute OD Amp on/off

OD Sw (OD Switch) Off/On [9 (40 03 0B)]
Commute l'effet overdrive ou la distorsion on/off.

● EQ (Equalizer)

EQ L Gain (EQ Low Gain) -12→+12 [10 (40 03 0C)]
Spécifie le gain des basses fréquences

EQ M Fq (EQ Mid Frequency) 200–6.3k [11 (40 03 0D)]
Règle la fréquence centrale pour la plage des mediums

EQ M Q (EQ Mid Q) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [12 (40 03 0E)]
Ce paramètre ajuste la largeur de la bande qui sera affectée par le réglage gain autour de la fréquence fixée par EQ M Fq. Des valeurs plus élevées donnent un effet sur une zone plus étroite.

EQ M Gain (EQ Mid Gain) -12→+12 [13 (40 03 0F)]
Détermine le gain pour la zone de fréquences spécifiée par les deux paramètres EQ M Fq et EQ M Q.

EQ H Gain (EQ High Gain) -12→+12 [14 (40 03 10)]
Spécifie le gain des hautes fréquences

● CF (Chorus/Flanger)

CF Sel (CF Select) Chorus/Flangr [15 (40 03 11)]
Sélectionne soit le chorus soit le flanger.

CF Rate 0.05–6.40 [16 (40 03 12)]
Règle la vitesse de la modulation.

CF Depth 0–127 [17 (40 03 13)]
Règle l'amplitude de la modulation

CF Fb (CF Feedback) -98%→+98% [18 (40 03 14)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

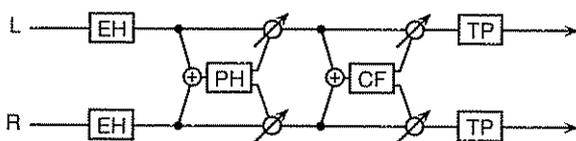
* Dans le cas du chorus, ce paramètre n'a pas d'effet

#CF Mix (CF Mix) 0–127 [19 (40 03 15)]
Détermine le volume du son de chorus ou de flanger.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

54: Rhodes Multi [04H, 06H]

Rhodes Multi connecte des effets Enhancer (EH), Phaser (PH), Chorus ou Flanger (CF), et Tremolo ou Pan (TP) en série.



● EH (Enhancer)

EH Sens (Enhancer Sensitivity) 0–127 [1 (40 03 03)]
Détermine la sensibilité de l'enhancer.

EH Mix (Enhancer Mix Level) 0–127 [2 (40 03 04)]
Détermine le rapport entre les harmoniques générées par l'enhancer et le son direct

● PH (Phaser)

PH Man (Phaser Manual) 100–8.0k [3 (40 03 05)]
Ajuste la fréquence de base depuis laquelle le son sera modulé

PH Rate (Phaser Rate) 0.05–6.40 [4 (40 03 06)]
Détermine la fréquence (période) de modulation

PH Depth (Phaser Depth) 0–127 [5 (40 03 07)]
Détermine l'amplitude de modulation.

PH Reso (Phaser Resonance) 0–127 [6 (40 03 08)]
Ajuste l'intensité d'accentuation ajoutée à la plage de fréquences entourant la fréquence de base déterminée par le réglage du paramètre.

PH Mix (Phaser Mix) 0–127 [7 (40 03 09)]
Ajuste le rapport de mixage entre son à phase décalée et son direct.

● CF (Chorus/Flanger)

CF Sel (CF Select) Chorus/Flangr [8 (40 03 0A)]
Sélectionne soit le chorus soit le flanger.

CF LPF (CF Low Pass Filter) 250–6.3k/Bypass [9 (40 03 0B)]
Coupe la plage des hautes fréquences du son de chorus ou flanger.

CF Dly (CF Pre Delay) 0–100ms [10 (40 03 0C)]
Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son de chorus.

CF Rate 0.05–6.40 [11 (40 03 0D)]
Règle la vitesse de la modulation.

CF Depth 0–127 [12 (40 03 0E)]
Règle l'amplitude de la modulation.

CF Fb (CF Feedback Level) -98%→+98% [13 (40 03 0F)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

* Dans le cas du chorus, ce paramètre n'a pas d'effet

CF Mix 0–127 [14 (40 03 10)]
Détermine le volume du son de chorus ou de flanger.

● TP (Tremolo/Pan)

TP Sel (TP Select) Trem/Pan [15 (40 03 11)]
Sélectionne soit le trémolo soit le panoramique.

TP Mod WV (TP Modulation Wave) Tri/Sqr/Sin/Saw1/Saw2 [16 (40 03 12)]
Détermine le type de modulation (sa forme d'onde).

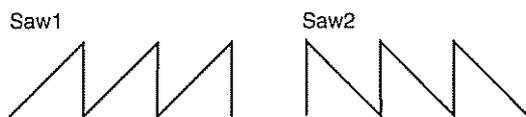
Tri: le son sera modulé comme une onde triangulaire.

Sqr: le son sera modulé comme une onde carrée.

Sin: le son sera modulé comme une onde sinusoïdale.

Saw1,2: le son sera modulé comme une onde en dents de scie.

Les dents de Saw1 et Saw2 pointent en des directions opposées.



+TP Mod RT (TP Modulation Rate) 0.05–6.40 [17 (40 03 13)]

Ajuste la vitesse de modulation

#TP Mod Dep (TP Modulation Depth) 0–127 [18 (40 03 14)]

Détermine l'amplitude de modulation.

TP Sw (TP Switch) Off/On [19 (40 03 15)]

Commute on/of le tremolo ou le panoramique.

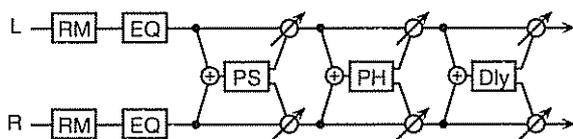
Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

55: Keyboard Multi [05H, 00H]

Connecte les effets Ring Modulator (RM), Equalizer (EQ), Pitch Shifter (PS), Phaser (PH) et Delay (Dly) en série.

Le modulateur en anneau est un effet qui applique une modulation ample au son entrant, produisant un son de cloche.



● RM (Modulateur en anneau)

+RM Mod Freq (RM Modulation Frequency) 0–127 [1 (40 03 03)]

Détermine la fréquence à laquelle la modulation est appliquée.

#RM Bal (RM Balance) D>0E–D0<E [2 (40 03 04)]

Ajuste la balance entre le son direct et le son avec effet. "D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

● EQ (Egaliseur)

EQ L Gain (EQ Low Gain) -12→+12 [3 (40 03 05)]

Spécifie le gain des basses fréquences.

EQ M Fq (EQ Mid Frequency) 200–6.3k [4 (40 03 06)]

Règle la fréquence centrale pour la plage des médium.

EQ M Q (EQ Mid Q) 0.5/1.0/2.0/4.0/9.0 [5 (40 03 07)]

Ce paramètre ajuste la largeur de la bande qui sera affectée par le réglage gain autour de la fréquence fixée par EQ M Fq. Des valeurs plus élevées donnent un effet sur une zone plus étroite.

EQ M Gain (EQ Mid Gain) -12→+12 [6 (40 03 08)]

Détermine le gain pour la zone de fréquences spécifiée par les deux paramètres EQ M Fq et EQ M Q.

EQ H Gain (EQ High Gain) -12→+12 [7 (40 03 09)]

Spécifie le gain des hautes fréquences.

● PS (Pitch Shifter)

PS Coarse (PS Coarse Pitch) -24–0→+12 [8 (40 03 0A)]

Ajuste la hauteur de transposition en demi-tons (-2→+1 octaves).

PS Fine (PS Fine Pitch) -100–0→+100 [9 (40 03 0B)]

Affine la hauteur de transposition par paliers de 2 centièmes (-100→+100 centièmes).

PS Mode (PS Shifter Mode) 1–5 [10 (40 03 0C)]

Des réglages élevés donnent une réponse plus lente mais plus stable.

PS Bal (PS Balance) D>0E–D0<E [11 (40 03 0D)]

Ajuste la balance de volume entre le son direct et le son avec effet

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

● PH (Phaser)

PH Man (Phaser Manual) 100–8.0k [12 (40 03 0E)]

Ajuste la fréquence centrale depuis laquelle le son sera modulé.

PH Rate (Phaser Rate) 0.05–6.40 [13 (40 03 0F)]

Détermine la fréquence (période) de modulation.

PH Depth (Phaser Depth) 0–127 [14 (40 03 10)]

Détermine l'amplitude de modulation.

PH Reso (Phaser Resonance) 0–127 [15 (40 03 11)]

Ajuste l'intensité d'accentuation ajoutée à la plage de fréquences entourant la fréquence de base déterminée par le réglage du paramètre PH Man.

PH Mix (Phaser Mix) 0–127 [16 (40 03 12)]

Ajuste le rapport de mixage entre son à phase décalée et son direct.

● Dly (Delay)

Dly Time (Delay Time) 0–635ms [17 (40 03 13)]

Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé.

Dly Fb (Delay Feedback Level) 0–127 [18 (40 03 14)]

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet.

Dly Mix (Delay Mix Level) 0–127 [19 (40 03 15)]

Détermine le volume du son de delay.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

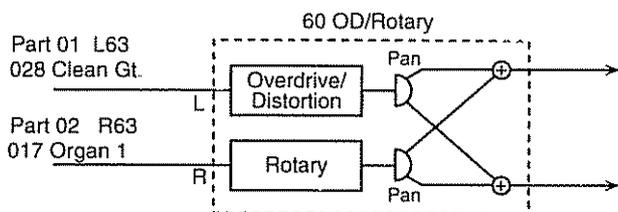
Détermine le niveau de sortie.

Effets qui connectent deux types en parallèle (parallèle 2)

Les effets dans lesquels deux effets sont connectés en parallèle vous permettent d'appliquer des effets différents à L et à R

En utilisant les effets en parallèle pour le son de deux parties, vous pouvez obtenir le même résultat que si deux unités d'effet étaient utilisées.

Par exemple, vous pouvez choisir un son de guitare pour la partie 1 et son d'orgue pour la partie 2. Puis réglez le panoramique de la partie 1 sur L63 (extrême gauche), et R63 (extrême droite) pour la partie 2. Appliquez l'effet 60: OD/Rotary aux deux parties 1 et 2. En faisant les réglages appropriés pour les paramètres d'effet OD Pan et RT Pan, vous pouvez appliquer de l'overdrive au son de guitare et un effet rotatif au son d'orgue, vous permettant effectivement d'utiliser des effets séparés en même temps.



Dly Time (Delay Time) 0–500ms [6 (40 03 08)]
Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé.

Dly Fb (Delay Feedback Level) -98%–+98% [7 (40 03 09)]
Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Dly HF (Delay HF Damp) 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]
Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Dly Bal (Delay Balance) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]
Ajuste la balance entre le son direct et le son avec effet "D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

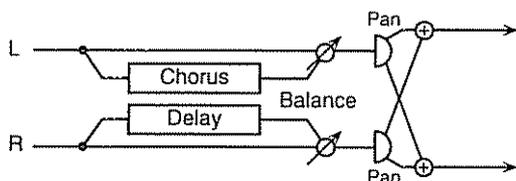
Dly Pan (Delay Output Pan) L63–0–R63 [18 (40 03 14)]
Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite

Dly Level (Delay Level) 0–127 [19 (40 03 15)]
Ajuste le volume du son avec delay.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]
Détermine le niveau de sortie.

56: Cho/Delay (Chorus/Delay) [11H, 00H]

Cet effet connecte un chorus et un delay en parallèle.



Cho Dly (Chorus Pre Delay) 0–100ms [1 (40 03 03)]
Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé.

Cho Rate (Chorus Rate) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]
Détermine la vitesse de modulation de l'effet chorus.

Cho Depth (Chorus Depth) 0–127 [3 (40 03 05)]
Détermine l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

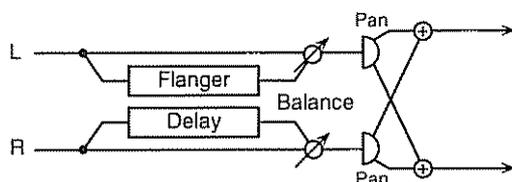
+Cho Bal (Chorus Balance) D>0E–D0<E [5 (40 03 07)]
Ajuste la balance entre le son direct et le son avec effet "D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Cho Pan (Chorus Output Pan) L63–0–R63 [16 (40 03 12)]
Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

Cho Level (Chorus Level) 0–127 [17 (40 03 13)]
Ajuste le volume du son avec chorus

57: FL/Delay (Flanger/Delay) [11H, 01H]

Cet effet connecte un flanger et un delay en parallèle.

**FL Diy (Flanger Pre Delay) 0–100ms [1 (40 03 03)]**

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

FL Rate (Flanger Rate) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]

Ajuste la vitesse de modulation.

FL Depth (Flanger Depth) 0–127 [3 (40 03 05)]

Ajuste l'amplitude de modulation.

FL Fb (Flanger Feedback Level) -98%–+98% [4 (40 03 06)]

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

+FL Bal (Flanger Balance) D>0E–D0<E [5 (40 03 07)]

Ajuste la balance entre le son direct et le son avec effet.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

FL Pan (Flanger Output Pan) L63–0–R63 [16 (40 03 12)]

Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

FL Level (Flanger Level) 0–127 [17 (40 03 13)]

Ajuste le volume du son avec flanger.

Diy Time (Delay Time) 0–500ms [6 (40 03 08)]

Détermine le temps qui sépare le son d'origine du son retardé.

Diy Fb (Delay Feedback Level) -98%–+98% [7 (40 03 09)]

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

Diy HF (Delay HF Damp) 315–8k/Bypass [8 (40 03 0A)]

Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le son injecté dans l'effet sera coupé. Si vous ne désirez pas que le son soit coupé, réglez ce paramètre sur Bypass.

#Diy Bal (Delay Balance) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]

Ajuste la balance entre le son direct et le son avec effet.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Diy Pan (Delay Output Pan) L63–0–R63 [18 (40 03 14)]

Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

Diy Level (Delay Level) 0–127 [19 (40 03 15)]

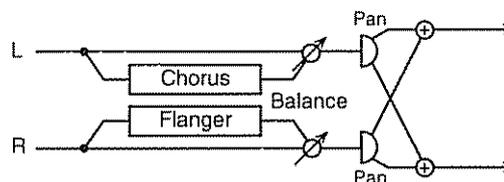
Ajuste le volume du son avec delay.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

58: Cho/Flanger (Chorus/Flanger) [11H, 02H]

Cet effet connecte un chorus et un flanger en parallèle.

**Cho Diy (Chorus Pre Delay) 0–100ms [1 (40 03 03)]**

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son retardé.

Cho Rate (Chorus Rate) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]

Détermine la vitesse de modulation de l'effet chorus.

Cho Depth (Chorus Depth) 0–127 [3 (40 03 05)]

Détermine l'amplitude de modulation de l'effet chorus.

+Cho Bal (Chorus Balance) D>0E–D0<E [5 (40 03 07)]

Ajuste la balance entre le son direct et le son avec effet.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

Cho Pan (Chorus Output Pan) L63–0–R63 [16 (40 03 12)]

Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

Cho Level (Chorus Level) 0–127 [17 (40 03 13)]

Ajuste le volume du son avec chorus.

FL Diy (Flanger Pre Delay) 0–100ms [6 (40 03 08)]

Détermine le temps qui sépare le début du son direct de celui du son traité.

FL Rate (Flanger Rate) 0.05–10.0 [7 (40 03 09)]

Ajuste la vitesse de modulation.

FL Depth (Flanger Depth) 0–127 [8 (40 03 0A)]

Ajuste l'amplitude de modulation.

FL Fb (Flanger Feedback Level) -98%–+98% [9 (40 03 0B)]

Détermine le pourcentage (%) du son traité ré-injecté à l'entrée de l'effet. Des valeurs négatives (-) le ré-injectent avec une phase inversée.

#FL Bal (Flanger Balance) D>0E–D0<E [10 (40 03 0C)]

Ajuste la balance entre le son direct et le son avec effet.

"D" ou "E" dans l'afficheur signifie respectivement des valeurs de 100 pour D (son direct) ou E (son avec effet).

FL Pan (Flanger Output Pan) L63–0–R63 [18 (40 03 14)]

Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

FL Level (Flanger Level) 0–127 [19 (40 03 15)]

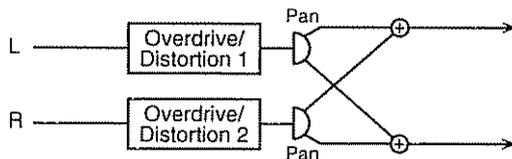
Ajuste le volume du son avec flanger.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

59: OD1/OD2 (Overdrive/Distortion 1, 2) [11H, 03H]

Cet effet connecte deux unités d'effet en parallèle chacune d'entre elle vous permettant de sélectionner Overdrive ou Distortion.



● **OD1 (Overdrive/Distortion 1)**

OD1 Sel (OD1 Select) Odrv/Dist [1 (40 03 03)]

Sélectionne soit l'overdrive soit la distorsion pour l'ensemble 1.

+OD1 Drive (OD1 Drive) 0-127 [2 (40 03 04)]

Détermine le degré de saturation pour l'ensemble 1. Le volume changera avec le degré de saturation.

OD1 Amp (OD1 Amp Simulator Type) Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]

Sélectionne le type d'ampli guitare pour l'ensemble 1.

- Small: ampli compact
- Bltn: ampli intégré
- 2-Stk: grand ampli deux corps
- 3-Stk: grand ampli trois corps

OD1 Amp Sw (OD1 Amp Switch) Off/On [4 (40 03 06)]

Commute On ou Off OD1 Amp.

OD1 Pan (OD1 Output Pan) L63-0-R63 [16 (40 03 12)]

Détermine la position stéréo du son pour l'ensemble 1. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

OD1 Level 0-127 [17 (40 03 13)]

Ajuste le volume du son avec effet pour l'ensemble 1.

● **OD2 (Overdrive/Distortion 2)**

OD2 Sel (OD2 Select) Odrv/Dist [6 (40 03 08)]

Sélectionne soit l'overdrive soit la distorsion pour l'ensemble 2.

#OD2 Drive (OD2 Drive) 0-127 [7 (40 03 09)]

Détermine le degré de saturation pour l'ensemble 2. Le volume changera avec le degré de saturation.

OD2 Amp (OD2 Amp Simulator Type) Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [8 (40 03 0A)]

Sélectionne le type d'ampli guitare pour l'ensemble 2.

- Small: ampli compact
- Bltn: ampli intégré
- 2-Stk: grand ampli deux corps
- 3-Stk: grand ampli trois corps

OD2 Amp Sw (OD2 Amp Switch) Off/On [9 (40 03 0B)]

Commute On ou Off OD2 Amp.

OD2 Pan (OD2 Output Pan) L63-0-R63 [18 (40 03 14)]

Détermine la position stéréo du son pour l'ensemble 2. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

OD2 Level 0-127 [19 (40 03 15)]

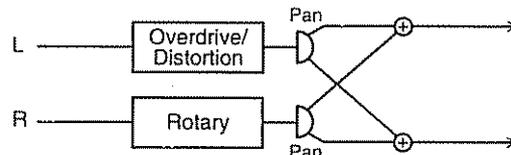
Ajuste le volume de l'overdrive ou de la distorsion pour le set 2.

Level (Output Level) 0-127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

60: OD/Rotary (Overdrive/Distortion, Rotary) [11H, 04H]

Connecte une Overdrive ou Distortion en parallèle avec l'effet Rotary.



● **OD (Overdrive/Distortion)**

OD Sel (OD Select) Odrv/Dist [1 (40 03 03)]

Sélectionne soit l'overdrive soit la distorsion pour

+OD Drive (OD Drive) 0-127 [2 (40 03 04)]

Détermine le degré de saturation. Le volume changera avec le degré de saturation.

OD Amp (OD Amp Simulator Type) Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]

Sélectionne le type d'ampli guitare.

- Small: ampli compact
- Bltn: ampli intégré
- 2-Stk: grand ampli deux corps
- 3-Stk: grand ampli trois corps

OD Amp Sw (OD Amp Switch) Off/On [4 (40 03 06)]

Commute On ou Off OD Amp.

OD Pan (OD Output Pan) L63-0-R63 [16 (40 03 12)]

Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

OD Level 0-127 [17 (40 03 13)]

Ajuste le volume du son avec effet.

● **RT (Rotary)**

RT L Slow (RT Low Frequency Slow Rate) 0.05-10.0 [6 (40 03 08)]

Règle la vitesse lente (Slow) du rotor des basses fréquences.

RT L Fast (RT Low Frequency Fast Rate) 0.05-10.0 [7 (40 03 09)]

Règle la vitesse rapide (Fast) du rotor des basses fréquences.

RT Lo Accl (RT Low Frequency Acceleration) 0-15 [8 (40 03 0A)]

Détermine le temps nécessaire au rotor des basses fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long.

RT Lo Lev (RT Low Frequency Level) 0-127 [9 (40 03 0B)]

Détermine le volume du rotor des basses fréquences.

RT H Slow (RT High Frequency Slow Rate)
0.05–10.0 [10 (40 03 0C)]

Règle la vitesse lente (Slow) du rotor des hautes fréquences

RT H Fast (RT High Frequency Fast Rate)
0.05–10.0 [11 (40 03 0D)]

Règle la vitesse rapide (Fast) du rotor des hautes fréquences.

RT Hi Accl (RT High Frequency Acceleration)
0–15 [12 (40 03 0E)]

Détermine le temps nécessaire au rotor des hautes fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long.

RT Hi Lev (RT High Frequency Level)
0–127 [13 (40 03 0F)]

Détermine le volume du rotor des hautes fréquences.

RT Sept (RT Separation) 0–127 [14 (40 03 10)]

Détermine la dispersion spatiale du son.

#RT Speed Slow/Fast [15 (40 03 11)]

Change simultanément la vitesse de rotation des rotors de basses et hautes fréquences.

Slow: Ralentit la rotation jusqu'à la vitesse spécifiée (valeurs des paramètres RT L Slow /RT H Slow).

Fast: Accélère la rotation jusqu'à la vitesse spécifiée (valeurs des paramètres RT L Fast /RT H Fast).

RT Pan (RT Output Pan) L63–0–R63 [18 (40 03 14)]

Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

RT Level 0–127 [19 (40 03 15)]

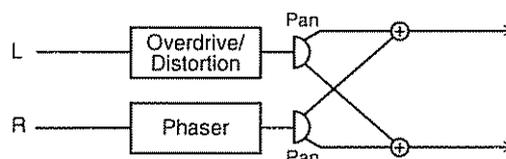
Ajuste le volume du son avec effet.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

61: OD/Phaser (Overdrive/Distortion, Phaser) [11H, 05H]

Connecte une Overdrive ou Distortion en parallèle avec l'effet phaser.



● OD (Overdrive/Distortion)

OD Sel (OD Select) Odrv/Dist [1 (40 03 03)]

Sélectionne soit l'overdrive soit la distortion pour.

+OD Drive (OD Drive) 0–127 [2 (40 03 04)]

Détermine le degré de saturation. Le volume changera avec le degré de saturation.

OD Amp (OD Amp Simulator Type)
Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]

Sélectionne le type d'ampli guitare.

Small: ampli compact

Bltn: ampli intégré

2-Stk: grand ampli deux corps

3-Stk: grand ampli trois corps

OD Amp Sw (OD Amp Switch) Off/On [4 (40 03 06)]

Commute On ou Off OD Amp.

OD Pan (OD Output Pan) L63–0–R63 [16 (40 03 12)]

Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

OD Level 0–127 [17 (40 03 13)]

Ajuste le volume du son avec effet.

● PH (Phaser)

PH Man (Phaser Manual) 100–8.0k [6 (40 03 08)]

Ajuste la fréquence de base depuis laquelle le son sera modulé.

#PH Rate (Phaser Rate) 0.05–10.0 [7 (40 03 09)]

Détermine la fréquence (période) de modulation.

PH Depth (Phaser Depth) 0–127 [8 (40 03 0A)]

Détermine l'amplitude de modulation.

PH Reso (Phaser Resonance) 0–127 [9 (40 03 0B)]

Ajuste l'intensité d'accentuation ajoutée à la plage de fréquences entourant la fréquence de base déterminée par le réglage du paramètre PH Man.

PH Mix (Phaser Mix Level) 0–127 [10 (40 03 0C)]

Ajuste le rapport de mixage entre son à phase décalée et son direct.

PH Pan (Phaser Output Pan) L63–0–R63 [18 (40 03 14)]

Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

PH Level 0–127 [19 (40 03 15)]

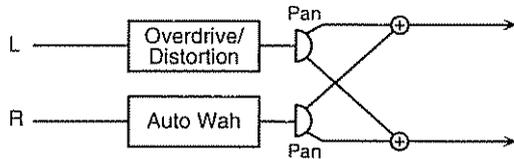
Ajuste le volume du son avec effet.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

62: OD/Auto Wah (Overdrive/Distortion, Auto-wah)[11H, 06H]

Connecte une Overdrive ou Distortion en parallèle avec l'effet Auto-wah.



● **OD (Overdrive/Distortion)**

OD Sel (OD Select) Odrv/Dist [1 (40 03 03)]

Sélectionne soit l'overdrive soit la distortion.

+OD Drive (OD Drive) 0-127 [2 (40 03 04)]

Détermine le degré de saturation. Le volume changera avec le degré de saturation.

OD Amp (OD Amp Simulator Type)

Small/Bltn/2-Stk/3-Stk [3 (40 03 05)]

Sélectionne le type d'ampli guitare.

Small: ampli compact

Bltn: ampli intégré

2-Stk: grand ampli deux corps

3-Stk: grand ampli trois corps

OD Amp Sw (OD Amp Switch) Off/On [4 (40 03 06)]

Commute On ou Off OD Amp.

OD Pan (OD Output Pan) L63-0-R63 [16 (40 03 12)]

Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

OD Level 0-127 [17 (40 03 13)]

Ajuste le volume du son avec effet

● **AW (Auto-wah)**

AW Filter (Auto-wah Filter Type) LPF/BPF [6 (40 03 08)]

Détermine le type de filtre

LPF: L'effet s'appliquera sur une large plage de fréquences.

BPF: L'effet s'appliquera sur une étroite plage de fréquences

AW Sens (Auto-wah Sensitivity) 0-127 [7 (40 03 09)]

Ajuste la sensibilité avec laquelle le filtre est piloté. Si cette valeur est augmentée, la fréquence du filtre change plus radicalement en réponse au niveau d'entrée.

#AW Man (Auto-wah Manual) 0-127 [8 (40 03 0A)]

Détermine la fréquence centrale à partir de laquelle l'effet s'applique

AW Peak (Auto-wah Peak) 0-127 [9 (40 03 0B)]

Ajuste l'intensité de l'effet wah-wah qui se produira à proximité de la fréquence centrale. Des réglages plus bas font s'appliquer l'effet à une plus large plage autour de la fréquence centrale. Des réglages plus élevés font s'appliquer l'effet sur une plage plus étroite.

AW Rate (Auto-wah Rate) 0.05-10.0 [10 (40 03 0C)]

Détermine la fréquence (période) de modulation.

AW Depth (Auto-wah Depth) 0-127 [11 (40 03 0D)]

Détermine l'amplitude de modulation.

AW Pol (Auto-wah Polarity) Down/Up [12 (40 03 0E)]

Détermine la direction dans laquelle la fréquence changera lorsque le filtre sera modulé. Avec un réglage Up, le filtre montera vers une plus haute fréquence. Avec un réglage Down, il baissera vers une plus basse fréquence.

AW Pan (Auto-wah Output Pan)L63-0-R63 [18 (40 03 14)]

Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

AW Level (Auto-wah Level) 0-127 [19 (40 03 15)]

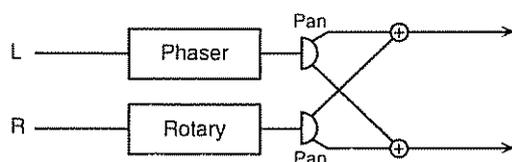
Ajuste le volume du son avec effet.

Level (Output Level) 0-127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

63: PH/Rotary (Phaser, Rotary) [11H, 07H]

Connecte un effet Phaser en parallèle avec un effet Rotary.

● **PH (Phaser)****PH Man (Phaser Manual)** 100–8.0k [1 (40 03 03)]

Ajuste la fréquence de base depuis laquelle le son sera modulé.

+PH Rate (Phaser Rate) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]

Détermine la fréquence (période) de modulation

PH Depth (Phaser Depth) 0–127 [3 (40 03 05)]

Détermine l'amplitude de modulation.

PH Reso (Phaser Resonance) 0–127 [4 (40 03 06)]

Ajuste l'intensité d'accentuation ajoutée à la plage de fréquences entourant la fréquence de base déterminée par le réglage du paramètre PH Man.

PH Mix (Phaser Mix Level) 0–127 [5 (40 03 07)]

Ajuste le rapport de mixage entre son à phase décalée et son direct.

PH Pan (Phaser Output Pan) L63–0–R63 [16 (40 03 12)]

Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite

PH Level (Phaser Level) 0–127 [17 (40 03 13)]

Ajuste le volume du son avec effet.

● **RT (Rotary)****RT L Slow (RT Low Frequency Slow Rate)**

0.05–10.0 [6 (40 03 08)]

Règle la vitesse lente (Slow) du rotor des basses fréquences.

RT L Fast (RT Low Frequency Fast Rate)

0.05–10.0 [7 (40 03 09)]

Règle la vitesse rapide (Fast) du rotor des basses fréquences.

RT Lo Accl (RT Low Frequency Acceleration)

0–15 [8 (40 03 0A)]

Détermine le temps nécessaire au rotor des basses fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long.

RT Lo Lev (RT Low Frequency Level) 0–127 [9 (40 03 0B)]

Détermine le volume du rotor des basses fréquences.

RT H Slow (RT High Frequency Slow Rate)

0.05–10.0 [10 (40 03 0C)]

Règle la vitesse lente (Slow) du rotor des hautes fréquences.

RT H Fast (RT High Frequency Fast Rate)

0.05–10.0 [11 (40 03 0D)]

Règle la vitesse rapide (Fast) du rotor des hautes fréquences.

RT Hi Accl (RT High Frequency Acceleration)

0–15 [12 (40 03 0E)]

Détermine le temps nécessaire au rotor des hautes fréquences pour atteindre la vitesse demandée quand on change sa vitesse. Des valeurs basses donnent un temps plus long.

RT Hi Lev (RT High Frequency Level)

0–127 [13 (40 03 0F)]

Détermine le volume du rotor des hautes fréquences.

RT Sept (RT Separation)

0–127 [14 (40 03 10)]

Détermine la dispersion spatiale du son.

#RT Speed

Slow/Fast [15 (40 03 11)]

Change simultanément la vitesse de rotation des rotors de basses et hautes fréquences.

Slow: Ralentit la rotation jusqu'à la vitesse spécifiée (valeurs des paramètres RT L Slow /RT H Slow).

Fast: Accélère la rotation jusqu'à la vitesse spécifiée (valeurs des paramètres RT L Fast /RT H Fast).

RT Pan (RT Output Pan) L63–0–R63 [18 (40 03 14)]

Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

RT Level 0–127 [19 (40 03 15)]

Ajuste le volume du son avec effet.

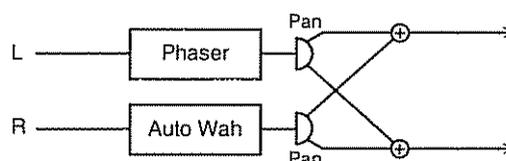
Level (Output Level)

0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

64: PH/Auto Wah (Phaser, Auto-wah) [11H, 08H]

Connecte un effet phaser et un effet Auto-wah en parallèle.

● **PH (Phaser)****PH Man (Phaser Manual)** 100–8.0k [1 (40 03 03)]

Ajuste la fréquence de base depuis laquelle le son sera modulé.

+PH Rate (Phaser Rate) 0.05–10.0 [2 (40 03 04)]

Détermine la fréquence (période) de modulation

PH Depth (Phaser Depth) 0–127 [3 (40 03 05)]

Détermine l'amplitude de modulation.

PH Reso (Phaser Resonance) 0–127 [4 (40 03 06)]

Ajuste l'intensité d'accentuation ajoutée à la plage de fréquences entourant la fréquence de base déterminée par le réglage du paramètre PH Man.

PH Mix (Phaser Mix Level) 0–127 [5 (40 03 07)]

Ajuste le rapport de mixage entre son à phase décalée et son direct.

PH Pan (Phaser Output Pan) L63–0–R63 [16 (40 03 12)]

Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

PH Level (Phaser Level) 0–127 [17 (40 03 13)]

Ajuste le volume du son avec effet.

● **AW (Auto-wah)**

AW Filter (Auto-wah Filter Type) LPF/BPF [6 (40 03 08)]

Détermine le type de filtre

LPF: L'effet s'appliquera sur une large plage de fréquences

BPF: L'effet s'appliquera sur une étroite plage de fréquences.

AW Sens (Auto-wah Sensitivity) 0–127 [7 (40 03 09)]

Ajuste la sensibilité avec laquelle le filtre est piloté. Si cette valeur est augmentée, la fréquence du filtre change plus radicalement en réponse au niveau d'entrée.

#AW Man (Auto-wah Manual) 0–127 [8 (40 03 0A)]

Détermine la fréquence centrale à partir de laquelle l'effet s'applique.

AW Peak (Auto-wah Peak) 0–127 [9 (40 03 0B)]

Ajuste l'intensité de l'effet wah-wah qui se produira à proximité de la fréquence centrale. Des réglages plus bas font s'appliquer l'effet à une plus large plage autour de la fréquence centrale. Des réglages plus élevés font s'appliquer l'effet sur une plage plus étroite.

AW Rate (Auto-wah Rate) 0.05–10.0 [10 (40 03 0C)]

Détermine la fréquence (période) de modulation

AW Depth (Auto-wah Depth) 0–127 [11 (40 03 0D)]

Détermine l'amplitude de modulation.

AW Pol (Auto-wah Polarity) Down/Up [12 (40 03 0E)]

Détermine la direction dans laquelle la fréquence changera lorsque le filtre sera modulé. Avec un réglage Up, le filtre montera vers une plus haute fréquence. Avec un réglage Down, il baissera vers une plus basse fréquence.

AW Pan (Auto-wah Output Pan) L63–0–R63 [18 (40 03 14)]

Détermine la position stéréo du son. L63 est l'extrême gauche, 0 le centre, et R63 l'extrême droite.

AW Level (Auto-wah Level) 0–127 [19 (40 03 15)]

Ajuste le volume du son avec effet.

Level (Output Level) 0–127 [20 (40 03 16)]

Détermine le niveau de sortie.

.....
Utilisation des effets 3D

Les quatre effets 3D suivants utilisent la technologie RSS (Roland Sound Space) afin de créer une sensation d'espace qui ne peut pas être produite par les chorus, reverb, etc.

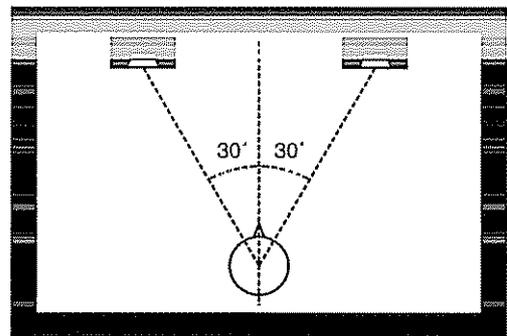
20: 3DChorus

28: 3DDelay

31: 3DAuto

32: 3DManual

Lorsque vous utilisez ces effets, nous vous recommandons de placer vos enceintes comme suit. Egalement, assurez-vous que les haut-parleurs sont à une distance suffisante des murs.



Si les haut-parleurs gauche et droit sont trop éloignés ou si il y a trop de réverbération, l'effet 3D ne pourra pas être optimal.

Chacun de ces effets possède un paramètre **Out (Output Mode)**. Si le son provenant des prises OUTPUT est entendu à travers les haut-parleurs, alors réglez ce paramètre sur Speaker. Si le son est entendu au travers d'écouteurs, réglez ce paramètre sur Phones. Cela rendra l'effet 3D optimal. Ce qui ne serait pas le cas si ce paramètre n'est pas réglé correctement.

.....

Fonctionnement via MIDI

Pour faire s'appliquer un effet par insertion à une certaine partie par le biais de messages MIDI, transmettez les messages exclusifs suivants les uns après les autres

fig 9-72ce

	adresse	donnée	octet de vérification
1.	F0 41 10 42 12 [40 03 00]	[...]	[...] F7
2.	F0 41 10 42 12 [40 03 03]	[...]	[...] F7
		[40 03 20]	
3.	F0 41 10 42 12 [40 4x 22]	[...]	[...] F7

Adresse 1: EFX TYPE

Données 1: Utilisez les deux valeurs MSB et LSB pour spécifier le type d'effet.
Pour des détails sur les types d'effet, référez-vous à "Types d'effet par insertion" (p 48) et "Liste des effets par insertion" (p156)

Adresse 2: EFX PARAMETER 1 (- 20)

Pour des détails sur les paramètres, référez-vous à "Types d'effet par insertion" (p 48) et "Liste des effets par insertion" (p 156)

Données 2: Spécifie la valeur du paramètre dans la plage 00 - 7F (0 - 127).

Checksum: Référez-vous à "Comment calculer la somme de vérification" (p 184)

Adresse 3: PART EFX ASSIGN

x: Numéro de partie (dans l'équipement MIDI, le numéro de partie est décrit comme numéro de bloc. Pour en savoir plus sur la correspondance entre numéros de partie et numéros de blocs, référez-vous en p.176)

Données 3: 00 - 01

00 = BYPASS (Effet Off), 01 = EFX (Effet On)

<Exemple> Application de l'effet par insertion 06:Distortion à la partie 1

Transmettez les messages exclusifs suivants tour à tour.

D'abord, réglez le type d'effet sur 06:Distortion en transmettant EFX TYPE.

fig 9-72ee

	adresse	données	
F0 41 10 42 12	[40 03 00]	[01 11]	[2B] F7
	↑	↑	↑
	Type d'effet	Distorsion	checksum

Ensuite, réglez le paramètre d'effet Drive sur 127 en transmettant EFX PARAMETER 1.

fig 9-72fe

	adress	donnée	
F0 41 10 42 12	[40 03 03]	[7F]	[3B] F7
	↑	↑	↑
	Drive	7F (=127)	checksum

Enfin, activez l'effet pour la partie 1 en transmettant PART EFX ASSIGN

fig 9-72de

	adresse	donnée	
F0 41 10 42 12	[40 41 22]	[01]	[5C] F7
	↑	↑	↑
	Partie 1	EFX on	checksum

MEMO

Référez-vous également à l'équipement MIDI (p.176).

MEMO

Pour des détails sur les notations décimales et hexadécimales, référez-vous au tableau de conversion décimales/hexadécimales (p.183).

MEMO

Pour des détails sur les types d'effet, référez-vous à "Types d'effet par insertion" (p.48) et "Liste des effets par insertion" (p.156).

MEMO

Pour des détails sur la somme de vérification, référez-vous à "Comment calculer la somme de vérification" (p.184) et en ce qui concerne les notations décimales et hexadécimales, référez-vous au tableau de conversion décimales/hexadécimales (p.183).

Exemples d'emploi des contrôleurs d'effet

Voici quelques exemples de la façon dont les contrôleurs d'effet peuvent être utilisés

Dans ces exemples, les messages MIDI servent à modifier les réglages

Les valeurs hexadécimales dans les sections < Réglages > correspondent aux messages exclusifs et les valeurs hexadécimales dans les sections < Modifier la valeur > correspondent aux messages de changement de contrôleur. Les messages exclusifs sont donnés avec un numéro d'identification d'unité (Device ID) égal à 17 (10H) (le réglage d'usine). Après avoir fait les réglages de la section < Réglages >, les messages de changement de contrôleur décrits dans < Modifier la valeur > peuvent être transmis pour modifier les paramètres avec la valeur désirée. Pour la correspondance entre valeurs hexadécimales et valeurs de paramètres, référez-vous en page 173

■ Emploi du contrôleur 16 pour modifier la valeur de Drive de **06: Distortion**

< Réglages >

1 Activez EFX (adresse: 40H 41H 22H) pour la partie 1.

F0 41 10 42 12 40 41 22 01 5C F7

2 Réglez le type d'effet sur **6: Distortion** (valeur : 01H 11H)

F0 41 10 42 12 40 03 00 01 11 2B F7

3 Réglage du paramètre Drive (adresse : 40H 03H 03H) sur 0 (00H).

F0 41 10 42 12 40 03 03 00 3A F7

4 Réglez Effect Control Source 1 (adresse: 40H 03H 1BH) sur CC16 (10H).

F0 41 10 42 12 40 03 1B 10 12 F7

5 Réglez Effect Control Depth 1 (adresse: 40H 03H 1CH) sur +100% (7FH).

F0 41 10 42 12 40 03 1C 7F 22 F7

< Modifier la valeur >

CC#16	0	Drive	→	0
	1	Drive	→	1
	:	:		:
	126	Drive	→	126
	127	Drive	→	127

■ Emploi du contrôleur 16 pour modifier la valeur de Speed de **9: Rotary**

< Réglages >

1 Activez EFX (adresse: 40H 41H 22H) pour la partie 1.

F0 41 10 42 12 40 41 22 01 5C F7

2 Réglez le type d'effet sur **9: Rotary** (valeur: 01H 22H)

F0 41 10 42 12 40 03 00 01 22 1A F7

3 Réglez Speed (adresse: 40H 03H 0DH) sur Slow (00H).

F0 41 10 42 12 40 03 0D 00 30 F7

4 Réglez Effect Control Source 1 (adresse: 40H 03H 1BH) sur CC16 (10H).

F0 41 10 42 12 40 03 1B 10 12 F7

5 Réglez Effect Control Depth 1 (adresse: 40H 03H 1CH) sur +100% (7FH).

F0 41 10 42 12 40 03 1C 7F 22 F7

< Modifier les valeurs >

Comme le paramètre Speed n'a que deux valeurs possibles, Slow et Fast, la moitié inférieure de la plage de réglage (0-63) sélectionnera Slow, et la moitié supérieure (64-127) sélectionnera Fast.

CC#16	0	Speed	→	Slow
	:	:		:
	63	Speed	→	Slow
	64	Speed	→	Fast
	:	:		:
	127	Speed	→	Fast

■ Emploi du contrôleur 16 pour modifier la valeur du paramètre Wah Man de **50:GTR Multi3**

< Réglages >

- 1 Activez EFX pour la partie 1.
F0 41 10 42 12 40 41 22 01 5C F7
- 2 Réglez le type d'effet sur **50: GTR Multi 3** (valeur: 04H 02H)
F0 41 10 42 12 40 03 00 04 02 37 F7
- 3 Réglez Wah Man (adresse: 40H 03H 04H) sur 0 (00H).
F0 41 10 42 12 40 03 04 00 39 F7
- 4 Réglez Effect Control Source 1 (adresse: 40H 03H 1BH) sur CC16 (10H).
F0 41 10 42 12 40 03 1B 10 12 F7
- 5 Réglez Effect Control Depth 1 (adresse: 40H 03H 1CH) sur +100% (7FH).
F0 41 10 42 12 40 03 1C 7F 22 F7

< Modifier la valeur >

CC#16	0	Wah Man	→	0
	1	Wah Man	→	1
	:			:
	126	Wah Man	→	126
	127	Wah Man	→	127

■ Emploi du contrôleur 17 pour modifier la valeur du paramètre Feedback de **10: Stereo Flanger**

Exemple 1: Quand Effect Control Depth est réglé sur +100

< Réglages >

- 1 Activez EFX pour la partie 1.
F0 41 10 42 12 40 41 22 01 5C F7
- 2 Réglez le type d'effet sur **10: Stereo Flanger** (valeur: 01H 23H)
F0 41 10 42 12 40 03 00 01 23 19 F7
- 3 Réglez Feedback (adresse: 40H 03H 08H) sur -98% (00H).
F0 41 10 42 12 40 03 08 00 35 F7
- 4 Réglez Effect Control Source 2 (adresse: 40H 03H 1DH) sur CC17 (11H).
F0 41 10 42 12 40 03 1D 11 0F F7
- 5 Réglez Effect Control Depth 2 (adresse: 40H 03H 1EH) sur +100% (7FH).
F0 41 10 42 12 40 03 1E 7F 20 F7

< Modifier la valeur >

La paramètre Feedback varie par paliers de 2%, avec 64 au centre.

CC#17	0	Feedback	→	-98%
	:			:
	15	Feedback	→	-98%
	16	Feedback	→	-96%
	:			:
	62	Feedback	→	-4%
	63	Feedback	→	-2%
	64	Feedback	→	+/-0%
	65	Feedback	→	+2%
	66	Feedback	→	+4%
	:			:
	112	Feedback	→	+96%
	113	Feedback	→	+98%

MEMO

Pour des détails sur les notations décimales et hexadécimales, référez-vous au tableau de conversion décimales/hexadécimales (p.164).

■ Emploi du contrôleur 17 pour modifier la valeur du paramètre Feedback de **10: Stereo Flanger**

Exemple 2: Quand Effect Control Depth est réglée sur -100

< Réglages >

- 1** Activez EFX pour la partie 1.
F0 41 10 42 12 40 41 22 01 5C F7
- 2** Réglez le type d'effet sur **10: Stereo Flanger** (valeur: 01H 23H)
F0 41 10 42 12 40 03 00 01 23 19 F7
- 3** Réglez Feedback (adresse: 40H 03H 08H) sur +98% (7FH).
F0 41 10 42 12 40 03 08 7F 36 F7
- 4** Réglez Effect Control Source 2 (adresse: 40H 03H 1DH) sur CC17 (11H).
F0 41 10 42 12 40 03 1D 11 0F F7
- 5** Réglez Effect Control Depth 2 (adresse: 40H 03H 1EH) sur -100% (00H).
F0 41 10 42 12 40 03 1E 00 1F F7

< Modifier la valeur >

Le paramètre Feedback change par paliers de 2% avec 40H comme centre. Comme Effect Control Depth est réglé sur -100%, augmenter les valeurs de commande fera diminuer la valeur du paramètre Feedback.

CC#17	0	Feedback	→	+98%
	:			:
	14	Feedback	→	+98%
	15	Feedback	→	+96%
	:			:
	61	Feedback	→	+4%
	62	Feedback	→	+2%
	63	Feedback	→	+/-0%
	64	Feedback	→	-2%
	65	Feedback	→	-4%
	:			:
	111	Feedback	→	-96%
	112	Feedback	→	-98%
	:			:
	127	Feedback	→	-98%

Appendices

Mauvais fonctionnement

Si le SC-8820 ne fonctionne pas de la façon espérée, 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 (liste donnée en fin de ce manuel).

Impossible de mettre sous tension

- L'adaptateur secteur est-il correctement branché dans une prise murale et dans le SC-8820?

Pas de fonctionnement avec l'alimentation du bus USB

Selon la façon dont l'alimentation est fournie au connecteur USB de votre ordinateur, le SC-8820 peut ne pas pouvoir fonctionner avec ce type d'alimentation. Si c'est le cas, utilisez-le avec l'adaptateur secteur connecté

Le niveau de volume de l'instrument connecté aux prises audio d'entrée/sortie est trop faible.

- Utilisez-vous un câble de connexion contenant une résistance?
Utilisez un câble de connexion qui ne contient pas de résistance

Une partie spécifique reste muette

- Le niveau de volume de la partie est-il abaissé? (p 177)
- Le canal MIDI de réception de la partie correspond-il au canal MIDI de transmission de l'appareil MIDI connecté? (p 95)

Pas de son lorsque vous pressez la commande [VOLUME]

- Assurez-vous que le niveau de la partie n'a pas été abaissé. (p.18)

Une zone spécifique du clavier de produit aucun son

- Le réglage de tessiture de clavier (Keyboard Range) a-t-il été fait? (p 30)

Impossible de sélectionner le son désiré

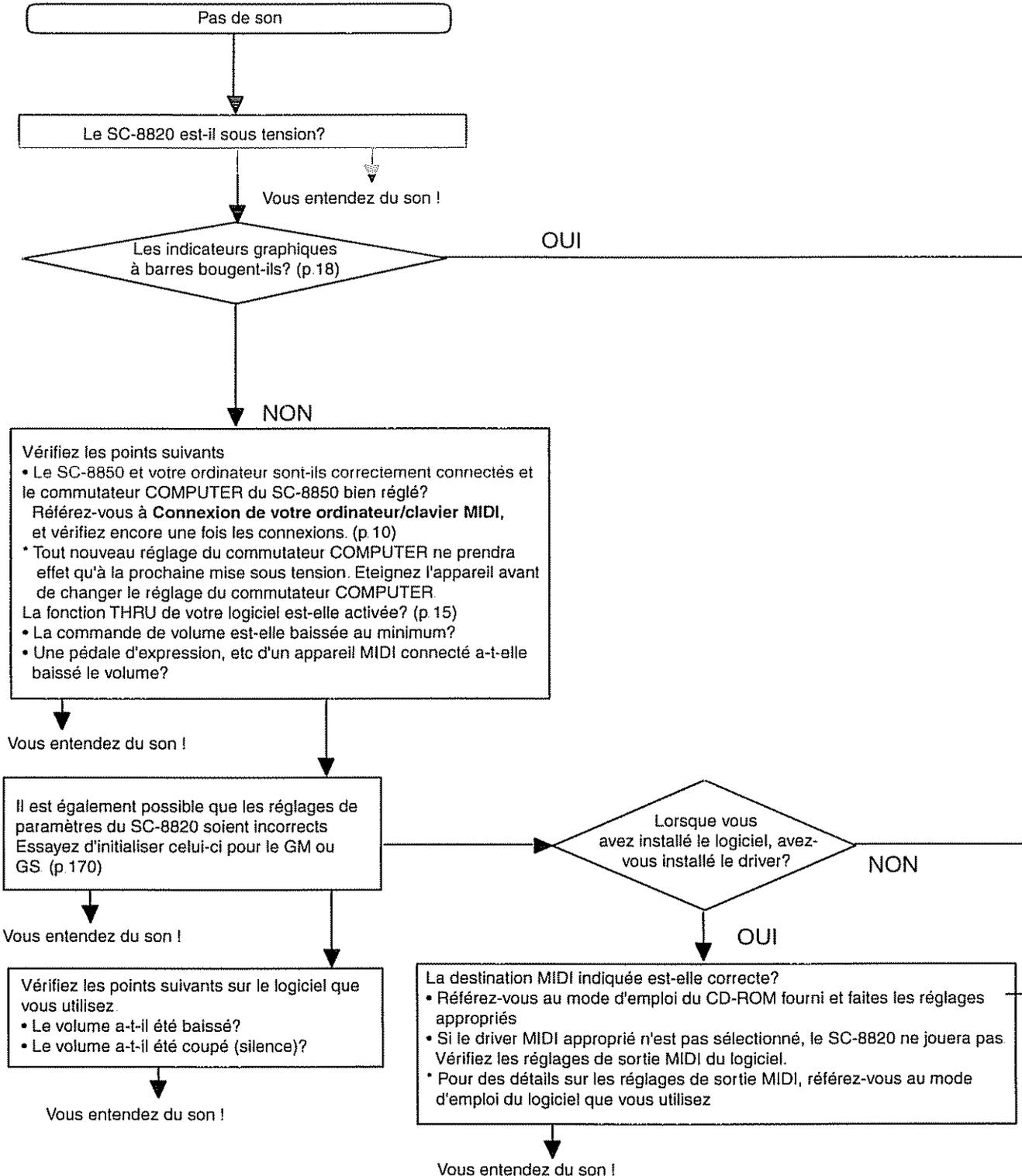
- Envoyez-vous un numéro de changement de programme incorrect? (p.22)
- Avez-vous réglé le SC-8820 sur la configuration sonore SC-55, SC-88, ou SC-88Pro? (p 25)

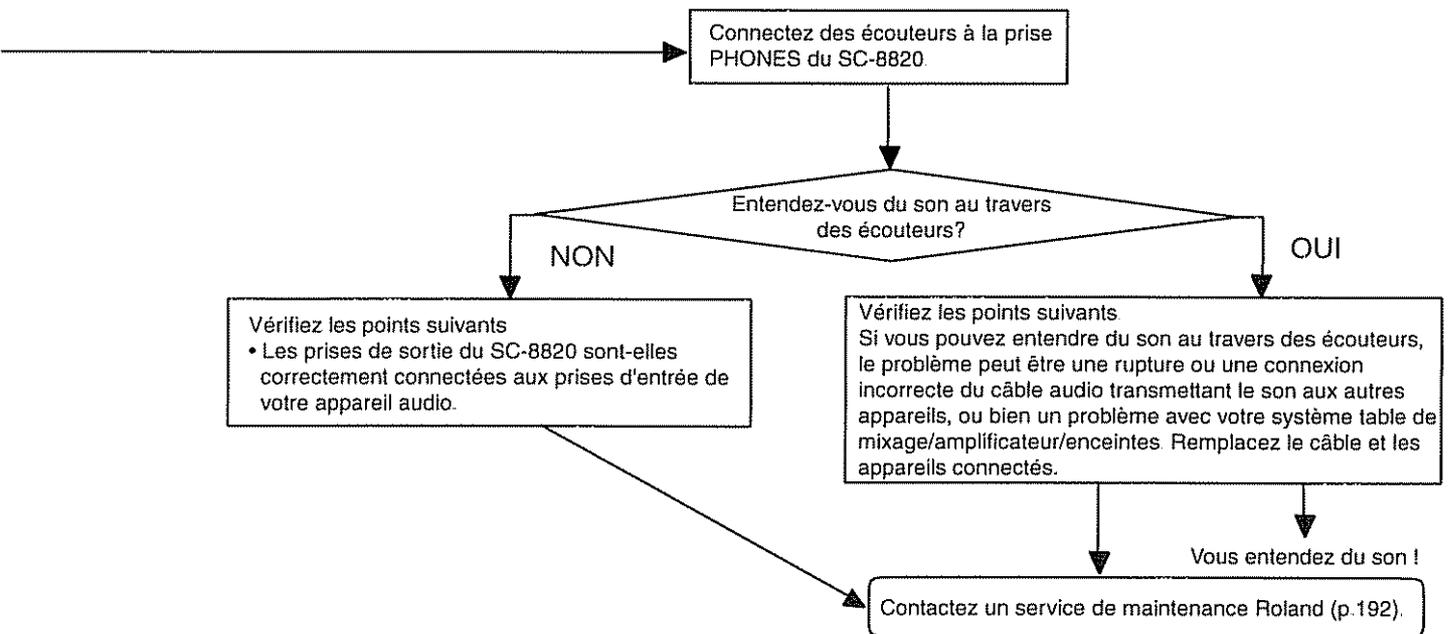
Pas de son

Si vous n'entendez aucun son, la raison est souvent plus complexe et peut avoir plus de causes potentielles que la plupart des autres problèmes. Toutefois, dans la plupart des cas, le problème est dû à des connexions incorrectes entre appareils, ou à des réglages incorrects de drivers (gestionnaires) ou de logiciels.

Comment lire l'arbre de décisions logiques

- ▭ ... Lisez à la suite, en suivant les instructions
- ◇ ... Répondez aux questions





Si le driver n'est pas installé, le SC-8820 ne joue pas. Référez-vous au mode d'emploi du CD-ROM fourni, et installez le driver MIDI USB ou série.

La destination MIDI indiquée est-elle correcte?
 • Référez-vous au mode d'emploi du CD-ROM fourni et faites les réglages appropriés
 • Si le driver MIDI approprié n'est pas sélectionné, le SC-8820 ne jouera pas
 Vérifiez les réglages de sortie MIDI du logiciel
 * Pour des détails sur les réglages de sortie MIDI, référez-vous au mode d'emploi du logiciel que vous utilisez

Contactez le distributeur Roland de votre pays (liste en couverture).

Vous entendez du son !

Impossible d'installer le driver USB pour SC-8820 (Windows 98)

● **USB est-il activé?**

Activez USB sur votre ordinateur.

Si un appareil inconnu n'est pas détecté lors de la première connexion du SC-8820 à votre ordinateur via un câble USB, il est possible que l'interface USB elle-même soit désactivée. Utilisez la procédure ci-dessous pour vérifier si l'interface USB est activée

- 1 Cliquez sur le bouton [Démarrage] de Windows et choisissez dans [Paramètres], l'option [Panneau de configuration] Dans [Panneau de configuration], double-cliquez sur l'icône [Système].
- 2 Cliquez sur l'onglet [Gestionnaire de périphériques] et assurez-vous qu'il n'y a pas de symboles jaunes "!" ou "x" à côté de [Contrôleur du bus série universel] ou [USB Root Hub]
Si un symbole jaune "!" ou "x" est affiché l'USB est actuellement désactivée
Référez-vous au mode d'emploi de votre ordinateur et activez USB

● **Un appareil inconnu a-t-il été pris en compte?**

Si l'installation du driver USB du SC-8820 est interrompue pour une quelconque raison (telle que le débranchement d'un câble), un appareil inconnu peut alors être référencé dans l'ordinateur et il peut ne plus être possible d'installer à nouveau le driver. Si cela se produit, utilisez la procédure suivante pour supprimer l'appareil inconnu et installez le driver à nouveau

- 1 Cliquez sur le bouton [Démarrage] de Windows et choisissez dans [Paramètres], l'option [Panneau de configuration] Dans [Panneau de configuration], double-cliquez sur l'icône [Système].
- 2 Cliquez sur l'onglet [Gestionnaire de périphériques], et avec [Afficher les périphériques par type] sélectionné, assurez-vous qu'il n'y a pas d'autres appareils. Si c'est le cas, double-cliquez dessus et s'il y a un quelconque appareil inconnu, cliquez pour sélectionner puis cliquez sur le bouton [Supprimer] pour le supprimer.
- 3 Déconnectez le câble USB du SC-8820, et reconnectez-le. Si l'ordinateur reconnaît le SC-8820, accomplissez l'installation du driver depuis le début.

Les connexions USB n'ont pas été faites correctement (Windows 98)

● **Le SC-8820 a-t-il été reconnu?**

Déconnectez le câble USB et reconnectez-le

Il est possible que l'ordinateur n'ait pas pu reconnaître ou initialiser le SC-8820

Laissez le câble USB connecté au SC-8820, et relancez Windows. Si la connexion ne s'effectue toujours pas, quittez Windows, et éteignez votre ordinateur. Ensuite rallumez votre ordinateur et relancez Windows.

Si vous utilisez un bus de connexion pour l'alimentation, déconnectez le câble USB, connectez l'adaptateur secteur et reconnectez le câble USB.

Le son souffre de distorsion

- **Un effet appliquant la distorsion s'exerce-t-il sur le son? (p.50)**
- **Si c'est un son d'une partie spécifique qui souffre de distorsion, baissez le niveau de volume de cette partie (p.177).**
- **Si tous les sons souffrent de distorsion, baissez le niveau de volume général de toutes les parties (p.36).**

La hauteur est incorrecte

- La hauteur d'une partie spécifique ou de toutes les parties est-elle incorrecte? (p.36, p.28)
- Le réglage Fine Tune a-t-il été fait pour une partie spécifique? (p.28)
- Un message MIDI de pitch bend a-t-il été reçu pour changer la hauteur?

Le son ne s'arrête plus

- Avec certains programmes séquenceurs, le son peut se poursuivre si vous changez de piste d'enregistrement tout en jouant au clavier.

Le son est erroné

- Avez-vous sélectionné un autre son après avoir modifié les réglages de paramètres sonores (filtre, etc.)?
Ramenez tous les réglages de paramètres sonores à une valeur 0. (p.33)
- A l'occasion, vous pouvez constater que des réglages de paramètres de SC-8820 sont erronés.
Pour remédier à telles situations, initialisez l'unité au format GS (p.170)



Même si le SC-8820 est initialisé en General MIDI/GS, les réglages des paramètres de système ne sont pas affectés.

Les sons s'interrompent

- Si vous jouez plus de 64 voix simultanément, les sons seront interrompus. (p.26)

Impossible de reproduire plus de 16 parties

- Le SC-8820 ne peut reproduire plus de 16 parties que lorsqu'il est connecté via le connecteur USB ou le connecteur série.
Quand le SC-8820 est connecté via les prises MIDI, il peut produire un maximum de 16 parties.

Les messages exclusifs ne sont pas reçus

- Le numéro d'identification d'unité (Device ID) (17) du message exclusif transmis correspond-il à celui du SC-8820?

Le SC-8820 ne transmet pas les données MIDI

- Si vous désirez transmettre les données de cette unité via le connecteur USB ou le connecteur série, réglez le commutateur COMPUTER sur USB, PC ou Mac, selon votre ordinateur. (p.10, p.12)
- Quand le commutateur COMPUTER du SC-8820 est réglé sur MIDI, le SC-8820 ne transmet plus les données par le connecteur USB, ni le connecteur série.

Les générateurs de sons MIDI connectés au SC-8820 ne sont pas pilotés par l'ordinateur ou un séquenceur

- Les données musicales reçues par le connecteur USB ou le connecteur série du SC-8820 sont transmises par la prise MIDI OUT.
Faites les réglages corrects sur votre logiciel séquenceur et driver.

Lorsqu'on utilise un effet par insertion, le panoramique d'une partie n'a pas d'effet — le son est situé au centre

- Selon l'algorithme, cela peut ne pas avoir d'effet.
Les effets par insertion sont conçus pour être insérés après le panoramique de partie.
Utilisez le panoramique des effets par insertion.

Je veux appliquer du delay à une partie rythmique, mais je ne peux pas

- Avec les réglages initiaux, le niveau d'envoi au delay (Delay Send Level) de tous les Instruments rythmiques est réglé à 0.
Réglez le niveau d'envoi au delay pour chaque Instrument (p.177)
Comme le réglage initial du niveau de delay pour la partie rythmique est également de 0, montez le niveau de delay. (p.27)

Quand j'active un effet par insertion, les réglages des effets de système (reverb, etc.) sont tous initialisés

- Lorsque vous activez un effet par insertion, il n'est plus possible d'utiliser les changements de contrôleurs pour régler le niveau d'envoi aux effets de système.
Cela signifie que lorsque vous activez un effet par insertion, vous devez utiliser une méthode différente pour envoyer le signal aux effets de système. Vous pouvez régler le niveau d'envoi (commun avec l'effet par insertion) à l'effet de système quand EFX TO Rev (Cho, Dly) (p.47, p.176) est utilisé pour activer l'effet par insertion (EFX ON).

Y-a-t-il une façon d'automatiser l'initialisation à chaque fois?

- Avec les réglages d'usine, le SC-8820 démarre par une ré-initialisation GS à la mise sous tension.
- Si un message exclusif qui transmet une initialisation GS (GS Reset) est présent au début d'un morceau, le SC-8820 s'initialise automatiquement au début de ce morceau.

Je ne peux jouer que 16 parties quand l'appareil est connecté via un câble informatique

- Le Mapper MIDI Windows ne supporte généralement que 16 parties.
Si vous désirez utiliser plus de 16 parties, vous aurez besoin d'un logiciel ayant des connexions MIDI pour deux ports

Comme le transfert par bulk dump représente trop de données, est-il possible de ne transmettre que des données d'un paramètre spécifique à l'ordinateur (séquenceur)?

- En plus de la fonction bulk dump qui transmet les paramètres de façon globale, le SC-8820 vous permet de transmettre individuellement les données de certains paramètres. Vous pouvez utiliser cette possibilité de transmission individuelle de données pour ne transmettre que les données désirées.
Le fait de transmettre les données individuellement ne nécessite pas de connaître précisément le format des messages exclusifs, et c'est une méthode efficace pour créer des données (p.173).

Le niveau de volume de l'instrument connecté en prise d'entrée audio est trop faible

- Utilisez vous un câble de connexion contenant une résistance?
Utilisez un câble de connexion sans résistance.

A propos du MIDI

■ Qu'est-ce que le MIDI?

Le MIDI signifie Musical Instrument Digital Interface (interface numérique pour instrument de musique). Les appareils MIDI peuvent transmettre des données concernant la musique telles que des données de jeu ou de sélection de son. Comme le MIDI est un standard mondial, les données peuvent s'envoyer et se recevoir même entre appareils de modèles et de fabricants différents. Dans le standard MIDI, les données décrivant une action de jeu telle que "jeu d'une note" ou "pression d'une pédale" sont transmises comme messages MIDI.

Tant que vous n'utilisez le SC-8820 que pour faire reproduire les données musicales du commerce ou pour fournir la partie sonore d'un logiciel de jeu, il n'est pas nécessaire de connaître le MIDI. Suivez simplement les instructions fournies dans le manuel de votre appareil ou logiciel de reproduction musicale.

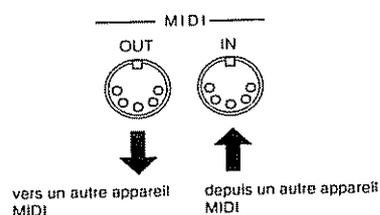
L'explication suivante vous aidera à exploiter efficacement le MIDI avec le SC-8820.

Comment sont transmis/reçus les messages MIDI

D'abord, nous expliquerons brièvement comment les messages MIDI sont transmis et reçus.

Connecteurs

Les messages sont transmis et reçus grâce à deux types de connecteurs sur le SC-8820. Branchez des câbles MIDI à ces prises d'une façon appropriée à votre configuration.

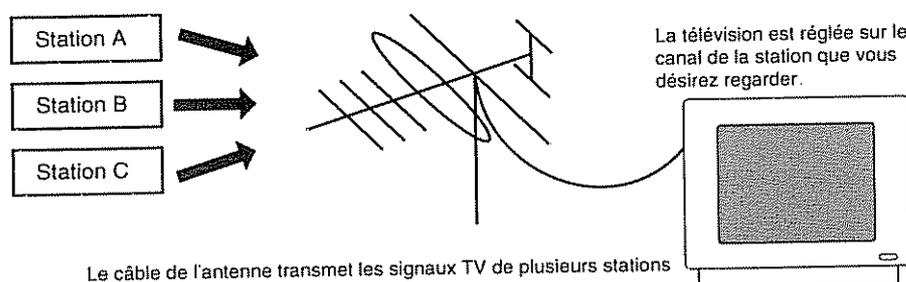


MIDI IN: Ce connecteur reçoit les messages d'un autre appareil MIDI.

MIDI OUT: Ce connecteur transmet les messages du SC-8820.

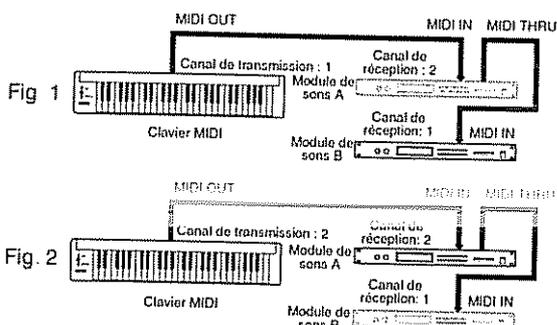
Canaux MIDI et modules de sons multitimbraux

Le MIDI transmet une grande variété de données de jeu au travers d'un seul câble MIDI, et cela grâce aux canaux MIDI. Les canaux MIDI permettent d'identifier des données au milieu d'une grande quantité de données. Le concept est similaire à celui des canaux de télévision. En changeant le canal d'un récepteur de télévision, vous pouvez voir les programmes de différentes stations. En réglant le canal du récepteur pour qu'il corresponde à celui de l'émetteur, vous ne recevez que le programme que vous désirez voir. De la même façon, le MIDI permet de ne recevoir des données que lorsque le canal du récepteur correspond à celui de l'émetteur.



Le SC-8820 n'est pas équipé d'un connecteur MIDI THRU.

Le MIDI utilise 16 canaux, numérotés 1 — 16. Les données musicales sont reçues quand le canal de transmission de l'appareil émetteur correspond au canal de réception de l'appareil récepteur. Si vous faites les réglages de canaux MIDI suivants, seule la source sonore B jouera quand vous jouerez au clavier, et la source sonore A sera muette. En effet, le canal de la source sonore B correspond au canal MIDI du clavier, mais le canal de la source sonore A ne correspond pas (Fig 1). A l'opposé, si vous réglez le canal du clavier pour qu'il corresponde à celui de la source sonore A, cette dernière jouera (Fig 2).



Comme le SC-8820 a deux prises MIDI IN, il peut recevoir un total de 16 canaux simultanément. Avec 16 canaux, vous pouvez faire des orchestrations à 16 parties. Les sources sonores telles que le SC-8820, capables de faire jouer simultanément plusieurs parties, sont appelées modules de sons multitimbraux. Timbre est un mot signifiant «son». Le SC-8820 a deux types de parties : normale et rythmique (p 28). Les parties normales servent aux lignes mélodiques ou de basse. Sur les sources sonores GM/GS, la partie rythmique utilise le canal 10.

■ Qu'est-ce que le General MIDI 2?

Le General MIDI 2 est un ensemble de caractéristiques recommandées fournissant des définitions détaillées pour des fonctionnalités telles que l'édition de son et les effets, fonctionnalités non encore définies dans le General MIDI 1 (*), et qui élèvent la gamme de sons à un plus haut degré d'expression de jeu et de compatibilité.

* Le General MIDI 1 a été défini en 1991 comme une pratique recommandable parmi les caractéristiques MIDI, afin de fournir un standard pour les fonctionnalités MIDI des modules de sons qui atteindraient ainsi un certain type de compatibilité entre fabricants. Il définit les caractéristiques de base d'un module de sons telles que le nombre de partie, la polyphonie et l'organisation des sons.

Principales différences entre General MIDI 2 et format GS (SC-8820)

- Message d'initialisation pour les paramètres de source sonore

[GS]	GS Reset	F0 41 10 42 12 40 00 7F 00 41 F7
[General MIDI 2]	GM2 System On	F0 7E 7F 09 03 F7
- Sélection sonore

[GS]	Utilise le MSB de sélection de banque et le changement de programme. Le LSB de sélection de banque sert à changer la configuration sonore.
	00H: spécifie la configuration instrumentale (INST MAP)
	01H: configuration SC-55
	02H: configuration SC-88
	03H: configuration SC-88Pro
	04H: configuration SC-8820

Pour régler une autre partie que la partie 10 comme partie rythmique, utilisez un message exclusif. (p.38)

<Exemple> Réglage de la partie 11 en partie rythmique (Room).
 F0 41 10 42 12 40 1A 15 02 0F F7
 Can. MIDI = 11
 CC#00 000
 CC#32 4
 PG# 009

[General MIDI 2] Utilisez le LSB de sélection de banque et le changement de programme.
 Le MSB de sélection de banque vaut 121. Utilisez 120 pour un réglage en tant que partie rythmique.

<Exemple> Réglage de la partie 11 en partie rythmique (Room)
 Can. MIDI = 11
 CC#00 120
 CC#32 0
 PG 009

* La configuration sonore du General MIDI 2 diffère de celle du format GS. Le SC-8820 fonctionne normalement au format GS, mais si un message d'activation GM2 (GM2 System On) est reçu, il passe en mode General MIDI 2. et utilise la configuration sonore spéciale de ce mode. Dans ce statut, il n'est pas possible de sélectionner les sons propres au SC-8820.



Configuration General MIDI 2 (p.153).

Element nouvellement définis dans le General MIDI 2

- Polyphonie 32 (General MIDI 1 : 24)
- Nombre de sons 256 sons / 9 kits rythmiques (General MIDI 1 : 128 sons / 1 kit rythmique)
- Messages qui doivent être reçus (L'astérisque ceux ajoutés par General MIDI 2)
 - Note ON/OFF
 - Program Change (changement de programme)
 - Control Change (changement de contrôleur)
 - Bank Select (sélection de banque) (Contrôleurs 0 & 32)
 - Modulation Depth (amplitude de modulation) (contrôleur 1)
 - Portamento Time* (temps de portamento) (contrôleur 5)
 - Channel Volume (volume de canal) (contrôleur 7)
 - Pan (panoramique) (contrôleur 10)
 - Expression (contrôleur 11)
 - Hold 1 (sustain) (contrôleur 64)
 - Portamento ON/OFF* (contrôleur 65)
 - Sostenuto* (contrôleur 66)
 - Soft* (sourdine) (contrôleur 67)
 - Harmonic Content* (contenu harmonique) (contrôleur 71)
 - Release Time* (temps de relâchement) (contrôleur 72)
 - Attack Time* (temps d'attaque) (contrôleur 73)
 - Brightness* (brillance) (contrôleur 74)
 - Decay Time* (temps de chute) (contrôleur 75)
 - Vibrato Rate* (vitesse de vibrato) (contrôleur 76)
 - Vibrato Depth* (amplitude de vibrato) (contrôleur 77)
 - Vibrato Delay* (retard de vibrato) (contrôleur 78)
 - Reverb Send Level* (niv. d'envoi à la reverb) (contrôleur 91)
 - Chorus Send Level* (niv. d'envoi au chorus) (contrôleur 93)
 - Data Entry (entrée de donnée) (contrôleurs 6 & 38)
 - LSB/MSB de NRPN (contrôleurs 100 & 101)
 - RPN
 - Pitch Bend Sensitivity (sensibilité au pitch bend)
 - Fine Tune (accord fin)

- Coarse Tune (accord grossier)
- Modulation Sensitivity* (sensibilité de modulation)
- RPN Null (annulation de RPN)
- Message de mode par canal
 - All Sound Off (arrêt de tous les sons)
 - Reset All Controllers (initialisation de tous les contrôleurs)
 - All Notes OFF (arrêt de toutes les notes)
 - Mono Mode ON* (activation du mode Mono)
 - Poly Mode ON* (activation du mode Poly)
- Pitch Bend
- Channel Pressure (Pression par canal)
- GM System Message (message de système GM)
 - GM2 System ON*
 - GM1 System ON
 - GM System OFF
- Messages exclusifs universels
 - Master Volume* (volume général)
 - Master Fine Tuning* (accord fin général)
 - Master Coarse Tuning* (accord grossier général)
 - Reverb Parameters* (paramètres de reverb)
 - Reverb Type* (type de reverb)
 - Reverb Time* (durée de reverb)
 - Chorus Parameters* (paramètres de chorus)
 - Chorus Type* (type de chorus)
 - Modulation Rate* (vitesse de modulation)
 - Modulation Depth* (amplitude de modulation)
 - Feedback* (ré-injection)
 - Reverb Send Level* (niveau d'envoi à la reverb)
 - Controller Settings* (réglages de contrôleur)
 - Channel Pressure* (pression par canal)
 - Control Change* (changement de contrôleur)
 - Scale/Octave Tuning* (tempérament/réglage par octave)
 - Keybased Controller* (commande asservie au clavier)
 - Level* (niveau)
 - Pan* (panoramique)
 - Reverb Send Level* (niveau d'envoi à la reverb)
 - Chorus Send Level* (niveau d'envoi au chorus)
- Active Sensing (test de liaison)

■ Messages MIDI qui peuvent être reçus par le SC-8820

Le MIDI utilise différents types de messages pour transmettre des données de jeu musical, et il y a un grand nombre de messages MIDI. Par exemple, l'information indiquant "quelle touche a été jouée et avec quelle force" est transmise comme un message de note. La façon dont un appareil répond à la réception d'un certain type de message MIDI (c'est-à-dire la façon dont le son est produit, etc.) dépendra des caractéristiques de cet appareil. Cela signifie que si l'appareil n'est pas capable d'accomplir la fonction demandée par le message reçu, le résultat musical ne sera pas celui escompté.

Les principaux types de messages MIDI reçus par le SC-8820 sont les suivants.

* Les messages MIDI dont la réception est imposée par le General MIDI 1 sont marqués d'un symbole ☆.

Messages de note ☆

Ces messages véhiculent les notes jouées au clavier. Ils comprennent les informations suivantes

- N° de note : un numéro indiquant la note (touche) enfoncée ou relâchée
- Note on : donnée indiquant la note (touche) enfoncée
- Note off : donnée indiquant la note (touche) relâchée
- Dynamique : une valeur indiquant avec quelle force la touche a été pressée. Les numéros de note vont de 0 à 127, ils indiquent la position de la touche sur le clavier, le do médian (do4 ou C4) ayant le numéro 60.

Pitch Bend ☆

Sert à la transmission de messages concernant les mouvements de la molette (ou du levier) de pitch bend habituellement trouvée sur les synthétiseurs. Les commandes de pitch bend peuvent faire changer de façon progressive et continue la hauteur d'une hauteur sur une grande tessiture.

Changement de programme ☆

Ces messages servent à sélectionner les sons. Les sons se sélectionnent par des numéros de programme de 1 à 128. Sur le SC-8820, ces messages sélectionneront les sons (Instruments). En employant des messages de sélection de banque (qui sont du type messages de changement de contrôleur), une variété de sons encore plus grande peut être appelée (p.22).

Changement de contrôleur ☆

Ces messages commandent des paramètres tels que modulation et panoramique. Leur fonction est déterminée par leur numéro de contrôleur.

Bank Select (Sélection de banque) (contrôleur numéro 0/32)

Le son est changé quand vous utilisez un message de changement de programme. Le son est sélectionné avec un message de changement de programme après sélection d'un message de sélection de banque. Le son ne changera pas quand seul un message de sélection de banque est reçu.

Modulation (contrôleur numéro 1) ☆

Ce message commande le vibrato

Volume (contrôleur numéro 7) ☆

Ce message commande le volume d'une partie. Quand ce message est reçu, le volume de la partie change.

Expression (contrôleur numéro 11) ☆

Ce message véhicule les changements de volume. Il peut servir à ajouter de l'expression durant un morceau.

Emploi du volume et de l'expression

Il est pratique d'utiliser les contrôleurs Volume et Expression de façon distincte, comme suit.

- Volume: Ajuste la balance de volume entre les parties.
- Expression: Crée des changements de volume durant un morceau (crescendo, decrescendo)

La raison de cette différenciation est que si vous n'utilisez que des messages de volume pour créer des changements de volume en cours de morceau, vous aurez à modifier toutes les données de volume d'un morceau si vous décidez ultérieurement de changer la balance de volume entre les parties. Toutefois, si vous

MEMO

Dans certains séquenceurs MIDI, les données de changement de contrôleur situées exactement au même instant (sur le même pas) sont transmises par ordre ascendant de numéro de contrôleur. Si vous utilisez ce type de séquenceur MIDI, vous devez ajuster l'instant de déclenchement des données de sélection de banque pour qu'elles soient transmises selon l'ordre correct : sélection de banque puis changement de programme.

NOTE

Le volume d'une partie sera affecté à la fois par les messages de Volume (contrôleur 7) et par les messages d'expression (contrôleur 11). Si une valeur de 0 est reçue par l'un de ces messages, le volume de la partie sera 0 et il ne montera pas même si l'autre message est envoyé avec une valeur plus élevée. Prenez-y garde.

n'utilisez le volume qu'une fois en début de morceau et uniquement l'expression au cours de morceau, il vous sera possible d'ajuster le volume entre parties pour la totalité du morceau en modifiant simplement les données de volume au début de ce morceau, tandis que les données de changement de dynamique en cours de morceau resteront telles quelles. C'est très pratique lorsque, par exemple, vous décidez de faire les changements de balance entre le piano et la basse quand que le morceau est quasiment terminé

Pan (Panoramique) (contrôleur numéro 10) ☆

Ce message commande la position stéréo d'une partie. (p 27)

Hold (1) (Sustain) (contrôleur numéro 64) ☆

Ce message véhicule les mouvements d'enfoncement/relâchement de la pédale de sustain, entraînant le maintien des notes actuellement produites. Quand un message Hold On est reçu, les notes seront maintenues. Dans le cas d'instruments dont le son chute progressivement tels que le piano, le son baissera graduellement jusqu'à ce qu'un message Hold Off soit reçu. Dans le cas d'instruments tenus tels qu'un orgue, le son se maintiendra jusqu'à réception d'un message Hold Off.

Sostenuto (contrôleur numéro 66)

La pédale sostenuto d'un piano ne maintient que les notes déjà en cours de production quand la pédale est enfoncée. Le message Sostenuto véhicule les mouvements de cette pédale. Quand Sostenuto On est reçu, seules les notes produites à ce moment sont maintenues. Dans le cas d'instruments dont le son chute progressivement tels que le piano, le son baissera graduellement jusqu'à ce qu'un message Sostenuto Off message soit reçu. Dans le cas d'instruments tenus tels qu'un orgue, le son se maintiendra jusqu'à réception d'un message Sostenuto Off.

Soft (Sourdine) (contrôleur numéro 67)

La pédale de sourdine adoucit le son tant que la pédale est pressée. Le message Soft véhicule les mouvements de cette pédale. Quand Soft On est reçu, la fréquence de coupure est abaissée, donnant un son plus feutré. Quand Soft Off est reçu, le son d'origine revient.

Reverb Send Level (Niveau d'envoi à la reverb) (contrôleur numéro 91)

Ce message ajoute un effet reverb à la partie. (Reverb Level p.40)

Chorus Send Level (Niveau d'envoi au chorus) (contrôleur numéro 93)

Ce message ajoute un effet chorus à la partie. (Chorus Level (Chorus Level p.42)

Delay Send Level (Niveau d'envoi au delay) (contrôleur numéro 94)

Ce message ajoute un effet delay à la partie (Delay Level p.44)

Portamento (contrôleur numéro 65)

Portamento Time (Temps de portamento) (contrôleur numéro 5)

Portamento Control (Contrôleur de portamento) (contrôleur numéro 84)

Le Portamento est un effet qui crée un changement de hauteur progressif entre une note et celle qui la précède. Quand un message Portamento est reçu, l'effet portamento est réglé on ou off. La durée de Portamento gère la vitesse du changement de hauteur. La commande de Portamento fixe le numéro de note source (la note d'où part la hauteur pour rejoindre celle de la note actuellement jouée).

LSB, MSB de RPN (contrôleurs numéro 100 & 101) ☆**Data Entry (Entrée de donnée) (contrôleurs numéro 6 & 38) ☆**

Comme la fonction des RPN (paramètres à numéro référencé) est définie dans la norme MIDI, ce message peut être échangé entre appareils de types différents. Les messages MSB et LSB de RPN déterminent le paramètre à modifier, et ensuite les messages d'entrée de donnée servent à fixer la valeur de ce paramètre. Les RPN permettent de régler la sensibilité au Pitch Bend, l'accord grossier et l'accord fin.

LSB, MSB de NRPN (contrôleurs numéro 98 & 99)**Data Entry (contrôleurs numéro 6 & 38)**

Les messages de NRPN (paramètres à numéro non référencé) servent à modifier la valeur de paramètres propres à un appareil. Les messages MSB et LSB de NRPN déterminent le paramètre à modifier, et ensuite les messages d'entrée de donnée servent à fixer la valeur de ce paramètre. Comme le format GS définit la fonction de plusieurs messages NRPN, les programmes compatibles GS peuvent utiliser les messages NRPN des paramètres de son tels que vibrato, fréquence de coupure, résonance, et enveloppe.

Aftertouch (Pression par canal uniquement) ☆

L'after touch est un message véhiculant la pression appliquée à une touche après son enfoncement, cette information pouvant servir à piloter différents aspects du son. Il y a deux types de messages d'aftertouch, l'aftertouch (pression) polyphonique qui est transmis indépendamment pour chaque touche, et l'aftertouch (pression) par canal qui est transmis sous forme d'une valeur affectant identiquement toutes les notes d'un même canal MIDI.

All Sounds Off

Ce message coupe le son de toutes les notes en cours. Le son du canal spécifié sera donc «forcé» à l'arrêt.

All Notes Off ☆

Ce message déclenche l'envoi d'un message Note Off à chaque note actuellement en service sur le canal spécifié. Toutefois, si Hold 1 (sustain) ou Sostenuato est actuellement sur On, le son se poursuit jusqu'à ce que ces commandes passent sur Off.

MEMO

Les valeurs modifiées par messages RPN ne seront pas initialisées même après réception de messages de changement de programme etc. pour sélectionner d'autres sons.

MEMO

Après réception d'un message d'initialisation GS (GS Reset), les messages NRPN sont reçus.

MEMO

Pour des détails sur la façon d'utiliser les NRPN avec les modules de sons GS, référez-vous à **Emploi des NRPN avec les modules de sons GS** (p.104).

MEMO

Avec les réglages d'usine, le SC-8820 ne réagit pas aux messages d'aftertouch. Pour que ces derniers aient une action, vous devez régler les paramètres relatifs à l'aftertouch (p.32).

Reset All Controllers (Initialisation de tous les contrôleurs) ☆

Ce message ramène les contrôleurs à leur valeur d'origine. Les valeurs initiales suivantes sont retrouvées pour le canal spécifié.

Contrôleur	Valeur initiale
Pitch Bend	0 (centre)
Polyphonic Key Pressure	0 (minimum)
Channel Pressure	0 (minimum)
Modulation	0 (minimum)
Expression	127 (maximum)
Hold	0 (off)
Portamento	0 (off)
Soft	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
RPN	non réglé
NRPN	non réglé

Active Sensing

Ce message sert à tester les connexions MIDI, à la recherche d'un câble débranché ou détérioré. Le SC-8820 transmet les messages d'Active Sensing par sa MIDI OUT à intervalles spécifiques. Une fois qu'un message d'Active Sensing a été reçu en MIDI IN, le contrôle d'Active Sensing commence, et si à un moment quelconque aucun message d'Active Sensing n'est reçu dans un intervalle de 420 msec, l'appareil en conclut que le câble a été déconnecté. Dans ce cas, toutes les notes en cours sont coupées, la même procédure que si un message d'initialisation des contrôleurs avait été reçu est exécutée, et le contrôle d'Active Sensing s'arrête.

Messages exclusifs

Les messages exclusifs servent à gérer des fonctions exclusives d'un appareil spécifique. Bien que les messages exclusifs universels puissent servir entre appareils de fabricants différents, la plupart des messages exclusifs ne peuvent pas servir entre appareils de modèles différents et à fortiori de fabricants différents.

Pour identifier l'appareil auquel est destiné un message exclusif, les messages exclusifs Roland contiennent des identifiants de fabricant, d'unité et de modèle. Le numéro d'identification de fabricant du SC-8820 est le 41H, d'appareil le 10H et de modèle le 42H.

GM1 System On ☆

(Message exclusif universel)

Quand un message d'activation GM1 (GM1 System On) est reçu, l'instrument est ramené aux réglages General MIDI de base. Les messages NRPN de sélection de banque ne sont ensuite plus reçus. Au début des données de morceau portant le logo GM se trouve un message GM System On. Cela signifie que si vous faites reproduire les données depuis leur début, le générateur de sons sera automatiquement initialisé et ramené aux réglages GM de base.

GM2 System On

(Message exclusif universel)

Quand un message GM2 System On est reçu, le SC-8820 est ramené aux réglages General MIDI 2 de base. Référez-vous en p 96

MEMO

Les valeurs de paramètres qui ont été modifiées par RPN ou NRPN ne changeront pas même si un message d'initialisation des contrôleurs est reçu.

GS Reset

(Format GS)

Quand un message d'activation GS (GS Reset) est reçu, l'instrument est ramené aux réglages GS de base. Les messages NRPN spécifiés dans le format GS peuvent alors être reçus. Au début des données de morceau portant le logo GS se trouve un message GS Reset. Cela signifie que si vous faites reproduire les données depuis leur début, le générateur de sons sera automatiquement initialisé et ramené aux réglages GS de base.

Master Volume (Volume général)

(Messages exclusifs universels)

C'est un message exclusif commun à tous les appareils MIDI, qui pilote le volume général de toutes les parties

Autres messages exclusifs

Le SC-8820 peut recevoir des messages exclusifs de format GS (identifiant de modèle 42H) communs à tous les générateurs de sons GS. Les messages exclusifs permettent de stocker les réglages du SC-8820 ou de faire des réglages précis des paramètres. Pour des détails sur les messages exclusifs transmis et reçus par le SC-8820, référez-vous à l'explication fournie en p.169 et suivantes.

Emploi des NRPN avec les modules de sons GS

Parmi les différents types de contrôleurs, souvent appelés changements de contrôleur ou CC, se trouve une gamme étendue de contrôleurs appelés NRPN (numéro de paramètre non référencé). Les NRPN peuvent servir avec les modules de sons GS à modifier différents paramètres sonores tels que ceux concernant vibrato, filtres et enveloppes. Il y a des avantages spécifiques à employer les changements de contrôleur plutôt que les messages exclusifs pour modifier les sons. Ils ne sont pas compliqués, simples à manier et ne nécessitent pas de grandes quantités de données (p. 99, 166). De tels messages de contrôleur comprennent un numéro (le numéro de contrôleur) qui spécifie le type de fonction qui sera pilotée.

Les caractéristiques MIDI ne définissent aucune fonction spécifique qui puisse être réglée par NRPN. Cela est dû au fait que les NRPN sont destinés à servir comme une gamme polyvalente de contrôleurs qui peuvent être assignés à n'importe quel paramètre utile dans un appareil précis pour obtenir les changements désirés dans ces sons, ou améliorer ces possibilités d'expression. A l'opposé, il y a un autre type de contrôleurs étendus appelés RPN (numéro de paramètre référencé). Comme leur nom le suggère, les fonctions RPN sont toutes définies (référencées) dans les caractéristiques MIDI (p. 168). Quand vous utilisez un NRPN, la fonction (le paramètre sonore) mise en jeu doit être spécifiée par le biais de valeurs numériques identifiées par la commande numéro 99 (MSB ou octet de poids fort de NRPN) et la commande numéro 98 (LSB ou octet de poids faible de NRPN). Ensuite, en envoyant la valeur appropriée avec le contrôleur numéro 6 (Data Entry ou entrée de donnée), le changement du paramètre sonore préalablement spécifié est accompli. Notez qu'à la place de la notation hexadécimale utilisée dans "Equipement MIDI" (p. 168), les chiffres pour les combinaisons de valeur des NRPN qui apparaissent dans le tableau ci-dessous ont tous été convertis en décimales.

NRPN MSB	NRPN LSB	Plage	Fonction
1	8	0-64-127	Vitesse du vibrato *1 (p.33)
1	9	0-64-127	Amplitude du vibrato *1 (p.33)
1	10	0-64-127	Retard du vibrato *1 (p.33)
1	32	0-64-127	Fréquence de coupure du TVF *1 (p.34)
1	33	0-64-127	Résonance du TVF *1 (p.34)
1	99	0-64-127	TVF&TVA : durée d'attaque de l'enveloppe *1 (p.35)
1	100	0-64-127	TVF&TVA : temps de chute de l'enveloppe *1 (p.35)
1	102	0-64-127	TVF&TVA : temps de relâchement de l'enveloppe *1 (p.35)
24	rr	0-64-127	Instrument rythmique : Accord grossier *1 Modifie la hauteur d'un instrument de percussion dans la partie rythmique.
26	rr	0-127	Instrument rythmique : Niveau du TVA Modifie le volume d'un instrument de percussion dans la partie rythmique.
28	rr	0,1-64-127	Instrument rythmique : Panoramique Modifie le panoramique d'un instrument de percussion dans la partie rythmique. Un réglage 0 donne un panoramique aléatoire, alors que 1 sélectionne la position extrême gauche, 64 la position centrale et 127 la position extrême droite.
29	rr	0-127	Instrument rythmique : Niveau d'envoi à la reverb Détermine l'amplitude de reverb pour un instrument de percussion de la partie rythmique.
30	rr	0-127	Instrument rythmique : Niveau d'envoi au chorus Détermine l'amplitude de chorus pour un instrument de percussion de la partie rythmique.
31	rr	0-127	Instrument rythmique : Niveau d'envoi au delay Détermine l'intensité de delay pour un instrument de percussion de la partie rythmique (SC-88/SC-88 Pro/SC-8820 uniquement)

Par exemple, considérons que vous désiriez modifier la fréquence de coupure du TVF. D'abord, vous devez préciser que c'est la fréquence de coupure du TVF que vous désirez piloter en envoyant la combinaison NRPN MSB et NRPN LSB appropriée. La valeur du contrôleur numéro 99 correspond au MSB et celle de lu contrôleur numéro 98 au LSB. Aussi, vous devez transmettre ces valeurs

Contrôleur No 99: 1
Contrôleur No 98: 32

Le SC-8820 a été ainsi informé que c'est la fréquence de coupure du TVF que vous allez changer. Pour poursuivre et faire réellement le changement, vous devez alors utiliser le message de contrôleur pour l'entrée de donnée (Data Entry) pour fixer la nouvelle valeur (xx) voulue pour la fréquence de coupure du TVF. Par conséquent, vous devez envoyer:

Controller No. 6: xx

Suite à la transmission des trois valeurs de contrôleur précédentes, la fréquence de coupure du TVF est modifiée et le timbre du son sélectionné pour cette partie sonne différemment.

Après avoir modifié des paramètres de son à l'aide d'un NRPN, nous vous recommandons de prendre l'habitude d'envoyer un message de fin de commande par envoi des valeurs RPN ci-dessous. Cela indiquera au SC-8820 que vous avez fini de travailler avec le paramètre qui a été spécifié, et cela interrompra son attente pour toute autre nouvelle valeur pour ce paramètre. (Cela annule la demande de changement pour un NRPN ou RPN spécifique). De cette façon, vous éviterez tout changement intempestif si des valeurs d'entrée de donnée étaient involontairement envoyées par la suite.

Commande No. 101:127

Commande No. 100:127

Pour la valeur **NRPN LSB rr**, vous devez fournir la valeur qui correspond au numéro de note de l'instrument de percussion précis auquel vous vous adressez. Ces numéros peuvent être trouvés dans la liste des kits rythmiques (p. 187).

Par exemple, considérons que vous désirez régler le bongo aigu (High Bongo) pour qu'aucune reverb ne s'applique à lui. Cet instrument est assigné à la note 60 (do médian) et est contenu dans le kit rythmique Standard Set 1.

Pour accomplir cela, vous devrez transmettre ces valeurs:

Commande No. 99: 29

Commande No. 98: 60

Commande No. 6: 0

Notez que ces messages MIDI doivent être envoyés dans l'ordre ci-dessus.

Les paramètres marqués d'un *1 dans le tableau de gauche peuvent être modifiés de façon relative, la valeur 0 étant la valeur par défaut. Selon le son spécifique sur lequel vous travaillez, le type de changement possible diffèrera. Dans certains cas, vous pouvez même ne noter aucun changement. De plus, la plage de changement variera également.

Vous pouvez avoir à consulter le manuel fourni avec votre équipement ou logiciel pour des détails sur la façon de correctement programmer et transmettre des messages de changement de commande. Notez toutefois que certains appareils ne vous permettent de travailler qu'avec un nombre limité de numéros de commande. Assurez-vous que vous suivez toujours l'ordre donné ci-dessus lorsque vous transmettez les données RPN, NRPN et entrée de donnée. Veillez, comme vous insérez plusieurs messages MIDI au même instant (ou très proches les uns des autres) à contrôler le résultat, car avec certains types de logiciels musicaux, les messages peuvent parfois être envoyés dans un ordre différent de celui originellement voulu. Pour éviter des problèmes, laissez toujours suffisamment d'espace entre deux messages adjacents (au moins un clic ou coup d'horloge pour une résolution de 96 TPQN et 5 clics pour 480 TPQN).

Fonctionnement via MIDI

Comment changer la valeur de la fréquence de coupure d'une partie

<Exemple> Réglage de la fréquence de coupure de la partie 3 sur -25

Can. MIDI = 03

CC#99 01 Fréquence de coupure

CC#98 32 Fréquence de coupure

CC#06 39 Comme 64 équivaut à 0, donc: $64 - 25 = 39$

Fonctionnement via MIDI

Comment changer la hauteur d'un instrument rythmique

<Exemple> Transposition 5 demi-tons au-dessus (+5) de la note numéro 48 du kit rythmique de la partie 10

Can. MIDI = 10

CC#99 24 Accord grossier d'Instrument rythmique

CC#98 48 Numéro de note

CC#06 69 Comme 64 correspond à la hauteur d'origine, nous obtenons : $64 + 5 = 69$.

MEMO

Toute valeur qui était imposée par le biais d'un NRPN ne sera pas initialisée même après changement de son suite à réception d'un message de changement de programme. Les réglages qui ont été faits par NRPN ne peuvent être initialisés que par envoi d'un message d'initialisation GS (p.170).

MEMO

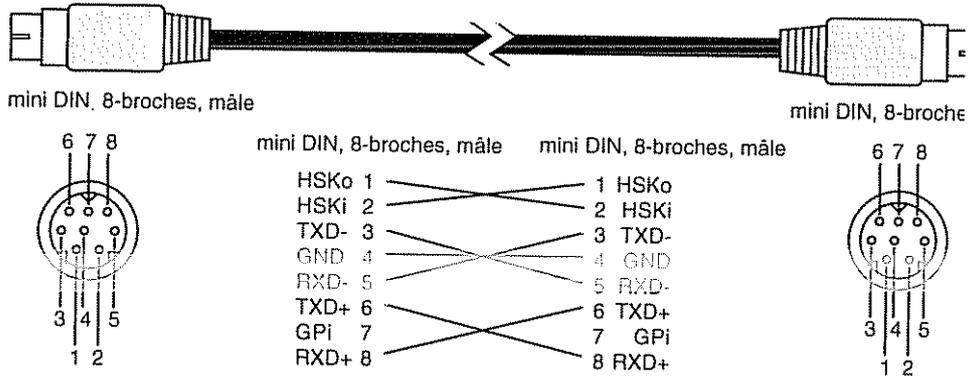
TPQN: Ticks Per Quarter Note ou clics par noire.

MEMO

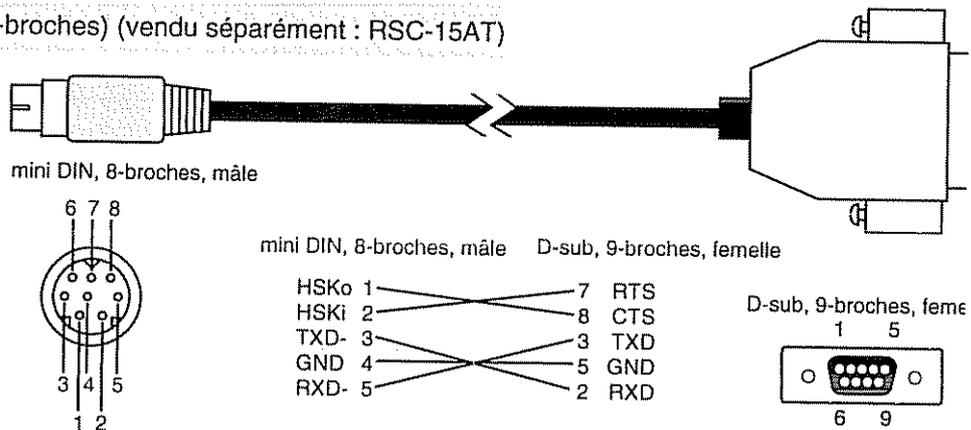
Après réception d'un message d'initialisation GS (GS Reset), les messages NRPN sont reçus.

Schéma de câblage pour ordinateur

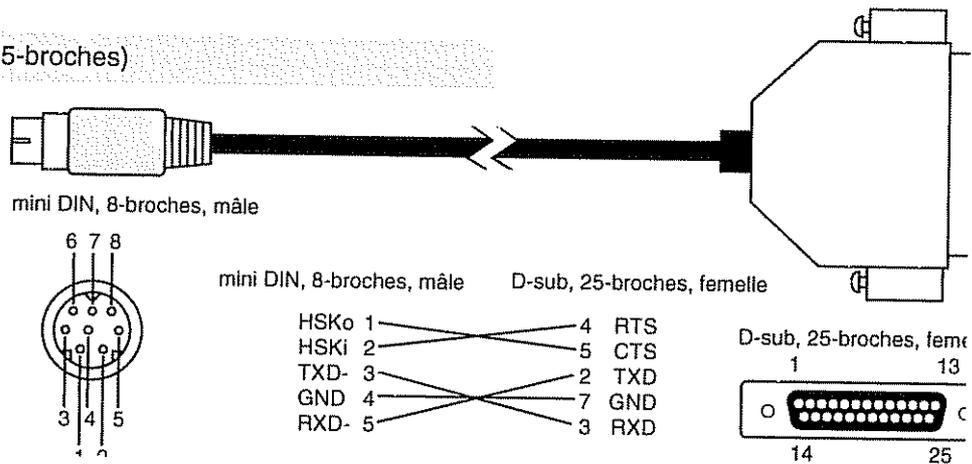
Pour Apple Macintosh (vendu séparément : RSC-15APL)



Pour IBM PC/AT (9-broches) (vendu séparément : RSC-15AT)



Pour IBM PC/AT (25-broches)



Liste des Instruments

Piano

CC00	PG	Config SC-8820	Voix	Config SC-88Pro	Voix	Config SC-88	Voix	Config SC-55	Voix
000	001	Piano 1	1 [Pro]	Piano 1	1	Piano 1	1	Piano 1	1
001		UprightPiano	1	-----		-----		-----	
002		Mild Piano	1	-----		-----		-----	
008		Upright P w	1	Piano 1w	1	Piano 1w	1	Piano 1w	1
009		Mild Piano w	1	-----		-----		-----	
016		European PI	1 [Pro]	European PI	1	Piano 1d	1	Piano 1d	1
024		Piano + Str	2 [Pro]	Piano + Str	2	-----		-----	
025		Piano + Str2	2	-----		-----		-----	
026		Piano+Choir1	2	-----		-----		-----	
027		Piano+Choir2	2	-----		-----		-----	
000	002	Piano 2	2 [Pro]	Piano 2	2	Piano 2	1	Piano 2	1
001		Pop Piano	2	-----		-----		-----	
002		Rock Piano	2	-----		-----		-----	
008		Pop Piano w	2	Piano 2w	2	Piano 2w	1	Piano 2w	1
009		Rock Piano w	2	-----		-----		-----	
016		Dance Piano	2 [Pro]	Dance Piano	2	-----		-----	
000	003	Piano 3	2 [Pro]	Piano 3	2	Piano 3	1	Piano 3	1
001		EG+Rhodes 1	2 [Pro]	EG+Rhodes 1	2	EG+Rhodes 1	2	-----	
002		EG+Rhodes 2	2 [Pro]	EG+Rhodes 2	2 [88]	EG+Rhodes 2	2	-----	
008		Piano 3w	2 [Pro]	Piano 3w	2	Piano 3w	1	Piano 3w	1
000	004	Honky-tonk	2 [Pro]	Honky-tonk	2	Honky-tonk	2	Honky-tonk	2
008		Honky-tonk 2	2 [Pro]	Honky-tonk 2	2	Old Upright	2	HonkyTonk w	2
000	005	E Piano 1	1 [Pro]	E Piano 1	1	E Piano 1	2	E Piano 1	1
008		St Soft EP	2 [Pro]	St Soft EP	2 [88]	St Soft EP	2	Detuned EP1	2
009		Cho E Piano	2 [Pro]	Cho E Piano	2	-----		-----	
010		SilentRhodes	2 [Pro]	SilentRhodes	2	-----		-----	
016		FM+SA EP	2 [Pro]	FM+SA EP	2 [88]	FM+SA EP	2	E Piano 1v	2
017		Dist E Piano	2 [Pro]	Dist E Piano	2	-----		-----	
024		Wurlly	2 [Pro]	Wurlly	2	60'sE.Piano	1	60s E Piano	1
025		Hard Rhodes	2 [Pro]	Hard Rhodes	2 [88]	Hard Rhodes	2	-----	
026		MellowRhodes	2 [Pro]	MellowRhodes	2 [88]	MellwRhodes	2	-----	
000	006	E Piano 2	2 [Pro]	E Piano 2	2 [88]	E Piano 2	2	E Piano 2	1
001		E Piano 3	2	-----		-----		-----	
008		Detuned EP 2	2 [Pro]	Detuned EP 2	2 [88]	Detuned EP2	2	Detuned EP2	2
009		Detuned EP 3	2	-----		-----		-----	
010		EP Legend	2	-----		-----		-----	
016		St FM EP	2 [Pro]	St FM EP	2 [88]	St FM EP	2	E Piano 2v	2
024		Hard FM EP	2 [Pro]	Hard FM EP	2 [88]	Hard FM EP	2	-----	
032		EP Phase	2	-----		-----		-----	
000	007	Harpsichord	1 [Pro]	Harpsichord	1 [88]	Harpsichord	1	Harpsichord	1
001		Harpsichord2	2 [Pro]	Harpsichord2	2	-----		-----	
002		Harpsichord3	2	-----		-----		-----	
008		Coupled Hps	2 [Pro]	Coupled Hps	2 [88]	Coupled Hps	2 [55]	Coupled Hps	2
016		Harpsi w	1 [Pro]	Harpsi w	1 [88]	Harpsi w	1	Harpsi w	1
024		Harpsi o	2 [Pro]	Harpsi o	2 [88]	Harpsi o	2	Harpsi o	2
032		Synth Harpsi	2 [Pro]	Synth Harpsi	2	-----		-----	
000	008	Clav	1 [Pro]	Clav.	1 [88]	Clav.	1	Clav	1
001		Clav. 2	2	-----		-----		-----	
002		Atk Clav 1	2	-----		-----		-----	
003		Atk Clav 2	2	-----		-----		-----	
008		Comp Clav	1 [Pro]	Comp Clav	1	-----		-----	
016		Reso Clav	1 [Pro]	Reso Clav	1	-----		-----	
017		Phase Clav	1	-----		-----		-----	
024		Clav o	2 [Pro]	Clav o	2	-----		-----	
032		Analog Clav	2 [Pro]	Analog Clav	2	-----		-----	
033		JP8 Clav 1	1 [Pro]	JP8 Clav 1	1	-----		-----	
035		JP8 Clav. 2	1 [Pro]	JP8 Clav 2	1	-----		-----	
036		SynRingClav	2	-----		-----		-----	
037		SynDistClav	1	-----		-----		-----	
038		JP8000 Clav	1	-----		-----		-----	
039		Pulse Clav	1	-----		-----		-----	

Appendices

PG : numéro de programme (numéro d Instrument)
 CC00 : valeur du contrôleur 0
 (N° de banque, N° de variation)
 : sons avec legato
 Voix : Nombre de voix utilisées par l Instrument
 Remarq [Pro] : Mêmes sons que la configuration SC-88Pro
 Remarq [88] : Mêmes sons que la configuration SC-88
 Remarq [55] : Mêmes sons que la configuration SC-55
 Remarq + : un son de percussion qui ne peut pas être joué
 mélodiquement A utiliser près de C4 (do1 note n° 60)

Percussions chromatiques

CC00	PG	Config SC-8820	Voix	Config SC-88Pro	Voix	Config. SC-88	Voix	Config. SC-55	Voix
000	009	Celesta	1 [Pro]	Celesta	1 [88]	Celesta	1 [55]	Celesta	1
001		Pop Celesta	2 [Pro]	Pop Celesta	2	-----		-----	
000	010	Glockenspiel	1 [Pro]	Glockenspiel	1 [88]	Glockenspiel	1	Glockenspi	1
000	011	Music Box	1 [Pro]	Music Box	1 [88]	Music Box	1	Music Box	1
001		Music Box 2	2	-----		-----		-----	
008		St Music Box	2	-----		-----		-----	
000	012	Vibraphone	1 [Pro]	Vibraphone	1	Vibraphone	1	Vibraphone	1
001		Pop Vibe	2 [Pro]	Pop Vibe	2	Hard Vibe	2	-----	
008		Vibraphone w	1 [Pro]	Vibraphone w	1	Vib w	1 [55]	Vib w	1
009		Vibraphones	2 [Pro]	Vibraphones	2	-----		-----	
000	013	Marimba	1 [Pro]	Marimba	1 [88]	Marimba	1	Marimba	1
008		Marimba w	1 [Pro]	Marimba w	1 [88]	Marimba w	1	Marimba w	1
016		Barafon	1 [Pro]	Barafon	1 [88]	Barafon	1	-----	
017		Barafon 2	1 [Pro]	Barafon 2	1 [88]	Barafon 2	1	-----	
024		Log drum	1 [Pro]	Log drum	1 [88]	Log drum	1	-----	
000	014	Xylophone	1 [Pro]	Xylophone	1 [88]	Xylophone	1	Xylophone	1
008		Xylophone w	1	-----		-----		-----	
000	015	Tubular-bell	1 [Pro]	Tubular-bell	1 [88]	Tubularbell	1 [55]	Tubularbell	1
008		Church Bell	1 [Pro]	Church Bell	1 [88]	Church Bell	1 [55]	Church Bell	1
009		Carillon	1 [Pro]	Carillon	1 [88]	Carillon	1 [55]	Carillon	1
010		Church Bell2	2	-----		-----		-----	
016		Tubularbellw	1	-----		-----		-----	
000	016	Santur	1 [Pro]	Santur	1 [88]	Santur	1 [55]	Santur	1
001		Santur 2	2 [Pro]	Santur 2	2 [88]	Santur 2	2	-----	
002		Santur 3	2	-----		-----		-----	
008		Cimbalom	2 [Pro]	Cimbalom	2 [88]	Cimbalom	2	-----	
016		Zither 1	1 [Pro]	Zither 1	1	-----		-----	
017		Zither 2	2 [Pro]	Zither 2	2	-----		-----	
024		Dulcimer	2 [Pro]	Dulcimer	2	-----		-----	

Orgues

CC00	PG	Config SC-8820	Voix	Config SC-88Pro	Voix	Config SC-88	Voix	Config SC-55	Voix
000	017	Organ 1	2 [Pro]	Organ 1	2	Organ 1	1	Organ 1	1
001		Organ 101	2 [Pro]	Organ 101	2	Organ 101	2	-----	-----
002		Ful Organ 1	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
003		Ful Organ 2	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
004		Ful Organ 3	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
005		Ful Organ 4	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
006		Ful Organ 5	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
007		Ful Organ 6	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
008		Trem Organ	2 [Pro]	Trem Organ	2	DetunedOr 1	2	DetunedOr1	2
009		Organ o	2 [Pro]	Organ o	2	Organ 109	2	-----	-----
010		Ful Organ 7	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
011		Ful Organ 8	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
012		Ful Organ 9	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
016		60's Organ 1	1 [Pro]	60's Organ 1	1	60'sOrgan 1	1	60's Organ1	1
017		60's Organ 2	1 [Pro]	60's Organ 2	1	60'sOrgan 2	1	-----	-----
018		60's Organ 3	1 [Pro]	60's Organ 3	1	60'sOrgan 3	1	-----	-----
019		Farl Organ	1 [Pro]	Farl Organ	1	-----	-----	-----	-----
024		Cheese Organ	1 [Pro]	Cheese Organ	1 [88]	CheeseOrgan	1	-----	-----
025		D-50 Organ	2 [Pro]	D-50 Organ	2	-----	-----	-----	-----
026		JUNO Organ	2 [Pro]	JUNO Organ	2	-----	-----	-----	-----
027		Hybrid Organ	2 [Pro]	Hybrid Organ	2	-----	-----	-----	-----
028		VS Organ	2 [Pro]	VS Organ	2	-----	-----	-----	-----
029		Digi Church	2 [Pro]	Digi Church	2	-----	-----	-----	-----
030		JX-8P Organ	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
031		FM Organ	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
032		70's E.Organ	2 [Pro]	70's E.Organ	2	Organ 4	1	Organ 4	2
033		Even Bar	2 [Pro]	Even Bar	2 [88]	Even Bar	2	-----	-----
040		Organ Bass	1 [Pro]	Organ Bass	1 [88]	Organ Bass	1	-----	-----
048		5th Organ	2 [Pro]	5th Organ	2	-----	-----	-----	-----
000	018	Organ 2	2 [Pro]	Organ 2	2	Organ 2	1	Organ 2	1
001		Jazz Organ	2 [Pro]	Jazz Organ	2	Organ 201	2	-----	-----
002		E Organ 16+2	2 [Pro]	E Organ 16+2	2	-----	-----	-----	-----
003		Jazz Organ 2	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
004		Jazz Organ 3	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
005		Jazz Organ 4	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
006		Jazz Organ 5	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
007		Jazz Organ 6	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
008		Chorus Or.2	2 [Pro]	Chorus Or 2	2	DetunedOr 2	2	DetunedOr2	2
009		Octave Organ	2 [Pro]	Octave Organ	2	-----	-----	-----	-----
032		Perc Organ	2 [Pro]	Perc Organ	2	Organ 5	2	Organ 5	2
033		Perc Organ 2	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
034		Perc Organ 3	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
035		Perc Organ 4	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
000	019	Organ 3	2 [Pro]	Organ 3	2 [88]	Organ 3	2 [55]	Organ 3	2
008		Rotary Org	1 [Pro]	Rotary Org	1 [88]	Rotary Org	1	-----	-----
016		Rotary Org S	1 [Pro]	Rotary Org S	1 [88]	RotaryOrg S	1	-----	-----
017		Rock Organ 1	2 [Pro]	Rock Organ 1	2	-----	-----	-----	-----
018		Rock Organ 2	2 [Pro]	Rock Organ 2	2	-----	-----	-----	-----
024		Rotary Org F	1 [Pro]	Rotary Org F	1 [88]	RotaryOrg F	1	-----	-----
000	020	Church Org 1	1 [Pro]	Church Org.1	1 [88]	ChurchOrg 1	1	Church Org1	1
008		Church Org 2	2 [Pro]	Church Org 2	2 [88]	ChurchOrg 2	2	Church Org2	2
016		Church Org 3	2 [Pro]	Church Org 3	2 [88]	ChurchOrg 3	2	Church Org3	2
024		Organ Flute	1 [Pro]	Organ Flute	1 [88]	Organ Flute	1	-----	-----
032		Trem Flute	2 [Pro]	Trem Flute	2 [88]	Trem Flute	2	-----	-----
033		Theater Org	2 [Pro]	Theater Org	2	-----	-----	-----	-----
000	021	Reed Organ	1 [Pro]	Reed Organ	1 [88]	Reed Organ	1 [55]	Reed Organ	1
008		Wind Organ	2 [Pro]	Wind Organ	2	-----	-----	-----	-----
016		Pulf Organ	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
000	022	Accordion Fr	1 [Pro]	Accordion Fr	1	AccordionFr	1	Accordion F	2
008		Accordion II	1 [Pro]	Accordion II	1	AccordionII	2	Accordion I	2
009		Dist Accord	2 [Pro]	Dist Accord	2	-----	-----	-----	-----
016		Cho Accord	2 [Pro]	Cho Accord	2	-----	-----	-----	-----
024		Hard Accord	2 [Pro]	Hard Accord	2	-----	-----	-----	-----
025		Soft Accord	2 [Pro]	Soft Accord	2	-----	-----	-----	-----
000	023	Harmonica	1 [Pro]	Harmonica	1	Harmonica	1	Harmonica	1
001		Harmonica 2	1 [Pro]	Harmonica 2	1	Harmonica 2	2	-----	-----
008		B Harp Basic	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----
009		B Harp Suppi	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----
000	024	Bandoneon	2 [Pro]	Bandoneon	2	Bandoneon	1	Bandoneon	2
008		Bandoneon 2	2 [Pro]	Bandoneon 2	2	-----	-----	-----	-----
016		Bandoneon 3	2 [Pro]	Bandoneon 3	2	-----	-----	-----	-----

Appendices

PG : numéro de programme (numéro d'instrument)
 CC00 : valeur du contrôleur 0
 (N° de banque, N° de variation)
 : sons avec legato
 Voix : Nombre de voix utilisées par l'instrument
 Remarq [Pro] : Mêmes sons que la configuration SC-88Pro
 Remarq [88] : Mêmes sons que la configuration SC-88
 Remarq [55] : Mêmes sons que la configuration SC-55
 Remarq + : un son de percussion qui ne peut pas être joué
 mélodiquement A utiliser près de C4 (do4, note n° 60)

Guitares

CC00	PG	Config	SC-8850	Voix	Config	SC-88Pro	Voix	Config	SC-88	Voix	Config	SC-55	Voix			
000	025	Nylon-str	Gt	2	[Pro]	Nylon-str	Gt	2	Nylonstr	Gt	1	Nylon	Gt	1		
008		Ukulele		1	[Pro]	Ukulele		1	[88]	Ukulele		1	Ukulele	1		
016		Nylon	Gt o	2	[Pro]	Nylon	Gt o	2	Nylon	Gt o	2	Nylon	Gt o	2		
024		Velo	Harmnix	1	[Pro]	Velo	Harmnix	1	[88]	VeloHarmnix	1	-----	-----	-----		
032		Nylon	Gt.2	1	[Pro]	Nylon	Gt.2	1	Nylon	Gt.2	1	Nylon	Gt 2	1		
040		Lequint	Gt	1	[Pro]	Lequint	Gt	1	[88]	Lequint	Gt	1	-----	-----		
000	026	Steel-str	Gt	1	[Pro]	Steel-str	Gt	1	Steelstr	Gt	1	Steel	Gt	1		
008		12-str	Gt	2	[Pro]	12-str	Gt	2	12-str	Gt	2	12-str	Gt	2		
009		Nylon+Steel		2	[Pro]	Nylon+Steel		2	Nylon+Steel		2	-----	-----			
010		Atk	Steel Gt	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
016		Mandolin		2	[Pro]	Mandolin		2	[88]	Mandolin		2	Mandolin	1		
017		Mandolin	2	2	[Pro]	Mandolin	2	2	-----	-----	-----	-----	-----			
018		Mandolin	Trem	2	[Pro]	Mandolin	Trem	2	-----	-----	-----	-----	-----			
032		Steel	Gt.2	1	[Pro]	Steel	Gt 2	1	[88]	Steel	Gt 2	1	-----	-----		
033		Steel + Body		2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
000	027	Jazz	Gt.	1	[Pro]	Jazz	Gt.	1	Jazz	Gt.	1	[55]	Jazz	Gt.	1	
001		Mellow	Gt	2	[Pro]	Mellow	Gt	2	[88]	Mellow	Gt	2	-----	-----		
005		Pedal	Steel	1	[Pro]	Pedal	Steel	1	[88]	Pedal	Steel	1	Hawaiian	Gt	1	
000	028	Clean	Gt.	1	[Pro]	Clean	Gt.	1	Clean	Gt.	1	Clean	Gt.	1		
001		Clean	Half	1	[Pro]	Clean	Half	1	-----	-----	-----	-----	-----			
002		Open	Hard 1	2	[Pro]	Open	Hard 1	2	-----	-----	-----	-----	-----			
003		Open	Hard 2	1	[Pro]	Open	Hard 2	1	-----	-----	-----	-----	-----			
004		JC	Clean Gt	1	[Pro]	JC	Clean Gt	1	-----	-----	-----	-----	-----			
005		Atk	CleanGt	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
008		Chorus	Gt	2	[Pro]	Chorus	Gt	2	Chorus	Gt	2	Chorus	Gt	2		
009		JC	Chorus Gt	2	[Pro]	JC	Chorus Gt	2	-----	-----	-----	-----	-----			
016		TC	FrontPick	1	[Pro]	TC	FrontPick	1	-----	-----	-----	-----	-----			
017		TC	Rear Pick	1	[Pro]	TC	Rear Pick	1	-----	-----	-----	-----	-----			
018		TC	Clean II	2	[Pro]	TC	Clean II	2	-----	-----	-----	-----	-----			
019		TC	Clean 2:	2	[Pro]	TC	Clean 2:	2	-----	-----	-----	-----	-----			
020		LP	Rear Pick	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
021		LP	Rear 2	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
022		LP	RearAttack	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
023		Mid	Tone GTR	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
024		Chung	Ruan	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
025		Chung	Ruan 2	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
000	029	Muted	Gt	1	[Pro]	Muted	Gt	1	Muted	Gt	1	Muted	Gt.	1		
001		Muted	Dis Gt	1	[Pro]	Muted	Dis Gt	1	[88]	MutedDis	Gt	1	-----	-----		
002		TC	Muted Gt	2	[Pro]	TC	Muted Gt	2	-----	-----	-----	-----	-----			
008		Funk	Pop	1	[Pro]	Funk	Pop	1	[88]	Funk	Pop	1	Funk	Gt.	1	
016		Funk	Gt.2	1	[Pro]	Funk	Gt.2	1	[88]	Funk	Gt.2	1	Funk	Gt.2	1	
024		Jazz	Man	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
000	030	Overdrive	Gt	2	[Pro]	Overdrive	Gt	2	OverdriveGt		1	OverdriveGt		1		
001		Overdrive	2	2	[Pro]	Overdrive	2	2	-----	-----	-----	-----	-----			
002		Overdrive	3	2	[Pro]	Overdrive	3	2	-----	-----	-----	-----	-----			
003		More	Drive	2	[Pro]	More	Drive	2	-----	-----	-----	-----	-----			
004		Guilar	Pinch	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
005		Attack	Drive	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
008		LP	OverDrvGt	2	[Pro]	LP	OverDrvGt	2	-----	-----	-----	-----	-----			
009		LP	OverDrv:	2	[Pro]	LP	OverDrv:	2	-----	-----	-----	-----	-----			
010		LP	Half Drv	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
011		LP	Half Drv2	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
012		LP	Chorus	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
000	031	Distortion	Gt	2	[Pro]	Distortion	Gt	2	DistortionGt		1	Dist	Gt	1		
001		Dist	Gt2 :	2	[Pro]	Dist	Gt2 :	2	Dist	Gt2	2	-----	-----			
002		Dazed	Guitar	2	[Pro]	Dazed	Guitar	2	[88]	DazedGuitar	2	-----	-----			
003		Distortion:		2	[Pro]	Distortion:		2	-----	-----	-----	-----	-----			
004		Dist	Fast :	2	[Pro]	Dist	Fast :	2	-----	-----	-----	-----	-----			
005		Attack	Dist	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
008		Feedback	Gt.	2	[Pro]	Feedback	Gt.	2	[88]	FeedbackGt.	2	Feedback	Gt	2		
009		Feedback	Gt2	2	[Pro]	Feedback	Gt2	2	[88]	FeedbackGt2	2	-----	-----			
016		Power	Guitar	2	[Pro]	Power	Guitar	2	[88]	PowerGuitar	2	-----	-----			
017		Power	Gt 2	2	[Pro]	Power	Gt 2	2	-----	-----	-----	-----	-----			
018		5th	Dist	2	[Pro]	5th	Dist	2	[88]	5th	Dist	2	-----	-----		
024		Rock	Rhythm	2	[Pro]	Rock	Rhythm	2	[88]	Rock	Rhythm	2	-----	-----		
025		Rock	Rhythm2	2	[Pro]	Rock	Rhythm2	2	[88]	RockRhythm2	2	-----	-----			
026		Dist	Rtm GTR	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
000	032	Gt	Harmonics	1	[Pro]	Gt	Harmonics	1	[88]	Gt	Harmonix	1	[55]	Gt	Harmonix	1
008		Gt	Feedback	1	[Pro]	Gt	Feedback	1	[88]	Gt	Feedback	1	[55]	Gt	Feedback	1
009		Gt	Feedback2	2	[Pro]	Gt	Feedback2	2	-----	-----	-----	-----	-----			
016		Ac.	Gt Harmnx	1	[Pro]	Ac.	Gt Harmnx	1	[88]	Ac	Gt Harm	1	-----	-----		
024		E.	Bass Harm.	1	[Pro]	E.	Bass Harm.	1	-----	-----	-----	-----	-----			

Basses

CC00	PG	Config	SC-8850	Voix	Config	SC-88Pro	Voix	Config	SC-88	Voix	Config	SC-55	Voix
000	033	Acoustic Bs		1	Acoustic Bs		1	AcousticBs		2	Acoustic Bs		1
001		Rockability		2 [Pro]	Rockability		2	-----			-----		
008		Wild A Bass		2 [Pro]	Wild A.Bass		2	-----			-----		
009		Atk A Bass		2	-----			-----			-----		
016		Bass + OHH		2 [Pro]	Bass + OHH		2	-----			-----		
000	034	Fingered Bs		1 [Pro]	Fingered Bs		1	FingeredBs		1	Fingered Bs		1
001		Fingered Bs2		2 [Pro]	Fingered Bs2		2	FingeredBs2		2	-----		
002		Jazz Bass		1 [Pro]	Jazz Bass		1 [88]	Jazz Bass		1	-----		
003		Jazz Bass 2		2 [Pro]	Jazz Bass 2		2	-----			-----		
004		Rock Bass		2 [Pro]	Rock Bass		2	-----			-----		
005		Heart Bass		1	-----			-----			-----		
006		AttackFinger		2	-----			-----			-----		
007		Finger Slap		2	-----			-----			-----		
008		ChorusJazzBs		2 [Pro]	Chorus JazzBs		2	-----			-----		
016		F Bass/Harm		1 [Pro]	F Bass/Harm		1	-----			-----		
000	035	Picked Bass		1 [Pro]	Picked Bass		1	Picked Bass		1	Picked Bass		1
001		Picked Bass2		2 [Pro]	Picked Bass2		2	-----			-----		
002		Picked Bass3		2 [Pro]	Picked Bass3		2	-----			-----		
003		Picked Bass4		2 [Pro]	Picked Bass4		2	-----			-----		
004		Double Pick		2	-----			-----			-----		
008		Muted PickBs		1 [Pro]	Muted PickBs		1	MutePickBs		1	-----		
016		P Bass/Harm		1 [Pro]	P Bass/Harm		1	-----			-----		
000	036	Fretless Bs		1 [Pro]	Fretless Bs		1 [88]	FretlessBs		1	Fretless Bs		1
001		Fretless Bs2		2 [Pro]	Fretless Bs2		2	FretlessBs2		2	-----		
002		Fretless Bs3		2 [Pro]	Fretless Bs3		2 [88]	FretlessBs3		2	-----		
003		Fretless Bs4		2 [Pro]	Fretless Bs4		2 [88]	FretlessBs4		2	-----		
004		Syn Fretless		2 [Pro]	Syn Fretless		2 [88]	SynFretless		2	-----		
005		Mr Smooth		2 [Pro]	Mr Smooth		2 [88]	Mr Smooth		2	-----		
008		Wood+FlessBs		2 [Pro]	Wood+FlessBs		2	-----			-----		
000	037	Slap Bass 1		1 [Pro]	Slap Bass 1		1 [88]	Slap Bass 1		1	Slap Bass 1		1
001		Slap Pop		1 [Pro]	Slap Pop		1	-----			-----		
008		Reso Slap		1 [Pro]	Reso Slap		1 [88]	Reso Slap		1	-----		
009		Unison Slap		2 [Pro]	Unison Slap		2	-----			-----		
000	038	Slap Bass 2		2 [Pro]	Slap Bass 2		2 [88]	Slap Bass 2		2	Slap Bass 2		1
001		Slap Bass 3		2	-----			-----			-----		
008		FM Slap		2 [Pro]	FM Slap		2	-----			-----		
000	039	Synth Bass 1		2 [Pro]	Synth Bass 1		2 [88]	SynthBass 1		2	Syn Bass 1		1
001		SynthBass101		1 [Pro]	SynthBass101		1 [88]	Syn Bass101		1 [55]	Syn Bass101		1
002		CS Bass		2 [Pro]	CS Bass		2	-----			-----		
003		JP-4 Bass		1 [Pro]	JP-4 Bass		1	-----			-----		
004		JP-8 Bass		2 [Pro]	JP-8 Bass		2	-----			-----		
005		P5 Bass		1 [Pro]	P5 Bass		1	-----			-----		
006		JPMG Bass		2 [Pro]	JPMG Bass		2	-----			-----		
008		Acid Bass		1 [Pro]	Acid Bass		1 [88]	Acid Bass		1	-----		
009		TB303 Bass		1 [Pro]	TB303 Bass		1 [88]	TB303 Bass		1	-----		
010		Tekno Bass		2 [Pro]	Tekno Bass		2 [88]	Tekno Bass		2	-----		
011		TB303 Bass 2		1 [Pro]	TB303 Bass 2		1	-----			-----		
012		Kicked TB303		2 [Pro]	Kicked TB303		2	-----			-----		
013		TB303 Saw Bs		1 [Pro]	TB303 Saw Bs		1	-----			-----		
014		Rubber303 Bs		1 [Pro]	Rubber303 Bs		1	-----			-----		
015		Reso 303 Bs		1 [Pro]	Reso 303 Bs		1	-----			-----		
016		Reso SH Bass		1 [Pro]	Reso SH Bass		1 [88]	Reso SHBass		1	-----		
017		TB303 Sqr Bs		1 [Pro]	TB303 Sqr Bs		1	-----			-----		
018		TB303 DistBs		1 [Pro]	TB303 DistBs		1	-----			-----		
019		Clavi Bass		2	-----			-----			-----		
020		Hammer		2	-----			-----			-----		
021		Jungle Bass		1	-----			-----			-----		
022		Square Bass		2	-----			-----			-----		
023		Square Bass2		2	-----			-----			-----		
024		Arpeggio Bs		1 [Pro]	Arpeggio Bs		1	-----			-----		
032		Hit&Saw Bass		2	-----			-----			-----		
033		Ring Bass		2	-----			-----			-----		
034		AtkSineBass		2	-----			-----			-----		
035		OB sine Bass		2	-----			-----			-----		
036		Auxiliary Bs		2	-----			-----			-----		
040		303SqDistBs		1	-----			-----			-----		
041		303SqDistBs2		2	-----			-----			-----		
042		303SqDistBs3		1	-----			-----			-----		
043		303Sqr Rev		1	-----			-----			-----		
044		TeeBee		1	-----			-----			-----		
CC00	PG	Config	SC-8820	Voix	Config	SC-88Pro	Voix	Config	SC-88	Voix	Config	SC-55	Voix
000	040	Synth Bass 2		2 [Pro]	Synth Bass 2		2 [88]	SynthBass 2		2	Syn Bass 2		2
001		SynthBass201		2 [Pro]	SynthBass201		2 [88]	Syn.Bass201		2	-----		
002		Modular Bass		2 [Pro]	Modular Bass		2 [88]	ModularBass		2	-----		
003		Seq Bass		2 [Pro]	Seq Bass		2 [88]	Seq Bass		2	-----		
004		MG Bass		1 [Pro]	MG Bass		1	-----			-----		
005		Mg Oct Bass1		2 [Pro]	Mg Oct Bass1		2	-----			-----		
006		Mg Oct Bass2		2 [Pro]	Mg Oct Bass2		2	-----			-----		

Appendices

PG : numéro de programme (numéro d'Instrument)
 CC00 : valeur du contrôleur 0
 (N° de banque, N° de variation)
 : sons avec legato
 Voix : Nombre de voix utilisées par l'Instrument
 Remarq [Pro] : Mêmes sons que la configuration SC-88Pro
 Remarq [88] : Mêmes sons que la configuration SC-88
 Remarq [55] : Mêmes sons que la configuration SC-55
 Remarq + : un son de percussion qui ne peut pas être joué
 mélodiquement A utiliser près de C4 (do4, note n° 60)

007	MG Blip Bs:	2	[Pro]	MG Blip Bs:	2	-----			
008	Beef FM Bass	2	[Pro]	Beef FM Bass	2	[88]	Beef FMBass	2	
009	Dly Bass	2	[Pro]	Dly Bass	2		X Wire Bass	2	Syn Bass 4 2
010	X Wire Bass	2	[Pro]	X Wire Bass	2	[88]	-----		
011	WireStr Bass	2	[Pro]	WireStr Bass	2		-----		
012	Blip Bass :	2	[Pro]	Blip Bass :	2		-----		
013	RubberBass 1	2	[Pro]	RubberBass 1	2		-----		
014	Syn Bell Bs	2		-----			-----		
015	Odd Bass	2		-----			-----		
016	RubberBass 2	2	[Pro]	RubberBass 2	2		Rubber Bass	2	[55] Rubber Bass 2
017	SH101 Bass 1	1	[Pro]	SH101 Bass 1	1	[88]	SH101Bass 1	1	
018	SH101 Bass 2	1	[Pro]	SH101 Bass 2	1	[88]	SH101Bass 2	1	
019	Smooth Bass	2	[Pro]	Smooth Bass	2	[88]	Smooth Bass	2	
020	SH101 Bass 3	1	[Pro]	SH101 Bass 3	1		-----		
021	Spike Bass	1	[Pro]	Spike Bass	1		-----		
022	House Bass:	2	[Pro]	House Bass:	2		-----		
023	KG Bass	2	[Pro]	KG Bass	2		-----		
024	Sync Bass	2	[Pro]	Sync Bass	2		-----		
025	MG 5th Bass	2	[Pro]	MG 5th Bass	2		-----		
026	RND Bass	2	[Pro]	RND Bass	2		-----		
027	WowMG Bass	2	[Pro]	WowMG Bass	2		-----		
028	Bubble Bass	2	[Pro]	Bubble Bass	2		-----		
029	Attack Pulse	1		-----			-----		
030	Sync Bass 2	2		-----			-----		
031	Pulse Mix Bs	2		-----			-----		
032	MG Dist Bass	2		-----			-----		
033	Seq Bass 2	2		-----			-----		
034	3rd Bass	2		-----			-----		
035	MG Oct Bass	2		-----			-----		
036	SlowEnvBass	2		-----			-----		
037	Mild Bass	2		-----			-----		
038	DistEnvBass	2		-----			-----		
039	MG LightBass	2		-----			-----		
040	DistSynBass	2		-----			-----		
041	Rise Bass	2		-----			-----		
042	Cyber Bass	2		-----			-----		

Cordes/orchestre

CC00	PG	Config SC-8820	Voix	Config SC-88Pro	Voix	Config SC-88	Voix	Config SC-55	Voix
000	041	Violin :	2	[Pro]	Violin :	2		Violin	1
001		Violin Atk:	2	[Pro]	Violin Atk:	2		Violin	1
008		Slow Violin	1	[Pro]	Slow Violin	1		Slow Violin	1
000	042	Viola :	2	[Pro]	Viola :	2		Viola	1
001		Viola Atk :	2	[Pro]	Viola Atk :	2		Viola	1
000	043	Cello :	2		Cello :	2		Cello	1
001		Cello Atk :	2		Cello Atk :	2		Cello	1
000	044	Contrabass	1		Contrabass	1		Contrabass	1
000	045	Tremolo Str	1	[Pro]	Tremolo Str	1	[88]	Tremolo Str	1
002		Trem Str St	2		-----			-----	
008		Slow Tremolo	1	[Pro]	Slow Tremolo	1	[88]	SlowTremolo	1
009		Suspense Str	2	[Pro]	Suspense Str	2	[88]	SuspenseStr	2
010		SuspenseStr2	2		-----			-----	
000	046	PizzicatoStr	1	[Pro]	PizzicatoStr	1	[88]	Pizz Str.	1
001		Vcs&Cbs Pizz	2	[Pro]	Vcs&Cbs Pizz	2		-----	
002		Chamber Pizz	2	[Pro]	Chamber Pizz	2		-----	
003		St Pizzicato	2	[Pro]	St Pizzicato	2		-----	
008		Solo Pizz	1	[Pro]	Solo Pizz	1		-----	
016		Solo Spic.	1	[Pro]	Solo Spic	1		-----	
017		StringsSpic	2		-----			-----	
000	047	Harp	1	[Pro]	Harp	1	[88]	Harp	1
001		Harp&Strings	2		-----			-----	
002		Harp St.	2		-----			-----	
008		Uilleann Harp	2		-----			-----	
016		Synth Harp	1	[Pro]	Synth Harp	1		-----	
024		Yang Qin	2		-----			-----	
025		Yang Qin 2	2		-----			-----	
026		SynthYangQin	2		-----			-----	
000	048	Timpani	1	[Pro]	Timpani	1	[88]	Timpani	1

Ensembles

CC00	PG	Config	SC-8820	Voix	Config	SC-88Pro	Voix	Config	SC-88	Voix	Config	SC-55	Voix
000	049	Strings :		2 [Pro]	Strings :		2	Strings		1	Strings		1
001		Bright Str:		1 [Pro]	Bright Str:		1	Strings 2		1	-----		
002		ChamberStr :		2 [Pro]	ChamberStr :		2	-----			-----		
003		Cello sect		1 [Pro]	Cello sect		1	-----			-----		
004		Bright Str 2		2	-----			-----			-----		
005		Bright Str 3		2	-----			-----			-----		
006		Quad Strings		2	-----			-----			-----		
007		Mild Strings		2	-----			-----			-----		
008		Orchestra		2 [Pro]	Orchestra		2	Orchestra		2	Orchestra		2
009		Orchestra 2		2 [Pro]	Orchestra 2		2	Orchestra 2		2	-----		
010		Tremolo Orch		2 [Pro]	Tremolo Orch		2 [88]	TremoloOrch		2	-----		
011		Choir Str		2 [Pro]	Choir Str		2	Choir Str		2	-----		
012		Strings+Horn		2 [Pro]	Strings+Horn		2	-----			-----		
013		Str +Flute		2	-----			-----			-----		
014		Choir Str 2		2	-----			-----			-----		
015		Choir Str 3		2	-----			-----			-----		
016		St Strings		2 [Pro]	St Strings		2	St Strings		2	-----		
017		St Strings 2		2	-----			-----			-----		
018		St Strings 3		2	-----			-----			-----		
019		Orchestra 3		2	-----			-----			-----		
020		Orchestra 4		2	-----			-----			-----		
024		Velo Strings		2 [Pro]	Velo Strings		2 [88]	VeloStrings		2	-----		
032		Oct Strings1		2 [Pro]	Oct Strings1		2	-----			-----		
033		Oct Strings2		2 [Pro]	Oct Strings2		2	-----			-----		
034		ContraBsSect		2	-----			-----			-----		
040		60s Strings		2	-----			-----			-----		
000	050	Slow Strings		1 [Pro]	Slow Strings		1	SlowStrings		1	SlowStrings		1
001		SlowStrings2		1 [Pro]	SlowStrings2		1	Slow Str 2		1	-----		
002		SlowStrings3		2	-----			-----			-----		
008		Legato Str		2 [Pro]	Legato Str		2 [88]	Legato Str		2	-----		
009		Warm Strings		2 [Pro]	Warm Strings		2 [88]	WarmStrings		2	-----		
010		St Slow Str		2 [Pro]	St Slow Str		2	St SlowStr		2	-----		
011		St Slow Str2		2	-----			-----			-----		
012		S Str+Choir		2	-----			-----			-----		
013		S Str+Choir2		2	-----			-----			-----		
000	051	Syn.Strings1		2 [Pro]	Syn.Strings1		2	SynStrings1		2	SynStrings1		1
001		OB Strings		2 [Pro]	OB Strings		2	OB Strings		2	-----		
002		StackStrings		2 [Pro]	StackStrings		2	-----			-----		
003		JP Strings		2 [Pro]	JP Strings		2	-----			-----		
004		Chorus Str		2	-----			-----			-----		
008		Syn Strings3		2 [Pro]	Syn Strings3		2 [88]	SynStrings3		2 [55]	SynStrings3		2
009		Syn Strings4		2 [Pro]	Syn Strings4		2	-----			-----		
010		Syn Strings6		2	-----			-----			-----		
011		Syn Strings7		2	-----			-----			-----		
012		LoFi Strings		2	-----			-----			-----		
016		High Strings		2 [Pro]	High Strings		2	-----			-----		
017		Hybrid Str		2 [Pro]	Hybrid Str		2	-----			-----		
024		Tron Strings		2 [Pro]	Tron Strings		2	-----			-----		
025		Noiz Strings		2 [Pro]	Noiz Strings		2	-----			-----		
000	052	Syn.Strings2		2 [Pro]	Syn.Strings2		2 [88]	SynStrings2		2 [55]	SynStrings2		2
001		Syn.Strings5		2 [Pro]	Syn.Strings5		2	-----			-----		
002		JUNO Strings		2 [Pro]	JUNO Strings		2	-----			-----		
003		FilteredOrch		2	-----			-----			-----		
004		JP Saw Str		2	-----			-----			-----		
005		Hybrid Str 2		2	-----			-----			-----		
006		DistStrings		2	-----			-----			-----		
007		JUNOFullStr		2	-----			-----			-----		
008		Air Strings		2 [Pro]	Air Strings		2	-----			-----		
009		Atk Syn Str		2	-----			-----			-----		
010		StraightStr		2	-----			-----			-----		
000	053	Choir Aahs		1 [Pro]	Choir Aahs		1	Choir Aahs		1	Choir Aahs		1
008		St ChoirAahs		2 [Pro]	St ChoirAahs		2	St Choir		2	-----		
009		Meltd Choir		2 [Pro]	Meltd Choir		2	Mello Choir		2	-----		
010		Church Choir		2 [Pro]	Church Choir		2	-----			-----		
011		Boys Choir 1		1	-----			-----			-----		
012		Boys Choir 2		2	-----			-----			-----		
013		St BoysChoir		2	-----			-----			-----		
014		Rich Choir		2	-----			-----			-----		
016		Choir Hahs		1 [Pro]	Choir Hahs		1	-----			-----		
024		Chorus Lahs		1 [Pro]	Chorus Lahs		1	-----			-----		
032		Chorus Aahs		2 [Pro]	Chorus Aahs		2	ChoirAahs 2		1 [55]	Choir Aahs2		1
033		Male Aah+Str		2 [Pro]	Male Aah+Str		2	-----			-----		
CC00	PG	Config	SC-8820	Voix	Config	SC-88Pro	Voix	Config	SC-88	Voix	Config	SC-55	Voix
000	054	Voice Oohs		1	Voice Oohs		1 [88]	Voice Oohs		1 [55]	Voice Oohs		1
001		Chorus Oohs		2	-----			-----			-----		
002		Voice Oohs 2		2	-----			-----			-----		
003		Chorus Oohs2		2	-----			-----			-----		
004		OohsCodeMaj7		1	-----			-----			-----		
005		OohsCodeSus4		1	-----			-----			-----		

Appendices

PG : numéro de programme (numéro d'instrument)
 CC00 : valeur du contrôleur 0
 (N° de banque, N° de variation)
 : sons avec legato
 Voix : Nombre de voix utilisées par l'instrument
 Remarq [Pro] : Mêmes sons que la configuration SC-88Pro
 Remarq [88] : Mêmes sons que la configuration SC-88
 Remarq [55] : Mêmes sons que la configuration SC-55
 Remarq + : un son de percussion qui ne peut pas être joué
 mélodiquement A utiliser près de C4 (do4, note n° 60)

006	Jazz Scat	1										
008	Voice Dahs	1	[Pro]	Voice Dahs	1							
009	JzVoice Dat	1										
010	JzVoice Bap	1										
011	JzVoice Dow	1										
012	JzVoice Thum	1										
016	VoiceLah Fem	1										
017	ChorusLahFem	2										
018	VoiceLuh Fem	1										
019	ChorusLuhFem	2										
020	VoiceLan Fem	1										
021	ChorusLanFem	2										
022	VoiceAah Fem	1										
023	VoiceUuh Fem	1										
024	Fem Lah&Lan	1										
032	VoiceWah Mal	1										
033	ChorusWahMal	2										
034	VoiceWoh Mal	1										
035	ChorusWohMal	2										
036	VoiceAah Mal	1										
037	VoiceOoh Mal	1										
040	Humming	2										
000	055	SynVox	1	[Pro]	SynVox	1	[88]	SynVox	1	[55]	SynVox	1
001		SynVox 2	2									
002		SynVox 3	2									
008		Syn Voice	2	[Pro]	Syn Voice	2	[88]	Syn Voice	2			
009		Silent Night	2	[Pro]	Silent Night	2						
010		Syn Voice 2	2									
016		VP330 Choir	1	[Pro]	VP330 Choir	1						
017		Vinyl Choir	2	[Pro]	Vinyl Choir	2						
018		JX8P Vox	2									
019		Analog Voice	1									
000	056	OrchestraHit	2	[Pro]	OrchestraHit	2	[88]	Orch Hit	2		Orchest Hit	2
001		Bass Hit	2									
002		6th Hit	2									
003		Euro Hit	2									
006		Impact Hit	2	[Pro]	Impact Hit	2	[88]	Impact Hit	2			
009		Philly Hit	2	[Pro]	Philly Hit	2	[88]	Philly Hit	2			
010		Double Hit	2	[Pro]	Double Hit	2	[88]	Double Hit	2			
011		Perc Hit	1	[Pro]	Perc Hit	1						
012		Shock Wave	2	[Pro]	Shock Wave	2						
013		Bounce Hit	1									
014		Drill Hit	1									
015		Thrill Hit	1									
016		Lo Fi Rave	2	[Pro]	Lo Fi Rave	2	[88]	Lo Fi Rave	2			
017		Techno Hit	1	[Pro]	Techno Hit	1						
018		Dist Hit	1	[Pro]	Dist Hit	1						
019		Bam Hit	1	[Pro]	Bam Hit	1						
020		Bit Hit	1	[Pro]	Bit Hit	1						
021		Bim Hit	1	[Pro]	Bim Hit	1						
022		Technorg Hit	1	[Pro]	Technorg Hit	1						
023		Rave Hit	2	[Pro]	Rave Hit	2						
024		Strings Hit	2	[Pro]	Strings Hit	2						
025		Stack Hit	2	[Pro]	Stack Hit	2						
026		Industry Hit	1									
027		Clap Hit	1									

Cuivres

CC00	PG	Config SC-8820	Voix	Config SC-88Pro	Voix	Config SC-88	Voix	Config SC-55	Voix
000	057	Trumpet	1 [Pro]	Trumpet	1	Trumpet	1	Trumpet	1
001		Trumpet 2	1 [Pro]	Trumpet 2	1 [88]	Trumpet 2	1	
002		Trumpet :	1 [Pro]	Trumpet :	1	
003		Dark Trumpet	1	
004		Trumpet & Nz	2	
008		Flugel Horn	1 [Pro]	Flugel Horn	1 [88]	Flugel Horn	1	
016		4th Trumpets	2 [Pro]	4th Trumpets	2	
024		Bright Tp.	2 [Pro]	Bright Tp.	2	Bright Tp.	2	
025		Warm Tp	2 [Pro]	Warm Tp	2 [88]	Warm Tp.	2	
026		Warm Tp.2	2	
027		Twin Tp	2	
032		Syn Trumpet	1 [Pro]	Syn Trumpet	1	
000	058	Trombone	1 [Pro]	Trombone	1	Trombone	1	Trombone	1
001		Trombone 2	1 [Pro]	Trombone 2	1	Trombone 2	2 [55]	Trombone 2	2
002		Twin bones	2 [Pro]	Twin bones	2	
003		Bones & Tuba	2	
004		Bright Tb	1	
008		Bs Trombone	1 [Pro]	Bs Trombone	1	
016		Euphonium	2	
000	059	Tuba	1 [Pro]	Tuba	1 [88]	Tuba	1	Tuba	1
001		Tuba 2	1 [Pro]	Tuba 2	1 [88]	Tuba 2	1	
008		Tuba + Horn	2	
000	060	MutedTrumpet	1 [Pro]	MutedTrumpet	1 [88]	Muted Tp.	1	MuteTrumpet	1
001		Cup Mute Tp	1	
002		MuteTrumpet2	1	
003		MuteTrumpet3	2	
008		Muted Horns	1 [Pro]	Muted Horns	1	
000	061	French Horns	1 [Pro]	French Horns	1 [88]	FrenchHorns	1	French Horn	2
001		Fr Horn 2	2 [Pro]	Fr Horn 2	2 [88]	Fr Horn 2	2 [55]	Fr Horn 2	2
002		Horn + Orche	2 [Pro]	Horn + Orche	2	
003		Wide FreHrns	2 [Pro]	Wide FreHrns	2	
008		F Hrn Slow:	1 [Pro]	F Hrn Slow:	1	Fr HornSolo	1	
009		Dual Horns	2 [Pro]	Dual Horns	2	
016		Synth Horn	2 [Pro]	Synth Horn	2	Horn Orch	2	
024		F Horn Rip	1 [Pro]	F Horn Rip	1	
000	062	Brass 1	2 [Pro]	Brass 1	2	Brass 1	1 [55]	Brass 1	1
001		Brass ff	1 [Pro]	Brass ff	1	
002		Bones Sect	1 [Pro]	Bones Sect	1	
003		St Brass ff	2	
004		Quad Brass1	2	
005		Quad Brass2	2	
008		Brass 2	2 [Pro]	Brass 2	2	Brass 2	2	Brass 2	2
009		Brass 3	2 [Pro]	Brass 3	2	
010		Brass sfz	2 [Pro]	Brass sfz	2	
012		Brass sfz 2	2	
014		FatPop Brass	2	
016		Brass Fall	1 [Pro]	Brass Fall	1 [88]	Brass Fall	1	
017		Trumpet Fall	1 [Pro]	Trumpet Fall	1	
024		Octave Brass	2 [Pro]	Octave Brass	2	
025		Brass + Reed	2 [Pro]	Brass + Reed	2	
026		Fat + Reed	2	
032		Orch Brass	2	
033		Orch Brass 2	2	
035		St FatPopBrs	2	
036		St Orch Brs	2	
037		St Orch Brs2	2	
038		St Orch Brs3	2	
000	063	Synth Brass1	2 [Pro]	Synth Brass1	2	SynthBrass1	2	Syn Brass 1	2
001		JUNO Brass	2 [Pro]	JUNO Brass	2	Poly Brass	2	
002		Stack Brass	2 [Pro]	Stack Brass	2	
003		SH-5 Brass	2 [Pro]	SH-5 Brass	2	
004		MKS Brass	2 [Pro]	MKS Brass	2	
005		Jump Brass	1	
008		Pro Brass	2 [Pro]	Pro Brass	2	Syn Brass 3	2 [55]	Syn Brass 3	2
009		P5 Brass	2 [Pro]	P5 Brass	2	Quack Brass	2	
010		OrchSynBrass	2	
016		Oct SynBrass	2 [Pro]	Oct SynBrass	2	OctaveBrass	2	Analog Brs1	2
017		Hybrid Brass	2 [Pro]	Hybrid Brass	2	
018		OctSynBrass2	2	
019		BPF Brass	2	
000	064	Synth Brass2	2 [Pro]	Synth Brass 2	2	Syn Brass 2	2 [55]	Syn Brass 2	2
001		Soft Brass	2 [Pro]	Soft Brass	2	Soft Brass	2	
002		Warm Brass	2 [Pro]	Warm Brass	2	
003		Synth Brass3	2	
004		Sync Brass	2	
005		Fat SynBrass	2	
006		DeepSynBrass	2	

Appendices

PG : numéro de programme (numéro d'instrument)
 CC00 : valeur du contrôleur 0
 (N° de banque, N° de variation)
 : sons avec legato
 Voix : Nombre de voix utilisées par l'instrument
 Remarq [Pro] : Mêmes sons que la configuration SC-88Pro
 Remarq [88] : Mêmes sons que la configuration SC-88
 Remarq [55] : Mêmes sons que la configuration SC-55
 Remarq + : un son de percussion qui ne peut pas être joué
 méthodiquement. A utiliser près de C4 (do4, note n° 60)

008	SynBrass sfz	1	[Pro]	SynBrass sfz	1		Syn Brass 4	1	[55]	Syn Brass 4	1
009	OB Brass	2	[Pro]	OB Brass	2		-----			-----	
010	Reso Brass	2	[Pro]	Reso Brass	2		-----			-----	
011	DistSqrBrass	2		-----			-----			-----	
012	JP8000SawBrs	2		-----			-----			-----	
016	Velo Brass 1	2	[Pro]	Velo Brass 1	2	[88]	VeloBrass 1	2		Analog Brs2	2
017	Transbrass	2	[Pro]	Transbrass	2		VeloBrass 2	2		-----	

Anches

CC00	PG	Config SC-8820	Voix	Config SC-88Pro	Voix	Config SC-88	Voix	Config SC-55	Voix
000	065	Soprano Sax	1 [Pro]	Soprano Sax	1	Soprano Sax	1	Soprano Sax	1
008		Soprano Exp	1 [Pro]	Soprano Exp	1	-----		-----	
000	066	Alto Sax	1 [Pro]	Alto Sax	1	Alto Sax	1	Alto Sax	1
008		AltoSax Exp	1 [Pro]	AltoSax Exp	1	-----		-----	
009		Grow Sax	1 [Pro]	Grow Sax	1	Hyper Alto	1	-----	
016		AltoSax + Tp	2 [Pro]	AltoSax + Tp	2	-----		-----	
017		Sax Section	2	-----		-----		-----	
000	067	Tenor Sax	2 [Pro]	Tenor Sax	2	Tenor Sax	2	Tenor Sax	1
001		Tenor Sax	2 [Pro]	Tenor Sax	2	-----		-----	
008		Breathy Ten	1 [Pro]	Breathy Ten	1	-----		-----	
009		St Tenor Sax	2 [Pro]	St Tenor Sax	2	Breathy Ten	1	-----	
000	068	Baritone Sax	2 [Pro]	Baritone Sax	2	BaritoneSax	1	BaritoneSax	1
001		Bari Sax :	2 [Pro]	Bari Sax :	2	-----		-----	
008		Bari & Tenor	2	-----		-----		-----	
000	069	Oboe	1 [Pro]	Oboe	1	Oboe	1	Oboe	1
008		Oboe Exp	1 [Pro]	Oboe Exp.	1	-----		-----	
016		Multi Reed	1 [Pro]	Multi Reed	1	-----		-----	
000	070	English Horn	1 [Pro]	English Horn	1 [88]	EnglishHorn	1	EnglishHorn	1
000	071	Bassoon	1 [Pro]	Bassoon	1 [88]	Bassoon	1	Bassoon	1
000	072	Clarinet	1 [Pro]	Clarinet	1	Clarinet	1	Clarinet	1
008		Bs Clarinet	1 [Pro]	Bs Clarinet	1 [88]	Bs Clarinet	1	-----	
016		Multi Wind	1 [Pro]	Multi Wind	1	-----		-----	
017		Quad Wind	2	-----		-----		-----	

Tuyaux

CC00	PG	Config. SC-8820	Voix	Config. SC-88Pro	Voix	Config. SC-88	Voix	Config. SC-55	Voix
000	073	Piccolo	1 [Pro]	Piccolo	1 [88]	Piccolo	1	Piccolo	1
001		Piccolo :	1 [Pro]	Piccolo :	1	----		----	
008		Nay	2 [Pro]	Nay	2	----		----	
009		Nay Tremolo	2 [Pro]	Nay Tremolo	2	----		----	
016		Di	2 [Pro]	Di	2	----		----	
000	074	Flute	1 [Pro]	Flute	1 [88]	Flute	1	Flute	1
001		Flute 2 :	1 [Pro]	Flute 2 :	1	----		----	
002		Flute Exp	1 [Pro]	Flute Exp	1	----		----	
003		Flt Travelso	2 [Pro]	Flt Travelso	2	----		----	
008		Flute + Vin	2 [Pro]	Flute + Vin	2	----		----	
009		Pipe & Reed	2	----		----		----	
016		Tron Flute	1 [Pro]	Tron Flute	1	----		----	
017		indian Flute	1	----		----		----	
000	075	Recorder	1 [Pro]	Recorder	1 [88]	Recorder	1 [55]	Recorder	1
000	076	Pan Flute	2 [Pro]	Pan Flute	2 [88]	Pan Flute	2	Pan Flute	1
008		Kawala	2 [Pro]	Kawala	2 [88]	Kawala	2	----	
016		Zampona	2 [Pro]	Zampona	2	----		----	
017		Zampona Alk	1 [Pro]	Zampona Alk	1	----		----	
024		Tin Whistle	1	----		----		----	
025		TinWhistle Nm	1	----		----		----	
026		TinWhistle Or	1	----		----		----	
000	077	Bottle Blow	2 [Pro]	Bottle Blow	2 [88]	Bottle Blow	2	Bottle Blow	2
000	078	Shakuhachi	2 [Pro]	Shakuhachi	2 [88]	Shakuhachi	2 [55]	Shakuhachi	2
001		Shakuhachi:	2 [Pro]	Shakuhachi:	2	----		----	
000	079	Whistle	1 [Pro]	Whistle	1 [88]	Whistle	1 [55]	Whistle	1
001		Whistle 2	2 [Pro]	Whistle 2	2	----		----	
000	080	Ocarina	1 [Pro]	Ocarina	1 [88]	Ocarina	1 [55]	Ocarina	1

Chœurs synthétiques

CC00	PG	Config. SC-8820	Voix	Config. SC-88Pro	Voix	Config. SC-88	Voix	Config. SC-55	Voix
000	081	Square Wave	2 [Pro]	Square Wave	2	Square Wave	2 [55]	Square Wave	2
001		MG Square	1 [Pro]	MG Square	1	Square	1 [55]	Square	1
002		Hollow Mini	1 [Pro]	Hollow Mini	1 [88]	Hollow Mini	1	----	
003		Mellow FM	2 [Pro]	Mellow FM	2 [88]	Mellow FM	2	----	
004		CC Solo	2 [Pro]	CC Solo	2 [88]	CC Solo	2	----	
005		Shmoog	2 [Pro]	Shmoog	2 [88]	Shmoog	2	----	
006		LM Square	2 [Pro]	LM Square	2 [88]	LM Square	2	----	
007		JP8000 TWM	2	----		----		----	
008		2600 Sine	1 [Pro]	2600 Sine	1	Sine Wave	1 [55]	Sine Wave	1
009		Sine Lead	1 [Pro]	Sine Lead	1	----		----	
010		KG Lead	1 [Pro]	KG Lead	1	----		----	
011		Twin Sine	2	----		----		----	
016		P5 Square	1 [Pro]	P5 Square	1	----		----	
017		OB Square	1 [Pro]	OB Square	1	----		----	
018		JP-8 Square	1 [Pro]	JP-8 Square	1	----		----	
019		Dist Square	1	----		----		----	
020		303SquarDst1	1	----		----		----	
021		303SquarDst2	1	----		----		----	
022		303 Mix Sqr	2	----		----		----	
023		Dual Sqr&Saw	2	----		----		----	
024		Pulse Lead	2 [Pro]	Pulse Lead	2	----		----	
025		JP8 PulseLd1	2 [Pro]	JP8 PulseLd1	2	----		----	
026		JP8 PulseLd2	1 [Pro]	JP8 PulseLd2	1	----		----	
027		MG Reso Pls	1 [Pro]	MG Reso. Pls	1	----		----	
028		JP8 PulseLd3	2	----		----		----	
029		260RingLead	2	----		----		----	
030		303DistLead	2	----		----		----	
031		JP8000DistLd	2	----		----		----	
032		HipHop SinLd	1	----		----		----	
033		HipHop SqrLd	1	----		----		----	
034		HipHop PlsLd	1	----		----		----	
035		Flux Pulse	2	----		----		----	
000	082	Saw Wave	2 [Pro]	Saw Wave	2	Saw Wave	2 [55]	Saw Wave	2
001		OB2 Saw	1 [Pro]	OB2 Saw	1	Saw	1 [55]	Saw	1
002		Pulse Saw	2 [Pro]	Pulse Saw	2 [88]	Pulse Saw	2	----	
003		Feline GR	2 [Pro]	Feline GR	2 [88]	Feline GR	2	----	
004		Big Lead	2 [Pro]	Big Lead	2 [88]	Big Lead	2	----	
005		Velo Lead	2 [Pro]	Velo Lead	2 [88]	Velo Lead	2	----	
006		GR-300	2 [Pro]	GR-300	2 [88]	GR-300	2	----	
007		LA Saw	1 [Pro]	LA Saw	1 [88]	LA Saw	1	----	
008		Doctor Solo	2 [Pro]	Doctor Solo	2 [88]	Doctor Solo	2 [55]	Doctor Solo	2
009		Fat Saw Lead	2 [Pro]	Fat Saw Lead	2	----		----	
010		JP8000 Saw	1	----		----		----	
011		D-50 Fat Saw	2 [Pro]	D-50 Fat Saw	2	----		----	

Appendices

PG : numéro de programme (numéro d'Instrument)
 CC00 : valeur du contrôleur 0
 (N° de banque, N° de variation)
 : sons avec legato
 Voix : Nombre de voix utilisées par l'Instrument
 Remarq [Pro] : Mêmes sons que la configuration SC-88Pro
 Remarq [88] : Mêmes sons que la configuration SC-88
 Remarq [55] : Mêmes sons que la configuration SC-55
 Remarq + : un son de percussion qui ne peut pas être joué
 mélodiquement A utiliser près de C4 (do1, note n° 60)

012		OB DoubleSaw	2		----							
013		JP DoubleSaw	2		----							
014		FatSawLead 2	2		----							
015		JP SuperSaw	2		----							
016		Waspy Synth	2	[Pro]	Waspy Synth	2	[88]	Waspy Synth	2			
017		PM Lead	1	[Pro]	PM Lead	1						
018		CS Saw Lead	1	[Pro]	CS Saw Lead	1						
024		MG Saw 1	1	[Pro]	MG Saw 1	1						
025		MG Saw 2	1	[Pro]	MG Saw 2	1						
026		OB Saw 1	1	[Pro]	OB Saw 1	1						
027		OB Saw 2	1	[Pro]	OB Saw 2	1						
028		D-50 Saw	1	[Pro]	D-50 Saw	1						
029		SH-101 Saw	1	[Pro]	SH-101 Saw	1						
030		CS Saw	1	[Pro]	CS Saw	1						
031		MG Saw Lead	1	[Pro]	MG Saw Lead	1						
032		OB Saw Lead	1	[Pro]	OB Saw Lead	1						
033		P5 Saw Lead	2	[Pro]	P5 Saw Lead	2						
034		MG unison	2	[Pro]	MG unison	2						
035		Oct Saw Lead	2	[Pro]	Oct Saw Lead	2						
036		Natural Lead	2		----							
040		SequenceSaw1	2		SequenceSaw1	2						
041		SequenceSaw2	1	[Pro]	SequenceSaw2	1						
042		Reed Saw	1	[Pro]	Reed Saw	1						
043		Cheese Saw 1	1	[Pro]	Cheese Saw 1	1						
044		Cheese Saw 2	1	[Pro]	Cheese Saw 2	1						
045		Rhythmic Saw	2	[Pro]	Rhythmic Saw	2						
046		SequencedSaw	2		----							
047		Techno Saw	2		----							
000	083	Syn Calliope	2	[Pro]	Syn Calliope	2	[88]	SynCalliope	2	[55]	SynCalliope 2	
001		Vent Synth	2	[Pro]	Vent Synth	2	[88]	Vent Synth	2			
002		Pure PanLead	2	[Pro]	Pure PanLead	2	[88]	PurePanLead	2			
008		LM Pure Lead	2		----							
009		LM Blow Lead	2		----							
000	084	Chiffer Lead	2	[Pro]	Chiffer Lead	2	[88]	ChifferLead	2	[55]	ChifferLead 2	
001		TB Lead	2	[Pro]	TB Lead	2						
002		Hybrid Lead	2		----							
003		Unison SqrLd	2		----							
004		FatSolo Lead	2		----							
005		ForcefulLead	2		----							
006		Oct UnisonLd	2		----							
007		Unison SawLd	2		----							
008		Mad Lead	2	[Pro]	Mad Lead	2						
009		CrowdingLead	2		----							
010		Double Sqr	2		----							
000	085	Charang	2	[Pro]	Charang	2	[88]	Charang	2	[55]	Charang 2	
001		Wire Lead	2		----							
002		FB Charang	2		----							
003		Fat GR Lead	2		----							
004		Windy GR Ld	2		----							
005		Mellow GR Ld	2		----							
006		GR & Pulse	2		----							
008		Dist.Lead	2	[Pro]	Dist.Lead	2	[88]	Dist Lead	2			
009		Acid Guitar1	2	[Pro]	Acid Guitar1	2						
010		Acid Guitar2	2	[Pro]	Acid Guitar2	2						
011		Dance Dst.Gt	2		----							
012		DanceDst Gt2	2		----							
016		P5 Sync Lead	1	[Pro]	P5 Sync Lead	1						
017		Fat SyncLead	2	[Pro]	Fat Sync Lead	2						
018		Rock Lead	2	[Pro]	Rock Lead	2						
019		5th DecaSync	2	[Pro]	5th DecaSync	2						
020		Dirty Sync	1	[Pro]	Dirty Sync	1						
021		DualSyncLead	2		----							
022		LA Brass Ld	2		----							
024		JUNO Sub Osc	1	[Pro]	JUNO Sub Osc	1						
025		2600 Sub Osc	1		----							
026		JP8000Fd Osc	1		----							
CC00	PG	Config SC-8820	Voix		Config SC-88Pro	Voix		Config SC-88	Voix		Config SC-55	Voix
000	086	Solo Vox	2	[Pro]	Solo Vox	2	[88]	Solo Vox	2	[55]	Solo Vox	2
001		Solo Vox 2	2		----							
008		Vox Lead	2	[Pro]	Vox Lead	2						
009		LFO Vox	2	[Pro]	LFO Vox	2						
010		Vox Lead 2	2		----							
000	087	5th Saw Wave	2	[Pro]	5th Saw Wave	2	[88]	5th Saw	2	[55]	5th Saw	2
001		Big Fives	2	[Pro]	Big Fives	2	[88]	Big Fives	2			
002		5th Lead	2	[Pro]	5th Lead	2						
003		5th Ana Clav	2	[Pro]	5th Ana Clav	2						
004		5th Pulse	2		----							
005		JP 5th Saw	2		----							
006		JP8000 5thFB	2		----							
008		4th Lead	2	[Pro]	4th Lead	2						
000	088	Bass & Lead	2	[Pro]	Bass & Lead	2	[88]	Bass & Lead	2	[55]	Bass & Lead	2
001		Big & Raw	2	[Pro]	Big & Raw	2	[88]	Big & Raw	2			

002	Fat & Perky	2	[Pro]	Fat & Perky	2	[88]	Fat & Perky	2	----
003	JUNO Rave	1	[Pro]	JUNO Rave	1	----	----	----	----
004	JP8 BsLead 1	1	[Pro]	JP8 BsLead 1	1	----	----	----	----
005	JP8 BsLead 2	2	[Pro]	JP8 BsLead 2	2	----	----	----	----
006	SH-5 Bs Lead	2	[Pro]	SH-5 Bs Lead	2	----	----	----	----
007	Delayed Lead	2	----	----	----	----	----	----	----

Pads synthétiques, etc

CC00	PG	Config	SC-8820	Voix	Config	SC-88Pro	Voix	Config	SC-88	Voix	Config	SC-55	Voix
000	089	Fantasia		2	[Pro]	Fantasia	2	[88]	Fantasia	2	[55]	Fantasia	2
001		Fantasia 2		2	[Pro]	Fantasia 2	2	[88]	Fantasia 2	2	----	----	----
002		New Age Pad		2	[Pro]	New Age Pad	2	----	----	----	----	----	----
003		Bell Heaven		2	[Pro]	Bell Heaven	2	----	----	----	----	----	----
004		Fantasia 3		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
005		Fantasia 4		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
006		After D!		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
007		260HarmPad		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
000	090	Warm Pad		1	[Pro]	Warm Pad	1	[88]	Warm Pad	1	[55]	Warm Pad	1
001		Thick Matrix		2	[Pro]	Thick Matrix	2	----	Thick Pad	2	----	----	----
002		Horn Pad		2	[Pro]	Horn Pad	2	[88]	Horn Pad	2	----	----	----
003		Rotary Strng		2	[Pro]	Rotary Strng	2	[88]	RotaryStrng	2	----	----	----
004		OB Soft Pad		2	[Pro]	OB Soft Pad	2	----	Soft Pad	2	----	----	----
005		Sine Pad		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
006		OB Soft Pad2		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
008		Octave Pad		2	[Pro]	Octave Pad	2	----	----	----	----	----	----
009		Stack Pad		2	[Pro]	Stack Pad	2	----	----	----	----	----	----
010		Human Pad		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
011		Sync Brs.Pad		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
012		Oct.PWM Pad		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
013		JP Soft Pad		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
000	091	Polysynth		2	[Pro]	Polysynth	2	[88]	Polysynth	2	[55]	Polysynth	2
001		80's PolySyn		2	[Pro]	80's PolySyn	2	[88]	80'sPolySyn	2	----	----	----
002		Polysynth 2		2	[Pro]	Polysynth 2	2	----	----	----	----	----	----
003		Poly King		2	[Pro]	Poly King	2	----	----	----	----	----	----
004		Super Poly		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
008		Power Stack		2	[Pro]	Power Stack	2	----	----	----	----	----	----
009		Octave Stack		2	[Pro]	Octave Stack	2	----	----	----	----	----	----
010		Reso Stack		1	[Pro]	Reso Stack	1	----	----	----	----	----	----
011		Techno Stack		2	[Pro]	Techno Stack	2	----	----	----	----	----	----
012		Pulse Stack		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
013		TwinOct.Rave		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
014		Oct Rave		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
015		Happy Synth		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
016		ForwardSweep		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
017		ReverseSweep		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
024		Minor Rave		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
000	092	Space Voice		1	[Pro]	Space Voice	1	[88]	Space Voice	1	[55]	Space Voice	1
001		Heaven II		2	[Pro]	Heaven II	2	[88]	Heaven II	2	----	----	----
002		SC Heaven		2	[Pro]	SC Heaven	2	----	----	----	----	----	----
003		Ilopia		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
004		Water Space		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
005		Cold Space		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
006		Noise Peaker		1	----	----	----	----	----	----	----	----	----
007		Bamboo Hit		1	----	----	----	----	----	----	----	----	----
008		Cosmic Voice		2	[Pro]	Cosmic Voice	2	----	----	----	----	----	----
009		Auh Vox		1	[Pro]	Auh Vox	1	----	----	----	----	----	----
010		AuhAuh		2	[Pro]	AuhAuh	2	----	----	----	----	----	----
011		Vocorderman		2	[Pro]	Vocorderman	2	----	----	----	----	----	----
012		Holy Voices		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
000	093	Bowed Glass		2	[Pro]	Bowed Glass	2	[88]	Bowed Glass	2	[55]	Bowed Glass	2
001		SoftBellPad		2	[Pro]	SoftBellPad	2	----	----	----	----	----	----
002		JP8 Sqr Pad		2	[Pro]	JP8 Sqr Pad	2	----	----	----	----	----	----
003		7thBellPad		2	[Pro]	7thBellPad	2	----	----	----	----	----	----
004		Steel Glass		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
005		Bottle Stack		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
000	094	Metal Pad		2	[Pro]	Metal Pad	2	[88]	Metal Pad	2	[55]	Metal Pad	2
001		Tine Pad		2	[Pro]	Tine Pad	2	[88]	Tine Pad	2	----	----	----
002		Panner Pad		2	[Pro]	Panner Pad	2	[88]	Panner Pad	2	----	----	----
003		Steal Pad		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
004		Special Rave		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
005		Metal Pad 2		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
000	095	Halo Pad		2	[Pro]	Halo Pad	2	[88]	Halo Pad	2	[55]	Halo Pad	2
001		Vox Pad		2	[Pro]	Vox Pad	2	----	----	----	----	----	----
002		Vox Sweep		2	[Pro]	Vox Sweep	2	----	----	----	----	----	----
008		Horror Pad		2	[Pro]	Horror Pad	2	----	----	----	----	----	----
009		SynVox Pad		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
010		SynVox Pad 2		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
011		Breath&Rise		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----
012		Tears Voices		2	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Appendices

PG : numéro de programme (numéro d'instrument)
 CC00 : valeur du contrôleur 0
 (N° de banque, N° de variation)
 : sons avec legato
 Voix : Nombre de voix utilisées par l'instrument
 Remarq [Pro] : Mêmes sons que la configuration SC-88Pro
 Remarq [88] : Mêmes sons que la configuration SC-88
 Remarq [55] : Mêmes sons que la configuration SC-55
 Remarq + : un son de percussion qui ne peut pas être joué
 mélodiquement A utiliser près de C4 (do4, note n° 60)

000	096	Sweep Pad	1	[Pro]	Sweep Pad	1	[88]	Sweep Pad	1	[55]	Sweep Pad	1
001		Polar Pad	1	[Pro]	Polar Pad	1	[88]	Polar Pad	1			
002		Ambient BPF	2									
003		Sync Pad	2									
004		Warriors	2									
008		Converge	1	[Pro]	Converge	1	[88]	Converge	1			
009		Shwimmer	2	[Pro]	Shwimmer	2	[88]	Shwimmer	2			
010		Celestial Pd	2	[Pro]	Celestial Pd	2	[88]	CelestialPd	2			
011		Bag Sweep	2	[Pro]	Bag Sweep	2						
012		Sweep Pipe	2									
013		Sweep Stack	2									
014		Deep Sweep	2									
015		Stray Pad	2									

Effets spéciaux synthétiques

CC00	PG	Config SC-8820	Voix	Config SC-88Pro	Voix	Config SC-88	Voix	Config SC-55	Voix			
000	097	Ice Rain	2	[Pro]	Ice Rain	2	[88]	Ice Rain	2	[55]	Ice Rain	2
001		Harmo Rain	2	[Pro]	Harmo Rain	2	[88]	Harmo Rain	2			
002		African wood	2	[Pro]	African wood	2	[88]	AfricanWood	2			
003		Anklung Pad	2	[Pro]	Anklung Pad	2						
004		Hattie Pad	2	[Pro]	Hattie Pau	2						
005		Saw Impulse	2									
006		Strange Str	2									
007		FastFWD Pad	2									
008		Clavi Pad	2	[Pro]	Clavi Pad	2	[88]	Clavi Pad	2			
009		EP Pad	2									
010		Tambra Pad	2									
011		CP Pad	2									
000	098	Soundtrack	2	[Pro]	Soundtrack	2	[88]	Soundtrack	2	[55]	Soundtrack	2
001		Ancestral	2	[Pro]	Ancestral	2	[88]	Ancestral	2			
002		Prologue	2	[Pro]	Prologue	2	[88]	Prologue	2			
003		Prologue 2	2	[Pro]	Prologue 2	2						
004		Hols Strings	2	[Pro]	Hols Strings	2						
005		HistoryWave	2									
008		Rave	2	[Pro]	Rave	2	[88]	Rave	2			
000	099	Crystal	2	[Pro]	Crystal	2	[88]	Crystal	2	[55]	Crystal	2
001		Syn Mallet	1	[Pro]	Syn Mallet	1	[88]	Syn Mallet	1	[55]	Syn Mallet	1
002		Soft Crystal	2	[Pro]	Soft Crystal	2	[88]	SoftCrystal	2			
003		Round Glock	2	[Pro]	Round Glock	2	[88]	Round Glock	2			
004		Loud Glock	2	[Pro]	Loud Glock	2	[88]	Loud Glock	2			
005		GlockenChime	2	[Pro]	GlockenChime	2	[88]	GlocknChime	2			
006		Clear Bells	2	[Pro]	Clear Bells	2	[88]	Clear Bells	2			
007		ChristmasBel	2	[Pro]	ChristmasBel	2	[88]	X'mas Bell	2			
008		Vibra Bells	2	[Pro]	Vibra Bells	2	[88]	Vibra Bells	2			
009		Digi Bells	2	[Pro]	Digi Bells	2	[88]	Digi Bells	2			
010		Music Bell	2	[Pro]	Music Bell	2						
011		Analog Bell	1	[Pro]	Analog Bell	1						
012		Blow Bell	2									
013		Hyper Bell	2									
016		Choral Bells	2	[Pro]	Choral Bells	2	[88]	ChoralBells	2			
017		Air Bells	2	[Pro]	Air Bells	2	[88]	Air Bells	2			
018		Bell Harp	2	[Pro]	Bell Harp	2	[88]	Bell Harp	2			
019		Gamelimba	2	[Pro]	Gamelimba	2	[88]	Gamelimba	2			
020		JUNO Bell	2	[Pro]	JUNO Bell	2						
021		JP Bell	2									
022		Pizz Bell	2									
023		Bottom Bell	2									
000	100	Atmosphere	2	[Pro]	Atmosphere	2	[88]	Atmosphere	2	[55]	Atmosphere	2
001		Warm Atmos	2	[Pro]	Warm Atmos	2	[88]	Warm Atmos	2			
002		Nylon Harp	2	[Pro]	Nylon Harp	2	[88]	Nylon Harp	2			
003		Harpvox	2	[Pro]	Harpvox	2	[88]	Harpvox	2			
004		HollowReleas	2	[Pro]	HollowReleas	2	[88]	HollowReis	2			
005		Nylon+Rhodes	2	[Pro]	Nylon+Rhodes	2	[88]	NylonRhodes	2			
006		Ambient Pad	2	[Pro]	Ambient Pad	2	[88]	Ambient Pad	2			
007		Invisible	2	[Pro]	Invisible	2						
008		Pulsey Key	2	[Pro]	Pulsey Key	2						
009		Noise Piano	2	[Pro]	Noise Piano	2						
010		Heaven Atmos	2									
011		Tambra Atmos	2									
000	101	Brightness	2	[Pro]	Brightness	2	[88]	Brightness	2	[55]	Brightness	2
001		Shining Star	2	[Pro]	Shining Star	2						
002		OB Stab	1	[Pro]	OB Stab	1						
003		Brass Star	2									
004		Choir Stab	2									
005		D-50 Retour	2									
006		SouthernWind	2									
007		SymbolicBell	2									
008		Org Bell	2	[Pro]	Org Bell	2						
000	102	Goblin	2	[Pro]	Goblin	2	[88]	Goblin	2	[55]	Goblin	2

001	Goblinson	2	[Pro]	Goblinson	2	[88]	Goblinson	2	-----			
002	50's Sci-Fi	2	[Pro]	50's Sci-Fi	2	[88]	50's Sci-Fi	2	-----			
003	Abduction	2	[Pro]	Abduction	2	-----	-----	-----	-----			
004	Auhbient	2	[Pro]	Auhbient	2	-----	-----	-----	-----			
005	LFO Pad	2	[Pro]	LFO Pad	2	-----	-----	-----	-----			
006	Random Str	2	[Pro]	Random Str	2	-----	-----	-----	-----			
007	Random Pad	2	[Pro]	Random Pad	2	-----	-----	-----	-----			
008	LowBirds Pad	2	[Pro]	LowBirds Pad	2	-----	-----	-----	-----			
009	Falling Down	2	[Pro]	Falling Down	2	-----	-----	-----	-----			
010	LFO RAVE	2	[Pro]	LFO RAVE	2	-----	-----	-----	-----			
011	LFO Horror	2	[Pro]	LFO Horror	2	-----	-----	-----	-----			
012	LFO Techno	2	[Pro]	LFO Techno	2	-----	-----	-----	-----			
013	Alternative	2	[Pro]	Alternative	2	-----	-----	-----	-----			
014	UFO FX	2	[Pro]	UFO FX	2	-----	-----	-----	-----			
015	Gargle Man	1	[Pro]	Gargle Man	1	-----	-----	-----	-----			
016	Sweep FX	1	[Pro]	Sweep FX	1	-----	-----	-----	-----			
017	LM Has Come	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
018	FallInInsect	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
019	LFO Oct Rave	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
020	Just Before	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
021	RND Fi Chord	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
022	RandomEnding	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
023	Random Sine	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
024	EalingFilter	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
025	Noise&SawHit	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
026	Pour Magic	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
027	DancingDrill	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
028	Dirty Stack	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
029	Big Blue	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
030	Static Hil	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
031	All Mod FX	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
032	Acid Copter	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----			
000	103	Echo Drops	1	[Pro]	Echo Drops	1	[88]	Echo Drops	1	[55]	Echo Drops	1
001		Echo Bell	2	[Pro]	Echo Bell	2	[88]	Echo Bell	2	[55]	Echo Bell	2
002		Echo Pan	2	[Pro]	Echo Pan	2	[88]	Echo Pan	2	[55]	Echo Pan	2
003		Echo Pan 2	2	[Pro]	Echo Pan 2	2	[88]	Echo Pan 2	2	-----	-----	-----
004		Big Panner	2	[Pro]	Big Panner	2	[88]	Big Panner	2	-----	-----	-----
005		Reso Panner	2	[Pro]	Reso Panner	2	[88]	Reso Panner	2	-----	-----	-----
006		Water Piano	2	[Pro]	Water Piano	2	[88]	Water Piano	2	-----	-----	-----
007		Echo SynBass	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
008		Pan Sequence	2	[Pro]	Pan Sequence	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
009		Aqua	2	[Pro]	Aqua	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
010		Panning Lead	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
011		PanningBrass	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
000	104	Star Theme	2	[Pro]	Star Theme	2	[88]	Star Theme	2	[55]	Star Theme	2
001		Star Theme 2	2	[Pro]	Star Theme 2	2	[88]	StarTheme 2	2	-----	-----	-----
002		Star Mind	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
003		Star Dust	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
004		Rep Trance	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
005		Etherality	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
006		Mystic Pad	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
008		Dream Pad	2	[Pro]	Dream Pad	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
009		Silky Pad	2	[Pro]	Silky Pad	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
010		Dream Pad 2	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
011		Silky Pad 2	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----
016		New Century	1	[Pro]	New Century	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----
017		7th Atmos	2	[Pro]	7th Atmos	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
018		Galaxy Way	2	[Pro]	Galaxy Way	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
019		Rising OSC.	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Appendices

PG : numéro de programme (numéro d Instrument)
 CC00 : valeur du contrôleur 0
 (N° de banque, N° de variation)
 : sons avec legato
 Voix : Nombre de voix utilisées par l Instrument
 Remarq [Pro] : Mêmes sons que la configuration SC-88Pro
 Remarq [88] : Mêmes sons que la configuration SC-88
 Remarq [55] : Mêmes sons que la configuration SC-55
 Remarq + : un son de percussion qui ne peut pas être joué
 mélodiquement A utiliser près de C4 (do1, note n° 60)

Ethniques, etc

CC00	PG	Config SC-8820	Voix	Config SC-88Pro	Voix	Config SC-88	Voix	Config SC-55	Voix
000	105	Sitar	1 [Pro]	Sitar	1 [88]	Sitar	1 [55]	Sitar	1
001		Sitar 2	2 [Pro]	Sitar 2	2 [88]	Sitar 2	2 [55]	Sitar 2	2
002		Detune Sitar	2 [Pro]	Detune Sitar	2 [88]	DetuneSitar	2	-----	-----
003		Sitar 3	2 [Pro]	Sitar 3	2	-----	-----	-----	-----
004		Sitar/Drone	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----
005		Sitar 4	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
008		Tambra	1 [Pro]	Tambra	1 [88]	Tambra	1	-----	-----
016		Tamboura	2 [Pro]	Tamboura	2 [88]	Tamboura	2	-----	-----
000	106	Banjo	1 [Pro]	Banjo	1 [88]	Banjo	1	Banjo	1
001		Muted Banjo	1 [Pro]	Muted Banjo	1 [88]	Muted Banjo	1	-----	-----
008		Rabab	2 [Pro]	Rabab	2 [88]	Rabab	2	-----	-----
009		San Xian	2 [Pro]	San Xian	2	-----	-----	-----	-----
016		Gopichant	2 [Pro]	Gopichant	2 [88]	Gopichant	2	-----	-----
024		Oud	2 [Pro]	Oud	2 [88]	Oud	2	-----	-----
028		Oud+Strings	2 [Pro]	Oud+Strings	2	-----	-----	-----	-----
032		Pi Pa	1 [Pro]	Pi Pa	1	-----	-----	-----	-----
000	107	Shamisen	1 [Pro]	Shamisen	1 [88]	Shamisen	1 [55]	Shamisen	1
001		Tsugaru	2 [Pro]	Tsugaru	2 [88]	Tsugaru	2	-----	-----
008		Syn Shamisen	2 [Pro]	Syn Shamisen	2	-----	-----	-----	-----
000	108	Koto	2 [Pro]	Koto	2	Koto	1 [55]	Koto	1
001		Gu Zheng	2 [Pro]	Gu Zheng	2	-----	-----	-----	-----
008		Taisho Koto	1 [Pro]	Taisho Koto	1 [88]	Taisho Koto	1	Taisho Koto	2
016		Kanoon	2 [Pro]	Kanoon	2 [88]	Kanoon	2	-----	-----
019		Kanoon+Choir	2 [Pro]	Kanoon+Choir	2	-----	-----	-----	-----
024		Oct Harp	1 [Pro]	Oct Harp	1	-----	-----	-----	-----
000	109	Kalimba	1 [Pro]	Kalimba	1	Kalimba	1	Kalimba	1
008		Sanza	2 [Pro]	Sanza	2	-----	-----	-----	-----
009		Bodhran	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----
010		Bodhran Mute	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----
000	110	Bagpipe	1 [Pro]	Bagpipe	1 [88]	Bagpipe	1	Bagpipe	1
008		Didgeridoo	1 [Pro]	Didgeridoo	1 +	-----	-----	-----	-----
009		Uilleann Pipe	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----
010		Uilleann Pipe Nm	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----
011		Uilleann Pipe Or	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----
000	111	Fiddle	1 [Pro]	Fiddle	1 [88]	Fiddle	1 [55]	Fiddle	1
008		Er Hu	1 [Pro]	Er Hu	1	-----	-----	-----	-----
009		Gao Hu	1 [Pro]	Gao Hu	1	-----	-----	-----	-----
000	112	Shanai	1 [Pro]	Shanai	1 [88]	Shanai	1 [55]	Shanai	1
001		Shanai 2	1 [Pro]	Shanai 2	1 [88]	Shanai 2	1	-----	-----
008		Pungi	1 [Pro]	Pungi	1 [88]	Pungi	1	-----	-----
016		Hichiriki	2 [Pro]	Hichiriki	2 [88]	Hichiriki	2	-----	-----
024		Mizmar	1 [Pro]	Mizmar	1	-----	-----	-----	-----
032		Suona 1	1 [Pro]	Suona 1	1	-----	-----	-----	-----
033		Suona 2	1 [Pro]	Suona 2	1	-----	-----	-----	-----

Percussions

CC00	PG	Config SC-8820	Voix	Config SC-88Pro	Voix	Config SC-88	Voix	Config SC-55	Voix
000	113	Tinkle Bell	1 [Pro]	Tinkle Bell	1 [88]	Tinkle Bell	1 [55]	Tinkle Bell	1
008		Bonang	1 [Pro]	Bonang	1 [88]	Bonang	1	-----	-----
009		Gender	1 [Pro]	Gender	1 [88]	Gender	1	-----	-----
010		Gamelan Gong	1 [Pro]	Gamelan Gong	1 [88]	GamelanGong	1	-----	-----
011		St Gamelan	2 [Pro]	St Gamelan	2 [88]	St Gamelan	2	-----	-----
012		Jang Gu	2 [Pro]	Jang Gu	2	-----	-----	-----	-----
013		Jegogan	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
014		Jublag	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----
015		Pemade	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----
016		RAMA Cymbal	1 [Pro]	RAMA Cymbal	1 [88]	RAMA Cymbal	1	-----	-----
017		Kajar	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----
018		Kelontuk	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----
019		Kelontuk Mi	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----
020		Kelontuk Sid	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----
021		Kopyak Op	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
022		Kopyak Mt	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
023		Ceng Ceng	2 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
024		Reyoung	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
025		Kempur	2	-----	-----	-----	-----	-----	-----
032		Jngl Crash	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
040		Crash Menu	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----
041		RideCym Menu	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----
042		RideBellMenu	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----
000	114	Agogo	1 [Pro]	Agogo	1 [88]	Agogo	1	Agogo	1
008		Atarigane	1 [Pro]	Atarigane	1 [88]	Atarigane	1	-----	-----
016		Tambourine	1 [Pro] +	Tambourine	1 +	-----	-----	-----	-----

000	115	Steel Drums	1	[Pro]	Steel Drums	1	[88]	Steel Drums	1	[55]	Steel Drums	1
001		Island Mlt	2	[Pro]	Island Mlt	2		----			----	
000	116	Woodblock	1	[Pro] +	Woodblock	1	[88] +	Woodblock	1	[55] +	Woodblock	1 +
008		Castanets	1	[Pro] +	Castanets	1	[88] +	Castanets	1	[55] +	Castanets	1 +
016		Angklung	1	[Pro]	Angklung	1		----			----	
017		Angkl Rhythm	2	[Pro]	Angkl Rhythm	2		----			----	
024		Finger Snaps	1	[Pro] +	Finger Snaps	1	+	----			----	
032		909 HandClap	1	[Pro] +	909 HandClap	1	+	----			----	
040		HandClapMenu	1		----			----			----	
000	117	Taiko	1	[Pro] +	Taiko	1	[88] +	Taiko	1	[55] +	Taiko	1 +
001		Small Taiko	1	[Pro] +	Small Taiko	1	+	----			----	
008		Concert BD	1	[Pro] +	Concert BD	1	[88] +	Concert BD	1	[55] +	Concert BD	1 +
009		ConcertBD Ml	1	+	----			----			----	
016		Jungle BD	1	[Pro] +	Jungle BD	1	+	----			----	
017		Techno BD	1	[Pro] +	Techno BD	1	+	----			----	
018		Bounce	1	[Pro] +	Bounce	1	+	----			----	
024		KendangWadon	1	+	----			----			----	
025		Bebarongan	1	+	----			----			----	
026		Petegongan	1	+	----			----			----	
027		Dholak 1	1	+	----			----			----	
028		Dholak 2	1	+	----			----			----	
032		Jngl BD Roll	1	+	----			----			----	
040		Kick Menu 1	1		----			----			----	
041		Kick Menu 2	1		----			----			----	
042		Kick Menu 3	1		----			----			----	
043		Kick Menu 4	1		----			----			----	
000	118	Melo. Tom 1	1	[Pro] +	Melo. Tom 1	1	[88] +	Melo. Tom 1	1	[55] +	Melo. Tom 1	1 +
001		Real Tom	2	[Pro] +	Real Tom	2	[88] +	Real Tom	2	+	----	
002		Real Tom 2	2	+	----			----			----	
003		Jazz Tom	2	+	----			----			----	
004		Brush Tom	2	+	----			----			----	
008		Melo. Tom 2	1	[Pro] +	Melo. Tom 2	1	[88] +	Melo. Tom 2	1	[55] +	Melo. Tom 2	1 +
009		Rock Tom	2	[Pro] +	Rock Tom	2	[88] +	Rock Tom	2	+	----	
016		Rash SD	1	[Pro] +	Rash SD	1	+	----			----	
017		House SD	1	[Pro] +	House SD	1	+	----			----	
018		Jungle SD	1	[Pro] +	Jungle SD	1	+	----			----	
019		909 SD	1	[Pro] +	909 SD	1	+	----			----	
024		Jngl SD Roll	1	+	----			----			----	
040		SD Menu 1	1		----			----			----	
041		SD Menu 2	1		----			----			----	
042		SD Menu 3	1		----			----			----	
043		SD Menu 4	1		----			----			----	
044		SD Menu 5	1		----			----			----	
000	119	Synth Drum	1	[Pro] +	Synth Drum	1	[88] +	Synth Drum	1	[55] +	Synth Drum	1 +
008		808 Tom	2	[Pro] +	808 Tom	2	[88] +	808 Tom	2	+	808 Tom	1 +
009		Elec Perc	1	[Pro] +	Elec Perc	1	[88] +	Elec Perc	1	[55] +	Elec Perc	1 +
010		Sine Perc	1	[Pro]	Sine Perc	1		----			----	
011		606 Tom	1	[Pro] +	606 Tom	1	+	----			----	
012		909 Tom	1	[Pro] +	909 Tom	1	+	----			----	
013		606 Dist Tom	1	+	----			----			----	
000	120	Reverse Cym.	1	[Pro] +	Reverse Cym	1	[88] +	Reverse Cym	1	[55] +	Reverse Cym	1 +
001		Reverse Cym2	1	[Pro] +	Reverse Cym2	1	[88] +	ReverseCym2	1	+	----	
002		Reverse Cym3	1	[Pro] +	Reverse Cym3	1	+	----			----	
003		Reverse Cym4	2	+	----			----			----	
008		Rev Snare 1	1	[Pro] +	Rev Snare 1	1	[88] +	Rev Snare 1	1	+	----	
009		Rev Snare 2	1	[Pro] +	Rev Snare 2	1	[88] +	Rev Snare 2	1	+	----	
016		Rev Kick 1	1	[Pro] +	Rev Kick 1	1	[88] +	Rev Kick 1	1	+	----	
017		Rev ConBD	1	[Pro] +	Rev ConBD	1	[88] +	Rev ConBD	1	+	----	
024		Rev Tom 1	1	[Pro] +	Rev Tom 1	1	[88] +	Rev Tom 1	1	+	----	
025		Rev Tom 2	1	[Pro] +	Rev Tom 2	1	[88] +	Rev Tom 2	1	+	----	
026		Rev Tom 3	1	+	----			----			----	
027		Rev Tom 4	1	+	----			----			----	
040		Rev SD Menu1	1		----			----			----	
041		Rev SD Menu2	1		----			----			----	
042		Rev SD Menu3	1		----			----			----	
043		Rev BD Menu1	1		----			----			----	
044		Rev BD Menu2	1		----			----			----	
045		Rev BD Menu3	1		----			----			----	
046		Rev.CiapMenu	1		----			----			----	

Appendices

PG : numéro de programme (numéro d'instrument)
 CC00 : valeur du contrôleur 0
 (N° de banque, N° de variation)
 : sons avec legato
 Voix : Nombre de voix utilisées par l'instrument
 Remarq [Pro] : Mêmes sons que la configuration SC-88Pro
 Remarq [88] : Mêmes sons que la configuration SC-88
 Remarq [55] : Mêmes sons que la configuration SC-55
 Remarq + : un son de percussion qui ne peut pas être joué mélodiquement. À utiliser près de C4 (do4, note n° 60)

Effets spéciaux

CC00	PG	Config SC-8820	Voix	Config SC-88Pro	Voix	Config SC-88	Voix	Config SC-55	Voix
000	121	Gt FretNoise	1 [Pro]	Gt FretNoise	1 [88]	Gt FretNoiz	1 [55]	Gt FretNoiz	1
001		Gt Cut Noise	1 [Pro] +	Gt Cul Noise	1 [88] +	Gt CutNoise	1 [55] +	Gt CutNoise	1 +
002		String Slap	1 [Pro] +	String Slap	1 [88] +	String Slap	1 [55] +	String Slap	1 +
003		Gt CutNoise2	1 [Pro] +	Gt CutNoise2	1 [88] +	Gt CutNz. 2	1 +	-----	-----
004		Dist CulNoiz	1 [Pro] +	Dist CulNoiz	1 [88] +	Dist CulNz	1 +	-----	-----
005		Bass Slide	1 [Pro] +	Bass Slide	1 [88] +	Bass Slide	1 +	-----	-----
006		Pick Scrape	1 [Pro] +	Pick Scrape	1 [88] +	Pick Scrape	1 +	-----	-----
008		Gt FX Menu	1 [Pro]	Gt FX Menu	1	-----	-----	-----	-----
009		Bartok Pizz	1 [Pro]	Bartok Pizz	1	-----	-----	-----	-----
010		Guitar Slap	1 [Pro] +	Guitar Slap	1 +	-----	-----	-----	-----
011		Chord Stroke	1 [Pro]	Chord Stroke	1	-----	-----	-----	-----
012		Biwa Stroke	1 [Pro] +	Biwa Stroke	1 +	-----	-----	-----	-----
013		Biwa Tremolo	1 [Pro] +	Biwa Tremolo	1 +	-----	-----	-----	-----
016		A Bs Nz Menu	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----
017		D Gt Nz Menu	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----
018		E Gt NzMenu1	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----
019		E Gt NzMenu2	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----
020		G StrokeMenu	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----
021		Gt SideMenu	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----
022		A Bs Mute Nz	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----
023		A Bs TouchNz	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
024		A.Bs.AtaackNz	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
025		TC Up Nz	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
026		TC DownMl Nz	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
027		TC UpMt Nz	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
028		TC Down Nz	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
029		DstGT Up Nz	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
030		DstGT DwnNz1	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
031		DstGT DwnNz2	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
032		DstGT MuteNz	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
034		Gt StrokeNz5	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
035		SlIGt SlidNz1	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
036		SlIGt SlidNz2	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
037		SlIGt SlidNz3	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
038		SlIGt SlidNz4	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
039		Gt StrokeNz1	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
040		Gt StrokeNz2	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
041		Gt StrokeNz3	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
042		Gt StrokeNz4	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
000	122	Breath Noise	1 [Pro]	Breath Noise	1 [88]	BreathNoise	1 [55]	BreathNoise	1
001		Fl Key Click	1 [Pro] +	Fl Key Click	1 [88] +	Fl KeyClick	1 [55] +	Fl KeyClick	1 +
002		Brth Nz Menu	1	-----	-----	-----	-----	-----	-----
003		Fl Breath 1	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
004		Fl Breath 2	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
005		Fl Breath 3	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
006		Vox Breath 1	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
007		Vox Breath 2	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
008		Trombone Nz	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
009		Trumpet Nz	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
000	123	Seashore	1 [Pro] +	Seashore	1 [88] +	Seashore	1 [55] +	Seashore	1 +
001		Rain	1 [Pro] +	Rain	1 [88] +	Rain	1 [55] +	Rain	1 +
002		Thunder	1 [Pro] +	Thunder	1 [88] +	Thunder	1 [55] +	Thunder	1 +
003		Wind	1 [Pro] +	Wind	1 [88] +	Wind	1 [55] +	Wind	1 +
004		Stream	2 [Pro] +	Stream	2 [88] +	Stream	2 [55] +	Stream	2 +
005		Bubble	2 [Pro] +	Bubble	2 [88] +	Bubble	2 [55] +	Bubble	2 +
006		Wind 2	1 [Pro] +	Wind 2	1 +	-----	-----	-----	-----
007		Cricket	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
016		Pink Noise	1 [Pro]	Pink Noise	1	-----	-----	-----	-----
017		White Noise	1 [Pro]	White Noise	1	-----	-----	-----	-----
000	124	Bird	2 [Pro] +	Bird	2 [88] +	Bird	2 [55] +	Bird	2 +
001		Dog	1 [Pro] +	Dog	1 [88] +	Dog	1 [55] +	Dog	1 +
002		Horse-Gallop	1 [Pro] +	Horse-Gallop	1 [88] +	HorseGallop	1 [55] +	HorseGallop	1 +
003		Bird 2	1 [Pro] +	Bird 2	1 [88] +	Bird 2	1 [55] +	Bird 2	1 +
004		Kitty	1 [Pro] +	Kitty	1 [88] +	Kitty	1 +	-----	-----
005		Growl	1 [Pro] +	Growl	1 [88] +	Growl	1 +	-----	-----
006		Growl 2	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
007		Fancy Animal	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
008		Seal	1 +	-----	-----	-----	-----	-----	-----
000	125	Telephone 1	1 [Pro] +	Telephone 1	1 [88] +	Telephone 1	1 [55] +	Telephone 1	1 +
001		Telephone 2	1 [Pro] +	Telephone 2	1 [88] +	Telephone 2	1 [55] +	Telephone 2	1 +
002		DoorCreaking	1 [Pro] +	DoorCreaking	1 [88] +	Creaking	1 [55] +	Creaking	1 +
003		Door	1 [Pro] +	Door	1 [88] +	Door	1 [55] +	Door	1 +
004		Scratch	1 [Pro] +	Scratch	1 [88] +	Scratch	1 [55] +	Scratch	1 +
005		Wind Chimes	2 [Pro] +	Wind Chimes	2 [88] +	Wind Chimes	2 [55] +	Wind Chimes	2 +
007		Scratch 2	1 [Pro] +	Scratch 2	1 [88] +	Scratch 2	1 +	-----	-----
008		ScratchKey	2 [Pro] +	ScratchKey	2 +	-----	-----	-----	-----
009		TapeRewind	1 [Pro] +	TapeRewind	1 +	-----	-----	-----	-----
010		Phono Noise	1 [Pro] +	Phono Noise	1 +	-----	-----	-----	-----
011		MC-500 Beep	1 [Pro]	MC-500 Beep	1	-----	-----	-----	-----

012	Scratch 3	1	+	-----									
013	Scratch 4	1	+	-----									
014	Scratch 5	1	+	-----									
015	Scratch 6	1	+	-----									
016	Scratch 7	1	+	-----									
000	126	Helicopter	1	[Pro] +	Helicopter	1	[88] +	Helicopter	1	[55] +	Helicopter	1	+
001		Car-Engine	1	[Pro] +	Car-Engine	1	[88] +	Car-Engine	1	[55] +	Car-Engine	1	+
002		Car-Stop	1	[Pro] +	Car-Stop	1	[88] +	Car-Stop	1	[55] +	Car-Stop	1	+
003		Car-Pass	1	[Pro] +	Car-Pass	1	[88] +	Car-Pass	1	[55] +	Car-Pass	1	+
004		Car-Crash	2	[Pro] +	Car-Crash	2	[88] +	Car-Crash	2	[55] +	Car-Crash	2	+
005		Siren	1	[Pro] +	Siren	1	[88] +	Siren	1	[55] +	Siren	1	+
006		Train	1	[Pro] +	Train	1	[88] +	Train	1	[55] +	Train	1	+
007		Jetplane	2	[Pro] +	Jetplane	2	[88] +	Jetplane	2	[55] +	Jetplane	2	+
008		Starship	2	[Pro] +	Starship	2	[88] +	Starship	2	[55] +	Starship	2	+
009		Burst Noise	2	[Pro] +	Burst Noise	2	[88] +	Burst Noise	2	[55] +	Burst Noise	2	+
010		Calculating	2	[Pro] +	Calculating	2	+						
011		Perc Bang	2	[Pro] +	Perc Bang	2	+						
012		Burner	2	+									
013		Glass & Glam	1	+									
014		Ice Ring	1	+									
015		Over Blow	2	+									
016		Crack Bottle	1	+									
017		Pour Bottle	1	+									
018		Soda	1	+									
019		Open CD Tray	1	+									
020		Audio Switch	1	+									
021		Key Typing	1										
022		SL 1	1	+									
023		SL 2	1	+									
024		Car Engine 2	1	+									
025		Car Horn	1	+									
026		Boeeeen	1	+									
027		R Crossing	1	+									
028		Compressor	1	+									
029		Sword Boom!	1	+									
030		Sword Cross	1	+									
031		Stabl 1	1	+									
032		Stabl 2	1	+									
000	127	Applause	2	[Pro] +	Applause	2	[88] +	Applause	2	[55] +	Applause	2	+
001		Laughing	1	[Pro] +	Laughing	1	[88] +	Laughing	1	[55] +	Laughing	1	+
002		Screaming	1	[Pro] +	Screaming	1	[88] +	Screaming	1	[55] +	Screaming	1	+
003		Punch	1	[Pro] +	Punch	1	[88] +	Punch	1	[55] +	Punch	1	+
004		Heart Beat	1	[Pro] +	Heart Beat	1	[88] +	Heart Beat	1	[55] +	Heart Beat	1	+
005		Footsteps	1	[Pro] +	Footsteps	1	[88] +	Footsteps	1	[55] +	Footsteps	1	+
006		Applause 2	2	[Pro] +	Applause 2	2	[88] +	Applause 2	2	+			
007		Small Club	2	[Pro] +	Small Club	2	+						
008		ApplauseWave	2	[Pro] +	ApplauseWave	2	+						
009		BabyLaughing	1	+									
016		Voice One	1	[Pro] +	Voice One	1	+						
017		Voice Two	1	[Pro] +	Voice Two	1	+						
018		Voice Three	1	[Pro] +	Voice Three	1	+						
019		Voice Tah	1	[Pro] +	Voice Tah	1	+						
020		Voice Whey	1	[Pro] +	Voice Whey	1	+						
022		Voice Kikit	1	+									
023		Voice ComeOn	1	+									
024		Voice Aou	1	+									
025		Voice Oou	1	+									
026		Voice Hie	1	+									
000	128	Gun Shot	1	[Pro] +	Gun Shot	1	[88] +	Gun Shot	1	[55] +	Gun Shot	1	+
001		Machine Gun	1	[Pro] +	Machine Gun	1	[88] +	Machine Gun	1	[55] +	Machine Gun	1	+
002		Lasergun	1	[Pro] +	Lasergun	1	[88] +	Lasergun	1	[55] +	Lasergun	1	+
003		Explosion	2	[Pro] +	Explosion	2	[88] +	Explosion	2	[55] +	Explosion	2	+
004		Eruption	1	[Pro] +	Eruption	1	+						
005		Big Shot	2	[Pro] +	Big Shot	2	+						
006		Explosion 2	2	+									

Appendices

PG : numéro de programme (numéro d Instrument)
 CC00 : valeur du contrôleur 0
 (N° de banque, N° de variation)
 : sons avec legato
 Voix : Nombre de voix utilisées par l Instrument
 Remarq [Pro] : Mêmes sons que la configuration SC-88Pro
 Remarq [88] : Mêmes sons que la configuration SC-88
 Remarq [55] : Mêmes sons que la configuration SC-55
 Remarq + : un son de percussion qui ne peut pas être joué
 mélodiquement A utiliser près de C4 (do1, note n° 60)

Configuration SC-55 (Configuration sonore CM-64)

CM-64 (PCM)

CM-64 (LA)

PG	CC00	Instrument	Voix	PG	CC00	Instrument	Voix	PG	CC00	Instrument	Voix
001	126	Piano 2	1	001	127	Acou Piano1	1	065	127	Acou Bass 1	1
002	126	Piano 2	1	002	127	Acou Piano2	1	066	127	Acou Bass 2	1
003	126	Piano 2	1	003	127	Acou Piano3	1	067	127	Elec Bass 1	1
004	126	Honky-tonk	2	004	127	Elec Piano1	1	068	127	Elec Bass 2	1
005	126	Piano 1	1	005	127	Elec Piano2	1	069	127	Slap Bass 1	1
006	126	Piano 2	1	006	127	Elec Piano3	1	070	127	Slap Bass 2	1
007	126	Piano 2	1	007	127	Elec Piano4	1	071	127	Fretless 1	1
008	126	E Piano 1	1	008	127	Honkytonk	2	072	127	Fretless 2	1
009	126	Detuned EP1	2	009	127	Elec Org 1	1	073	127	Flute 1	1
010	126	E Piano 2	1	010	127	Elec Org 2	2	074	127	Flute 2	1
011	126	Steel Gt.	1	011	127	Elec Org 3	1	075	127	Piccolo 1	1
012	126	Steel Gt	1	012	127	Elec Org 4	1	076	127	Piccolo 2	2
013	126	12-str Gt	2	013	127	Pipe Org 1	2	077	127	Recorder	1
014	126	Funk Gt.	1	014	127	Pipe Org 2	2	078	127	Pan Pipes	1
015	126	Muted Gt.	1	015	127	Pipe Org 3	2	079	127	Sax 1	1
016	126	Slap Bass 1	1	016	127	Accordion	2	080	127	Sax 2	1
017	126	Slap Bass 1	1	017	127	Harpsi 1	1	081	127	Sax 3	1
018	126	Slap Bass 1	1	018	127	Harpsi 2	2	082	127	Sax 4	1
019	126	Slap Bass 1	1	019	127	Harpsi 3	1	083	127	Clarinet 1	1
020	126	Slap Bass 2	1	020	127	Clavi 1	1	084	127	Clarinet 2	1
021	126	Slap Bass 2	1	021	127	Clavi 2	1	085	127	Oboe	1
022	126	Slap Bass 2	1	022	127	Clavi 3	1	086	127	Engl Horn	1
023	126	Slap Bass 2	1	023	127	Celesta 1	1	087	127	Bassoon	1
024	126	Fingered Bs	1	024	127	Celesta 2	1	088	127	Harmonica	1
025	126	Fingered Bs	1	025	127	Syn Brass 1	2	089	127	Trumpet 1	1
026	126	Picked Bass	1	026	127	Syn Brass 2	2	090	127	Trumpet 2	1
027	126	Picked Bass	1	027	127	Syn Brass 3	2	091	127	Trombone 1	2
028	126	Fretless Bs	1	028	127	Syn Brass 4	2	092	127	Trombone 2	2
029	126	Acoustic Bs	1	029	127	Syn Bass 1	1	093	127	Fr Horn 1	2
030	126	Choir Aahs	1	030	127	Syn Bass 2	2	094	127	Fr Horn 2	2
031	126	Choir Aahs	1	031	127	Syn Bass 3	2	095	127	Tuba	1
032	126	Choir Aahs	1	032	127	Syn Bass 4	1	096	127	Brs Sect 1	1
033	126	Choir Aahs	1	033	127	Fantasy	2	097	127	Brs Sect 2	2
034	126	SlowStrings	1	034	127	Harmo Pan	2	098	127	Vibe 1	1
035	126	Strings	1	035	127	Chorale	1	099	127	Vibe 2	1
036	126	SynStrings3	2	036	127	Glasses	2	100	127	Syn Mallet	1
037	126	SynStrings3	2	037	127	Soundtrack	2	101	127	Windbell	2
038	126	Organ 1	1	038	127	Atmosphere	2	102	127	Glock	1
039	126	Organ 1	1	039	127	Warm Bell	2	103	127	Tube Bell	1
040	126	Organ 1	1	040	127	Funny Vox	1	104	127	Xylophone	1
041	126	Organ 2	1	041	127	Echo Bell	2	105	127	Marimba	1
042	126	Organ 1	1	042	127	Ice Rain	2	106	127	Koto	1
043	126	Organ 1	1	043	127	Oboe 2001	2	107	127	Sho	2
044	126	Organ 2	1	044	127	Echo Pan	2	108	127	Shakuhachi	2
045	126	Organ 2	1	045	127	Doctor Solo	2	109	127	Whistle 1	2
046	126	Organ 2	1	046	127	School Daze	1	110	127	Whistle 2	1
047	126	Trumpet	1	047	127	Bellsinger	1	111	127	Bottleblow	2
048	126	Trumpet	1	048	127	Square Wave	2	112	127	Breathpipe	1
049	126	Trombone	1	049	127	Str Sect 1	1	113	127	Timpani	1
050	126	Trombone	1	050	127	Str Sect 2	1	114	127	Melodic Tom	1
051	126	Trombone	1	051	127	Str Sect 3	1	115	127	Deep Snare	1 +
052	126	Trombone	1	052	127	Pizzicato	1	116	127	Elec Perc 1	1 +
053	126	Trombone	1	053	127	Violin 1	1	117	127	Elec Perc 2	1 +
054	126	Trombone	1	054	127	Violin 2	1	118	127	Taiko	1 +
055	126	Alto Sax	1	055	127	Cello 1	1	119	127	Taiko Rim	1
056	126	Tenor Sax	1	056	127	Cello 2	1	120	127	Cymbal	1
057	126	BaritoneSax	1	057	127	Contrabass	1	121	127	Castanets	1 +
058	126	Alto Sax	1	058	127	Harp 1	1	122	127	Triangle	1 +
059	126	Brass 1	1	059	127	Harp 2	1	123	127	Orche Hit	1
060	126	Brass 1	1	060	127	Guitar 1	1	124	127	Telephone	1 +
061	126	Brass 2	2	061	127	Guitar 2	1	125	127	Bird Tweet	1 +
062	126	Brass 2	2	062	127	Elec Gtr 1	1	126	127	OneNote Jam	1 +
063	126	Brass 1	1	063	127	Elec Gtr 2	1	127	127	Water Bell	2
064	126	Orchest Hit	2	064	127	Sitar	2	128	127	Jungle Tune	2

Liste des kits rythmiques

Les kits rythmiques de cette unité sont organisés comme suit.

La configuration SC-8820 comprend 37 types, la configuration SC-88Pro comprend 25 types, la configuration SC-88 comprend 14 types et la configuration SC-55 comprend 10 types.

PG	Config SC-8820	Config SC-88Pro	Config SC-88	Config SC-55
001	STANDARD 1	STANDARD 1	STANDARD 1	STANDARD
002	STANDARD 2 [Pro]	STANDARD 2 [88]	STANDARD 2	---
003	STANDARD L/R	STANDARD 3	---	---
009	ROOM	ROOM [88]	ROOM	ROOM
010	HIP HOP	HIP HOP	---	---
011	JUNGLE	JUNGLE	---	---
012	TECHNO	TECHNO	---	---
013	ROOM L/R	---	---	---
014	HOUSE	---	---	---
017	POWER [Pro]	POWER	POWER	POWER
025	ELECTRONIC [Pro]	ELECTRONIC [88]	ELECTRONIC	ELECTRONIC
026	TR-808 [Pro]	TR-808	TR-808/909	TR-808
027	DANCE	DANCE	DANCE	---
028	CR-78 [Pro]	CR-78	---	---
029	TR-606 [Pro]	TR-606	---	---
030	TR-707 [Pro]	TR-707	---	---
031	TR-909 [Pro]	TR-909	---	---
033	JAZZ	JAZZ	JAZZ	JAZZ
034	JAZZ L/R	---	---	---
041	BRUSH [Pro]	BRUSH	BRUSH	BRUSH
042	BRUSH 2	---	---	---
043	BRUSH 2 L/R	---	---	---
049	ORCHESTRA [Pro]	ORCHESTRA [88]	ORCHESTRA	ORCHESTRA
050	ETHNIC [Pro]	ETHNIC [88]	ETHNIC	---
051	KICK & SNARE [Pro]	KICK & SNARE [88]	KICK & SNARE	---
052	KICK & SNARE 2	---	---	---
053	ASIA	ASIA	---	---
054	CYMBAL & CLAPS [Pro]	CYMBAL & CLAPS	---	---
055	GAMELAN 1	---	---	---
056	GAMELAN 2	---	---	---
057	SFX [Pro]	SFX	SFX	SFX
058	RHYTHM FX [Pro]	RHYTHM FX [88]	RHYTHM FX	---
059	RHYTHM FX 2 [Pro]	RHYTHM FX 2	---	---
060	RHYTHM FX 3	---	---	---
061	SFX 2	---	---	---
062	VOICE	---	---	---
063	CYM & CLAPS 2	---	---	---
128	---	---	---	CM-64/32L

PG : Numéro de programme (numéro de kit rythmique)

[88] : identique au SC-88

[Pro] : identique au SC-88Pro

* Les sons de kits rythmiques tels que STANDARD L/R et STANDARD 3 qui ont le suffixe "RND" (tels que Kick, Snare, et Hi-Hat) dans la liste de la page suivante sont des sonorités qui changeront aléatoirement à chaque fois qu'une note sera jouée (ces changements concernent le timbre et le timing) Le but de ce changement aléatoire est de créer une interprétation aux accents plus naturels — même si tous les messages de note pour des instruments de percussion sont envoyés avec une absolue précision, de subtiles fluctuations s'appliqueront pour que l'interprétation semble moins mécanique. Notez toutefois que vous ne pouvez pas toujours obtenir l'effet désiré, selon les circonstances

Appendices

[Pro] : Comme les sons de percussion du SC-8620
 [88] : Comme les sons de percussion du SC-88
 [55] : Comme les sons de percussion du SC-55
 [EXC] : Des sons de percussion de même numéro ne seront pas entendus ensemble

PC: Numéro de programme (numéro de kit rythmique)
 <- : Comme les sons de percussion de "STANDARD1"(PC1)
 --- : Pas de son
 * : Sons créés avec 2 voix

Kit rythmique SC-8820 (1)

* A propos des notes 0-21, et 95-127, référez-vous en p 136

	PC1 STANDARD 1	PC2 STANDARD 2	[Pro]	PC3 STANDARD L/R	PC9 ROOM	PC10 HIP HOP
23	MC-500 Beep 1	<-	<-	<-	<-	<-
24	MC-500 Beep 2	<-	<-	<-	<-	<-
C1 24	Concert SD	<-	<-	<-	<-	<-
25	Snare Roll	<-	<-	<-	<-	<-
26	Finger Snap 2	Finger Snap	<-	<-	Finger Snap	<-
27	High O	<-	<-	<-	<-	<-
28	Slap	<-	<-	<-	<-	<-
29	Scratch Push [EXC7]	<-	<-	<-	<-	Scratch Push 2 [EXC7]
30	Scratch Pull [EXC7]	<-	<-	<-	<-	Scratch Pull 2 [EXC7]
31	Sticks	<-	<-	<-	<-	<-
32	Square Click	<-	<-	<-	<-	<-
33	Metronome Click	<-	<-	<-	<-	<-
34	Metronome Bell	<-	<-	<-	<-	<-
35	Standard 1 Kick 2	Standard 2 Kick 2	[RND] Standard Kick 2	Room Kick 2	Hip-Hop Kick 2	
C2 36	Standard 1 Kick 1	Standard 2 Kick 1	[RND] Standard Kick 1	Room Kick 1	Hip-Hop Kick 1	
37	Sticks	<-	<-	<-	TR-808 Rim Shot	
38	Standard 1 Snare 1	Standard 2 Snare 1	[RND] Standard Snare 1	Room Snare 1	LoFi Snare 1	
39	TR-909 Hand Clap	Hand Clap	<-	Hand Clap	TR-707 Claps	
40	Standard 1 Snare 2	Standard 2 Snare 2	[RND] Standard Snare 2	Room Snare 2	LoFi Snare 2	
41	Low Tom 2	<-	[RND] Low Tom 2	Room Low Tom 2	Jazz Low Tom 2	
42	Closed Hi-Hat 1 [EXC1]	Closed Hi-Hat [EXC1]	[RND] Closed Hi-Hat [EXC1]	Room Closed Hi-Hat 3 [EXC1]	Room Closed Hi-Hat [EXC1]	
43	Low Tom 1	<-	<-	Room Low Tom 1	Jazz Low Tom 1	
44	Pedal Hi-Hat [EXC1]	Pedal Hi-Hat [EXC1]	<- [EXC1]	Pedal Hi-Hat [EXC1]	Pedal Hi-Hat [EXC1]	
45	Mid Tom 2	<-	<-	Room Mid Tom 2	Jazz Mid Tom 2	
46	Open Hi-Hat 1 [EXC1]	Open Hi-Hat [EXC1]	[RND] Open Hi-Hat [EXC1]	Room Open Hi-Hat 3 [EXC1]	Room Open Hi-Hat [EXC1]	
47	Mid Tom 1	<-	<-	Room Mid Tom 1	Jazz Mid Tom 1	
C3 48	High Tom 2	<-	<-	Room High Tom 2	Jazz High Tom 2	
49	Crash Cymbal 1	<-	[RND] Crash Cymbal	Room Crash Cymbal	TR-909 Crash Cymbal	
50	High Tom 1	<-	<-	Room High Tom 1	Jazz High Tom 1	
51	Ride Cymbal 1	<-	[RND] Ride Cymbal 1	Room Ride Cymbal	<-	
52	Chinese Cymbal	<-	<-	<-	Reverse Cymbal	
53	Ride Bell	<-	[RND] Ride Bell 1	Room Ride Bell	Ride Bell	
54	Tambourine	<-	<-	<-	Shake Tambourine	
55	Splash Cymbal	<-	<-	<-	<-	
56	Cowbell	<-	<-	<-	TR-808 Cowbell	
57	Crash Cymbal 2	<-	<-	<-	<-	
58	Vibra-slap	<-	<-	<-	<-	
59	Ride Cymbal 2	<-	<-	<-	<-	
C4 60	High Bongo	<-	<-	<-	<-	
61	Low Bongo	<-	<-	<-	<-	
62	Mute High Conga	<-	<-	<-	<-	
63	Open High Conga	<-	<-	<-	<-	
64	Low Conga	<-	<-	<-	<-	
65	High Timbale	<-	<-	<-	<-	
66	Low Timbale	<-	<-	<-	<-	
67	High Agogo	<-	<-	<-	<-	
68	Low Agogo	<-	<-	<-	<-	
69	Cabasa	<-	<-	<-	<-	
70	Maracas	<-	<-	<-	TR-808 Maracas	
71	Short High Whistle [EXC2]	<-	<-	<-	<-	
C5 72	Long Low Whistle [EXC2]	<-	<-	<-	<-	
73	Short Guiro [EXC3]	<-	<-	<-	<-	
74	Long Guiro [EXC3]	<-	<-	<-	CR-70 Guiro [EXC3]	
75	Claves	<-	<-	<-	TR-808 Claves	
76	High Wood Block	<-	<-	<-	<-	
77	Low Wood Block	<-	<-	<-	<-	
78	Mute Cuica [EXC4]	<-	<-	<-	High Hoo [EXC4]	
79	Open Cuica [EXC4]	<-	<-	<-	Low Hoo [EXC4]	
80	Mute Triangle [EXC5]	<-	<-	<-	Electric Mute Triangle [EXC5]	
81	Open Triangle [EXC5]	<-	<-	<-	Electric Open Triangle [EXC5]	
82	Shaker	<-	<-	<-	Shaker 2	
83	Jingle Bell	<-	<-	<-	<-	
C6 84	Bell Tree	Bar Chimes	<-	<-	<-	
85	Castanets	<-	<-	<-	<-	
86	Mute Surdo [EXC6]	<-	<-	<-	< [EXC6]	
87	Open Surdo [EXC6]	<-	<-	<-	< [EXC6]	
88	Applause 2	<-	<-	<-	Small Club 1	
89	---	---	---	---	Hip-Hop Snare 2	
90	---	---	---	---	LoFi Snare Rim	
91	---	---	---	---	Hip-Hop Claps	
92	---	---	---	---	Standard 1 Snare 1	
93	---	---	---	---	Standard 1 Snare 2	
94	---	---	---	---	Room Snare 1	
95	Room Snare 1	---	[L] Standard Kick 2	Standard 1 Snare 1	Room Snare 2	
C7 96	Room Snare 2	---	[L] Standard Kick 1	Standard 1 Snare 2	Dance Snare	

Kit rythmique SC-8820 (2)

* A propos des notes 0-21, et 95-127, référez-vous en p 137.

	PC 11 JUNGLE	PC 12 TECHNO	PC 13 ROOM L/R	PC 14 HOUSE	PC 17 POWER	[Pro]
22	<	<	<	<	<	
23	<	<	<	<	<	
24	<	<	<	<	<	
25	<	<	<	<	<	
26	<	<	Finger Snap	<	<	
27	<	<	<	<	<	
28	<	<	<	<	<	
29	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]	<	[EXC7] Scratch Push 2	[EXC7] <	[EXC7]
30	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]	<	[EXC7] Scratch Pull 2	[EXC7] <	[EXC7]
31	<	<	<	<	<	
32	<	<	<	<	<	
33	<	<	<	<	<	
34	<	<	<	<	<	
35	Jungle Kick 2	TR-808 Kick	[RND] Room Kick 2	TR-909 Kick 2	Power Kick 2	
36	Jungle Kick 1	TR-909 Kick 1	[RND] Room Kick 1	TR-909 Kick 1	Power Kick 1	
37	Jungle Snare Rim	TR-909 Snare Rim	<	House Snare Rim	<	
38	HipHop Snare 1	TR-606 Snare 2	[RND] Room Snare 1	House Snare 1	Power Snare 1	
39	R&B Claps	TR-909 Claps	Hand Clap	TR-909 Claps	Hand Clap	
40	Jungle Snare	Techno Snare	[RND] Room Snare 2	House Snare 2	Power Snare 2	
41	TR-909 Low Tom 2	TR-606 Low Tom 2	Room Low Tom 2	TR-909 Low Tom 2	Power Low Tom 2 *	
42	TR-606 Closed Hi-Hat [EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat [EXC1]	[RND] Room Closed Hi-Hat [EXC1]	Room Closed Hi-Hat [EXC1]	<	
43	TR-909 Low Tom 1	TR-606 Low Tom 1	Room Low Tom 1	TR-909 Low Tom 1	Power Low Tom 1 *	
44	Jungle Hi-Hat [EXC1]	CR-78 Closed Hi-Hat [EXC1]	Pedal Hi-Hat [EXC1]	Pedal Hi-Hat [EXC1]	<	
45	TR-909 Mid Tom 2	TR-606 Mid Tom 2	Room Mid Tom 2	TR-909 Mid Tom 2	Power Mid Tom 2 *	
46	TR-606 Open Hi-Hat [EXC1]	TR-909 Open Hi-Hat [EXC1]	[RND] Room Open Hi-Hat [EXC1]	Room Open Hi-Hat [EXC1]	<	
47	TR-909 Mid Tom 1	TR-606 Mid Tom 1	Room Mid Tom 1	TR-909 Mid Tom 1	Power Mid Tom 1 *	
48	TR-909 High Tom 2	TR-606 High Tom 2	Room High Tom 2	TR-909 High Tom 2	Power High Tom 2 *	
49	Jungle Crash	TR-909 Crash Cymbal	[RND] Room Crash Cymbal	TR-909 Crash Cymbal	<	
50	TR-909 High Tom 1	TR-606 High Tom 1	Room High Tom 1	TR-909 High Tom 1	Power High Tom 1 *	
51	Ride Cymbal 1	Ride Cymbal 1	[RND] Room Ride Cymbal	TR-909 Ride Cymbal	<	
52	Reverse Cymbal	Reverse Cymbal	<	Reverse Cymbal	<	
53	Ride Bell	Ride Bell	[RND] Room Ride Bell	Ride Bell	<	
54	Shake Tambourine	Shake Tambourine	<	Shake Tambourine	<	
55	<	<	Splash Cymbal	<	<	
56	TR-808 Cowbell	TR-808 Cowbell	<	TR-808 Cowbell	<	
57	<	TR-909 Crash Cymbal	<	TR-909 Crash Cymbal	<	
58	<	<	<	<	<	
59	<	<	<	<	<	
60	<	CR-78 High Bongo	<	CR-78 High Bongo	<	
61	<	CR-78 Low Bongo	<	CR-78 Low Bongo	<	
62	<	TR-808 High Conga	<	TR-808 High Conga	<	
63	<	TR-808 Mute Conga	<	TR-808 Mute Conga	<	
64	<	TR-808 Low Conga	<	TR-808 Low Conga	<	
65	<	<	<	<	<	
66	<	<	<	<	<	
67	<	<	<	<	<	
68	<	<	<	<	<	
69	<	<	<	<	<	
70	TR-808 Maracas	TR-808 Maracas	<	TR-808 Maracas	<	
71	<	<	<	<	<	
72	<	<	<	<	<	
73	<	<	<	<	<	
74	CR-78 Guiro [EXC3]	CR-78 Guiro [EXC3]	<	CR-78 Guiro [EXC3]	<	
75	TR-808 Claves	TR-808 Claves	<	TR-808 Claves	<	
76	<	<	<	<	<	
77	<	<	<	<	<	
78	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]	<	High Hoo [EXC4]	<	
79	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]	<	Low Hoo [EXC4]	<	
80	Electric Mute Triangle [EXC5]	Electric Mute Triangle [EXC5]	<	Electric Mute Triangle [EXC5]	<	
81	Electric Open Triangle [EXC5]	Electric Open Triangle [EXC5]	<	Electric Open Triangle [EXC5]	<	
82	Jungle Shaker	TR-626 Shaker	<	TR-626 Shaker	<	
83	<	<	<	<	<	
84	<	<	<	<	<	
85	<	<	<	<	<	
86	<	<	<	<	<	
87	<	<	<	<	<	
88	Small Club 1	<	<	Small Club 1	<	
89	Jungle Kick Roll	Dance Snare	<	TR-606 Snare 2	<	
90	Jungle Snare Roll	House Snare	<	Dance Snare	<	
91	TR-606 Snare 2	Rock Snare Dry	<	Techno Snare	<	
92	Dance Snare	Jungle Snare	<	Rock Snare Dry	<	
93	Techno Snare	LoFi Snare 1	<	Hip-Hop Snare 1	<	
94	House Snare	LoFi Snare 2	<	LoFi Snare 1	<	
95	Rock Snare Dry	HipHop Snare 1	[L] Room Kick 2	LoFi Snare 2	<	
96	LoFi Snare 1	HipHop Snare 2	[L] Room Kick 1	Jungle Snare	<	

Appendices

[Pro] : Comme les sons de percussion du SC-8820
 [88] : Comme les sons de percussion du SC-88
 [55] : Comme les sons de percussion due SC-55
 [EXC] : Des sons de percussion de même numéro ne seront pas entendus ensemble

PC: Numéro de programme (numéro de kit rythmique)
 <- : Comme les sons de percussion de "STANDARD"(PC1)
 --- : Pas de son
 * : Sons créés avec 2 voix

Kit rythmique SC-8820 (3)

* A propos des notes 0-21, et 95-127, référez-vous en p 137, p 138

	PC 25 ELECTRONIC	[Pro]	PC 26 TR-808	[Pro]	PC 27 DANCE	PC 28 CR-78	[Pro]	PC 29 TR-606	[Pro]	
23	<-		<-		<-	<-		<-		
24	<-		<-		<-	<-		<-		
25	<-		<-		<-	<-		<-		
26	Finger Snap 2		<-		Finger Snap 2	<-		<-		
27	<-		<-		<-	<-		<-		
28	<-		<-		<-	<-		<-		
29	Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]
30	Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]
31	<-		<-		<-	<-		<-		
32	<-		<-		<-	<-		<-		
33	<-		<-		<-	<-		<-		
34	<-		<-		<-	<-		<-		
35	Electric Kick 2		TR-808 Kick 2		Fat Kick	CR-78 Kick 2		CR-78 Kick 2		
36	Electric Kick 1		TR-808 Kick 1		Dance Kick	CR-78 Kick 1		TR-606 Kick 1		
37	<-		TR-808 Rim Shot		Dance Rim Shot	CR-78 Rim Shot		CR-78 Rim Shot		
38	Electric Snare 1		TR-808 Snare 1		Dance Snare	CR-78 Snare 1		TR-606 Snare 1		
39	Hand Clap		Hand Clap		Comp Claps 2	TR-707 Hand Clap		TR-707 Hand Clap		
40	Electric Snare 2		TR-808 Snare 2		Rock SD Dry	CR-78 Snare 2		TR-606 Snare 2		
41	Electric Low Tom 2		TR-808 Low Tom 2		Electric Low Tom 2	CR-78 Low Tom 2		TR-606 Low Tom 2		
42	Closed Hi-Hat 2	[EXC1]	TR-808 Closed Hi-Hat 2	[EXC1]	CR-78 Closed Hi-Hat	[EXC1]	CR-78 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat	[EXC1]
43	Electric Low Tom 1		TR-808 Low Tom 1		Electric Low Tom 1	CR-78 Low Tom 1		TR-606 Low Tom 1		
44	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	TR-808 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-808 Closed Hi-Hat 2	[EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat	[EXC1]
45	Electric Mid Tom 2		TR-808 Mid Tom 2		Electric Mid Tom 2	CR-78 Mid Tom 2		TR-606 Mid Tom 2		
46	Open Hi-Hat 2	[EXC1]	TR-808 Open Hi-Hat	[EXC1]	CR-78 Open Hi-Hat	[EXC1]	CR-78 Open Hi-Hat	[EXC1]	TR-606 Open Hi-Hat	[EXC1]
47	Electric Mid Tom 1		TR-808 Mid Tom 1		Electric Mid Tom 1	CR-78 Mid Tom 1		TR-606 Mid Tom 1		
48	Electric High Tom 2		TR-808 High Tom 2		Electric High Tom 2	CR-78 High Tom 2		TR-606 High Tom 2		
49	<-		TR-808 Crash Cymbal		TR-808 Crash Cymbal	TR-808 Crash Cymbal		TR-808 Crash Cymbal		
50	Electric High Tom 1		TR-808 High Tom 1		Electric High Tom 1	CR-78 High Tom 1		TR-606 High Tom 1		
51	<-		TR-606 Ride Cymbal		TR-606 Ride Cymbal	TR-606 Ride Cymbal		TR-606 Ride Cymbal		
52	Reverse Cymbal		<-		Reverse Cymbal	<-		<-		
53	<-		<-		Ride Bell	<-		<-		
54	<-		CR-78 Tambourine		Shake Tambourine	CR-78 Tambourine		CR-78 Tambourine		
55	<-		<-		<-	<-		<-		
56	<-		TR-808 Cowbell		TR-808 Cowbell	CR-78 Cowbell		CR-78 Cowbell		
57	<-		TR-909 Crash Cymbal		<-	TR-909 Crash Cymbal		TR-909 Crash Cymbal		
58	<-		<-		<-	<-		<-		
59	<-		Ride Cymbal 2		<-	Ride Cymbal Edge		Ride Cymbal Edge		
60	<-		CR-78 High Bongo		<-	CR-78 High Bongo		CR-78 High Bongo		
61	<-		CR-78 Low Bongo		<-	CR-78 Low Bongo		CR-78 Low Bongo		
62	<-		TR-808 High Conga		<-	TR-808 High Conga		TR-808 High Conga		
63	<-		TR-808 Mute Conga		<-	TR-808 Mute Conga		TR-808 Mute Conga		
64	<-		TR-808 Low Conga		<-	TR-808 Low Conga		TR-808 Low Conga		
65	<-		<-		<-	<-		<-		
66	<-		<-		<-	<-		<-		
67	<-		<-		<-	<-		<-		
68	<-		<-		<-	<-		<-		
69	<-		<-		<-	<-		<-		
70	<-		TR-808 Maracas		<-	CR-78 Maracas		CR-78 Maracas		
71	<-		<-		<-	<-		<-		
72	<-		<-		<-	<-		<-		
73	<-		<-		<-	<-		<-		
74	<-		CR-78 Guiro	[EXC3]	<-	CR-78 Guiro	[EXC3]	CR-78 Guiro	[EXC3]	
75	<-		TR-808 Claves		<-	CR-78 Claves		CR-78 Claves		
76	<-		<-		<-	<-		<-		
77	<-		<-		<-	<-		<-		
78	<-		High Hoo	[EXC4]	High Hoo	[EXC4]	High Hoo	[EXC4]	High Hoo	[EXC4]
79	<-		Low Hoo	[EXC4]	Low Hoo	[EXC4]	Low Hoo	[EXC4]	Low Hoo	[EXC4]
80	<-		Electric Mute Triangle		Electric Mute Triangle	[EXC5]	CR-78 Metallic Beat 1	[EXC5]	CR-78 Metallic Beat 1	[EXC5]
81	<-		Electric Open Triangle		Electric Open Triangle	[EXC5]	CR-78 Metallic Beat 2	[EXC5]	CR-78 Metallic Beat 2	[EXC5]
82	<-		TR-626 Shaker		TR-626 Shaker	TR-626 Shaker		TR-626 Shaker		
83	<-		<-		<-	<-		<-		
84	<-		<-		<-	<-		<-		
85	<-		<-		<-	<-		<-		
86	<-		<-		<-	<-		<-		
87	<-		<-		<-	<-		<-		
88	Small Club 1		Small Club 1		Small Club 1		Small Club 1		Small Club 1	
89	---		---		TR-606 Snare 2	---	---	---	---	
90	---		---		Techno Snare	---	---	---	---	
91	---		---		House Snare	---	---	---	---	
92	---		---		Jungle Snare	---	---	---	---	
93	---		---		LoFi Snare 1	---	---	---	---	
94	---		---		LoFi Snare 2	---	---	---	---	
95	---		---		HipHop Snare 1	---	---	---	---	
96	---		---		Hip-Hop Snare 2	---	---	---	---	

Kit rythmique SC-8820 (4)

* A propos des notes 0-21, et 95-127, référez-vous en p 138

	PC 30 TR-707	[Pro]	PC 31 TR-909	[Pro]	PC 33 JAZZ	PC 34 JAZZ L/R	PC 41 BRUSH	[Pro]
22	<		<		<	<	<	
23	<		<		<	<	<	
24	<		<		<	<	<	
25	<		<		<	<	<	
26	<		<		Finger Snap 2	Finger Snap 2	Finger Snap 2	
27	<		<		<	<	<	
28	<		<		<	<	<	
29	Scratch Push 2	[EXC7]	Scratch Push 2	[EXC7]	<	<	<	
30	Scratch Pull 2	[EXC7]	Scratch Pull 2	[EXC7]	<	<	<	
31	<		<		<	<	<	
32	<		<		<	<	<	
33	<		<		<	<	<	
34	<		<		<	<	<	
35	TR-707 Kick 2		TR-909 Kick 2		Jazz Kick 2	[RND] Jazz Kick 2	Jazz Kick 2	
36	TR-707 Kick 1		TR-909 Kick 1		Jazz Kick 1	[RND] Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	
37	TR-707 Rim Shot		TR-909 Rim		<	<	<	
38	TR-707 Snare 1		TR-909 Snare 1		Jazz Snare 1	[RND] Jazz Snare 1	Brush Tap 1	
39	TR-707 Hand Clap		<		Hand Clap 2	<	Brush Slap 1	
40	TR-707 Snare 2		TR-909 Snare2		Jazz Snare 2	[RND] Jazz Snare 2	Brush Swirl 1	
41	TR-707 Low Tom 2		TR-909 Low Tom 2		Jazz Low Tom 2	<	Brush Low Tom 2	
42	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]	Closed Hi-Hat 2	[EXC1] [RND] Jazz Closed Hi-Hat	Brush Closed Hi-Hat	[EXC1]
43	TR-707 Low Tom 1		TR-909 Low Tom 1		Jazz Low Tom 1	<	Brush Low Tom 1	
44	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]	Pedal Hi-Hat	[EXC1] Pedal Hi-Hat	Pedal Hi-Hat	[EXC1]
45	TR-707 Mid Tom 2		TR-909 Mid Tom 2		Jazz Mid Tom 2	<	Brush Mid Tom 2	
46	TR-707 Open Hi-Hat	[EXC1]	TR-909 Open Hi-Hat	[EXC1]	Open Hi-Hat 2	[EXC1] [RND] Jazz Open Hi-Hat	Brush Open Hi-Hat	[EXC1]
47	TR-707 Mid Tom 1		TR-909 Mid Tom 1		Jazz Mid Tom 1	<	Brush Mid Tom 1	
48	TR-707 High Tom 2		TR-909 High Tom 2		Jazz High Tom 2	<	Brush High Tom 2	
49	TR-909 Crash Cymbal		TR-909 Crash Cymbal		Jazz Crash Cymbal	[RND] Jazz Crash Cymbal	Brush Crash Cymbal	
50	TR-707 High Tom 1		TR-909 High Tom 1		Jazz High Tom 1	<	Brush High Tom 1	
51	TR-909 Ride Cymbal		TR-909 Ride Cymbal		Jazz Ride Cymbal	[RND] JAZZ Ride Cymbal	Ride Cymbal Inner	
52	<		<		<	<	<	
53	<		<		Jazz Ride Bell	[RND] Jazz Ride Bell	Brush Ride Bell	
54	Tambourine 2		Tambourine 2		<	<	<	
55	<		<		<	<	<	
56	TR-808 Cowbell		TR-808 Cowbell		<	<	<	
57	<		<		<	<	<	
58	<		<		<	<	<	
59	Ride Cymbal Edge		Ride Cymbal Edge		Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge	
60	<		<		<	<	<	
61	<		<		<	<	<	
62	<		<		<	<	<	
63	<		<		<	<	<	
64	<		<		<	<	<	
65	<		<		<	<	<	
66	<		<		<	<	<	
67	<		<		<	<	<	
68	<		<		<	<	<	
69	<		<		<	<	<	
70	TR-808 Maracas		TR-808 Maracas		<	<	<	
71	<		<		<	<	<	
72	<		<		<	<	<	
73	<		<		<	<	<	
74	<		CR-78 Guiro	[EXC3]	<	<	<	
75	<		TR-808 Claves		<	<	<	
76	<		<		<	<	<	
77	<		<		<	<	<	
78	High Hoo	[EXC4]	High Hoo	[EXC4]	<	<	<	
79	Low Hoo	[EXC4]	Low Hoo	[EXC4]	<	<	<	
80	Electric Mute Triangle		Electric Mute Triangle		<	<	<	
81	Electric Open Triangle		Electric Open Triangle		<	<	<	
82	TR-626 Shaker		TR-626 Shaker		<	<	<	
83	<		<		<	<	<	
84	<		<		<	<	<	
85	<		<		<	<	<	
86	<		<		<	<	<	
87	<		<		<	<	<	
88	Small Club 1		<		Applause	Applause	Applause	
89	<		<		<	<	<	
90	<		<		<	<	<	
91	<		<		<	<	<	
92	<		<		<	<	<	
93	<		<		<	<	<	
94	<		<		<	<	<	
95	<		<		<	[L] Jazz Kick 2	<	
96	<		<		<	[L] Jazz Kick 1	<	

Appendices

[Pro] : Comme les sons de percussion du SC-8820
 [88] : Comme les sons de percussion du SC-88
 [55] : Comme les sons de percussion d'ue SC-55
 [EXC] : Des sons de percussion de même numéro ne seront pas entendus ensemble

PC: Numéro de programme (numéro de kit rythmique)
 <- : Comme les sons de percussion de "STANDARD"(PC1)
 --- : Pas de son
 * : Sons créés avec 2 voix

Kit rythmique SC-8820 (5)

* A propos des notes 0-21, et 95-127, référez-vous en p 139

	PC 42 BRUSH 2	PC 43 BRUSH 2 L/R	PC 49 ORCHESTRA	[Pro]	PC 50 ETHNIC	[Pro]	PC 51 KICK & SNARE	[Pro]
C1 22	<-	<-	<-		---		---	
23	<-	<-	<-		---		---	
24	<-	<-	<-		---		---	
25	<-	<-	<-		---		---	
26	Finger Snap 2	Finger Snap 2	Finger Snap		Finger Snap		CR-78 Kick 1	
27	<-	<-	Closed Hi-Hat 2	[EXC1]	Castanets		CR-78 Kick 2	
28	<-	<-	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Crash Cymbal 1		TR-608 Kick	
29	<-	<-	Open Hi-Hat 2	[EXC1]	Snare Roll		TR-707 Kick	
30	<-	<-	Ride Cymbal 1		Concert SD		TR-808 Kick 1	
31	<-	<-	<-		Concert Cymbal		TR-909 Kick 1	
32	<-	<-	<-		Concert BD 1		TR-909 Kick 2	
33	<-	<-	<-		Jingle Bell		Hip-Hop Kick 2	
34	<-	<-	<-		Bell Tree		Hip-Hop Kick 1	
35	Brush Kick 2	[RND] Brush Kick 2	Jazz Kick 1		Bar Chimes		Jungle Kick 2	
C2 36	Brush Kick 1	[RND] Brush Kick 1	Concert BD 1		Wadaiko		Jungle Kick 1	
37	<-	<-	<-		Wadaiko Rim		Techno Kick 2	
38	Brush Tap 2	[RND] Brush Tap 2	Concert SD		Shimo Tano		Techno Kick 1	
39	Brush Slap 2	[RND] Brush Slap 2	Castanets		Atarigane		Standard 1 Kick 2	
40	Brush Swirl 1	Brush Swirl 1	Concert SD		Hyoushigi		Standard 1 Kick 1	
41	Brush Low Tom 2	<-	Timpani F		Ohkawa		[88] Standard 1 Kick 2	
42	Brush Closed Hi-Hat	[EXC1] [RND] Brush Closed Hi-Hat	[EXC1] Timpani F#		High Kotsuzumi		[88] Standard 2 Kick 1	
43	Brush Low Tom 1	<-	Timpani G		Low Kotsuzumi		[88] Standard 2 Kick 2	
44	Pedal Hi-Hat	[EXC1] Pedal Hi-Hat	[EXC1] Timpani G#		Ban Gu		[55] Kick Drum 1	
45	Brush Mid Tom 2	Brush Mid Tom 2	Timpani A		Big Gong		[55] Kick Drum 2	
46	Brush Open Hi-Hat	[EXC1] [RND] Brush Open Hi-Hat	[EXC1] Timpani A#		Small Gong		[88] Soft Kick	
47	Brush Mid Tom 1	<-	Timpani B		Bend Gong		[88] Jazz Kick 1	
C3 48	Brush High Tom 2	<-	Timpani c		Thai Gong		[88] Jazz Kick 2	
49	Brush Crash Cymbal	[RND] Brush Crash Cymbal	Timpani c#		Rama Cymbal		[55] Concert BD 1	
50	Brush High Tom 1	<-	Timpani d		Gamelan Gong		[88] Room Kick 1	
51	Brush Ride Cymbal	[RND] Brush Ride Cymbal	Timpani d#		Udo Short	[EXC1]	[88] Room Kick 2	
52	<-	<-	Timpani e		Udo Long	[EXC1]	[88] Power Kick1	
53	Brush Ride Bell	[RND] Brush Ride Bell	Timpani f		Udo Slap		[88] Power Kick2	
54	<-	<-	<-		Bendir		[88] Electric Kick 2	
55	<-	<-	<-		Req Dum		[88] Electric Kick 1	
56	<-	<-	<-		Req Tik		[55] Electric Kick	
57	<-	<-	Concert Cymbal 2		Tabla Te		[88] TR-808 Kick	
58	<-	<-	<-		Tabla Na		[88] TR-909 Kick	
59	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge	Concert Cymbal 1		Tabla Tun		[88] Dance Kick	
C4 60	<-	<-	<-		Tabla Ge		[88] Standard 1 Snare 1	
61	<-	<-	<-		Tabla Ge Hi		[88] Standard 1 Snare 2	
62	<-	<-	<-		Talking Drum		[88] Standard 2 Snare 1	
63	<-	<-	<-		Bend Talking Drum		[88] Standard 2 Snare 2	
64	<-	<-	<-		Caxixi		[55] Tight Snare	
65	<-	<-	<-		Djembe		[55] Concert Snare	
66	<-	<-	<-		Djembe Rim		[88] Jazz Snare 1	
67	<-	<-	<-		Timbales Low		[88] Jazz Snare 2	
68	<-	<-	<-		Timbales Paila		[88] Room Snare 1	
69	<-	<-	<-		Timbales High		[88] Room Snare 2	
70	<-	<-	<-		Cowbell		[88] Power Snare 1	
71	<-	<-	<-		High Bongo		[88] Power Snare 2	
C5 72	<-	<-	<-		Low Bongo		[55] Gated Snare	
73	<-	<-	<-		Mute High Conga		[88] Dance Snare 1	
74	<-	<-	<-		Open High Conga		[88] Dance Snare 2	
75	<-	<-	<-		Mute Low Conga		[88] Disco Snare	
76	<-	<-	<-		Conga Slap		[88] Electric Snare 2	
77	<-	<-	<-		Open Low Conga		[88] House Snare	
78	<-	<-	<-		Conga Slide		[55] Electric Snare 1	
79	<-	<-	<-		Mute Pandiero		[88] Electric Snare 3	
80	<-	<-	<-		Open Pandiero		[88] TR-808 Snare 1	
81	<-	<-	<-		Open Surdo	[EXC2]	[88] TR-808 Snare 2	
82	<-	<-	<-		Mute Surdo	[EXC2]	[88] TR-909 Snare 1	
83	<-	<-	<-		Tamborim		[88] TR-909 Snare 2	
C6 84	<-	<-	<-		High Agogo		[88] Brush Tap 1	
85	<-	<-	<-		Low Agogo		[88] Brush Tap 2	
86	<-	<-	<-		Shaker		[88] Brush Slap 1	
87	<-	<-	<-		High Whistle	[EXC3]	[88] Brush Slap 2	
88	Applause	Applause	Applause		Low Whistle	[EXC3]	[88] Brush Slap 3	
89	---	---	---		Mute Cuica	[EXC4]	[88] Brush Swirl 1	
90	---	---	---		Open Cuica	[EXC4]	[88] Brush Swirl 2	
91	---	---	---		Mute Triangle	[EXC5]	[88] Brush Long Swirl	
92	---	---	---		Open Triangle	[EXC5]	Standard 1 Snare 1	
93	---	---	---		Short Guiro	[EXC6]	Standard 1 Snare 2	
94	---	---	---		Long Guiro	[EXC6]	Standard 1 Snare 3	
95	---	[L] Brush Kick 2	---		Cabasa Up		Rap Snare	
C7 96	---	[L] Brush Kick 1	---		Cabasa Down		Hip-Hop Snare 2	

Kit rythmique SC-8820 (6)

* A propos des notes 0-21. et 95-127, référez-vous en p 139

	PC 52 KICK & SNARE 2	PC 53 ASIA	PC 54 CYMBAL&CLAPS	[Pro]	PC55 GAMELAN 1	PC56 GAMELAN 2
22	---	---	---	---	---	---
23	---	---	---	---	---	---
C1 24	---	---	---	---	---	---
25	[Pro] CR-78 Kick 1	Gamelan Gong 1	---	---	---	---
26	[Pro] CR-78 Kick 2	Gamelan Gong 2	---	---	---	---
27	[Pro] TR-606 Kick	Gamelan Gong 3	---	---	---	---
28	[Pro] TR-707 Kick	Gamelan Gong 4	---	---	---	---
29	[Pro] TR-808 Kick 1	Gamelan Gong 5	---	---	---	---
30	[Pro] TR-909 Kick 1	Gamelan Gong 6	---	---	---	---
31	[Pro] TR-909 Kick 2	Gamelan Gong 7	---	---	---	---
32	[Pro] Hip-Hop Kick 2	Gamelan Gong 8	Reverse Open Hi-Hat	---	---	---
33	[Pro] Hip-Hop Kick 1	Gamelan Gong 9	Reverse Closed Hi-Hat 1	---	---	---
34	[Pro] Jungle Kick 2	Gamelan Gong 10	Reverse Closed Hi-Hat 2	---	---	---
35	[Pro] Jungle Kick 1	Gender 1	Jungle Hi-Hat	[EXC1]	---	---
C2 36	[Pro] Techno Kick 2	Gender 2	[55] Closed Hi-Hat	[EXC1]	Kendang Wadon	Kendang Wadon
37	[Pro] Techno Kick 1	Gender 3	[88] Closed Hi-Hat 2	[EXC1]	Kendang Lanang	Kendang Lanang
38	[Pro] Standard 1 Kick 2	Gender 4	[88] Closed Hi-Hat 3	[EXC1]	Bebarongan	Bebarongan
39	[Pro] Standard 1 Kick 1	Gender 5	Closed Hi-Hat 4	[EXC1]	Pelegongan	Pelegongan
40	Standard 1 Kick 2	Bonang 1	Closed Hi-Hat	[EXC1]	Kelontuk	[EXC1] Kelontuk [EXC1]
41	Standard 1 Kick 1	Bonang 2	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1]	Kelontuk Mule	[EXC1] Kelontuk Mule [EXC1]
42	Brush Kick 2	Bonang 3	TR-606 Closed Hi-Hat	[EXC1]	Kelontuk Side	[EXC1] Kelontuk Side [EXC1]
43	Brush Kick 1	Bonang 4	[88] TR-808 Closed Hi-Hat	[EXC1]	Gamelan Gong Wadon	Gamelan Gong Wadon
44	Jazz Kick 2	Bonang 5	TR-808 Closed Hi-Hat	[EXC1]	Gamelan Gong Lanang	Gamelan Gong Lanang
45	Jazz Kick 1	Rama Cymbal Low	CR-78 Closed Hi-Hat	[EXC1]	Ceng-Ceng	Ceng-Ceng
46	Hip-Hop Kick 2	Rama Cymbal High	[55] Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Kopyak Open	[EXC2] Kopyak Open [EXC2]
47	Hip-Hop Kick 1	Sagat Open [EXC7]	[88] Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Kopyak Mute	[EXC2] Kopyak Mute [EXC2]
C3 48	Concert BD 1 Mute [EXC1]	Sagat Closed [EXC7]	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	Kajar	Kajar
49	[55] Concert BD 1 [EXC1]	Jaws Harp	Half-Open Hi-Hat 1	[EXC1]	Kempur	Kempur
50	Room Kick 2	Wadaiko	Half-Open Hi-Hat 2	[EXC1]	Jegogan	Jegogan
51	Room Kick 1	Wadaiko Rim	[55] Open Hi-Hat	[EXC1]	Jegogan	Jegogan
52	Jungle Kick 2	Small Taiko	[88] Open Hi-Hat 2	[EXC1]	Jegogan	Jegogan
53	Jungle Kick 1	Shimetaiko	[88] Open Hi-Hat 3	[EXC1]	Jegogan	Jegogan
54	Jungle Kick Roll	Atarigane	Open Hi-Hat 2	[EXC1]	Jegogan	Jegogan
55	Fat Kick	Hyoushigi	TR-909 Open Hi-Hat	[EXC1]	Jublag	Jublag
56	Dance Kick	Ohkawa	TR-707 Open Hi-Hat	[EXC1]	Jublag	Jublag
57	TR-808 Kick	High Kotsuzumi	TR-606 Open Hi-Hat	[EXC1]	Jublag	Jublag
58	TR-909 Kick 2	Low Kotsuzumi	[88] TR-808 Open Hi-Hat	[EXC1]	Jublag	Jublag
59	TR-909 Kick 1	Yyoo Dude	TR-808 Open Hi-Hat	[EXC1]	Jublag	Jublag
C4 60	Standard 1 Snare 1	Buk	CR-78 Open Hi-Hat	[EXC1]	Penyacah	Penyacah
61	Standard 1 Snare 2	Buk Rim	Crash Cymbal 1	[EXC3]	Penyacah	Penyacah
62	[88] Standard 2 Snare 1	Gengari p [EXC1]	Crash Cymbal 2	[EXC4]	Penyacah	Penyacah
63	[88] Standard 2 Snare 2	Gengari Mute Low [EXC1]	Crash Cymbal 3	[EXC4]	Penyacah	Penyacah
64	[55] Tight Snare	Gengari f [EXC2]	Brush Crash Cymbal	[EXC4]	Penyacah	Penyacah
65	[55] Concert Snare	Gengari Mute High [EXC2]	Hard Crash Cymbal	[EXC4]	Penyacah	Penyacah
66	Jazz Snare 1	Gengari Samil	TR-909 Crash Cymbal	[EXC4]	Penyacah	Penyacah
67	Jazz Snare 2	Jang-Gu Che	TR-808 Crash Cymbal	[EXC4]	Pemade	Pemade
68	Room Snare 1	Jang-Gu Kun	Mute Crash Cymbal 1	[EXC3]	Pemade	Pemade
69	Room Snare 2	Jang-Gu Rim	Mute Crash Cymbal 2	[EXC4]	Pemade	Pemade
70	LoFi Snare 1	Jing p [EXC3]	Reverse Crash Cymbal 1	[EXC3]	Pemade	Pemade
71	LoFi Snare 2	Jing f [EXC3]	Reverse Crash Cymbal 2	[EXC3]	Pemade	Pemade
C5 72	[55] Gated Snare	Jing Mute [EXC3]	Reverse Crash Cymbal 3	[EXC3]	Pemade	Pemade
73	LoFi Snare Rim	Asian Gong	Reverse TR-909 Crash Cymbal	[EXC3]	Pemade	Pemade
74	[88] Dance Snare 2	Big Gong	[55] Splash Cymbal	[EXC3]	Pemade	Pemade
75	HipHop Snare 1	Small Gong	Splash Cymbal	[EXC3]	Pemade	Pemade
76	HipHop Snare 2	Pal Ban	[88] Ride Bell	[EXC3]	Pemade	Pemade
77	Dance Snare	Ban Gu	[88] Brush Ride Bell	[EXC3]	Reyong	Reyong
78	TR-606 Snare 2	Tang Gu [EXC4]	[88] Ride Cymbal 1	[EXC3]	Reyong	Reyong
79	Techno Snare	Tang Gu Mute [EXC4]	[88] Ride Cymbal 2	[EXC3]	Reyong	Reyong
80	House Snare	Shou Luo	[88] Brush Ride Cymbal	[EXC3]	Reyong	Reyong
81	Rock Snare Dry	Bend Gong	Ride Cymbal Low Inner	[EXC3]	Reyong	Reyong
82	Jungle Snare	Hu Yin Luo Low	Ride Cymbal Mid Inner	[EXC3]	Reyong	Reyong
83	Jungle Snare Roll	Hu Yin Luo Mid [EXC5]	Ride Cymbal High Inner	[EXC3]	Reyong	Reyong
C6 84	[88] Brush Tap 1	Hu Yin Luo Mid 2 [EXC5]	Ride Cymbal Low Edge	[EXC3]	Reyong	Reyong
85	[88] Brush Tap 2	Hu Yin Luo High [EXC6]	Ride Cymbal Mid Edge	[EXC3]	Reyong	Reyong
86	Brush Tap 2	Hu Yin Luo High 2 [EXC6]	Ride Cymbal High Edge	[EXC3]	Reyong	Reyong
87	Brush Slap 2	Nao Bo	TR-606 Ride Cymbal	[EXC3]	Reyong	Reyong
88	[88] Brush Slap 3	Xiao Bo	TR-808 Ride Cymbal	[EXC3]	Reyong	Reyong
89	[88] Brush Swirl 1	Dholak 1	Chinese Cymbal	[EXC3]	---	---
90	[88] Brush Swirl 2	Dholak 2	Chinese Cymbal 2	[EXC3]	---	---
91	[88] Brush Long Swirl	---	[55] Hand Clap	[EXC3]	---	---
92	[Pro] Standard 1 Snare 1	---	[88] Hand Clap 2	[EXC3]	---	---
93	[Pro] Standard 1 Snare 2	---	[88] Hand Clap	[EXC3]	---	---
94	[Pro] Standard 1 Snare 3	---	Hand Clap	[EXC3]	---	---
95	[Pro] Rap Snare	---	Hand Clap 2	[EXC3]	---	---
C7 96	[Pro] Hip-Hop Snare 2	---	TR-707 Hand Clap	[EXC3]	---	---

Appendices

[Pro] : Comme les sons de percussion du SC-8820
 [88] : Comme les sons de percussion du SC-88
 [55] : Comme les sons de percussion du SC-55
 [EXC] : Des sons de percussion de même numéro ne seront pas entendus ensemble

PC: Numéro de programme (numéro de kit rythmique)
 <- : Comme les sons de percussion de "STANDARD"(FC1)
 -- : Pas de son
 * : Sons créés avec 2 voix

Kit rythmique SC-8820 (7)

* A propos des notes 0-21, et 95-127, référez-vous en p 139, p 140

	PC 57 SFX	[Pro]	PC 58 RHYTHM FX	[Pro]	PC 59 RHYTHM FX 2	[Pro]	PC 60 RHYTHM FX 3
	22	MC-500 Beep 2	---	---	---	---	Reverse Clean Guitar Mute Up
		Guitar Slide	---	---	---	---	Reverse Clean Guitar Mute Down
C1	24	Guitar Wah	---	---	---	---	Reverse Distortion Guitar Cut Noise Up
	25	Guitar Slap	---	---	---	---	Reverse Distortion Guitar Cut Noise Down
	26	Chord Stroke Down	---	---	---	---	Reverse Distortion Guitar Stroke Noise
	27	Chord Stroke Up	---	---	---	---	Reverse Distortion Guitar Mute Noise
		Biwa FX	---	---	---	---	Reverse Steel Guitar Slide Noise 1
		Phonograph Noise	---	---	---	---	Reverse Steel Guitar Slide Noise 2
	30	Tape Rewind	---	---	---	---	Reverse Steel Guitar Slide Noise 3
	31	Scratch Push 2	[EXC1]	---	---	---	Reverse Steel Guitar Slide Noise 4
	32	Scratch Pull 2	[EXC1]	---	---	---	Reverse Steel Guitar Stroke Noise
	33	Cutting Noise 2 Up	---	---	---	---	Reverse Steel Guitar Stroke Noise Up 1
	34	Cutting Noise 2 Down	---	---	---	---	Reverse Steel Guitar Stroke Noise Down 1
	35	Distortion Guitar Cutting Noise Up	---	---	---	---	Reverse Steel Guitar Stroke Noise Up 2
C2		Distortion Guitar Cutting Noise Down	---	Reverse Kick 1	Reverse TR-707 Kick 1	---	Reverse Steel Guitar Stroke Noise Down 2
	37	Bass Slide	---	Reverse Concert Bass Drum	Reverse TR-909 Kick 1	---	Reverse Trombone Noise
	38	Pick Scraps	---	Reverse Power Kick 1	Reverse Hip-Hop Kick 1	---	Reverse Trumpet Noise
	39	High Q	---	Reverse Electric Kick 1	Reverse Jungle Kick 2	---	Reverse Standard Kick 2
	40	Slap	---	Reverse Snare 1	Reverse Techno Kick 2	---	Reverse Standard Kick 1
	41	Scratch Push	[EXC7]	Reverse Snare 2	Reverse TR-606 Snare 2	---	Reverse Room Kick 2
	42	Scratch Pull	[EXC7]	Reverse Standard 1 Snare 1	Reverse CR-78 Snare 1	---	Reverse Room Kick 1
	43	Slicks	---	Reverse Tight Snare	Reverse CR-78 Snare 2	---	Reverse Jazz Kick 2
	44	Square Click	---	Reverse Dance Snare	Reverse Jungle Snare 2	---	Reverse Jazz Kick 1
	45	Metronome Click	---	Reverse 808 Snare	Reverse Techno Snare 2	---	Reverse Brush Kick 2
	46	Metronome Bell	---	Reverse Tom 1	Reverse TR-707 Snare	---	Reverse Brush Kick 1
	47	Guitar Fret Noise	---	Reverse Tom 2	Reverse TR-606 Snare 1	---	Reverse HipHop Kick 2
C3	48	Guitar Cutting Noise Up	---	Reverse Sticks	Reverse TR-909 Snare 1	---	Reverse HipHop Kick 1
	49	Guitar Cutting Noise Down	---	Reverse Slap	Reverse Hip-Hop Snare 2	---	Reverse Jungle Kick 2
	50	String Slap of Double Bass	---	Reverse Cymbal 1	Reverse Jungle Snare 1	---	Reverse Jungle Kick 1
	51	Flute Key Click Noise	---	Reverse Cymbal 2	Reverse House Snare	---	Reverse TR-808 Kick
	52	Laughing	---	Reverse Open Hi-Hat	Reverse Closed Hi-Hat	---	Reverse TR-909 Kick 2
	53	Screaming	---	Reverse Ride Cymbal	Reverse TR-606 Closed Hi-Hat	---	Reverse TR-909 Kick 1
	54	Punch	---	Reverse CR-78 Open Hi-Hat	Reverse TR-707 Closed Hi-Hat	---	Reverse Fat Kick
	55	Heart Beat	---	Reverse Closed Hi-Hat	Reverse TR-808 Closed Hi-Hat	---	Reverse Dance Kick
	56	Footsteps 1	---	Reverse Gong	Reverse Jungle Hi-Hat	---	Reverse Standard Snare 1
	57	Footsteps 2	---	Reverse Bell Tree	Reverse Tambourine 2	---	Reverse Standard Snare 2
	58	Applause	---	Reverse Guiro	Reverse Shake Tambourine	---	Reverse Room Snare 1
	59	Door Creaking	---	Reverse Bendir	Reverse TR-808 Open Hi-Hat	---	Reverse Room Snare 2
C4	60	Door	---	Reverse Gun Shot	Reverse TR-707 Open Hi-Hat	---	Reverse Jazz Snare 1
	61	Scratch	---	Reverse Scratch	Reverse Open Hi-Hat	---	Reverse Jazz Snare 2
	62	Wind Chimes	---	Reverse Laser Gun	Reverse TR-606 Open Hi-Hat	---	Reverse Brush Snare 1
	63	Car - Engine	---	Key Click	Reverse Hu Yin Luo	---	Reverse Brush Snare 2
	64	Car - Stop	---	Techno Thip	Reverse TR-707 Crash Cymbal	---	Reverse Lo-Fi Snare 1
	65	Car - Passing	---	Pop Drop	Voice One	---	Reverse Lo-Fi Snare 2
	66	Car - Crash	---	Woody Slap	Reverse Voice One	---	Reverse HipHop Snare 1
	67	Siren	---	Distortion Kick	Voice Two	---	Reverse HipHop Snare 2
	68	Train	---	Syn. Drops	Reverse Voice Two	---	Reverse House Snare 1
	69	Jetplane	---	Reverse Hi Q	Voice Three	---	Reverse Jungle Snare
	70	Helicopter	---	Pipe	Reverse Voice Three	---	Reverse 606 Snare 2
	71	Starship	---	Ice Block	Voice Tah	---	Reverse Techno Snare
C5	72	Gun Shot	---	Digital Tambourine	Reverse Voice Tah	---	Reverse Dance Snare
	73	Machine Gun	---	Alias	Voice Ou	---	Reverse Rock Snare Dry
	74	Laser Gun	---	Modulated Bell	Voice Au	---	Reverse Lo-Fi Snare Rim
	75	Explosion	---	Spark	Voice Whey	---	Reverse 909 Snare Rim
	76	Dog	---	Metallic Percussion	Frog Vpoca	---	Reverse Jungle Snare Rim
	77	Horse-Gallop	---	Velocity Noise FX	Reverse Yyoo Dude	---	Reverse Dance Snare Rim
	78	Birds	---	Stereo Noise Clap	Douby	---	Reverse House Snare Rim
	79	Rain	---	Swish	Reverse Douby	---	Reverse Brush Tom 1
	80	Thunder	---	Slappy	Baert High	---	Reverse Brush Tom 2
	81	Wind	---	Voice Ou	Baert Low	---	Reverse Brush Tom 3
	82	Seashore	---	Voice Au	Bounce	---	Reverse 606 Tom
	83	Stream	---	Hoo	Reverse bounce	---	Reverse Jungle Crash Cymbal
C6	84	Bubble	---	Tape Stop 1	Distortion Knock	---	Reverse Standard Closed Hi-Hat
	85	Kitty	---	Tape Stop 2	Guitar Slide	---	Reverse Room Closed Hi-Hat
	86	Bird 2	---	Missile	Sub Marine	---	Reverse Jazz Closed Hi-Hat
	87	Growl	---	Space Birds	Noise Attack	---	Reverse Brush Closed Hi-Hat
	88	<-	---	Flying Monster	Space Worms	---	Reverse 707 Claps
	89	Telephone 1	---	---	Emergency !	---	Reverse 909 Claps
	90	Telephone 2	---	---	Calculating...	---	Reverse R&B Claps 1
	91	Small Club 1	---	---	Saw LFO Saw	---	Reverse HipHop Claps
	92	Small Club 2	---	---	---	---	Reverse Comp Claps 2
	93	Applause Wave	---	---	---	---	Reverse Shaker 2
	94	Eruption	---	---	---	---	Reverse Jungle Shaker
	95	Big Shot	---	---	---	---	Reverse Clap Hit
C7	96	Percussion Bang	---	---	---	---	Reverse Boobeen

Kit rythmique SC-8820 (8)

	PC 61 SFX 2	PC 62 VOICE	PC 63 CYM&CLAPS 2
	---	---	---
23	---	---	---
C1 24	---	---	---
25	---	---	---
26	---	---	---
27	---	---	---
28	---	---	---
29	---	---	---
30	---	---	---
31	Acoustic Bass Mute Noise	---	---
32	Acoustic Bass Touch Noise	---	Reverse Standard Closed Hi-Hat
33	Acoustic Bass Attack Noise	---	Reverse Room Closed Hi-Hat
34	Distortion Guitar Mute Noise	---	Reverse Jazz Closed Hi-Hat
35	Steel Guitar Slide Noise 1	---	Reverse Brush Closed Hi-Hat
C2 36	Steel Guitar Slide Noise 2	Reverse Breath Slow	Standard 1 Closed Hi-Hat
37	Steel Guitar Slide Noise 3	Reverse Breath Short	Room Closed Hi-Hat
38	Steel Guitar Slide Noise 4	Reverse Breath Strong	Jazz Closed Hi-Hat
39	Guitar Stroke Noise 1	Reverse Woman's Breath	Brush Closed Hi-Hat
40	Guitar Stroke Noise 2	Reverse Man's Breath	TR-707 Closed Hi-Hat
41	Guitar Stroke Noise 3	Reverse Voice One	TR-606 Closed Hi-Hat
42	Guitar Stroke Noise 4	Reverse Voice Two	TR-808 Closed Hi-Hat
43	Guitar Stroke Noise 5	Reverse Voice Three	CR-7B Closed Hi-Hat
44	Open CD Tray	Reverse Voice Tah	Pedal Hi-Hat
45	Audio Switch	Reverse Voice Come On	Pedal Hi-Hat
46	Keyboard Typing 1	Reverse Voice Kikil	Pedal Hi-Hat
47	Keyboard Typing 2	Reverse Voice Aou	Half-Open Hi-Hat 1
C3 48	Keyboard Typing 3	Reverse Voice Oou	Half-Open Hi-Hat 2
49	Keyboard Typing 4	Reverse Voice Hie 2	Standard 1 Open Hi-Hat
50	Keyboard Typing 5	Reverse Baby Laughing	Room Open Hi-Hat
51	Keyboard Typing 6	Reverse Yyoooh	Jazz Open Hi-Hat
52	Baby Laughing	Reverse Japanese Female Voice Lan	Brush Open Hi-Hat
53	Clap Hit	Reverse Oouel	TR-909 Open Hi-Hat
54	Stabl 1	Flute Breath 1	TR-707 Open Hi-Hat
55	Stabl 2	Flute Breath 2	TR-606 Open Hi-Hat
56	Bounce Hit	Flute Breath 3	TR-808 Open Hi-Hat
57	Boeeeen	Voice Breath 1	CR-7B Open Hi-Hat
58	Glass Stir	Voice Breath 2	Standard 1 Crash Cymbal
59	Ice Ring	Voice One	Room Crash Cymbal
C4 60	Crack Bottle	Voice Two	Jazz Crash Cymbal
61	Pour Bottle	Voice Three	Brush Crash Cymbal
62	Soda	Voice Tah	Hard Crash Cymbal
63	Car Engine 2	Voice ComeOn	TR-909 Crash Cymbal
64	Car - Horn	Voice Kikil	Jungle Crash Cymbal
65	Railroad Crossing	Voice Aou	TR-808 Crash Cymbal
66	SL 1	Voice Oou	Standard 1 Mute Crash Cymbal
67	SL 2	Punch	Room Mute Crash Cymbal
68	Over Blow	Screaming	Jazz Mute Crash Cymbal
69	Sword Boom!	Laughing	Brush Mute Crash Cymbal
70	Sword Cross	Voice Hie	Mute Crash Cymbal 1
71	Industry Hit	Baby Laughing	Mute Crash Cymbal 2
C5 72	Drill Hit	Frog Vpoce	Reverse Standard 1 Crash Cymbal
73	Compressor	Yyoooh Dude	Reverse Room Crash Cymbal
74	Thrill Hit	Voice Ou	Reverse Jazz Crash Cymbal
75	Explosion 2	Voice Au	Reverse Brush Crash Cymbal
76	Seal	Jazz Voice Thum	Splash Cymbal
77	Fancy Animal	Jazz Voice Bap	Standard Ride Bell
78	Cricket	Jazz Voice Dat	Room Ride Bell
79	Bear	Jazz Voice Dow	Jazz Ride Bell
80	Frog Vpoce	Voice Oohs 2	Brush Ride Bell
81	Wind 2	Voice Oohs Chord Maj7 A	Standard Ride Cymbal
82	Scratch 3	Voice Oohs Chord Maj7 B	Room Ride Cymbal
83	Scratch 4	Voice Oohs Chord Sus4 A	Jazz Ride Cymbal
C6 84	Scratch 5	Voice Oohs Chord Sus4 B	Brush Ride Cymbal
85	Scratch 6	Japanese Female Voice Lah	TR-606 Ride Cymbal
86	Scratch 7	Japanese Female Voice Lan	TR-808 Ride Cymbal
87	Noise Attack	Japanese Male Voica Wah	Chinese Cymbal
88	Bounce	Japanese Male Voice Woh	Chinese Cymbal 2
89	Dist Knock	---	TR-707 Claps
90	Bound	---	Hip-Hop Claps
91	---	---	R&B Claps
92	---	---	TR-909 Claps
93	---	---	Comp Claps 2
94	---	---	Hand Clap
95	---	---	[Pro] Hand Clap 2
C7 96	---	---	[Pro] TR-707 Hand Clap

Appendices

[Pro] : Comme les sons de percussion du SC-8820
 [88] : Comme les sons de percussion du SC-88
 [55] : Comme les sons de percussion due SC-55
 [EXC] : Des sons de percussion de même numéro ne seront pas entendus ensemble.

PC:Numéro de programme (numéro de kit rythmique)
 <- : Comme les sons de percussion de "STANDARD"(PC1)
 -- : Pas de son
 * : Sons créés avec 2 voix

Kit rythmique SC-8820 (9)

* Les notes 0-21 et 95-127 se présentent comme suit

	PC1 STANDARD 1	PC2 STANDARD 2 [Pro]	PC17 POWER [Pro]	PC3 STANDARD L/R	PC9 ROOM	PC10 HIP HOP
C-1 0	[88] Standard 1 Kick 1	<-	---	---	<-	[88] Electric Kick 2
1	[88] Standard 1 Kick 2	<-	---	---	<-	[88] Electric Kick 1 *
2	[88] Standard 2 Kick 1	<-	---	---	<-	[Pro] CR-78 Kick 1
3	[88] Standard 2 Kick 2	<-	---	---	<-	[Pro] CR-78 Kick 2
4	[55] Kick Drum 1	<-	---	---	<-	[Pro] TR-606 Kick 1
5	[55] Kick Drum 2	<-	---	---	<-	[Pro] TR-707 Kick 1
6	[88] Jazz Kick 1	<-	---	---	<-	[55] TR-808 Kick
7	[88] Jazz Kick 2	<-	---	---	<-	[88] TR-808 Kick
8	[88] Room Kick 1	<-	---	---	<-	[Pro] TR-808 Kick 2
9	[88] Room Kick 2	<-	---	---	<-	[88] TR-909 Kick
10	[88] Power Kick 1	<-	---	---	<-	[88] Dance Kick
11	[88] Power Kick 2	<-	---	---	<-	[Pro] Hip-Hop Kick 2
12	[88] Electric Kick 2	<-	---	---	<-	[Pro] TR-909 Kick 1 *
C0 13	[88] Electric Kick 1	<-	---	---	<-	[Pro] Hip-Hop Kick 3
14	[88] TR-808 Kick	<-	---	---	<-	[Pro] Jungle Kick 1
15	[88] TR-909 Kick	<-	---	---	<-	[Pro] Techno Kick 1
16	[88] Dance Kick	<-	---	---	<-	[Pro] Bounce Kick
17	[Pro] Voice One	<-	<-	<-	<-	<-
18	[Pro] Voice Two	<-	<-	<-	<-	<-
19	[Pro] Voice Three	<-	<-	<-	<-	<-
20	Room Kick 2	---	---	---	Standard 1 Kick 2 *	Jungle Kick 2
21	Room Kick 1	---	---	---	Standard 1 Kick 1 *	Jungle Kick 1
:	:	:	:	:	:	:
:	:	:	:	:	:	:
95	Room Snare 1	---	---	[L] Standard Kick 2 *	Standard 1 Snare 1 *	Room Snare 2
96	Room Snare 2	---	---	[L] Standard Kick 1 *	Standard 1 Snare 2	Dance Snare
97	[88] Standard 1 Snare 1	<-	<-	[L] Standard Crash Cymbal *	<-	[Pro] Techno Hit
98	[88] Standard 1 Snare 2	<-	<-	[L] Standard Snare 1 *	<-	[Pro] Philly Hit
99	[88] Standard 2 Snare 1	<-	<-	[L] Standard Ride Cymbal	<-	[Pro] Impact Hit *
100	[88] Standard 2 Snare 2	<-	<-	[L] Standard Snare 2	<-	[Pro] Lo-Fi Rave *
101	[55] Snare Drum 2	<-	<-	[L] Standard Low Tom	<-	[Pro] Bam Hit
102	[Pro] Standard 1 Snare 1	<-	<-	[L] Standard Closed Hi-Hat [EXC8]	<-	[Pro] Bim Hit
103	[Pro] Standard 1 Snare 2	<-	<-	[L] Standard Mid Tom	<-	[Pro] Tape Rewind
104	[Pro] Standard 1 Snare 3	<-	<-	[L] Standard Ride Bell	<-	[Pro] Phonograph Noise
105	[88] Jazz Snare 1	<-	<-	[L] Standard High Tom	<-	[88] Power Snare 1
106	[88] Jazz Snare 2	<-	<-	[L] Standard Open Hi-Hat [EXC8]	<-	[88] Dance Snare 1
107	[88] Room Snare 1	<-	<-	[R] Standard Kick 2	<-	[88] Dance Snare 2
108	[88] Room Snare 2	<-	<-	[R] Standard Kick 1	<-	[88] Disco Snare
109	[88] Power Snare 1	<-	<-	[R] Standard Crash Cymbal	<-	[88] Electric Snare 2
110	[88] Power Snare 2	<-	<-	[R] Standard Snare 1	<-	[55] Electric Snare
111	[55] Gated Snare	<-	<-	[R] Standard Ride Cymbal	<-	[88] Electric Snare 3 *
112	[88] Dance Snare 1	<-	<-	[R] Standard Snare 2	<-	[Pro] TR-606 Snare 2
113	[88] Dance Snare 2	<-	<-	[R] Standard Low Tom	<-	[Pro] TR-707 Snare 1
114	[88] Disco Snare	<-	<-	[R] Standard Closed Hi-Hat [EXC9]	<-	[88] TR-808 Snare 2
115	[88] Electric Snare 2	<-	<-	[R] Standard Mid Tom	<-	[88] TR-808 Snare 1 *
116	[55] Electric Snare	<-	<-	[R] Standard Ride Bell	<-	[Pro] TR-808 Snare 2
117	[88] Electric Snare 3	<-	<-	[R] Standard High Tom	<-	[88] TR-909 Snare 1
118	[Pro] TR-707 Snare 1	<-	<-	[R] Standard Open Hi-Hat [EXC9]	<-	[88] TR-909 Snare 2 *
119	[88] TR-808 Snare 1	<-	<-	---	<-	[Pro] TR-909 Snare 1
120	[88] TR-808 Snare 2	<-	<-	---	<-	[Pro] TR-909 Snare 2
121	[88] TR-909 Snare 1	<-	<-	---	<-	[Pro] Rap Snare
122	[88] TR-909 Snare 2	<-	<-	---	<-	[Pro] Jungle Snare
123	[Pro] Rap Snare	<-	<-	---	<-	[Pro] House Snare 1
124	[Pro] Jungle Snare 1	<-	<-	---	<-	[88] House Snare *
125	[Pro] House Snare 1	<-	<-	---	<-	[Pro] House Snare 2
126	[88] House Snare	<-	<-	---	<-	[Pro] Voice Tah
127	[Pro] House Snare 2	<-	<-	---	<-	[88] Slappy *

Kit rythmique SC-8820 (10)

* Les notes 0-21 et 95-127 se présentent comme suit

	PC 11 JUNGLE	PC 12 TECHNO	PC 13 ROOM L/R	PC 14 HOUSE	PC 25 ELECTRONIC PC 26 TR-808	[Pro] [Pro]
C-1 0	[88] Electric Kick 2	[88] Electric Kick 2	---	[88] Electric Kick 2	[88] Electric Kick 2	
1	[88] Electric Kick 1	[88] Electric Kick 1	---	[88] Electric Kick 1	[88] Electric Kick 1	
2	[Pro] CR-78 Kick 1	[Pro] CR-78 Kick 1	---	[Pro] CR-78 Kick 1	CR-78 Kick 1	
3	[Pro] CR-78 Kick 2	[Pro] CR-78 Kick 2	---	[Pro] CR-78 Kick 2	CR-78 Kick 2	
4	[Pro] TR-606 Kick1	[Pro] TR-606 Kick1	---	[Pro] TR-606 Kick1	TR-606 Kick1	
5	[Pro] TR-707 Kick 1	[Pro] TR-707 Kick 1	---	[Pro] TR-707 Kick 1	TR-707 Kick 1	
6	[55] TR-808 Kick	[55] TR-808 Kick	---	[55] TR-808 Kick	[55] TR-808 Kick	
7	[88] TR-808 Kick	[88] TR-808 Kick	---	[88] TR-808 Kick	[88] TR-808 Kick	
8	[Pro] TR-808 Kick 2	[Pro] TR-808 Kick 2	---	[Pro] TR-808 Kick 2	TR-808 Kick 2	
9	[88] TR-909 Kick	[88] TR-909 Kick	---	[88] TR-909 Kick	[88] TR-909 Kick	
10	[88] Dance Kick	[88] Dance Kick	---	[88] Dance Kick	[88] Dance Kick	
11	[Pro] Hip-Hop Kick 2	[Pro] Hip-Hop Kick 2	---	[Pro] Hip-Hop Kick 2	Hip-Hop Kick 2	
12	[Pro] TR-909 Kick 1	[Pro] TR-909 Kick 1	---	[Pro] TR-909 Kick 1	TR-909 Kick 1	
13	[Pro] Hip-Hop Kick 3	[Pro] Hip-Hop Kick 3	---	[Pro] Hip-Hop Kick 3	Hip-Hop Kick 3	
14	[Pro] Jungle Kick 1	[Pro] Jungle Kick 1	---	[Pro] Jungle Kick 1	Jungle Kick 1	
15	[Pro] Techno Kick 1	[Pro] Techno Kick 1	---	[Pro] Techno Kick 1	Techno Kick 1	
16	[Pro] Bounce Kick	[Pro] Bounce Kick	---	[Pro] Bounce Kick	Bounce Kick	
17	<--	<--	<--	<--	<--	
18	<--	<--	<--	<--	<--	
19	<--	<--	<--	<--	<--	
20	HipHop Kick 2	TR-909 Kick 2	---	Fat Kick	---	
21	HipHop Kick 1	Fat Kick	---	Dance Kick	---	
:	:	:	:	:	:	
:	:	:	:	:	:	
95	Rock Snare Dry	HipHop Snare 1	[L] Room Kick 2	LoFi Snare 2	---	
96	LoFi Snare 1	HipHop Snare 2	[L] Room Kick 1	Jungle Snare	---	
97	[Pro] Techno Hit	[Pro] Techno Hit	[L] Room Crash Cymbal	[Pro] Techno Hit	Techno Hit	
98	[Pro] Philly Hit	[Pro] Philly Hit	[L] Room Snare 1	[Pro] Philly Hit	Philly Hit	
99	[Pro] Impact Hit	[Pro] Impact Hit	[L] Room Ride Cymbal	[Pro] Impact Hit	Impact Hit	
100	[Pro] Lo-Fi Rave	[Pro] Lo-Fi Rave	[L] Room Snare 2	[Pro] Lo-Fi Rave	Lo-Fi Rave	
101	[Pro] Bam Hit	[Pro] Bam Hit	[L] Room Low Tom	[Pro] Bam Hit	Bam Hit	
102	[Pro] Bim Hit	[Pro] Bim Hit	[L] Room Closed Hi-Hat [EXC8]	[Pro] Bim Hit	Bim Hit	
103	[Pro] Tape Rewind	[Pro] Tape Rewind	[L] Room Mid Tom	[Pro] Tape Rewind	Tape Rewind	
104	[Pro] Phonograph Noise	[Pro] Phonograph Noise	[L] Room Ride Bell	[Pro] Phonograph Noise	Phonograph Noise	
105	[88] Power Snare 1	[88] Power Snare 1	[L] Room High Tom	[88] Power Snare 1	[88] Power Snare 1	
106	[88] Dance Snare 1	[88] Dance Snare 1	[L] Room Open Hi-Hat [EXC8]	[88] Dance Snare 1	[88] Dance Snare 1	
107	[88] Dance Snare 2	[88] Dance Snare 2	[R] Room Kick 2	[88] Dance Snare 2	[88] Dance Snare 2	
108	[88] Disco Snare	[88] Disco Snare	[R] Room Kick 1	[88] Disco Snare	[88] Disco Snare	
109	[88] Electric Snare 2	[88] Electric Snare 2	[R] Room Crash Cymbal	[88] Electric Snare 2	[88] Electric Snare 2	
110	[55] Electric Snare	[55] Electric Snare	[R] Room Snare 1	[55] Electric Snare	[55] Electric Snare	
111	[88] Electric Snare 3	[88] Electric Snare 3	[R] Room Ride Cymbal	[88] Electric Snare 3	[88] Electric Snare 3	
112	[Pro] TR-606 Snare 2	[Pro] TR-606 Snare 2	[R] Room Snare 2	[Pro] TR-606 Snare 2	TR-606 Snare 2	
113	[Pro] TR-707 Snare 1	[Pro] TR-707 Snare 1	[R] Room Low Tom	[Pro] TR-707 Snare 1	TR-707 Snare 1	
114	[88] TR-808 Snare 2	[88] TR-808 Snare 2	[R] Room Closed Hi-Hat [EXC9]	[88] TR-808 Snare 2	[88] TR-808 Snare 2	
115	[88] TR-808 Snare 1	[88] TR-808 Snare 1	[R] Room Mid Tom	[88] TR-808 Snare 1	[88] TR-808 Snare 1	
116	[Pro] TR-808 Snare 2	[Pro] TR-808 Snare 2	[R] Room Ride Bell	[Pro] TR-808 Snare 2	TR-808 Snare 2	
117	[88] TR-909 Snare 1	[88] TR-909 Snare 1	[R] Room High Tom	[88] TR-909 Snare 1	[88] TR-909 Snare 1	
118	[88] TR-909 Snare 2	[88] TR-909 Snare 2	[R] Room Open Hi-Hat [EXC9]	[88] TR-909 Snare 2	[88] TR-909 Snare 2	
119	[Pro] TR-909 Snare 1	[Pro] TR-909 Snare 1	---	[Pro] TR-909 Snare 1	TR-909 Snare 1	
120	[Pro] TR-909 Snare 2	[Pro] TR-909 Snare 2	---	[Pro] TR-909 Snare 2	TR-909 Snare 2	
121	[Pro] Rap Snare	[Pro] Rap Snare	---	[Pro] Rap Snare	Rap Snare	
122	[Pro] Jungle Snare	[Pro] Jungle Snare	---	[Pro] Jungle Snare	Jungle Snare	
123	[Pro] House Snare 1	[Pro] House Snare 1	---	[Pro] House Snare 1	House Snare 1	
124	[88] House Snare	[88] House Snare	---	[88] House Snare	[88] House Snare	
125	[Pro] House Snare 2	[Pro] House Snare 2	---	[Pro] House Snare 2	House Snare 2	
126	[Pro] Voice Tah	[Pro] Voice Tah	---	[Pro] Voice Tah	Voice Tah	
127	[88] Slappy	[88] Slappy	---	[88] Slappy	[88] Slappy	

Appendices

[Pro] : Comme les sons de percussion du SC-8820
 [88] : Comme les sons de percussion du SC-88
 [55] : Comme les sons de percussion due SC-55
 [EXC] : Des sons de percussion de même numéro ne seront pas entendus ensemble

PC: Numéro de programme (numéro de kit rythmique)
 <- : Comme les sons de percussion de "STANDARD1"(PC1)
 -- : Pas de son
 * : Sons créés avec 2 voix

Kit rythmique SC-8820 (11)

* Les notes 0-21 et 95-127 se présentent comme suit

	PC 27 DANCE	PC 28 CR-78 PC 29 TR-606 PC 30 TR-707	PC 31 TR-909	[Pro]	PC 33 JAZZ	PC 34 JAZZ L/R	PC 41 BRUSH	[Pro]
C-1 0	[88] Electric Kick 2	[88] Electric Kick 2	[88] Electric Kick 2	<-	---	---	<-	
1	[88] Electric Kick 1	[88] Electric Kick 1	[88] Electric Kick 1	<-	---	---	<-	
2	[Pro] CR-78 Kick 1	CR-78 Kick 1	CR-78 Kick 1	<-	---	---	<-	
3	[Pro] CR-78 Kick 2	CR-78 Kick 2	CR-78 Kick 2	<-	---	---	<-	
4	[Pro] TR-606 Kick1	TR-606 Kick1	TR-606 Kick1	<-	---	---	<-	
5	TR-707 Kick 1	TR-707 Kick 1	TR-707 Kick 1	<-	---	---	<-	
6	[55] TR-808 Kick	[55] TR-808 Kick	[55] TR-808 Kick	<-	---	---	<-	
7	[88] TR-808 Kick	[88] TR-808 Kick	[88] TR-808 Kick	<-	---	---	<-	
8	TR-808 Kick 2	TR-808 Kick 2	TR-808 Kick 2	<-	---	---	<-	
9	[88] TR-909 Kick	[88] TR-909 Kick	[88] TR-909 Kick	<-	---	---	<-	
10	[88] Dance Kick	[88] Dance Kick	[88] Dance Kick	<-	---	---	<-	
11	[Pro] Hip-Hop Kick 2	Hip-Hop Kick 2	Hip-Hop Kick 2	<-	---	---	<-	
C0 12	[Pro] TR-909 Kick 1	TR-909 Kick 1	TR-909 Kick 1	<-	---	---	<-	
13	[Pro] Hip-Hop Kick 3	Hip-Hop Kick 3	Hip-Hop Kick 3	<-	---	---	<-	
14	[Pro] Jungle Kick 1	Jungle Kick 1	Jungle Kick 1	<-	---	---	<-	
15	[Pro] Techno Kick 1	Techno Kick 1	Techno Kick 1	<-	---	---	<-	
16	[Pro] Bounce Kick	Bounce Kick	Bounce Kick	<-	---	---	<-	
17	<-	<-	<-	<-	---	---	<-	
18	<-	<-	<-	<-	---	---	<-	
19	<-	<-	<-	<-	---	---	<-	
20	TR-909 Kick 2	---	---	Brush Kick 2	---	---	---	
21	TR-909 Kick 1	---	---	Brush Kick 1	---	---	---	
:	:	:	:	:	:	:	:	
:	:	:	:	:	:	:	:	
95	HipHop Snare 1	---	---	---	[L] Jazz Kick 2	---	---	
96	Hip-Hop Snare 2	---	---	---	[L] Jazz Kick 1	---	---	
97	[Pro] Techno Hit	Techno Hit	---	---	[L] Jazz Crash Cymbal	---	---	
98	[Pro] Philly Hit	Philly Hit	---	Brush Tap 2	[L] Jazz Snare 1	---	---	
99	[Pro] Impact Hit	Impact Hit	---	Brush Slap 2	[L] Jazz Ride Cymbal	---	---	
100	[Pro] Lo-Fi Flave	Lo-Fi Flave	---	[88] Brush Tap 1	[L] Jazz Snare 2	[88] Brush Tap 1	---	
101	[Pro] Bam Hit	Bam Hit	---	[88] Brush Tap 2	[L] Jazz Low Tom	[88] Brush Tap 2	---	
102	[Pro] Bim Hit	Bim Hit	---	[88] Brush Slap 1	[L] Jazz Closed Hi-Hat [EXC8]	[88] Brush Slap 1	---	
103	[Pro] Tape Rewind	Tape Rewind	---	[88] Brush Slap 2	[L] Jazz Mid Tom	[88] Brush Slap 2	---	
104	[Pro] Phonograph Noise	Phonograph Noise	---	[88] Brush Slap 3	[L] Jazz Ride Bell	[88] Brush Slap 3	---	
105	[88] Power Snare 1	[88] Power Snare 1	[88] Power Snare 1	[88] Brush Swirl 1	[L] Jazz High Tom	[88] Brush Swirl 1	---	
106	[88] Dance Snare 1	[88] Dance Snare 1	[88] Dance Snare 1	[88] Brush Swirl 2	[L] Jazz Open Hi-Hat [EXC8]	[88] Brush Swirl 2	---	
107	[88] Dance Snare 2	[88] Dance Snare 2	[88] Dance Snare 2	[88] Brush Long Swirl	[R] Jazz Kick 2	[88] Brush Long Swirl	---	
C8 108	[88] Disco Snare	[88] Disco Snare	[88] Disco Snare	[88] Jazz Snare 1	[R] Jazz Kick 1	[88] Jazz Snare 1	---	
109	[88] Electric Snare 2	[88] Electric Snare 2	[88] Electric Snare 2	[88] Jazz Snare 2	[R] Jazz Crash Cymbal	[88] Jazz Snare 2	---	
110	[55] Electric Snare	[55] Electric Snare	[55] Electric Snare	[88] Standard 1 Snare1	[R] Jazz Snare 1	[88] Standard 1 Snare1	---	
111	[88] Electric Snare 3	[88] Electric Snare 3	[88] Electric Snare 3	[88] Standard 1 Snare2	[R] Jazz Ride Cymbal	[88] Standard 1 Snare2	---	
112	[Pro] TR-606 Snare 2	TR-606 Snare 2	TR-606 Snare 2	[88] Standard 2 Snare1	[R] Jazz Snare 2	[88] Standard 2 Snare1	---	
113	[Pro] TR-707 Snare 1	TR-707 Snare 1	TR-707 Snare 1	[88] Standard 2 Snare2	[R] Jazz Low Tom	[88] Standard 2 Snare2	---	
114	[88] TR-808 Snare 2	[88] TR-808 Snare 2	[88] TR-808 Snare 2	[55] Snare Drum 2	[R] Jazz Closed Hi-Hat [EXC9]	[55] Snare Drum 2	---	
115	[88] TR-808 Snare 1	[88] TR-808 Snare 1	[88] TR-808 Snare 1	[Pro] Standard 1 Snare 1	[R] Jazz Mid Tom	Standard 1 Snare 1	---	
116	[Pro] TR-808 Snare 2	TR-808 Snare 2	TR-808 Snare 2	[Pro] Standard 1 Snare 2	[R] Jazz Ride Bell	Standard 1 Snare 2	---	
117	[88] TR-909 Snare 1	[88] TR-909 Snare 1	[88] TR-909 Snare 1	[Pro] Standard 1 Snare 3	[R] Jazz High Tom	Standard 1 Snare 3	---	
118	[88] TR-909 Snare 2	[88] TR-909 Snare 2	[88] TR-909 Snare 2	[88] Room Snare 1	[R] Jazz Open Hi-Hat [EXC9]	[88] Room Snare 1	---	
119	[Pro] TR-909 Snare 1	TR-909 Snare 1	TR-909 Snare 1	[88] Room Snare 2	---	[88] Room Snare 2	---	
120	[Pro] TR-909 Snare 2	TR-909 Snare 2	TR-909 Snare 2	[88] Power Snare 1	---	[88] Power Snare 1	---	
C9 121	[Pro] Rap Snare	Rap Snare	Rap Snare	[88] Power Snare 2	---	[88] Power Snare 2	---	
122	[Pro] Jungle Snare	Jungle Snare	Jungle Snare	[88] Gated Snare	---	[88] Gated Snare	---	
123	[Pro] House Snare 1	House Snare 1	House Snare 1	[88] Dance Snare 1	---	[88] Dance Snare 1	---	
124	[88] House Snare	[88] House Snare	[88] House Snare	[88] Dance Snare 2	---	[88] Dance Snare 2	---	
125	[Pro] House Snare 2	House Snare 2	House Snare 2	[88] Disco Snare	---	[88] Disco Snare	---	
126	[Pro] Voice Tah	Voice Tah	Voice Tah	[88] Electric Snare 2	---	[88] Electric Snare 2	---	
127	[88] Slappy	[88] Slappy	[88] Slappy	[88] Electric Snare 3	---	[88] Electric Snare 3	---	

Kit rythmique SC-8820 (12)

* Les notes 0-21 et 95-127 se présentent comme suit

	PC 42 BRUSH 2	PC 43 BRUSH 2 L/R	PC 49 ORCHESTRA	[Pro]	PC 50 ETHNIC	[Pro]	PC 51 KICK & SNARE	[Pro]
							PC 52 KICK & SNARE 2	
C-1 0	<	---	<		---		---	
1	<	---	<		---		---	
2	<	---	<		---		---	
3	<	---	<		---		---	
4	<	---	<		---		---	
5	<	---	<		---		---	
6	<	---	<		---		---	
7	<	---	<		---		---	
8	<	---	<		---		---	
9	<	---	<		---		---	
10	<	---	<		---		---	
11	<	---	<		---		---	
C0 12	<	---	<		---		---	
13	<	---	<		---		---	
14	<	---	<		---		---	
15	<	---	<		---		---	
16	<	---	<		---		---	
17	<	<	<		---		---	
18	<	<	<		---		---	
19	<	<	<		---		---	
20	Jazz Kick 2	---	---		---		---	
21	Jazz Kick 1	---	---		---		---	
:	:	:	:		:		:	
:	:	:	:		:		:	
95	---	[L] Brush Kick 2	---		Cabasa Up		[Pro] Rap Snare	
96	---	[L] Brush Kick 1	---		Cabasa Down		[Pro] Hip-Hop Snare 2	
97	---	[L] Brush Crash Cymbal	Applause 2		Claves		[Pro] Jungle Snare 1	
98	Jazz Snare 1	[L] Brush Tap 2	Small Club 1		High Wood Block		[Pro] Jungle Snare 2	
99	Jazz Snare 2	[L] Brush Ride Cymbal	[55] Timpani D#		Low Wood Block		[Pro] Techno Snare 1	
100	[88] Brush Tap 1	[L] Brush Slap 2	[55] Timpani E		---		[Pro] Techno Snare 2	
101	[88] Brush Tap 2	[L] Brush Low Tom	[55] Timpani F		---		[Pro] House Snare 2	
102	[88] Brush Slap 1	[L] Brush Closed Hi-Hat [EXC8]	[55] Timpani F#		---		[Pro] CR-78 Snare 1	
103	[88] Brush Slap 2	[L] Brush Mid Tom	[55] Timpani G		---		[Pro] CR-78 Snare 2	
104	[88] Brush Slap 3	[L] Brush Ride Bell	[55] Timpani G#		---		[Pro] TR-606 Snare 1	
105	[88] Brush Swirl 1	[L] Brush High Tom	[55] Timpani A		---		[Pro] TR-606 Snare 2	
106	[88] Brush Swirl 2	[L] Brush Open Hi-Hat [EXC8]	[55] Timpani A#		---		[Pro] TR-707 Snare 1	
107	[88] Brush Long Swirl	[R] Brush Kick 2	[55] Timpani B		---		[Pro] TR-707 Snare 2	
108	[88] Jazz Snare 1	[R] Brush Kick 1	[55] Timpani c		---		[Pro] Standard 3 Snare 2	
109	[88] Jazz Snare 2	[R] Brush Crash Cymbal	[55] Timpani c#		---		[Pro] TR-808 Snare 2	
110	[88] Standard 1 Snare 1	[R] Brush Tap 2	[55] Timpani d		---		[Pro] TR-909 Snare 1	
111	[88] Standard 1 Snare 2	[R] Brush Ride Cymbal	[55] Timpani d#		---		[Pro] TR-909 Snare 2	
112	[88] Standard 2 Snare 1	[R] Brush Slap 2	[55] Timpani e		---		---	
113	[88] Standard 2 Snare 2	[R] Brush Low Tom	[55] Timpani f		---		---	
114	[55] Snare Drum 2	[R] Brush Closed Hi-Hat [EXC9]	---		---		---	
115	[Pro] Standard 1 Snare 1	[R] Brush Mid Tom	---		---		---	
116	[Pro] Standard 1 Snare 2	[R] Brush Ride Bell	---		---		---	
117	[Pro] Standard 1 Snare 3	[R] Brush High Tom	---		---		---	
118	[88] Room Snare 1	[R] Brush Open Hi-Hat [EXC9]	---		---		---	
119	[88] Room Snare 2	---	---		---		---	
C9 120	[88] Power Snare 1	---	---		---		---	
121	[88] Power Snare 2	---	---		---		---	
122	[88] Gated Snare	---	---		---		---	
123	[88] Dance Snare 1	---	---		---		---	
124	[88] Dance Snare 2	---	---		---		---	
125	[88] Disco Snare	---	---		---		---	
126	[88] Electric Snare 2	---	---		---		---	
127	[88] Electric Snare 3	---	---		---		---	

Appendices

[Pro] : Comme les sons de percussion du SC-8820
 [88] : Comme les sons de percussion du SC-88
 [55] : Comme les sons de percussion due SC-55
 [EXC] : Des sons de percussion de même numéro ne seront pas entendus ensemble

PC: Numéro de programme (numéro de kit rythmique)
 <- : Comme les sons de percussion de "STANDARD1"(PCI)
 --- : Pas de son
 * : Sons créés avec 2 voix

Kit rythmique SC-8820 (13)

* Les notes 0-21 et 95-127 se présentent comme suit

	PC 57 SFX	PC 60 [Pro] RHYTHM FX 3
C-1 0	---	---
1	---	---
2	---	---
3	---	---
4	---	---
5	---	---
6	---	---
7	---	---
8	---	---
9	---	---
10	---	---
11	---	---
C0 12	---	---
13	---	---
14	---	---
15	---	---
16	---	---
17	---	Reverse Bass Mute Noise
18	---	Reverse Bass Touch Noise
19	---	Reverse Bass Attack Noise
20	---	Reverse Clean Guilar Cut Noise Up
21	MC-500 Beep 1	Reverse Clean Guilar Cut Noise Down
:	:	:
:	:	:
:	:	:
95	Big Shot	Reverse Clap Hit
96	Percussion Bang	Reverse Boeeeen
97	---	Reverse Bounce
98	---	Reverse CD Tray
99	---	Reverse Drill
100	---	Reverse Glass Stir
101	---	Reverse Ice Ring
102	---	Reverse Industry Hit
103	---	Reverse Scratch 4
104	---	Reverse Scratch 5
105	---	Reverse Scratch 6
106	---	Reverse Scratch 7
107	---	Reverse Seal
C8 108	---	Reverse Stabl 1
109	---	Reverse Stabl 2
110	---	Reverse Sword Boom
111	---	Reverse Sword Cross
112	---	Reverse Thrill Hit
113	---	Reverse Audio Switch
114	---	Reverse Keyboard Typing 1
115	---	Reverse Keyboard Typing 2
116	---	Reverse Keyboard Typing 3
117	---	Reverse Keyboard Typing 4
118	---	Reverse Keyboard Typing 5
119	---	Reverse Keyboard Typing 6
C9 120	---	---
121	---	---
122	---	---
123	---	---
124	---	---
125	---	---
126	---	---
127	---	---

Kit rythmique SC-88Pro (1)

* A propos des notes 0-19 et 97-127, référez-vous en p 147

	PC1	PC2	PC3	PC9	PC10
	STANDARD 1	STANDARD 2	STANDARD 3	ROOM	Hip-Hop
21	MC-500 Beep 1	<<	<<	<<	<<
22	MC-500 Beep 2	<<	<<	<<	<<
23	Concert SD	<<	<<	<<	<<
24	Snare Roll	<<	<<	<<	<<
25	Finger Snap 2	Finger Snap	<<	Finger Snap	<<
26	High Q	<<	<<	<<	<<
27	Slap	<<	<<	<<	<<
28	Scratch Push [EXC7]	<<	<<	<<	Scratch Push 2 [EXC7]
	Scratch Pull [EXC7]	<<	<<	<<	Scratch Pull 2 [EXC7]
29	Sticks	<<	<<	<<	<<
30	Square Click	<<	<<	<<	<<
31	Metronome Click	<<	<<	<<	<<
32	Metronome Bell	<<	<<	<<	<<
34	Standard 1 Kick 2	Standard 2 Kick 2	Standard 3 Kick 2	Room Kick 2	Hip-Hop Kick 2
35	Standard 1 Kick 1	Standard 2 Kick 1	[RND] Kick	Room Kick 1	Hip-Hop Kick 1
	Side Stick	<<	<<	<<	TR-808 Rim Shot
36	Standard 1 Snare 1	Standard 2 Snare 1	[RND] Snare	Room Snare 1	Rap Snare
37	TR-909 Hand Clap	Hand Clap	[RND] Hand Clap	Hand Clap	<<
38	Standard 1 Snare 2	Standard 2 Snare 2	Standard 3 Snare 2	Room Snare 2	Hip-Hop Snare 2
39	Low Tom 2	<<	<<	Room Low Tom 2	TR-909 Low Tom 2
40	Closed Hi-Hat [EXC1]	Closed Hi-Hat [EXC1]	[RND] Closed Hi-Hat [EXC1]	Closed Hi-Hat 3 [EXC1]	Room Closed Hi-Hat [EXC1]
41	Low Tom 1	<<	<<	Room Low Tom 1	TR-909 Low Tom 1
42	Pedal Hi-Hat [EXC1]	Pedal Hi-Hat [EXC1]	[RND] Pedal Hi-Hat [EXC1]	Pedal Hi-Hat [EXC1]	Pedal Hi-Hat [EXC1]
43	Mid Tom 2	<<	<<	Room Mid Tom 2	TR-909 Mid Tom 2
44	Open Hi-Hat [EXC1]	Open Hi-Hat [EXC1]	[RND] Open Hi-Hat [EXC1]	Open Hi-Hat 3 [EXC1]	Room Open Hi-Hat [EXC1]
45	Mid Tom 1	<<	<<	Room Mid Tom 1	TR-909 Mid Tom 1
46	High Tom 2	<<	<<	Room High Tom 2	TR-909 High Tom 2
47	Crash Cymbal1	<<	[RND] Crash Cymbal	<<	TR-909 Crash Cymbal
48	High Tom 1	<<	<<	Room High Tom 1	TR-909 High Tom 1
49	Ride Cymbal 1	<<	[RND] Ride Cymbal 1	<<	<<
50	Chinese Cymbal	<<	<<	<<	Reverse Cymbal
51	Ride Bell	<<	[RND] Ride Bell 1	<<	<<
52	Tambourine	<<	<<	<<	Shake Tambourine
53	Splash Cymbal	<<	<<	<<	<<
54	Cowbell	<<	<<	<<	TR-808 Cowbell
55	Crash Cymbal 2	<<	<<	<<	<<
56	Vibra-slap	<<	<<	<<	<<
57	Ride Cymbal 2	<<	[RND] Ride Cymbal 2	<<	<<
58	High Bongo	<<	<<	<<	<<
59	Low Bongo	<<	<<	<<	<<
60	Mute High Conga	<<	<<	<<	<<
61	Open High Conga	<<	<<	<<	<<
62	Low Conga	<<	<<	<<	<<
63	High Timbale	<<	<<	<<	<<
64	Low Timbale	<<	<<	<<	<<
65	High Agogo	<<	<<	<<	<<
66	Low Agogo	<<	<<	<<	<<
67	Cabasa	<<	<<	<<	<<
68	Maracas	<<	<<	<<	TR-808 Maracas
69	Short High Whistle [EXC2]	<<	<<	<<	<<
70	Long Low Whistle [EXC2]	<<	<<	<<	<<
71	Short Guiro [EXC3]	<<	<<	<<	<<
72	Long Guiro [EXC3]	<<	<<	<<	CR-78 Guiro [EXC3]
73	Claves	<<	<<	<<	TR-808 Claves
74	High Wood Block	<<	<<	<<	<<
75	Low Wood Block	<<	<<	<<	<<
76	Mute Cuica [EXC4]	<<	<<	<<	High Hoo [EXC4]
77	Open Cuica [EXC4]	<<	<<	<<	Low Hoo [EXC4]
78	Mute Triangle [EXC5]	<<	<<	<<	Mute Triangle
79	Open Triangle [EXC5]	<<	<<	<<	Open Triangle
80	Shaker	<<	<<	<<	TR-626 Shaker
81	Jingle Bell	<<	<<	<<	<<
82	Bell Tree	Bar Chimes	<<	<<	<<
83	Castanets	<<	<<	<<	<<
84	Mute Surdo [EXC6]	<<	<<	<<	<<
85	Open Surdo [EXC6]	<<	<<	<<	<<
86	Applause 2	<<	<<	<<	Small Club 1
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96

Appendices

[Pro] : Comme les sons de percussion du SC-8820
 [88] : Comme les sons de percussion du SC-88
 [55] : Comme les sons de percussion du SC-55
 [EXC] : Des sons de percussion de même numéro ne seront pas entendus ensemble

PC: Numéro de programme (numéro de kit rythmique)
 <- : Comme les sons de percussion de "STANDARD"(PC1)
 --- : Pas de son
 * : Sons créés avec 2 voix

Kit rythmique SC-88Pro (2)

* A propos des notes 0-19 et 97-127, référez-vous en p 147

	PC 11 JUNGLE	PC 12 TECHNO	PC 17 POWER	PC 25 ELECTRONIC	[88] TR-808	PC 26 TR-808
22	<-	<-	<-	<-	<-	<-
23	<-	<-	<-	<-	<-	<-
24	<-	<-	<-	<-	<-	<-
25	<-	<-	<-	<-	<-	<-
26	<-	<-	<-	<-	<-	<-
27	<-	<-	<-	Finger Snap 2	<-	<-
28	<-	<-	<-	<-	<-	<-
29	Scratch Push 2	[EXC7] Scratch Push 2	[EXC7] <-	[EXC7] Scratch Push 2	[EXC7] <-	[EXC7] Scratch Push 2
30	Scratch Pull 2	[EXC7] Scratch Pull 2	[EXC7] <-	[EXC7] Scratch Pull 2	[EXC7] <-	[EXC7] Scratch Pull 2
31	<-	<-	<-	<-	<-	<-
32	<-	<-	<-	<-	<-	<-
33	<-	<-	<-	<-	<-	<-
34	<-	<-	<-	<-	<-	<-
35	Jungle Kick 2	Techno Kick 2	Power Kick 2	Electric Kick 2	<-	TR-808 Kick 2
36	Jungle Kick 1	Techno Kick 1	Power Kick 1	Electric Kick 1	*	TR-808 Kick 1
37	<-	TR-808 Rim Shot	<-	<-	<-	TR-808 Rim Shot
38	Jungle Snare 1	Techno Snare 1	Power Snare 1	Electric Snare 1	*	TR-808 Snare 1
39	Hand Clap 2	TR-707 Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	<-	Hand Clap
40	Jungle Snare 2	Techno Snare 2	Power Snare 2	Electric Snare 2	<-	TR-808 Snare 2
41	TR-909 Low Tom 2	TR-808 Low Tom 2	Power Low Tom 2	Electric Low Tom 2	*	TR-808 Low Tom 2
42	TR-606 Closed Hi-Hat	[EXC1] TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1] <-	Closed Hi-Hat 2	[EXC1]	TR-808 Closed Hi-Hat 2 [EXC1]
43	TR-909 Low Tom 1	TR-808 Low Tom 1	Power Low Tom 1	Electric Low Tom 1	*	TR-808 Low Tom 1
44	Jungle Hi-Hat	[EXC1] CR-78 Closed Hi-Hat	[EXC1] <-	Pedal Hi-Hat	[EXC1]	TR-808 Closed Hi-Hat [EXC1]
45	TR-909 Mid Tom 2	TR-808 Mid Tom 2	Power Mid Tom 2	Electric Mid Tom 2	*	TR-808 Mid Tom 2
46	TR-606 Open Hi-Hat	[EXC1] TR-909 Open Hi-Hat	[EXC1] <-	Open Hi-Hat 2	[EXC1]	TR-808 Open Hi-Hat [EXC1]
47	TR-909 Mid Tom 1	TR-808 Mid Tom 1	Power Mid Tom 1	Electric Mid Tom 1	*	TR-808 Mid Tom 1
48	TR-909 High Tom 2	TR-808 High Tom 2	Power High Tom 2	Electric High Tom 2	*	TR-808 High Tom 2
49	TR-808 Crash Cymbal	TR-909 Crash Cymbal	<-	<-	<-	TR-808 Crash Cymbal
50	TR-909 High Tom 1	TR-808 High Tom 1	Power High Tom 1	Electric High Tom 1	*	TR-808 High Tom 1
51	<-	<-	<-	<-	<-	TR-808 High Tom 1
52	Reverse Cymbal	Reverse Cymbal	<-	Reverse Cymbal	<-	TR-606 Ride Cymbal
53	<-	<-	<-	<-	<-	<-
54	Shake Tambourine	Shake Tambourine	<-	<-	<-	CR-78 Tambourine
55	<-	<-	<-	<-	<-	<-
56	TR-808 Cowbell	TR-808 Cowbell	<-	<-	<-	TR-808 Cowbell
57	<-	TR-909 Crash Cymbal	<-	<-	<-	TR-909 Crash Cymbal
58	<-	<-	<-	<-	<-	<-
59	<-	<-	<-	<-	<-	<-
60	<-	CR-78 High Bongo	<-	<-	<-	Ride Cymbal 2
61	<-	CR-78 Low Bongo	<-	<-	<-	CR-78 High Bongo
62	<-	TR-808 High Conga	<-	<-	<-	CR-78 Low Bongo
63	<-	TR-808 Mute Conga	<-	<-	<-	TR-808 High Conga
64	<-	TR-808 Low Conga	<-	<-	<-	TR-808 Mute Conga
65	<-	<-	<-	<-	<-	TR-808 Low Conga
66	<-	<-	<-	<-	<-	<-
67	<-	<-	<-	<-	<-	<-
68	<-	<-	<-	<-	<-	<-
69	<-	<-	<-	<-	<-	<-
70	TR-808 Maracas	TR-808 Maracas	<-	<-	<-	TR-808 Maracas
71	<-	<-	<-	<-	<-	<-
72	<-	<-	<-	<-	<-	<-
73	<-	<-	<-	<-	<-	<-
74	CR-78 Guiro	[EXC3] CR-78 Guiro	[EXC3] <-	<-	<-	CR-78 Guiro [EXC3]
75	TR-808 Claves	TR-808 Claves	<-	<-	<-	TR-808 Claves
76	<-	<-	<-	<-	<-	<-
77	<-	<-	<-	<-	<-	<-
78	High Hoo	[EXC4] High Hoo	[EXC4] <-	<-	<-	High Hoo [EXC4]
79	Low Hoo	[EXC4] Low Hoo	[EXC4] <-	<-	<-	Low Hoo [EXC4]
80	Mute Triangle	Mute Triangle	<-	<-	<-	Mute Triangle
81	Open Triangle	Open Triangle	<-	<-	<-	Open Triangle
82	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker	<-	<-	<-	TR-626 Shaker
83	<-	<-	<-	<-	<-	<-
84	<-	<-	<-	<-	<-	<-
85	<-	<-	<-	<-	<-	<-
86	<-	<-	<-	<-	<-	<-
87	<-	<-	<-	<-	<-	<-
88	Small Club 1	<-	<-	Small Club 1	*	Small Club 1
89	---	---	---	---	---	---
90	---	---	---	---	---	---
91	---	---	---	---	---	---
92	---	---	---	---	---	---
93	---	---	---	---	---	---
94	---	---	---	---	---	---
95	---	---	---	---	---	---
96	---	---	---	---	---	---

Kit rythmique SC-88Pro (3)

* A propos des notes 0-19 et 97-127, référez-vous en p 147.

	PC 27 DANCE	PC 28 CR-78	PC 29 TR-606	PC 30 TR-707
22	<-	<-	<-	<-
23	<-	<-	<-	<-
24	<-	<-	<-	<-
25	<-	<-	<-	<-
26	Finger Snap 2	<-	<-	<-
27	<-	<-	<-	<-
28	<-	<-	<-	<-
29	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]	Scratch Push 2 [EXC7]
30	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]	Scratch Pull 2 [EXC7]
31	<-	<-	<-	<-
32	<-	<-	<-	<-
33	<-	<-	<-	<-
34	<-	<-	<-	<-
35	TR-909 Comp Kick	CR-78 Kick 2	CR-78 Kick 2	TR-707 Kick 2
36	Electric Kick 2	CR-78 Kick 1	TR-606 Kick 1	TR-707 Kick 1
37	<-	CR-78 Rim Shot	CR-78 Rim Shot	TR-707 Rim Shot
38	House Snare	CR-78 Snare 1	TR-606 Snare 1	TR-707 Snare 1
39	<-	TR-707 Hand Clap	TR-707 Hand Clap	TR-707 Hand Clap
40	Dance Snare 2	CR-78 Snare 2	TR-606 Snare 2	TR-707 Snare 2
41	Electric Low Tom 2	CR-78 Low Tom 2	TR-606 Low Tom 2	TR-707 Low Tom 2
42	CR-78 Closed Hi-Hat [EXC1]	CR-78 Closed Hi-Hat [EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat [EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat [EXC1]
43	Electric Low Tom 1	CR-78 Low Tom 1	TR-606 Low Tom 1	TR-707 Low Tom 1
44	TR-808 Closed Hi-Hat 2 [EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat [EXC1]	TR-606 Closed Hi-Hat [EXC1]	TR-707 Closed Hi-Hat [EXC1]
45	Electric Mid Tom 2	CR-78 Mid Tom 2	TR-606 Mid Tom 2	TR-707 Mid Tom 2
46	CR-78 Open Hi-Hat [EXC1]	CR-78 Open Hi-Hat [EXC1]	TR-606 Open Hi-Hat [EXC1]	TR-707 Open Hi-Hat [EXC1]
47	Electric Mid Tom 1	CR-78 Mid Tom 1	TR-606 Mid Tom 1	TR-707 Mid Tom 1
48	Electric High Tom 2	CR-78 High Tom 2	TR-606 High Tom 2	TR-707 High Tom 2
49	TR-808 Crash Cymbal	TR-808 Crash Cymbal	TR-808 Crash Cymbal	TR-909 Crash Cymbal
50	Electric High Tom 1	CR-78 High Tom 1	TR-606 High Tom 1	TR-707 High Tom 1
51	TR-606 Ride Cymbal	TR-606 Ride Cymbal	TR-606 Ride Cymbal	TR-909 Ride Cymbal
52	Reverse Cymbal	<-	<-	<-
53	<-	<-	<-	<-
54	Shake Tambourine	CR-78 Tambourine	CR-78 Tambourine	Tambourine 2
55	<-	<-	<-	<-
56	TR-808 Cowbell	CR-78 Cowbell	CR-78 Cowbell	TR-808 Cowbell
57	<-	TR-909 Crash Cymbal	TR-909 Crash Cymbal	<-
58	<-	<-	<-	<-
59	<-	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge
60	<-	CR-78 High Bongo	CR-78 High Bongo	<-
61	<-	CR-78 Low Bongo	CR-78 Low Bongo	<-
62	<-	TR-808 High Conga	TR-808 High Conga	<-
63	<-	TR-808 Mute Conga	TR-808 Mute Conga	<-
64	<-	TR-808 Low Conga	TR-808 Low Conga	<-
65	<-	<-	<-	<-
66	<-	<-	<-	<-
67	<-	<-	<-	<-
68	<-	<-	<-	<-
69	<-	<-	<-	<-
70	<-	CR-78 Maracas	CR-78 Maracas	TR-808 Maracas
71	<-	<-	<-	<-
72	<-	<-	<-	<-
73	<-	<-	<-	<-
74	<-	CR-78 Guiro [EXC3]	CR-78 Guiro [EXC3]	<-
75	<-	CR-78 Claves	CR-78 Claves	<-
76	<-	<-	<-	<-
77	<-	<-	<-	<-
78	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]	High Hoo [EXC4]
79	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]	Low Hoo [EXC4]
80	Mute Triangle	CR-78 Metallic Beat 1 [EXC5]	CR-78 Metallic Beat 1 [EXC5]	Mute Triangle
81	Open Triangle	CR-78 Metallic Beat 2 [EXC5]	CR-78 Metallic Beat 2 [EXC5]	Open Triangle
82	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker	TR-626 Shaker
83	<-	<-	<-	<-
84	<-	<-	<-	<-
85	<-	<-	<-	<-
86	<-	<-	<-	<-
87	<-	<-	<-	<-
88	Small Club 1	Small Club 1	Small Club 1	Small Club 1
89	---	---	---	---
90	---	---	---	---
91	---	---	---	---
92	---	---	---	---
93	---	---	---	---
94	---	---	---	---
95	---	---	---	---
96	---	---	---	---

Appendices

[Pre] : Comme les sons de percussion du SC-8820
 [88] : Comme les sons de percussion du SC-88
 [55] : Comme les sons de percussion du SC-55
 [EXC] : Des sons de percussion de même numéro ne seront pas entendus ensemble

PC: Numéro de programme (numéro de kit rythmique)
 <- : Comme les sons de percussion de "STANDARD1"(PC1)
 --- : Pas de son
 * : Sons créés avec 2 voix

Kit rythmique SC-88Pro (4)

* A propos des notes 0-19 et 97-127, référez-vous en p 147

	PC 31 TR-909	PC 33 JAZZ	PC 41 BRUSH	PC 49 ORCHESTRA	[88]
C1 23	<-	<-	<-	<-	<-
24	<-	<-	<-	<-	<-
25	<-	<-	<-	<-	<-
26	<-	Finger Snap 2	Finger Snap 2	Finger Snap	<-
27	<-	<-	<-	Closed Hi-Hat 2	[EXC1]
28	<-	<-	<-	Pedal Hi-Hat	[EXC1]
29	Scratch Push 2	[EXC7] <-	<-	Open Hi-Hat 2	[EXC1]
30	Scratch Pull 2	[EXC7] <-	<-	Ride Cymbal 1	<-
31	<-	<-	<-	<-	<-
32	<-	<-	<-	<-	<-
33	<-	<-	<-	<-	<-
34	<-	<-	<-	<-	<-
35	TR-909 Kick 2	Jazz Kick 2	Jazz Kick 2	Jazz Kick 1	<-
C2 36	TR-909 Kick 1	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Concert BD 1	<-
37	TR-909 Snare 1	Jazz Snare 1	Brush Tap 1	Concert SD	<-
38	<-	Hand Clap 2	Brush Slap 1	Castanets	<-
39	TR-909 Snare2	Jazz Snare 2	Brush Swirl 1	Concert SD	<-
40	TR-909 Low Tom 2	<-	Brush Low Tom 2	Timpani F	<-
41	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1] Closed Hi-Hat 2	[EXC1] Brush Closed Hi-Hat	[EXC1] Timpani F#	<-
42	TR-909 Low Tom 1	<-	Brush Low Tom 1	Timpani G	<-
43	TR-707 Closed Hi-Hat	[EXC1] Pedal Hi-Hat	[EXC1] Pedal Hi-Hat	[EXC1] Timpani G#	<-
44	TR-909 Mid Tom 2	<-	Brush Mid Tom 2	Timpani A	<-
45	TR-909 Open Hi-Hat	[EXC1] Open Hi-Hat 2	[EXC1] Brush Open Hi-Hat	[EXC1] Timpani A#	<-
46	TR-909 Mid Tom 1	<-	Brush Mid Tom 1	Timpani B	<-
47	TR-909 High Tom 2	<-	Brush High Tom 2	Timpani c	<-
C3 48	TR-909 Crash Cymbal	<-	Brush Crash Cymbal	Timpani c#	<-
49	TR-909 High Tom 1	<-	Brush High Tom 1	Timpani d	<-
50	TR-909 Ride Cymbal	Ride Cymbal Inner	Ride Cymbal Inner	Timpani d#	<-
51	<-	<-	<-	Timpani e	<-
52	<-	<-	Brush Ride Bell	Timpani I	<-
53	Tambourine 2	<-	<-	<-	<-
54	<-	<-	<-	<-	<-
55	TR-808 Cowbell	<-	<-	<-	<-
56	<-	<-	<-	Concert Cymbal 2	<-
57	<-	<-	<-	<-	<-
58	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge	Ride Cymbal Edge	Concert Cymbal 1	<-
C4 59	<-	<-	<-	<-	<-
60	<-	<-	<-	<-	<-
61	<-	<-	<-	<-	<-
62	<-	<-	<-	<-	<-
63	<-	<-	<-	<-	<-
64	<-	<-	<-	<-	<-
65	<-	<-	<-	<-	<-
66	<-	<-	<-	<-	<-
67	<-	<-	<-	<-	<-
68	<-	<-	<-	<-	<-
69	<-	<-	<-	<-	<-
70	TR-808 Maracas	<-	<-	<-	<-
71	<-	<-	<-	<-	<-
C5 72	<-	<-	<-	<-	<-
73	CR-78 Guiro	[EXC3] <-	<-	<-	<-
74	TR-808 Claves	<-	<-	<-	<-
75	<-	<-	<-	<-	<-
76	<-	<-	<-	<-	<-
77	High Hoo	[EXC4] <-	<-	<-	<-
78	Low Hoo	[EXC4] <-	<-	<-	<-
79	Mute Triangle	<-	<-	<-	<-
80	Open Triangle	<-	<-	<-	<-
81	TR-626 Shaker	<-	<-	<-	<-
82	<-	<-	<-	<-	<-
83	<-	<-	<-	<-	<-
C6 84	<-	<-	<-	<-	<-
85	<-	<-	<-	<-	<-
86	<-	<-	<-	<-	<-
87	<-	<-	<-	<-	<-
88	<-	Applause	Applause	Applause	<-
89	<-	<-	<-	<-	<-
90	<-	<-	<-	<-	<-
91	<-	<-	<-	<-	<-
92	<-	<-	<-	<-	<-
93	<-	<-	<-	<-	<-
94	<-	<-	<-	<-	<-
95	<-	<-	<-	<-	<-
C7 96	<-	<-	<-	<-	<-

Kit rythmique SC-88Pro (5)

* A propos des notes 0-19 et 97-127, référez-vous en p 147

	PC 50 ETHNIC	PC 51 KICK & SNARE	PC 53 ASIA	PC 54 CYMBAL&CLAPS
	[25] Finger Snap	CR-78 Kick 1	Gamelan Gong 1	---
26	Tambourine	CR-78 Kick 2	Gamelan Gong 2	---
	[27] Casanels	TR-606 Kick	Gamelan Gong 3	---
28	Crash Cymbal 1	TR-707 Kick	Gamelan Gong 4	---
	Snare Roll	TR-808 Kick 1	Gamelan Gong 5	---
29	[30] Concert SD	TR-909 Kick 1	Gamelan Gong 6	---
	Concert Cymbal	TR-909 Kick 2	Gamelan Gong 7	---
31	[32] Concert BD 1	Hip-Hop Kick 2	Gamelan Gong 8	Reverse Open Hi-Hat
	Jingle Bell	Hip-Hop Kick 1	Gamelan Gong 9	Reverse Closed Hi-Hat 1
33	[34] Bell Tree	Jungle Kick 2	Gamelan Gong 10	Reverse Closed Hi-Hat 2
35	Bar Chimes	Jungle Kick 1	Gender 1	Jungle Hi-Hat [EXC1]
C2 36	Wadaiko	Techno Kick 2	Gender 2	[55] Closed Hi-Hat [EXC1]
	[37] Wadaiko Rim	Techno Kick 1	Gender 3	[88] Closed Hi-Hat 2 [EXC1]
38	Shime Taiko	Standard 1 Kick 2	Gender 4	[88] Closed Hi-Hat 3 [EXC1]
	[39] Atarigane	Standard 1 Kick 1	Gender 5	Closed Hi-Hat 4 [EXC1]
40	Hyoushigi	[88] Standard 1 Kick 1	Bonang 1	Closed Hi-Hat [EXC1]
	Ohkawa	[88] Standard 1 Kick 2	Bonang 2	TR-707 Closed Hi-Hat [EXC1]
41	[42] High Kotsuzumi	[88] Standard 2 Kick 1	Bonang 3	TR-606 Closed Hi-Hat [EXC1]
	Low Kotsuzumi	[88] Standard 2 Kick 2	Bonang 4	[88] TR-808 Closed Hi-Hat [EXC1]
43	[44] Ban Gu	[55] Kick Drum 1	Bonang 5	TR-808 Closed Hi-Hat [EXC1]
	Big Gong	[55] Kick Drum 2	Rama Cymbal Low	CR-78 Closed Hi-Hat [EXC1]
45	[46] Small Gong	[88] Soft Kick	Rama Cymbal High	[55] Pedal Hi-Hat [EXC1]
	Bend Gong	[88] Jazz Kick 1	Sagal Open	[88] Pedal Hi-Hat [EXC1]
47	Thai Gong	[88] Jazz Kick 2	Sagal Closed	[EXC7] Pedal Hi-Hat [EXC1]
C3 48	[49] Rama Cymbal	[55] Concert BD 1	Jaws Harp	Half-Open Hi-Hat 1 [EXC1]
	Gamelan Gong	[88] Room Kick 1	Wadaiko	Half-Open Hi-Hat 2 [EXC1]
50	[51] Udo Short	[EXC1] [88] Room Kick 2	Wadaiko Rim	[55] Open Hi-Hat [EXC1]
	Udo Long	[EXC1] [88] Power Kick 1	Small Taiko	[88] Open Hi-Hat 2 [EXC1]
52	Udo Stap	[88] Power Kick 2	Shimedaiko	[88] Open Hi-Hat 3 [EXC1]
53	[54] Bendir	[88] Electric Kick 2	Atarigane	Open Hi-Hat 2 [EXC1]
	Req Dum	[88] Electric Kick 1	Hyoushigi	TR-909 Open Hi-Hat [EXC1]
55	[56] Req Tik	[55] Electric Kick	Ohkawa	TR-707 Open Hi-Hat [EXC1]
	Tabla Te	[88] TR-808 Kick	High Kotsuzumi	TR-606 Open Hi-Hat [EXC1]
57	[58] Tabla Na	[88] TR-909 Kick	Low Kotsuzumi	[88] TR-808 Open Hi-Hat [EXC1]
	Tabla Tun	[88] Dance Kick	Yyoo Dude	TR-808 Open Hi-Hat [EXC1]
59	Tabla Ge	[88] Standard 1 Snare 1	Buk	CR-78 Open Hi-Hat [EXC1]
C4 60	[61] Tabla Ge Hl	[88] Standard 1 Snare 2	Buk Rim	Crash Cymbal 1 [EXC3]
	Talking Drum	[88] Standard 2 Snare 1	Gengari p	[EXC1] Crash Cymbal 2 [EXC4]
62	[63] Bend Talking Drum	[88] Standard 2 Snare 2	Gengari Mute Low	[EXC1] Crash Cymbal 3
	Caxixi	[55] Tight Snare	Gengari l	[EXC2] Brush Crash Cymbal
64	Djembe	[55] Concert Snare	Gengari Mute High	[EXC2] Hard Crash Cymbal
65	[66] Djembe Rim	[88] Jazz Snare 1	Gengari Samll	TR-909 Crash Cymbal
	Timbales Low	[88] Jazz Snare 2	Jang-Gu Che	TR-808 Crash Cymbal
67	[68] Timbales Paila	[88] Room Snare 1	Jang-Gu Kun	Mute Crash Cymbal 1 [EXC3]
	Timbales High	[88] Room Snare 2	Jang-Gu Rim	Mute Crash Cymbal 2 [EXC4]
69	[70] Cowbell	[88] Power Snare 1	Jing p	[EXC3] Reverse Crash Cymbal 1
	High Bongo	[88] Power Snare 2	Jing l	[EXC3] Reverse Crash Cymbal 2
71	Low Bongo	[55] Gated Snare	Jing Mute	[EXC3] Reverse Crash Cymbal 3
C5 72	[73] Mute High Conga	[88] Dance Snare 1	Asian Gong	Reverse TR-909 Crash Cymbal
	Open High Conga	[88] Dance Snare 2	Big Gong	[55] Splash Cymbal
74	[75] Mute Low Conga	[88] Disco Snare	Small Gong	Splash Cymbal
	Conga Slap	[88] Electric Snare 2	Pal Ban	[88] Ride Bell
76	Open Low Conga	[88] House Snare	Ban Gu	[88] Brush Ride Bell
77	[78] Conga Slide	[55] Electric Snare 1	Tang Gu	[EXC4] [88] Ride Cymbal 1
	Mute Pandiero	[88] Electric Snare 3	Tang Gu Mute	[EXC4] [88] Ride Cymbal 2
79	[80] Open Pandiero	[88] TR-808 Snare 1	Shou Luo	[88] Brush Ride Cymbal
	Open Surdo	[EXC2] [88] TR-808 Snare 2	Bend Gong	Ride Cymbal Low Inner
81	[82] Mute Surdo	[EXC2] [88] TR-909 Snare 1	Hu Yin Luo Low	Ride Cymbal Mid Inner
	Tamborim	[88] TR-909 Snare 2	Hu Yin Luo Mid	[EXC5] Ride Cymbal High Inner
83	[85] High Agogo	[88] Brush Tap 1	Hu Yin Luo Mid 2	[EXC5] Ride Cymbal Low Edge
	Low Agogo	[88] Brush Tap 2	Hu Yin Luo High	[EXC6] Ride Cymbal Mid Edge
84	[87] Shaker	[88] Brush Slap 1	Hu Yin Luo High 2	[EXC6] Ride Cymbal High Edge
	High Whistle	[EXC3] [88] Brush Slap 2	Nao Bo	TR-606 Ride Cymbal
88	[89] Low Whistle	[EXC3] [88] Brush Slap 3	Xiao Bo	TR-808 Ride Cymbal
	Mute Cuica	[EXC4] [88] Brush Swirl 1	---	Chinese Cymbal
89	[90] Open Cuica	[EXC4] [88] Brush Swirl 2	---	Chinese Cymbal 2
	Mute Triangle	[EXC5] [88] Brush Long Swirl	---	[55] Hand Clap
91	[92] Open Triangle	[EXC5] Standard 1 Snare 1	---	[88] Hand Clap 2
	Short Guiro	[EXC6] Standard 1 Snare 2	---	[88] Hand Clap
93	[94] Long Guiro	[EXC6] Standard 1 Snare 3	---	Hand Clap
	Cabasa Up	Rap Snare	---	Hand Clap 2
95	Cabasa Down	Hip-Hop Snare 2	---	TR-707 Hand Clap
C7 96	[97] Claves	Jungle Snare 1	---	---
	High Wood Block	Jungle Snare 2	---	---
98	[99] Low Wood Block	Techno Snare 1	---	---

Appendices

[Pro] : Comme les sons de percussion du SC-8820
 [88] : Comme les sons de percussion du SC-88
 [55] : Comme les sons de percussion du SC-55
 [EXC] : Des sons de percussion de même numéro ne seront pas entendus ensemble

PC: Numéro de programme (numéro de kit rythmique)
 <- : Comme les sons de percussion de "STANDARD"(PC1)
 --- : Pas de son
 * : Sons créés avec 2 voix

Kit rythmique SC-88Pro (6)

	PC 57 SFX	PC 58 RHYTHM FX	[88]	PC 59 RHYTHM FX 2
21	MC-500 Beep 1	---	---	---
22	MC-500 Beep 2	---	---	---
23	Guitar Slide	---	---	---
24	Guitar Wah	---	---	---
25	Guitar Slap	---	---	---
26	Chord Stroke Down	---	---	---
27	Chord Stroke Up	---	---	---
28	Biwa FX	---	---	---
29	Phonograph Noise	---	---	---
30	Tape Rewind	---	---	---
31	Scratch Push 2	[EXC1]	---	---
32	Scratch Pull 2	[EXC1]	---	---
33	Cutting Noise 2 Up	---	---	---
34	Cutting Noise 2 Down	---	---	---
35	Distortion Guitar Cutting Noise Up	---	---	---
36	Distortion Guitar Cutting Noise Down	Reverse Kick 1	Reverse TR-707 Kick 1	Reverse TR-909 Kick 1
37	Bass Slap	Reverse Concert Bass Drum	Reverse TR-909 Kick 1	Reverse TR-909 Kick 1
38	Pick Scrape	Reverse Power Kick1	Reverse Hip-Hop Kick 1	Reverse Hip-Hop Kick 1
39	High Q	Reverse Electric Kick 1	Reverse Jungle Kick 2	Reverse Jungle Kick 2
40	Slap	Reverse Snare 1	Reverse Techno Kick 2	Reverse Techno Kick 2
41	Scratch Push	[EXC7] Reverse Snare 2	Reverse TR-606 Snare 2	Reverse TR-606 Snare 2
42	Scratch Pull	[EXC7] Reverse Standard 1 Snare 1	Reverse CR-78 Snare 1	Reverse CR-78 Snare 1
43	Sticks	Reverse Tight Snare	Reverse CR-78 Snare 2	Reverse CR-78 Snare 2
44	Square Click	Reverse Dance Snare	Reverse Jungle Snare 2	Reverse Jungle Snare 2
45	Metronome Click	Reverse 808 Snare	Reverse Techno Snare 2	Reverse Techno Snare 2
46	Metronome Bell	Reverse Tom 1	Reverse TR-707 Snare	Reverse TR-707 Snare
47	Guitar Fret Noise	Reverse Tom 2	Reverse TR-606 Snare 1	Reverse TR-606 Snare 1
48	Guitar Cutting Noise Up	Reverse Sticks	Reverse TR-909 Snare 1	Reverse TR-909 Snare 1
49	Guitar Cutting Noise Down	Reverse Slap	Reverse Hip-Hop Snare 2	Reverse Hip-Hop Snare 2
50	String Slap of Double Bass	Reverse Cymbal 1	Reverse Jungle Snare 1	Reverse Jungle Snare 1
51	Flute Key Click Noise	Reverse Cymbal 2	Reverse House Snare	Reverse House Snare
52	Laughing	Reverse Open Hi-Hat	Reverse Closed Hi-Hat	Reverse Closed Hi-Hat
53	Screaming	Reverse Ride Cymbal	Reverse TR-606 Closed Hi-Hat	Reverse TR-606 Closed Hi-Hat
54	Punch	Reverse CR-78 Open Hi-Hat	Reverse TR-707 Closed Hi-Hat	Reverse TR-808 Closed Hi-Hat
55	Heart Beat	Reverse Closed Hi-Hat	Reverse TR-808 Closed Hi-Hat	Reverse TR-808 Closed Hi-Hat
56	Footsteps 1	Reverse Gong	Reverse Jungle Hi-Hat	Reverse Jungle Hi-Hat
57	Footsteps 2	Reverse Bell Tree	Reverse Tambourine 2	Reverse Tambourine 2
58	Applause	Reverse Guiro	Reverse Shake Tambourine	Reverse Shake Tambourine
59	Door Creaking	Reverse Bendir	Reverse TR-808 Open Hi-Hat	Reverse TR-707 Open Hi-Hat
60	Door	Reverse Gun Shot	Reverse TR-707 Open Hi-Hat	Reverse TR-707 Open Hi-Hat
61	Scratch	Reverse Scratch	Reverse Open Hi-Hat	Reverse Open Hi-Hat
62	Wind Chimes	Reverse Laser Gun	Reverse TR-606 Open Hi-Hat	Reverse TR-606 Open Hi-Hat
63	Car - Engine	Key Click	Reverse Hu Yin Luo	Reverse Hu Yin Luo
64	Car - Stop	Techno Thip	Reverse TR-707 Crash Cymbal	Reverse TR-707 Crash Cymbal
65	Car - Passing	Pop Drop	Voice One	Voice One
66	Car - Crash	Woody Slap	Reverse Voice One	Reverse Voice One
67	Siren	Distortion Kick	Voice Two	Voice Two
68	Train	Syn. Drops	Reverse Voice Two	Reverse Voice Two
69	Jetplane	Reverse Hi Q	Voice Three	Voice Three
70	Helicopter	Pipe	Reverse Voice Three	Reverse Voice Three
71	Starship	Ice Block	Voice Tah	Voice Tah
72	Gun Shot	Digital Tambourine	Reverse Voice Tah	Reverse Voice Tah
73	Machine Gun	Alias	Voice Ou	Voice Ou
74	Laser Gun	Modulated Bell	Voice Au	Voice Au
75	Explosion	Spark	Voice Whey	Voice Whey
76	Dog	Metallic Percussion	Frog Vpoca	Frog Vpoca
77	Horse-Gallop	Velocity Noise FX	Reverse Yyoo Dude	Reverse Yyoo Dude
78	Birds	Stereo Noise Clap	Douby	Douby
79	Rain	Swish	Reverse Douby	Reverse Douby
80	Thunder	Slappy	Baert High	Baert High
81	Wind	Voice Ou	Baert Low	Baert Low
82	Seashore	Voice Au	Bounce	Bounce
83	Stream	Hoo	Reverse bounce	Reverse bounce
84	Bubble	Tape Stop 1	Distortion Knock	Distortion Knock
85	Kitty	Tape Stop 2	Guitar Slide	Guitar Slide
86	Bird 2	Missile	Sub Marine	Sub Marine
87	Growl	Space Birds	Noise Attack	Noise Attack
88	<-	Flying Monster	Space Worms	Space Worms
89	Telephone 1	---	Emergency 1	Emergency 1
90	Telephone 2	---	Calculating...	Calculating...
91	Small Club 1	---	Saw LFO	Saw LFO
92	Small Club 2	---	---	---
93	Applause Wave	---	---	---
94	Eruption	---	---	---
95	Big Shot	---	---	---
96	Percussion Bang	---	---	---

Kit rythmique SC-88Pro (7)

* Les notes 0-19 et 97-127 se présentent comme suit

	PC 1 STANDARD 1	PC 2 STANDARD 2	PC 3 STANDARD 3	PC 9 ROOM	PC 17 POWER	PC 10 Hip-Hop	PC 11 JUNGLE	PC 12 TECHNO	PC 25 ELECTRONIC	PC 26 TR-808	PC 27 DANCE	PC 28 CR-78	PC 29 TR-606	PC 30 TR-707	PC 33 JAZZ	PC 41 BRUSH	PC 49 ORCHESTRA	PC 51 KICK & SNARE	
C-1 0	[88] Standard 1 Kick 1	[88] Standard 1 Kick 2	[88] Electric Kick 1	[88] Electric Kick 2	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-
1	[88] Standard 2 Kick 1	[88] Standard 2 Kick 2	CR-78 Kick 1	CR-78 Kick 2	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-
2	[88] Standard 2 Kick 2	[88] Standard 2 Kick 1	CR-78 Kick 1	CR-78 Kick 2	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-
3	[55] Kick Drum 1	[55] Kick Drum 2	TR-606 Kick 1	TR-707 Kick 1	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-
4	[88] Jazz Kick 1	[88] Jazz Kick 2	[55] TR-808 Kick	[88] TR-808 Kick	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-
5	[88] Room Kick 1	[88] Room Kick 2	TR-808 Kick 2	TR-808 Kick 2	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-
6	[88] Room Kick 2	[88] Room Kick 1	[88] TR-909 Kick	[88] TR-909 Kick	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-
7	[88] Power Kick 1	[88] Power Kick 2	[88] Dance Kick	[88] Dance Kick	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-
8	[88] Power Kick 2	[88] Power Kick 1	Hip-Hop Kick 2	Hip-Hop Kick 2	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-
9	[88] Electric Kick 2	[88] Electric Kick 1	TR-909 Kick 1	Hip-Hop Kick 3	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-
10	[88] Electric Kick 1	[88] Electric Kick 2	Hip-Hop Kick 3	Jungle Kick 1	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-
11	[88] TR-808 Kick	[88] TR-808 Kick	Jungle Kick 1	Techno Kick 1	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-
12	[88] TR-909 Kick	[88] TR-909 Kick	Techno Kick 1	Bounce Kick	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-
13	[88] Dance Kick	[88] Dance Kick	Bounce Kick	Voice One	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-
14	Voice One	Voice Two	Voice Two	Voice Three	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-
15	Voice Two	Voice Three	Voice Three		<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-
16	Voice Three				<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-
17					<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-
18					<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-
19					<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-	<-
97	[88] Standard 1 Snare 1	Techno Hit	Applause 2	Jungle Snare 1															
98	[88] Standard 1 Snare 2	Philly Hit	Small Club 1	Jungle Snare 2															
99	[88] Standard 2 Snare 1	Impact Hit	[55] Timpani D#	Techno Snare 1															
100	[88] Standard 2 Snare 2	Lo-Fi Rave	[88] Brush Tap 1	Techno Snare 2															
101	[55] Snare Drum 2	Bam Hit	[88] Brush Tap 2	House Snare 2															
102	Standard 1 Snare 1	Blm Hit	[88] Brush Slap 1	CR-78 Snare 1															
103	Standard 1 Snare 2	Tape Rewind	[88] Brush Slap 2	CR-78 Snare 2															
104	Standard 1 Snare 3	Phonograph Noise	[88] Brush Slap 3	TR-606 Snare 1															
105	[88] Jazz Snare 1	[88] Power Snare 1	[88] Brush Swirl 1	TR-606 Snare 2															
106	[88] Jazz Snare 2	[88] Dance Snare 1	[88] Brush Swirl 2	TR-707 Snare 1															
107	[88] Room Snare 1	[88] Dance Snare 2	[88] Brush Long Swirl	TR-707 Snare 2															
108	[88] Room Snare 2	[88] Disco Snare	[88] Jazz Snare 1	Standard 3 Snare 2															
109	[88] Power Snare 1	[88] Electric Snare 2	[88] Jazz Snare 2	TR-808 Snare 2															
110	[88] Power Snare 2	[55] Electric Snare	[88] Standard 1 Snare 1	TR-909 Snare 1															
111	[55] Gated Snare	[88] Electric Snare 3	[88] Standard 1 Snare 2	TR-909 Snare 2															
112	[88] Dance Snare 1	TR-606 Snare 2	[88] Standard 2 Snare 1																
113	[88] Dance Snare 2	TR-707 Snare 1	[88] Standard 2 Snare 2																
114	[88] Disco Snare	[88] TR-808 Snare 2	[55] Snare Drum 2																
115	[88] Electric Snare 2	[88] TR-808 Snare 1	Standard 1 Snare 1																
116	[55] Electric Snare	TR-808 Snare 2	Standard 1 Snare 2																
117	[88] Electric Snare 3	[88] TR-909 Snare 1	Standard 1 Snare 3																
118	TR-707 Snare 1	[88] TR-909 Snare 2	[88] Room Snare 1																
119	[88] TR-808 Snare 1	TR-909 Snare 1	[88] Room Snare 2																
120	[88] TR-808 Snare 2	TR-909 Snare 2	[88] Power Snare 1																
121	[88] TR-909 Snare 1	Rap Snare	[88] Power Snare 2																
122	[88] TR-909 Snare 2	Jungle Snare	[88] Gated Snare																
123	Rap Snare	House Snare 1	[88] Dance Snare 1																
124	Jungle Snare 1	[88] House Snare	[88] Dance Snare 2																
125	House Snare 1	House Snare 2	[88] Disco Snare																
126	[88] House Snare	Voice Tah	[88] Electric Snare 2																
127	House Snare 2	[88] Slappy	[88] Electric Snare 3																

Appendices

[Pro] : Comme les sons de percussion du SC-8820
 [88] : Comme les sons de percussion du SC-88
 [55] : Comme les sons de percussion du SC-55
 [EXC] : Des sons de percussion de même numéro ne seront pas entendus ensemble

PC: Numéro de programme (numéro de kit rythmique)
 ← : Comme les sons de percussion de "STANDARD1"(PC1)
 → : Pas de son
 * : Sons créés avec 2 voix

Kit rythmique SC-88 (1)

	PC 1 STANDARD 1	PC 2 STANDARD 2	PC 9 ROOM	PC 17 POWER	PC 25 ELECTRONIC
25	Snare Roll	←	←	←	←
26	Finger Snap	←	←	←	←
27	High O	←	←	←	←
28	Slap	←	←	←	←
29	Scratch Push [EXC7]	←	←	←	Scratch Push2 [EXC7]
30	Scratch Pull [EXC7]	←	←	←	Scratch Pull2 [EXC7]
31	Sticks	←	←	←	←
32	Square Click	←	←	←	←
33	Metronome Click	←	←	←	←
34	Metronome Bell	←	←	←	←
35	Standard 1 Kick 2	Standard 2 Kick 2	Room Kick 2	Power Kick 2	Electric Kick 2
36	Standard 1 Kick 1	Standard 2 Kick 1	Room Kick 1	Power Kick 1	Electric Kick 1
37	Side Stick	←	←	←	←
38	Standard 1 Snare 1	Standard 2 Snare 1	Room Snare 1	Power Snare 1	Electric Snare 1
39	Hand Clap	←	←	←	←
40	Standard 1 Snare 2	Standard 2 Snare 2	Room Snare 2	Power Snare 2	Electric Snare 2
41	Low Tom2	←	Room Low Tom2	Power Low Tom2	Electric Low Tom2
42	Closed Hi-hat1 [EXC1]	Closed Hi-hat2 [EXC1]	Closed Hi-hat3 [EXC1]	Closed Hi-hat3 [EXC1]	Closed Hi-hat2 [EXC1]
43	Low Tom1	←	Room Low Tom1	Power Low Tom1	Electric Low Tom1
44	Pedal Hi-hat [EXC1]	←	←	←	←
45	Mid Tom2	←	Room Mid Tom2	Power Mid Tom2	Electric Mid Tom2
46	Open Hi-hat1 [EXC1]	Open Hi-hat2 [EXC1]	Open Hi-hat3 [EXC1]	Open Hi-hat3 [EXC1]	Open Hi-hat2 [EXC1]
47	Mid Tom1	←	Room Mid Tom1	Power Mid Tom1	Electric Mid Tom1
48	High Tom2	←	Room Hi Tom2	Power Hi Tom2	Electric Hi Tom2
49	Crash Cymbal1	←	←	←	←
50	High Tom1	←	Room Hi Tom1	Power Hi Tom1	Electric Hi Tom1
51	Ride Cymbal1	←	←	←	←
52	Chinese Cymbal	←	←	←	Reverse Cymbal
53	Ride Bell	←	←	←	←
54	Tambourine	←	←	←	←
55	Splash Cymbal	←	←	←	←
56	Cowbell	←	←	←	←
57	Crash Cymbal2	←	←	←	←
58	Vibra-slap	←	←	←	←
59	Ride Cymbal2	←	←	←	←
60	High Bongo	←	←	←	←
61	Low Bongo	←	←	←	←
62	Mute High Conga	←	←	←	←
63	Open High Conga	←	←	←	←
64	Low Conga	←	←	←	←
65	High Timbale	←	←	←	←
66	Low Timbale	←	←	←	←
67	High Agogo	←	←	←	←
68	Low Agogo	←	←	←	←
69	Cabasa	←	←	←	←
70	Maracas	←	←	←	←
71	Short Hi Whistle [EXC2]	←	←	←	←
72	Long Low Whistle [EXC2]	←	←	←	←
73	Short Guiro [EXC3]	←	←	←	←
74	Long Guiro [EXC3]	←	←	←	←
75	Claves	←	←	←	←
76	High Wood Block	←	←	←	←
77	Low Wood Block	←	←	←	←
78	Mute Cuica [EXC4]	←	←	←	←
79	Open Cuica [EXC4]	←	←	←	←
80	Mute Triangle [EXC5]	←	←	←	←
81	Open Triangle [EXC5]	←	←	←	←
82	Shaker	←	←	←	←
83	Jingle Bell	←	←	←	←
84	Bell Tree	Bar Chimes	←	←	←
85	Castanets	←	←	←	←
86	Mute Surdo [EXC6]	←	←	←	←
87	Open Surdo [EXC6]	←	←	←	←
88	----	----	----	----	----
89	----	----	----	----	----
90	----	----	----	----	----
91	----	----	----	----	----
92	----	----	----	----	----
93	----	----	----	----	----
94	----	----	----	----	----
95	----	----	----	----	----
96	----	----	----	----	----
97	----	----	----	----	----
98	----	----	----	----	----
99	----	----	----	----	----

Kit rythmique SC-88 (2)

	PC 26 TR-808/909	PC 27 DANCE	PC 33 JAZZ	PC 41 BRUSH	PC 49 ORCHESTRA
25	<-	<-	<-	<-	<-
26	<-	<-	<-	<-	<-
27	<-	<-	<-	<-	Closed Hi-hat2 [EXC1]
28	<-	<-	<-	<-	Pedal Hi-hat [EXC1]
29	Scratch Push2 [EXC7]	Scratch Push2 [EXC7]	<-	<-	Open Hi-hat2 [EXC1]
30	Scratch Pull2 [EXC7]	Scratch Pull2 [EXC7]	<-	<-	Ride Cymbal1
31	<-	<-	<-	<-	<-
32	<-	<-	<-	<-	<-
33	<-	<-	<-	<-	<-
34	<-	<-	<-	<-	<-
35	909 Bass Drum	Dance Kick	Jazz Kick 2	Jazz Kick 2	Jazz Kick 1
36	808 Bass Drum	Electric Kick 2	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Concert BD1
37	808 Rim Shot	<-	<-	<-	<-
38	808 Snare 1	Dance Snare 1	Jazz Snare 1	Brush Tap1	Concert SD
39	<-	<-	Hand Clap2	Brush Slap1	Caslanets
40	909 Snare 1	Dance Snare 2	Jazz Snare 2	Brush Swirl1	Concert SD
41	808 Low Tom2	Electric Low Tom2	<-	Brush Low Tom2	Timpani F
42	808 CHH [EXC1]	CR-78 CHH [EXC1]	Closed Hi-hat2 [EXC1]	Brush Closed Hi-hat [EXC1]	Timpani F#
43	808 Low Tom1	Electric Low Tom1	<-	Brush Low Tom1	Timpani G
44	808 CHH [EXC1]	808 CHH [EXC1]	<-	<-	Timpani G#
45	808 Mid Tom2	Electric Mid Tom2	<-	Brush Mid Tom2	Timpani A
46	808 OHH [EXC1]	CR-78 OHH [EXC1]	Open Hi-hat2 [EXC1]	Brush Open Hi-hat [EXC1]	Timpani A#
47	808 Mid Tom1	Electric Mid Tom1	<-	Brush Mid Tom1	Timpani B
48	808 Hi Tom2	Electric High Tom2	<-	Brush Hi Tom2	Timpani c
49	808 Cymbal	<-	<-	Brush Crash Cymbal	Timpani c#
50	808 Hi Tom1	Electric High Tom1	<-	Brush Hi Tom1	Timpani d
51	<-	<-	<-	Brush Ride Cymbal	Timpani d#
52	<-	Reverse Cymbal	<-	<-	Timpani e
53	<-	<-	<-	Brush Ride Bell	Timpani f
54	<-	<-	<-	<-	<-
55	<-	<-	<-	<-	<-
56	808 Cowbell	<-	<-	<-	<-
57	<-	<-	<-	<-	Concert Cymbal2
58	<-	<-	<-	<-	<-
59	<-	<-	<-	<-	Concert Cymbal1
60	<-	<-	<-	<-	<-
61	<-	<-	<-	<-	<-
62	808 High Conga	<-	<-	<-	<-
63	808 Mid Conga	<-	<-	<-	<-
64	808 Low Conga	<-	<-	<-	<-
65	<-	<-	<-	<-	<-
66	<-	<-	<-	<-	<-
67	<-	<-	<-	<-	<-
68	<-	<-	<-	<-	<-
69	<-	<-	<-	<-	<-
70	808 Maracas	<-	<-	<-	<-
71	<-	<-	<-	<-	<-
72	<-	<-	<-	<-	<-
73	<-	<-	<-	<-	<-
74	<-	<-	<-	<-	<-
75	808 Claves	<-	<-	<-	<-
76	<-	<-	<-	<-	<-
77	<-	High Hoo [EXC4]	<-	<-	<-
79	<-	Low Hoo [EXC4]	<-	<-	<-
80	<-	Electric Mute Triangle [EXC5]	<-	<-	<-
81	<-	Electric Open Triangle [EXC5]	<-	<-	<-
82	<-	<-	<-	<-	<-
83	<-	<-	<-	<-	<-
84	<-	<-	<-	<-	<-
85	<-	<-	<-	<-	<-
86	<-	<-	<-	<-	<-
87	<-	<-	<-	<-	<-
88	----	----	----	----	Applause
89	----	----	----	----	----
90	----	----	----	----	----
91	----	----	----	----	----
92	----	----	----	----	----
93	----	----	----	----	----
94	----	----	----	----	----
95	----	----	----	----	----
96	----	----	----	----	----
97	----	----	----	----	----
98	----	----	----	----	----
99	----	----	----	----	----

Appendices

[Pro] : Comme les sons de percussion du SC-8820
 [88] : Comme les sons de percussion du SC-88
 [55] : Comme les sons de percussion du SC-55
 [EXC] : Des sons de percussion de même numéro ne seront pas entendus ensemble

PC: Numéro de programme (numéro de kit rythmique)
 <- : Comme les sons de percussion de "STANDARD1"(PC1)
 --- : Pas de son
 * : Sons créés avec 2 voix

Kit rythmique SC-88 (3)

	PC 50 ETHNIC	PC 51 KICK&SNARE	PC 57 SFX	PC 56 RHYTHM FX
25	Finger Snap	----	----	----
26	Tambourine	----	----	----
27	Castanets	----	----	----
28	Crash Cymbal1	----	----	----
29	Snare Roll	----	----	----
30	Concert Snare Drum	----	----	----
31	Concert Cymbal	----	Scratch Push2	[EXC1] ----
32	Concert BD1	----	Scratch Pull2	[EXC1] ----
33	Jingle Bell	----	Cutting Noise 2 Up	----
34	Bell Tree	----	Cutting Noise 2 Down	----
35	Bar Chimes	----	Distortion Guitar Cutting Noise Up	----
C2 36	Wadaiko	----	Distortion Guitar Cutting Noise Down	Reverse Kick 1
37	Wadaiko Rim	----	Bass Slide	Reverse Concert BD 1
38	Shime Talko	----	Pick Scrape	Reverse Power Kick 1
39	Atarigane	----	High O	Reverse Electric Kick 1
40	Hyojushigi	Standard 1 Kick 1	Slap	Reverse Snare 1
41	Onkawa	Standard 1 Kick 2	Scratch Push	[EXC7] Reverse Snare 2
42	High Kotsuzumi	Standard 2 Kick 1	Scratch Pull	[EXC7] Reverse Standard set1 Snare 1
43	Low Kotsuzumi	Standard 2 Kick 2	Sticks	Reverse Tight Snare
44	Ban Gu	Kick 1	Square Click	Reverse Dance Snare
45	Big Gong	Kick 2	Metronome Click	Reverse 808 Snare
46	Small Gong	Soft Kick	Metronome Bell	Reverse Tom1
47	Bend Gong	Jazz Kick 1	Guitar Fret Noise	Reverse Tom2
C3 48	Thai Gong	Jazz Kick 2	Guitar Cutting Noise Up	Reverse Sticks
49	Rama Cymbal	Concert BD	Guitar Cutting Noise Down	Reverse Slap
50	Gamelan Gong	Room Kick 1	String Slap of Double Bass	Reverse Cymbal1
51	Udo Short	[EXC1] Room Kick 2	Fl.Key Click	Reverse Cymbal2
52	Udo Long	[EXC1] Power Kick 1	Laughing	Reverse Open Hi-hat
53	Udo Slap	Power Kick 2	Scream	Reverse Ride Cymbal
54	Bendir	Electric Kick 2	Punch	Reverse CR-78 OHH
55	Req Dum	Electric Kick 1	Heart Beat	Reverse Closed Hi-hat
56	Req Tik	Electric Kick	Footsteps1	Reverse Gong
57	Tabla Te	808 Bass Drum	Footsteps2	Reverse Bell Tree
58	Tabla Na	909 Bass Drum	Applause	Reverse Guiro
59	Tabla Tun	Dance Kick	Door Creaking	Reverse Bendir
C4 60	Tabla Ge	Standard 1 Snare 1	Door	Reverse Gun Shot
61	Tabla Ge Hi	Standard 1 Snare 2	Scratch	Reverse Scratch
62	Talking Drum	Standard 2 Snare 1	Wind Chimes	Reverse Laser
63	Bend Talking Drum	Standard 2 Snare 2	Car-Engine	Key Click
64	Caxixi	Tight Snare	Car-Stop	Tekno Thip
65	Djembe	Concert Snare	Car-Pass	Pop Drop
66	Djembe Rim	Jazz Snare 1	Car-Crash	Woody Slap
67	Timbales Low	Jazz Snare 2	Siren	Distortion Kick
68	Timbales Paila	Room Snare 1	Train	Syn.Drop
69	Timbales High	Room Snare 2	Jelplane	Reverse High Q
70	Cowbell	Power Snare 1	Helicopter	Pipe
71	Hi Bongo	Power Snare 2	Starship	Ice Block
C5 72	Low Bongo	Gated Snare	Gun Shot	Digital Tambourine
73	Mute Hi Conga	Dance Snare 1	Machine Gun	Alias
74	Open Hi Conga	Dance Snare 2	Lasergun	Modulated Bell
75	Mute Low Conga	Disco Snare	Explosion	Spark
76	Conga Slap	Electric Snare2	Dog	Metalic Percussion
77	Open Low Conga	House Snare	Horse-Gallop	Velocity Noise FX
78	Conga Slide	Electric Snare 1	Birds	Stereo Noise Clap
79	Mute Pandiero	Electric Snare 3	Rain	Swish
80	Open Pandiero	808 Snare 1	Thunder	Slappy
81	Open Surdo	[EXC2] 808 Snare 2	Wind	Voice Ou
82	Mute Surdo	[EXC2] 909 Snare 1	Seashore	Voice Au
83	Tamborim	909 Snare 2	Stream	Hoo
C6 84	High Agogo	Brush Tap1	Bubble	Tape Stop1
85	Low Agogo	Brush Tap2	Kitty	Tape Stop2
86	Shaker	Brush Slap1	Bird2	Missile
87	High Whistle	[EXC3] Brush Slap2	Growl	Space Bird
88	Low Whistle	[EXC3] Brush Slap3	Applause2	Flying Monster
89	Mute Cuica	[EXC4] Brush Swirl1	Telephone1	----
90	Open Cuica	[EXC4] Brush Swirl2	Telephone2	----
91	Mute Triangle	[EXC5] Brush Long Swirl	----	----
92	Open Triangle	[EXC5] ----	----	----
93	Short Guiro	[EXC6] ----	----	----
94	Long Guiro	[EXC6] ----	----	----
95	Cabasa Up	----	----	----
C7 96	Cabasa Down	----	----	----
97	Claves	----	----	----
98	High Wood Block	----	----	----
99	Low Wood Block	----	----	----

Kit rythmique SC-55 (1)

	PC 1 / PC 33 STANDARD / JAZZ	PC 9 ROOM	PC 17 POWER	PC 25 ELECTRONIC	PC 26 TR-808	PC 41 BRUSH	PC 49 ORCHESTRA
25	----	----	----	----	----	----	----
26	----	----	----	----	----	----	----
27	High O	<--	<--	<--	<--	<--	Closed Hi-hat [EXC1]
28	Slap	<--	<--	<--	<--	<--	Pedal Hi-hat [EXC1]
29	Scratch Push	<--	<--	<--	<--	<--	Open Hi-hat [EXC1]
30	Scratch Pull	<--	<--	<--	<--	<--	Ride Cymbal1
31	Sticks	<--	<--	<--	<--	<--	<--
32	Square Click	<--	<--	<--	<--	<--	<--
33	Metronome Click	<--	<--	<--	<--	<--	<--
34	Metronome Bell	<--	<--	<--	<--	<--	<--
35	Kick Drum2 / Jazz BD2	<--	<--	<--	<--	Jazz BD2	Concert BD2
36	Kick Drum1 / Jazz BD1	<--	MONDO Kick	Elec BD	808 Bass Drum	Jazz BD1	Concert BD1
37	Side Stick	<--	<--	<--	808 Rim Shot	<--	<--
38	Snare Drum1	<--	Gated SD	Elec SD	808 Snare Drum	Brush Tap	Concert SD
39	Hand Clap	<--	<--	<--	<--	Brush Slap	Castanets
40	Snare Drum2	<--	<--	Gated SD	<--	Brush Swirl	Concert SD
41	Low Tom2	Room Low Tom2	Room Low Tom2	Elec Low Tom2	808 Low Tom2	<--	Timpani F
42	Closed Hi-hat [EXC1]	<--	<--	<--	808 CHH [EXC1]	<--	Timpani F#
43	Low Tom1	Room Low Tom1	Room Low Tom1	Elec Low Tom1	808 Low Tom1	<--	Timpani G
44	Pedal Hi-hat [EXC1]	<--	<--	<--	808 CHH [EXC1]	<--	Timpani G#
45	Mid Tom2	Room Mid Tom2	Room Mid Tom2	Elec Mid Tom2	808 Mid Tom2	<--	Timpani A
46	Open Hi-hat [EXC1]	<--	<--	<--	808 CHH [EXC1]	<--	Timpani A#
47	Mid Tom1	Room Mid Tom1	Room Mid Tom1	Elec Mid Tom1	808 Mid Tom1	<--	Timpani B
48	High Tom2	Room Hi Tom2	Room Hi Tom2	Elec Hi Tom2	808 Hi Tom2	<--	Timpani c
49	Crash Cymbal1	<--	<--	<--	808 Cymbal	<--	Timpani c#
50	High Tom1	Room Hi Tom1	Room Hi Tom1	Elec Hi Tom1	808 Hi Tom1	<--	Timpani d
51	Ride Cymbal1	<--	<--	<--	<--	<--	Timpani d#
52	Chinese Cymbal	<--	<--	Reverse Cymbal	<--	<--	Timpani e
53	Ride Bell	<--	<--	<--	<--	<--	Timpani f
54	Tambourine	<--	<--	<--	<--	<--	<--
55	Splash Cymbal	<--	<--	<--	<--	<--	<--
56	Cowbell	<--	<--	<--	808 Cowbell	<--	<--
57	Crash Cymbal2	<--	<--	<--	<--	<--	Concert Cymbal2
58	Vibra-slap	<--	<--	<--	<--	<--	<--
59	Ride Cymbal2	<--	<--	<--	<--	<--	Concert Cymbal1
60	High Bongo	<--	<--	<--	<--	<--	<--
61	Low Bongo	<--	<--	<--	<--	<--	<--
62	Mute High Conga	<--	<--	<--	808 High Conga	<--	<--
63	Open High Conga	<--	<--	<--	808 Mid Conga	<--	<--
64	Low Conga	<--	<--	<--	808 Low Conga	<--	<--
65	High Timbale	<--	<--	<--	<--	<--	<--
66	Low Timbale	<--	<--	<--	<--	<--	<--
67	High Agogo	<--	<--	<--	<--	<--	<--
68	Low Agogo	<--	<--	<--	<--	<--	<--
69	Cabasa	<--	<--	<--	<--	<--	<--
70	Maracas	<--	<--	<--	808 Maracas	<--	<--
71	Short Hi Whistle [EXC2]	<--	<--	<--	<--	<--	<--
72	Long Low Whistle [EXC2]	<--	<--	<--	<--	<--	<--
73	Short Guiro	<--	<--	<--	<--	<--	<--
74	Long Guiro	<--	<--	<--	<--	<--	<--
75	Claves	<--	<--	<--	808 Claves	<--	<--
76	High Wood Block	<--	<--	<--	<--	<--	<--
77	Low Wood Block	<--	<--	<--	<--	<--	<--
78	Mute Cuica [EXC4]	<--	<--	<--	<--	<--	<--
79	Open Cuica [EXC4]	<--	<--	<--	<--	<--	<--
80	Mute Triangle [EXC5]	<--	<--	<--	<--	<--	<--
81	Open Triangle [EXC5]	<--	<--	<--	<--	<--	<--
82	Shaker	<--	<--	<--	<--	<--	<--
83	Jingle Bell	<--	<--	<--	<--	<--	<--
84	Bell Tree	<--	<--	<--	<--	<--	<--
85	Castanets	<--	<--	<--	<--	<--	<--
86	Mute Surdo [EXC6]	<--	<--	<--	<--	<--	<--
87	Open Surdo [EXC6]	<--	<--	<--	<--	<--	<--
88	----	----	----	----	----	----	Applause
89	----	----	----	----	----	----	----
90	----	----	----	----	----	----	----
91	----	----	----	----	----	----	----
92	----	----	----	----	----	----	----
93	----	----	----	----	----	----	----
94	----	----	----	----	----	----	----
95	----	----	----	----	----	----	----
96	----	----	----	----	----	----	----
97	----	----	----	----	----	----	----
98	----	----	----	----	----	----	----
99	----	----	----	----	----	----	----

Appendices

[Pro] : Comme les sons de percussion du SC-8820
 [88] : Comme les sons de percussion du SC-88
 [55] : Comme les sons de percussion due SC-55
 (EXC) : Des sons de percussion de même numéro ne seront pas entendus ensemble

PC: Numéro de programme (numéro de kit rythmique)
 <- : Comme les sons de percussion de "STANDARD" (PC1)
 --- : Pas de son
 * : Sons créés avec 2 voix

Kit rythmique SC-55 (2)

	PC 57		PC 126
	SFX		CM-64/32L
C2 35	----		CM Kick Drum
36	----		CM Kick Drum
37	----		CM Rim Shot
38	----		CM Snare Drum
39	High O		CM Hand Clap
40	Slap		CM Electronic Snare Drum
41	Scratch Push	[EXC7]	CM Acoustic Low Tom
42	Scratch Pull	[EXC7]	CM Closed High Hat [EXC1]
43	Sticks		CM Acoustic Low Tom
44	Square Click		CM Open Hi-Hat2
45	Metronome Click		CM Acoustic Middle Tom
46	Metronome Bell		CM Open Hi-Hat1 [EXC1]
47	Guitar Fret Noise		CM M.TomAcoustic Middle Tom
C3 48	Guitar cutting noise/up		CM Acoustic High Tom
49	Guitar cutting noise/down		CM Crash Cymbal
50	String slap of double bass		CM Acoustic High Tom
51	Fl Key Click		CM Ride Cymbal
52	Laughing		----
53	Scream		----
54	Punch		CM Tambourine
55	Heart Beat		----
56	Footsteps1		CM Cowbell
57	Footsteps2		----
58	Applause		----
59	Door Creaking		----
C4 60	Door		CM High Bongo
61	Scratch		CM Low Bongo
62	Wind Chimes	*	CM Mute High Conga
63	Car-Engine		CM High Conga
64	Car-Stop		CM Low Conga
65	Car-Pass		CM High Timbale
66	Car-Crash	*	CM Low Timbale
67	Siren		CM High Agogo
68	Train		CM Low Agogo
69	Jetplane	*	CM Cabasa
70	Helicopter	*	CM Maracas
71	Starship	*	CM Short Whistle
C5 72	Gun Shot		CM Long Whistle
73	Machine Gun		CM Vibrato Slap
74	Lasergun		----
75	Explosion	*	CM Claves
76	Dog		Laughing
77	Horse-Gallop		Scream
78	Birds	*	Punch
79	Rain	*	Heart Beat
80	Thunder		Footsteps1
81	Wind		Footsteps2
82	Seashore		Applause
83	Stream	*	Creaking
C6 84	Bubble	*	Door
85	----		Scratch
86	----		Wind Chimes
87	----		Car-Engine
88	----		Car-Stop
89	----		Car-Pass
90	----		Car-Crash
91	----		Siren
92	----		Train
93	----		Jetplane
94	----		Helicopter
95	----		Starship
C7 96	----		Gun Shot
97	----		Machine Gun
98	----		Lasergun
99	----		Explosion
100	----		Dog
101	----		Horse-Gallop
102	----		Birds
103	----		Rain
104	----		Thunder
105	----		Wind
106	----		SeaShore
107	----		Stream
C8 108	----		Bubble

Liste des Instruments GM 2

Le SC-8820 utilise la configuration sonore General MIDI 2 Sound à réception d'un message de ré-initialisation General MIDI 2 (GM2 System On).

PG	CC32	Nom du son	V oix
Pianos			
1	0	Piano 1	1
	1	Piano 1w	1
	2	European Pf	1
2	0	Piano 2	2
	1	Piano 2w	2
3	0	Piano 3	2
	1	Piano 3w	2
4	0	Honky-tonk	2
	1	Honky-tonk 2	2
5	0	E Piano 1	1
	1	St Soft EP	2
	2	FM+SA EP	2
	3	Wurly	2
6	0	E Piano 2	2
	1	Detuned EP 2	2
	2	St FM EP	2
	3	EP Legend	2
	4	EP Phase	2
7	0	Harpsichord	1
	1	Coupled Hps	2
	2	Harpsi w	1
	3	Harpsi o	2
8	0	Clav	1
	1	Pulse Clav	1

Percussions chromatiques

9	0	Celesta	1
10	0	Glockenspiel	1
11	0	Music Box	1
12	0	Vibraphone	1
	1	Vibraphone w	1
13	0	Marimba	1
	1	Marimba w	1
14	0	Xylophone	1
15	0	Tubular-bell	1
	1	Church Bell	1
	2	Carillon	1
16	0	Santur	1

Orgues

17	0	Organ 1	2
	1	Trem Organ	2
	2	60's Organ 1	1
	3	70's E Organ	2
18	0	Organ 2	2
	1	Chorus Or 2	2
	2	Perc. Organ	2
19	0	Organ 3	2
20	0	Church Org 1	1
	1	Church Org 2	2
	2	Church Org 3	2
21	0	Reed Organ	1
	1	Puff Organ	2
22	0	Accordion Fr	1
	1	Accordion It	1
23	0	Harmonica	1
24	0	Bandoneon	2

PG	CC32	Nom du son	V oix
Guitares			
25	0	Nylon-str Gt	2
	1	Ukulele	1
	2	Nylon Gt o	2
	3	Nylon Gt 2	1
26	0	Steel-str Gt	1
	1	12-str Gt	2
	2	Mandolin	2
	3	Steel + Body	2
27	0	Jazz Gt	1
	1	Pedal Steel	1
28	0	Clean Gt	1
	1	Chorus Gt	2
	2	Mid Tone GTR	1
29	0	Muted Gt	1
	1	Funk Pop	1
	2	Funk Gt 2	1
	3	Jazz Man	2
30	0	Overdrive Gt	2
	1	Guitar Pinch	1
31	0	DistortionGt	2
	1	Feedback Gt	2
	2	Dist Rtm GTR	1
32	0	Gt Harmonics	1
	1	Gt Feedback	1

Basses

33	0	Acoustic Bs	1
34	0	Fingered Bs	1
	1	Finger Slap	2
35	0	Picked Bass	1
36	0	Fretless Bs	1
37	0	Slap Bass 1	1
38	0	Slap Bass 2	2
39	0	Synth Bass 1	2
	1	SynthBass101	1
	2	Acid Bass	1
	3	Clavi Bass	2
	4	Hammer	2
40	0	Synth Bass 2	2
	1	Beef FM Bass	2
	2	RubberBass 2	2
	3	Attack Pulse	1

Orchestres

41	0	Violin	:2
	1	Slow Violin	1
42	0	Viola	:2
43	0	Cello	:2
44	0	Contrabass	1
45	0	Tremolo Str	1
46	0	PizzicatoStr	1
47	0	Harp	1
	1	Yang Qin	2
48	0	Timpani	1

Appendices

PG	CC32	Nom du son	V oix
Ensembles			
49	0	Strings	2
	1	Orchestra	2
	2	60s Strings	2
50	0	Slow Strings	1
51	0	Syn Strings1	2
	1	Syn Strings3	2
52	0	Syn Strings2	2
53	0	Choir Aahs	1
	1	Chorus Aahs	2
54	0	Voice Oohs	1
	1	Humming	2
55	0	SynVox	1
	1	Analog Voice	1
56	0	OrchestraHit	2
	1	Bass Hit	2
	2	6th Hit	2
	3	Euro Hit	2

Cuivres

57	0	Trumpet	1
	1	Dark Trumpet	1
58	0	Trombone	1
	1	Trombone 2	1
	2	Bright Tb	1
59	0	Tuba	1
60	0	Muted Trumpet	1
	1	MuteTrumpet2	1
61	0	French Horns	1
	1	Fr Horn 2	2
62	0	Brass 1	2
	1	Brass 2	2
63	0	Synth Brass1	2
	1	Pro Brass	2
	2	Oct SynBrass	2
	3	Jump Brass	1
	0	Synth Brass2	2
64	1	SynBrass sfz	1
	2	Velo Brass 1	2

Anches

65	0	Soprano Sax	1
66	0	Alto Sax	1
67	0	Tenor Sax	2
68	0	Baritone Sax	2
69	0	Oboe	1
70	0	English Horn	1
71	0	Bassoon	1
72	0	Clarinet	1
73	0	Piccolo	1
74	0	Flute	1
75	0	Recorder	1
76	0	Pan Flute	2
77	0	Bottle Blow	2
78	0	Shakuhachi	2
79	0	Whistle	1
80	0	Ocarina	1

Chœurs synthétiques

81	0	Square Wave	2
	1	MG Square	1
	2	2600 Sine	1
82	0	Saw Wave	2
	1	OB2 Saw	1
	2	Doctor Solo	2
	3	Natural Lead	2
83	0	SequencedSaw	2
	0	Syn.Calliope	2
84	0	Chiffer Lead	2
85	0	Charang	2
	1	Wire Lead	2
86	0	Solo Vox	2
87	0	5th Saw Wave	2
88	0	Bass & Lead	2
	1	Delayed Lead	2

PG	CC32	Nom du son	V oix
Pads synthétiques			
89	0	Fantasia	2
90	0	Warm Pad	1
	1	Sine Pad	2
91	0	Polysynth	2
92	0	Space Voice	1
	1	Itopia	2
93	0	Bowed Glass	2
94	0	Metal Pad	2
95	0	Halo Pad	2
96	0	Sweep Pad	1

Effets spéciaux synthétiques

97	0	Ice Rain	2
98	0	Soundtrack	2
99	0	Crystal	2
	1	Syn Mallet	1
100	0	Atmospher.	2
101	0	Brightness	2
102	0	Goblin	2
	1	Echo Drops	1
103	0	Echo Bell	2
	2	Echo Pan	2
104	0	Star Theme	2

Ethniques

105	0	Sitar	1
	1	Sitar 2	2
106	0	Banjo	1
107	0	Shamisen	1
108	0	Koto	2
	1	Taisho Koto	1
109	0	Kalimba	1
110	0	Bagpipe	1
111	0	Fiddle	1
112	0	Shanai	1

Percussions

113	0	Tinkle Bell	1
114	0	Agogo	1
115	0	Steel Drums	1
116	0	Woodblock	1
	1	Castanets	1
117	0	Taiko	1
	1	Concert BD	1
118	0	Melo. Tom 1	1
	1	Melo. Tom 2	1
119	0	Synth Drum	1
	1	808 Tom	2
	1	Elec Perc	1
120	0	Reverse Cym	1

PG	CC32	Nom du son	V oix
Effets spéciaux			
121	0	Gt FretNoise	1
	1	Gt Cut Noise	1
	2	String Slap	1
122	0	Breath Noise	1
	1	Fl Key Click	1
123	0	Seashore	1
	1	Rain	1
	2	Thunder	1
	3	Wind	1
	4	Stream	2
	5	Bubble	2
124	0	Bird	2
	1	Dog	1
	2	Horse-Gallop	1
	3	Bird 2	1
125	0	Telephone 1	1
	1	Telephone 2	1
	2	DoorCreaking	1
	3	Door	1
	4	Scratch	1
	5	Wind Chimes	2
126	0	Helicopter	1
	1	Car-Engine	1
	2	Car-Stop	1
	3	Car-Pass	1
	4	Car-Crash	2
	5	Siren	1
	6	Train	1
	7	Jetplane	2
	8	Starship	2
	9	Burst Noise	2
127	0	Applause	2
	1	Laughing	1
	2	Screaming	1
	3	Punch	1
	4	Heart Beat	1
	5	Footsteps	1
128	0	Gun Shot	1
	1	Machine Gun	1
	2	Lasergun	1
	3	Explosion	2

Kit rythmique GM 2

Le kit rythmique GM 2 correspond à celui du SC-8820' comme suit

PG	GM2 (Nom)	SC-8820 (Nom)
1	STANDARD	STANDARD 1
9	ROOM	ROOM
17	POWER	POWER
25	ELECTRONIC	ELECTRONIC
26	ANALOG	TR-808
33	JAZZ	JAZZ
41	BRUSH	BRUSH
49	ORCHESTRA	ORCHESIRA
57	SFX	SFX

Liste des effets par insertion

<Exemple de types et de paramètres d'effet>

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
-----------	-------------------	---------------	-------------

01 : Stereo-EQ			01 00
Low Freq	200/400	00/01	03

• La colonne MSB/LSB donne la portion ** suivante du message exclusif (notation hexadécimale) (p 176)

Pour le type d'effet (Section de donnée)

F0 41 unt 42 12 40 03 00 ** checksum F7

Pour le paramètre d'effet (partie LSB de l'adresse)

F0 41 unt 42 12 40 03 ** donnée checksum F7

(unt = numéro d'unité)

• Les paramètres ayant un + devant leur nom peuvent être modifiés par le contrôleur d'effet 1 (EFX C Src1) (p 176)

* Les paramètres ayant un # devant leur nom peuvent être modifiés par le contrôleur d'effet 2 (EFX C Src2) (p 176)

• Les valeurs indiquées en gras dans la colonne Valeur de réglage sont les valeurs par défaut des paramètres

• La correspondance entre les valeurs de réglage et les valeurs hexadécimales pour les éléments de la colonne VALUE indiqués par "*" est donnée dans le "Tableau de conversion des valeurs des paramètres d'effet" (p 164)

*1: Pre Delay Time	*6: Rate 1	*11: LPF
*2: Delay Time 1	*7: Rate 2	*12: Manual
*3: Delay Time 2	*8: HF Damp	*13: Azimuth
*4: Delay Time 3	*9: Cutoff Freq	*14: Accl
*5: Delay Time 4	*10: EQ Freq	

○ Effets qui modifient la couleur tonale (type filtre)

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
-----------	-------------------	---------------	-------------

00 : Thru			00 00
------------------	--	--	--------------

01 : Stereo-EQ			01 00
-----------------------	--	--	--------------

Low Freq	200/400	00/01	03
Low Gain	-12-+5-+12	34-4C	04
Hi Freq	4k/8k	00/01	05
Hi Gain	-12-+12	34-4C	06
M1 Freq	200-1.6k-6 3k	*10	07
M1 Q	0.5/1 0/2 0/4 0/9 0	00/01/02/03/04	08
M1 Gain	-12-+8-+12	34-4C	09
M2 Freq	200-1k-6 3k	*10	0A
M2 Q	0.5/1 0/2 0/4 0/9 0	00/01/02/03/04	0B
M2 Gain	-12-+8-+12	34-4C	0C
+ Level	0-127	00-7F	16

02 : Spectrum			01 01
----------------------	--	--	--------------

Band 1	-12-+4-+12	34-4C	03
Band 2	-12-+1-+12	34-4C	04
Band 3	-12-+3-+12	34-4C	05
Band 4	-12-+6-+12	34-4C	06
Band 5	-12-+2-+12	34-4C	07
Band 6	-12-+1-+12	34-4C	08
Band 7	-12-+4-+12	34-4C	09
Band 8	-12-+5-+12	34-4C	0A
Width	0.5/1 0/2.0/4 0/9.0	00/01/02/03/04	0B
+ Pan	L63-0-R63	00-7F	15
# Level	0-127	00-7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
-----------	-------------------	---------------	-------------

03 : Enhancer			01 02
----------------------	--	--	--------------

+ Sens	0-64-127	00-7F	03
# Mix	0-127	00-7F	04
Low Gain	-12-+3-+12	34-4C	13
Hi Gain	-12-0-+12	34-4C	14
Level	0-127	00-7F	16

04 : Humanizer			01 03
-----------------------	--	--	--------------

Drive	0-48-127	00-7F	03
Drive Sw	Off/On	00/01	04
+ Vowel	a/i/u/e/o	00/01/02/03/04	05
Accel	0-15	*14	06
Low Gain	-12-0-+12	34-4C	13
Hi Gain	-12-0-+12	34-4C	14
Pan	L63-0-R63	00-7F	15
# Level	0-127	00-7F	16

○ Effets qui déforment le son (type distorsion)

05 : Overdrive			01 10
-----------------------	--	--	--------------

+ Drive	0-48-127	00-7F	03
Amp Type	Small/BitIn/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	04
Amp Sw	Off/On	00/01	05
Low Gain	-12-0-+12	34-4C	13
Hi Gain	-12-0-+12	34-4C	14
# Pan	L63-0-R63	00-7F	15
Level	0-96-127	00-7F	16

06 : Distortion			01 11
------------------------	--	--	--------------

+ Drive	0-76-127	00-7F	03
Amp Type	Small/BitIn/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	04
Amp Sw	Off/On	00/01	05
Low Gain	-12-0-+12	34-4C	13
Hi Gain	-12-8-+12	34-4C	14
# Pan	L63-0-R63	00-7F	15
Level	0-84-127	00-7F	16

○ Effets qui modulent le son (type modulation)

07 : Phaser			01 20
--------------------	--	--	--------------

+ Manual	100-620-8k	*12	03
# Rate	0.05-0.85-10.0	*6	04
Depth	0-64-127	00-7F	05
Reso	0-16-127	00-7F	06
Mix	0-127	00-7F	07
Low Gain	-12-0-+12	34-4C	13
Hi Gain	-12-0-+12	34-4C	14
Level	0-104-127	00-7F	16

08 : Auto Wah			01 21
----------------------	--	--	--------------

Fil Type	LPF/BPF	00/01	03
Sens	0-127	00-7F	04
+ Manual	0-68-127	00-7F	05
Peak	0-62-127	00-7F	06
# Rate	0.05-2.05-10.0	*6	07
Depth	0-72-127	00-7F	08
Polarity	Down/Up	00/01	09
Low Gain	-12-0-+12	34-4C	13
Hi Gain	-12-0-+12	34-4C	14
Pan	L63-0-R63	00-7F	15
Level	0-96-127	00-7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
09 : Rotary			01 22
Low Slow	0 05-0.35-10 0	*6	03
Low Fast	0.05-6.40-10 0	*6	04
Low Accl	0-3-15	*14	05
Low Level	0-127	00-7F	06
Hi Slow	0.05-0.90-10 0	*6	07
Hi Fast	0 05-7 50-10 0	*6	08
Hi Accl	0-11-15	*14	09
Hi Level	0-64-127	00-7F	0A
Separate	0-96-127	00-7F	0B
+ Speed	Slow/Fast	00/7F	0D
Low Gain	-12-0+12	34-4C	13
Hi Gain	-12-0+12	34-4C	14
# Level	0-127	00-7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
10 : Stereo Flanger			01 23
Pre Filter	Off/LPF/HPF	00/01/02	03
Cutoff	250-8k	*9	04
Pre Dly	0-1 6ms-100ms	*1	05
+ Rate	0 05-0.60-10 0	*6	06
Depth	0-24-127	00-7F	07
# Feedback	-98%+80%+98%	0F-71	08
Phase	0-180	00-5A	09
Balance	D> 0E-D=E-D 0<E	00-7F	12
Low Gain	-12-0+12	34-4C	13
Hi Gain	-12-0+12	34-4C	14
Level	0-104-127	00-7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
11 : Step Flanger			01 24
Pre Dly	0-1 0ms-100ms	*1	03
Rate	0 05-0.30-10 0	*6	04
Depth	0-95-127	00-7F	05
+ Feedback	-98%+30%+98%	0F-71	06
Phase	0-180	00-5A	07
# Step Rate	0.05-2.75-10 0	*6	08
Balance	D> 0E-D=E-D 0<E	00-7F	12
Low Gain	-12-0+12	34-4C	13
Hi Gain	-12-0+12	34-4C	14
Level	0-96-127	00-7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
12 : Tremolo			01 25
Mod Wave	Tri/Sqr/Sin/Saw1/Saw2	00/01/02/03/04	03
+ Mod Rate	0.05-3 05-10 0	*6	04
# Mod Depth	0-96-127	00-7F	05
Low Gain	-12-0+12	34-4C	13
Hi Gain	-12-0+12	34-4C	14
Level	0-127	00-7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
13 : Auto Pan			01 26
Mod Wave	Tri/Sqr/Sin/Saw1/Saw2	00/01/02/03/04	03
+ Mod Rate	0.05-3 05-10 0	*6	04
# Mod Depth	0-96-127	00-7F	05
Low Gain	-12-0+12	34-4C	13
Hi Gain	-12-0+12	34-4C	14
Level	0-127	00-7F	16

○ Effets qui affectent le niveau (type compresseur)

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
14 : Compressor			01 30
Attack	0-72-127	00-7F	03
Sustain	0-100-127	00-7F	04
Post Gain	0/+6/+12/+18	00/01/02/03	05
Low Gain	-12-0+12	34-4C	13
Hi Gain	-12-0+12	34-4C	14
+ Pan	L63-0-R63	00-7F	15
# Level	0-104-127	00-7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
15 : Limiter			01 31
Threshold	0-85-127	00-7F	03
Ratio	1/1 5.1/2.1/4.1/100	00/01/02/03	04
Release	0-16-127	00-7F	05
Post Gain	0/+6/+12/+18	00/01/02/03	06
Low Gain	-12-0+12	34-4C	13
Hi Gain	-12-0+12	34-4C	14
+ Pan	L63-0-R63	00-7F	15
# Level	0-127	00-7F	16

○ Effets qui élargissent le son (type chorus)

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
16 : Hexa Chorus			01 40
Pre Dly	0-2.4ms-100ms	*1	03
+ Rate	0 05-0.45-10 0	*6	04
Depth	0-127	00-7F	05
Pre Dly Dev	0-5-20	00-14	06
Depth Dev	-20+2+20	2C-54	07
Pan Dev	0-16-20	00-14	08
# Balance	D> 0E-D=E-D 0<E	00-7F	12
Low Gain	-12-0+12	34-4C	13
Hi Gain	-12-0+12	34-4C	14
Level	0-112-127	00-7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
17 : Tremolo Chorus			01 41
Pre Dly	0-1.6ms-100ms	*1	03
Cho Rate	0.05-0 45-10 0	*6	04
Cho Depth	0-40-127	00-7F	05
Trem Phase	0-80-180	00-5A	06
+ Trem Rate	0 05-3 05-10 0	*6	07
Trem Sep	0-96-127	00-7F	08
# Balance	D> 0E-D=E-D 0<E	00-7F	12
Low Gain	-12-0+12	34-4C	13
Hi Gain	-12-0+12	34-4C	14
Level	0-127	00-7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
18 : Stereo Chorus			01 42
Pre Filter	Off/LPF/HPF	00/01/02	03
Cutoff	250-8k	*9	04
Pre Dly	0-1 0ms-100ms	*1	05
+ Rate	0 05-0.45-10 0	*6	06
Depth	0-111-127	00-7F	07
Phase	0-180	00-5A	09
# Balance	D> 0E-D=E-D 0<E	00-7F	12
Low Gain	-12-0+12	34-4C	13
Hi Gain	-12-0+12	34-4C	14
Level	0-104-127	00-7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
19 : Space D			01 43
Pre Dly	0-3 2ms-100ms	*1	03
+ Rate	0 05-0.45-10 0	*6	04
Depth	0-127	00-7F	05
Phase	0-180	00-5A	06
# Balance	D> 0E-D=E-D 0<E	00-7F	12
Low Gain	-12-0+12	34-4C	13
Hi Gain	-12-0+12	34-4C	14
Level	0-96-127	00-7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
20 : 3D Chorus			01 44
Pre Dly	0-1 0ms-100ms	*1	03
+ Cho Rate	0.05-0 45-10 0	*6	04
Cho Depth	0-72-127	00-7F	05
Out	Speaker/Phones	00/01	11
# Balance	D> 0E-D=E-D 0<E	00-7F	12
Low Gain	-12-0+12	34-4C	13
Hi Gain	-12-0+12	34-4C	14
Level	0-80-127	00-7F	16

Appendices

○ Effets qui réfléchissent le son (type delay/reverb)

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
21 : Stereo Delay			
Dly Tm L	0-150ms-500ms	*4	01 50
Dly Tm R	0-300ms-500ms	*4	03
+ Feedback	-98%→+48%→+98%	0F-71	04
Fb Mode	Norm/Cross	00/01	05
Phase L	Norm/Invert	00/01	06
Phase R	Norm/Invert	00/01	07
HF Damp	315-8k/Bypass	*8	08
# Balance	D> 0E-D>74E-D 0<E	00-7F	0A
Low Gain	-12-0→+12	34-4C	12
Hi Gain	-12-0→+12	34-4C	13
Level	0-127	00-7F	14
22 : Mod Delay			
Dly Tm L	0-40ms-500ms	*4	01 51
Dly Tm R	0-220ms-500ms	*4	03
Feedback	-98%→+48%→+98%	0F-71	04
Fb Mode	Norm/Cross	00/01	05
+ Mod Rate	0.05-0.65-10.0	*6	06
Mod Depth	0-21-127	00-7F	07
Mod Phase	0-180	00-5A	08
HF Damp	315-8k/Bypass	*8	09
# Balance	D> 0E-D>61E-D 0<E	00-7F	0A
Low Gain	-12-0→+12	34-4C	12
Hi Gain	-12-0→+12	34-4C	13
Level	0-127	00-7F	14
23 : 3 Tap Delay			
Dly Tm C	200ms-300ms-990ms/1sec	*2	01 52
Dly Tm L	200ms-200ms-990ms/1sec	*2	03
Dly Tm R	200ms-235ms-990ms/1sec	*2	04
+ Feedback	-98%→+32%→+98%	0F-71	05
Dly Lev C	0-127	00-7F	06
Dly Lev L	0-127	00-7F	07
Dly Lev R	0-127	00-7F	08
HF Damp	315-8k/Bypass	*8	09
# Balance	D> 0E-D>74E-D 0<E	00-7F	0A
Low Gain	-12-0→+12	34-4C	12
Hi Gain	-12-0→+12	34-4C	13
Level	0-127	00-7F	14
24 : 4 Tap Delay			
Dly Tm 1	200ms-500ms-990ms/1sec	*2	01 53
Dly Tm 2	200ms-300ms-990ms/1sec	*2	03
Dly Tm 3	200ms-400ms-990ms/1sec	*2	04
Dly Tm 4	200ms-200ms-990ms/1sec	*2	05
Dly Lev 1	0-127	00-7F	06
Dly Lev 2	0-127	00-7F	07
Dly Lev 3	0-127	00-7F	08
Dly Lev 4	0-127	00-7F	09
+ Feedback	-98%→+32%→+98%	0F-71	0A
HF Damp	315-8k/Bypass	*8	0B
# Balance	D> 0E-D>74E-D 0<E	00-7F	0C
Low Gain	-12-0→+12	34-4C	12
Hi Gain	-12-0→+12	34-4C	13
Level	0-127	00-7F	14
25 : Tm Ctrl Delay			
+ Dly Time	200ms-500ms-990ms/1sec	*3	01 54
Accel	0-10-15	*14	03
# Feedback	-98%→+32%→+98%	0F-71	04
HF Damp	315-8k/Bypass	*8	05
EFX Pan	L63-0-R63	00-7F	06
Balance	D> 0E-D>74E-D 0<E	00-7F	07
Low Gain	-12-0→+12	34-4C	12
Hi Gain	-12-0→+12	34-4C	13
Level	0-127	00-7F	14

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
26 : Reverb			
Type	Room1/2/Stage1/2/Hall1/200/01/02/03/04/05		01 55
Pre Dly	0-74ms-100ms	*1	03
+ Time	0-120-127	00-7F	04
HF Damp	315-6.3k-8k/Bypass	*8	05
# Balance	D> 0E-D=E-D 0<E	00-7F	06
Low Gain	-12-0→+12	34-4C	12
Hi Gain	-12-0→+12	34-4C	13
Level	0-127	00-7F	14

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
27 : Gate Reverb			
Type	Norm/Reverse/Sweep1/2	00/01/02/03	01 56
Pre Dly	0-0.5ms-100ms	*1	03
Gate Time	0-65ms-500ms	00-63	04
+ Balance	D> 0E-D>65E-D 0<E	00-7F	05
Low Gain	-12-0→+12	34-4C	12
Hi Gain	-12-3→+12	34-4C	13
# Level	0-112-127	00-7F	14

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
28 : 3D Delay			
Dly Tm C	0-300ms-500ms	*4	01 57
Dly Tm L	0-200ms-500ms	*4	03
Dly Tm R	0-240ms-500ms	*4	04
+ Feedback	-98%→+32%→+98%	0F-71	05
Dly Lev C	0-40-127	00-7F	06
Dly Lev L	0-64-127	00-7F	07
Dly Lev R	0-64-127	00-7F	08
HF Damp	315-8k/Bypass	*8	09
Out	Speaker/Phones	00/01	0A
# Balance	D> 0E-D>74E-D 0<E	00-7F	11
Low Gain	-12-0→+12	34-4C	12
Hi Gain	-12-0→+12	34-4C	13
Level	0-127	00-7F	14

○ Effets qui modifient la hauteur (type pitch shifter)

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
29 : 2 Pitch Shifter			
+ Coarse 1	-24→+7→+12	28-4C	01 60
Fine 1	-100-4→+100	0E-72	03
Pre Dly 1	0-100ms	*1	04
EFX Pan 1	L63-0-R63	00-7F	05
# Coarse 2	-24-5→+12	28-4C	06
Fine 2	-100-4→+100	0E-72	07
Pre Dly 2	0-100ms	*1	08
EFX Pan 2	L63-0-R63	00-7F	09
Shift Mode	1-3-5	00-04	0A
L Bal	A> 0B-A=B-A 0<B	00-7F	0C
Balance	D> 0E-D>74E-D 0<E	00-7F	12
Low Gain	-12-0→+12	34-4C	13
Hi Gain	-12-0→+12	34-4C	14
Level	0-95-127	00-7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
30 : Fb P. Shifter			
+ P Coarse	-24→+7→+12	28-4C	01 61
P Fine	-100-0→+100	0E-72	03
# Feedback	-98%→+40%→+98%	0F-71	04
Pre Dly	0-45ms-100ms	*1	05
Mode	1-3-5	00-04	06
EFX Pan	L63-0-R63	00-7F	07
Balance	D> 0E-D=E-D 0<E	00-7F	08
Low Gain	-12-0→+12	34-4C	12
Hi Gain	-12-6→+12	34-4C	13
Level	0-127	00-7F	14

○ Autres

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
31 : 3D Auto			01 70
Azimuth	180/L168-0-R168	*13	03
+ Speed	0.05-1.30-10.0	*6	04
Clockwise	-/+	00/01	05
# Turn	Off/On	00/01	06
Out	Speaker/Phones	00/01	11
Level	0-127	00-7F	16

32 : 3D Manual			01 71
+ Azimuth	180/L168-0-R168	*13	03
Out	Speaker/Phones	00/01	11
# Level	0-127	00-7F	16

33 : Lo-Fi 1			01 72
Pre Filter	1-2-6	00-05	03
Lo-Fi Type	1-6-9	00-08	04
Post Filter	1-2-6	00-05	05
+ Balance	D> 0E-D 0<E	00-7F	12
Low Gain	-12-0+12	34-4C	13
Hi Gain	-12-0+12	34-4C	14
# Pan	L63-0-R63	00-7F	15
Level	0-127	00-7F	16

34 : Lo-Fi 2			01 73
Lo-Fi Type	1-2-6	00-05	03
Flt Type	Off/LPF/HPF	00/01/02	04
Cutoff	250-630-8k	*9	05
+ R Detune	0-127	00-7F	06
R Nz Lev	0-64-127	00-7F	07
W/P Sel	White/Pink	00/01	08
W/P LPF	250-6.3k/Bypass	*11	09
W/P Level	0-127	00-7F	0A
Disc Type	LP/EP/SP/RND	00/01/02/03	0B
Disc LPF	250-6.3k/Bypass	*11	0C
Disc Nz Lev	0-127	00-7F	0D
Hum Type	50Hz/60Hz	00/01	0E
Hum LPF	250-6.3k/Bypass	*11	0F
Hum Level	0-127	00-7F	10
M/S	Mono/Stereo	00-01	11
# Balance	D> 0E-D 0<E	00-7F	12
Low Gain	-12-0+12	34-4C	13
Hi Gain	-12-0+12	34-4C	14
Pan(Mono)	L63-0-R63	00-7F	15
Level	0-127	00-7F	16

○ Effets qui connectent deux types d'effet en série (série 2)

35 : OD → Chorus			02 00
OD Drive	0-48-127	00-7F	03
+ OD Pan	L63-0-R63	00-7F	04
OD Amp	Small/BitIn/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	05
OD Amp Sw	Off/On	00/01	06
Cho Dly	0-1.0ms-100ms	*1	08
Cho Rate	0.05-0.45-10.0	*6	09
Cho Depth	0-72-127	00-7F	0A
# Cho Bal	D> 0E-D=E-D 0<E	00-7F	0C
Low Gain	-12-0+12	34-4C	13
Hi Gain	-12-0+12	34-4C	14
Level	0-80-127	00-7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
36 : OD → Flanger			02 01
OD Drive	0-48-127	00-7F	03
+ OD Pan	L63-0-R63	00-7F	04
OD Amp	Small/BitIn/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	05
OD Amp Sw	Off/On	00/01	06
Fl Dly	0-1.6ms-100ms	*1	08
Fl Rate	0.05-0.60-10.0	*6	09
Fl Depth	0-40-127	00-7F	0A
Fl Fb	-98%+80%+98%	0F-71	0B
# Fl Bal	D> 0E-D>49E-D 0<E	00-7F	0C
Low Gain	-12-0+12	34-4C	13
Hi Gain	-12-0+12	34-4C	14
Level	0-80-127	00-7F	16

37 : OD → Delay			02 02
OD Drive	0-48-127	00-7F	03
+ OD Pan	L63-0-R63	00-7F	04
OD Amp	Small/BitIn/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	05
OD Amp Sw	Off/On	00/01	06
Dly Time	0-250ms-500ms	*4	08
Dly Fb	-98%+32%+98%	0F-71	09
Dly HF	315-8k/Bypass	*8	0A
# Dly Bal	D> 0E-D>74E-D 0<E	00-7F	0C
Low Gain	-12-0+12	34-4C	13
Hi Gain	-12-0+12	34-4C	14
Level	0-80-127	00-7F	16

38 : DS → Chorus			02 03
DS Drive	0-48-127	00-7F	03
+ DS Pan	L63-0-R63	00-7F	04
DS Amp	Small/BitIn/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	05
DS Amp Sw	Off/On	00/01	06
Cho Dly	0-1.0ms-100ms	*1	08
Cho Rate	0.05-0.45-10.0	*6	09
Cho Depth	0-72-127	00-7F	0A
# Cho Bal	D> 0E-D=E-D 0<E	00-7F	0C
Low Gain	-12-0+12	34-4C	13
Hi Gain	-12-0+12	34-4C	14
Level	0-72-127	00-7F	16

39 : DS → Flanger			02 04
DS Drive	0-48-127	00-7F	03
+ DS Pan	L63-0-R63	00-7F	04
DS Amp	Small/BitIn/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	05
DS Amp Sw	Off/On	00/01	06
Fl Dly	0-1.1ms-100ms	*1	08
Fl Rate	0.05-0.60-10.0	*6	09
Fl Depth	0-24-127	00-7F	0A
Fl Fb	-98%+80%+98%	0F-71	0B
# Fl Bal	D> 0E-D>49E-D 0<E	00-7F	0C
Low Gain	-12-0+12	34-4C	13
Hi Gain	-12-0+12	34-4C	14
Level	0-72-127	00-7F	16

40 : DS → Delay			02 05
DS Drive	0-48-127	00-7F	03
+ DS Pan	L63-0-R63	00-7F	04
DS Amp	Small/BitIn/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	05
DS Amp Sw	Off/On	00/01	06
Dly Time	0-250ms-500ms	*4	08
Dly Fb	-98%+32%+98%	0F-71	09
Dly HF	315-8k/Bypass	*8	0A
# Dly Bal	D> 0E-D>74E-D 0<E	00-7F	0C
Low Gain	-12-0+12	34-4C	13
Hi Gain	-12-0+12	34-4C	14
Level	0-72-127	00-7F	16

Appendices

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
41 : EH → Chorus			
+ EH Sens	0-64-127	00-7F	02 06
EH Mix	0-127	00-7F	03
Cho Dly	0-14ms-100ms	*1	04
Cho Rate	0 05-0.45-10 0	*6	08
Cho Depth	0-101-127	00-7F	09
# Cho Bal	D> 0E-D=E-D 0<E	00-7F	0A
Low Gain	-12-0-+12	34-4C	0C
Hi Gain	-12-0-+12	34-4C	13
Level	0-80-127	00-7F	14
			16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
42 : EH → Flanger			
+ EH Sens	0-64-127	00-7F	02 07
EH Mix	0-127	00-7F	03
FL Dly	0-1.6ms-100ms	*1	04
FL Rate	0 05-0.60-10 0	*6	08
FL Depth	0-24-127	00-7F	09
FL Fb	-98%→+80%→+98%	0F-71	0A
# FL Bal	D> 0E-D>74E-D 0<E	00-7F	0B
Low Gain	-12-0-+12	34-4C	0C
Hi Gain	-12-0-+12	34-4C	13
Level	0-96-127	00-7F	14
			16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
43 : EH → Delay			
+ EH Sens	0-64-127	00-7F	02 08
EH Mix	0-127	00-7F	03
Dly Time	0-250ms-500ms	*4	04
Dly Fb	-98%→+32%→+98%	0F-71	08
Dly HF	315-8k/Bypass	*8	09
# Dly Bal	D> 0E-D>74E-D 0<E	00-7F	0A
Low Gain	-12-0-+12	34-4C	0C
Hi Gain	-12-0-+12	34-4C	13
Level	0-88-127	00-7F	14
			16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
44 : Cho → Delay			
Cho Dly	0-1.0ms-100ms	*1	02 09
Cho Rate	0 05-0.50-10 0	*6	03
Cho Depth	0-120-127	00-7F	04
+ Cho Bal	D> 0E-D=E-D 0<E	00-7F	05
Dly Time	0-250ms-500ms	*4	07
Dly Fb	-98%→+32%→+98%	0F-71	08
Dly HF	315-8k/Bypass	*8	09
# Dly Bal	D> 0E-D>74E-D 0<E	00-7F	0A
Low Gain	-12-0-+12	34-4C	0C
Hi Gain	-12-0-+12	34-4C	13
Level	0-127	00-7F	14
			16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
45 : FL → Delay			
FL Dly	0-1.6ms-100ms	*1	02 0A
FL Rate	0 05-0.60-10 0	*6	03
FL Depth	0-24-127	00-7F	04
+ FL Fb	-98%→+80%→+98%	0F-71	05
FL Bal	D> 0E-D=E-D 0<E	00-7F	06
Dly Time	0-250ms-500ms	*4	07
Dly Fb	-98%→+32%→+98%	0F-71	08
Dly HF	315-8k/Bypass	*8	09
# Dly Bal	D> 0E-D>74E-D 0<E	00-7F	0A
Low Gain	-12-0-+12	34-4C	0C
Hi Gain	-12-0-+12	34-4C	13
Level	0-127	00-7F	14
			16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
46 : Cho → Flanger			
Cho Dly	0-1.0ms-100ms	*1	02 0B
Cho Rate	0 05-0.45-10 0	*6	03
Cho Depth	0-120-127	00-7F	04
+ Cho Bal	D> 0E-D=E-D 0<E	00-7F	05
FL Dly	0-1.6ms-100ms	*1	07
FL Rate	0 05-0.60-10 0	*6	08
FL Depth	0-24-127	00-7F	09
FL Fb	-98%→+80%→+98%	0F-71	0A
# FL Bal	D> 0E-D=E-D 0<E	00-7F	0B
Low Gain	-12-0-+12	34-4C	0C
Hi Gain	-12-0-+12	34-4C	13
Level	0-112-127	00-7F	14
			16

○ Effets qui connectent trois types d'effet ou plus en série (série 3/4/5)

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
47 : Rotary Multi			
OD Drive	0-13-127	00-7F	03 00
OD Sw	Off/On	00/01	03 03
EQ L Gain	-12-0-+12	34-4C	04
EQ M Fq	200-1.6k-6.3k	*10	05
EQ M Q	0.5/1 0/2 0/4 0/9 0	00/01/02/03/04	06
EQ M Gain	-12-0-+12	34-4C	07
EQ H Gain	-12-0-+12	34-4C	08
RI L Slow	0 05-0.35-10 0	*6	0A
RI L Fast	0 05-6.40-10 0	*6	0B
RT Lo Accl	0-3-15	*14	0C
RT Lo Lev	0-127	00-7F	0D
RI H Slow	0 05-0.90-10 0	*6	0E
RI H Fast	0 05-7.50-10 0	*6	0F
RT Hi Accl	0-11-15	*14	10
RT Hi Lev	0-64-127	00-7F	11
RT Sept	0-96-127	00-7F	12
# RT Speed	Slow/Fast	00/7F	13
Level	0-96-127	00-7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
48 : GTR Multi 1			
Cmp Atck	0-100-127	00-7F	04 00
Cmp Sus	0-80-127	00-7F	03
Cmp Level	0-100-127	00-7F	04
Cmp Sw	Off/On	00/01	05
OD Sel	Odvr/Dist	00/01	06
+ OD Drive	0-80-127	00-7F	07
OD Amp	Small/Bltn/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	08
OD Amp Sw	Off/On	00/01	09
OD L Gain	-12-+5-+12	34-4C	0A
OD H Gain	-12-+10-+12	34-4C	0B
OD Sw	Off/On	00/01	0C
CF Sel	Chorus/Flangr	00/01	0D
CF Rate	0 05-0.45-6 40	*7	0E
CF Depth	0-30-127	00-7F	0F
CF Fb	-98%→+76%→+98%	0F-71	10
CF Mix	0-40-127	00-7F	11
Dly Time	0-300ms-635ms	*5	12
Dly Fb	0-34-127	00-7F	13
# Dly Mix	0-15-127	00-7F	14
Level	0-110-127	00-7F	15
			16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
49 : GTR Multi 2			04 01
Cmp Atck	0-70-127	00-7F	03
Cmp Sus	0-127	00-7F	04
Cmp Level	0-90-127	00-7F	05
Cmp Sw	Off/On	00/01	06
OD Sel	Odrv/Dist	00/01	07
+ OD Drive	0-80-127	00-7F	08
OD Amp	Small/Bltn/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	09
OD Amp Sw	Off/On	00/01	0A
OD Sw	Off/On	00/01	0B
EQ L Gain	-12-+12	34-4C	0C
EQ M Fq	200-1k-6.3k	*10	0D
EQ M Q	0.5/1.0/2.0/4.0/9.0	00/01/02/03/04	0E
EQ M Gain	-12-+5-+12	34-4C	0F
EQ H Gain	-12-10-+12	34-4C	10
CF Sel	Chorus/Flangr	00/01	11
CF Rate	0.05-0.45-6.40	*7	12
CF Depth	0-96-127	00-7F	13
CF Fb	-98%-+76%-+98%	0F-71	14
# CF Mix	0-127	00-7F	15
Level	0-80-127	00-7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
50 : GTR Multi 3			04 02
Wah Fil	LPF/BPF	00/01	03
+ Wah Man	0-60-127	00-7F	04
Wah Peak	0-10-127	00-7F	05
Wah Sw	Off/On	00/01	06
OD Sel	Odrv/Dist	00/01	07
# OD Drive	0-80-127	00-7F	08
OD Amp	Small/Bltn/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	09
OD Amp Sw	Off/On	00/01	0A
OD L Gain	-12-0-+12	34-4C	0B
OD H Gain	-12-0-+12	34-4C	0C
OD Sw	Off/On	00/01	0D
CF Sel	Chorus/Flangr	00/01	0E
CF Rate	0.05-0.45-6.40	*7	0F
CF Depth	0-127	00-7F	10
CF Fb	-98%-+50%-+98%	0F-71	11
CF Mix	0-50-127	00-7F	12
Dly Time	0-160ms-635ms	*5	13
Dly Fb	0-64-127	00-7F	14
Dly Mix	0-30-127	00-7F	15
Level	0-88-127	00-7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
51 : Clean Gt Multi 1			04 03
Cmp Atck	0-50-127	00-7F	03
Cmp Sus	0-127	00-7F	04
Cmp Level	0-75-127	00-7F	05
Cmp Sw	Off/On	00/01	06
EQ L Gain	-12-+12	34-4C	07
EQ M Fq	200-6.3k	*10	08
EQ M Q	0.5/1.0/2.0/4.0/9.0	00/01/02/03/04	09
EQ M Gain	-12-+5-+12	34-4C	0A
EQ H Gain	-12-+12	34-4C	0B
CF Sel	Chorus/Flangr	00/01	0C
CF Rate	0.05-0.45-6.40	*7	0D
CF Depth	0-40-127	00-7F	0E
CF Fb	-98%-+30%-+98%	0F-71	0F
+ CF Mix	0-100-127	00-7F	10
Dly Time	0-120ms-635ms	*5	11
Dly Fb	0-40-127	00-7F	12
Dly HF	315-8k/Bypass	*8	13
# Dly Mix	0-30-127	00-7F	14
Level	0-95-127	00-7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
52 : Clean Gt Multi2			04 04
AW Filter	LPF/BPF	00/01	03
+ AW Man	0-55-127	00-7F	04
AW Peak	0-40-127	00-7F	05
AW Rate	0.05-1.50-6.40	*7	06
AW Depth	0-80-127	00-7F	07
AW Sw	Off/On	00/01	08
EQ L Gain	-12-+12	34-4C	09
EQ M Fq	200-1.6k-6.3k	*10	0A
EQ M Q	0.5/1.0/2.0/4.0/9.0	00/01/02/03/04	0B
EQ M Gain	-12-0-+12	34-4C	0C
EQ H Gain	-12-0-+12	34-4C	0D
CF Sel	Chorus/Flangr	00/01	0E
CF Rate	0.05-0.45-6.40	*7	0F
CF Depth	0-20-127	00-7F	10
CF Fb	-98%-+76%-+98%	0F-71	11
CF Mix	0-100-127	00-7F	12
Dly Time	0-30ms-635ms	*5	13
Dly Fb	0-15-127	00-7F	14
# Dly Mix	0-80-127	00-7F	15
Level	0-76-127	00-7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
53 : Bass Multi			04 05
Cmp Atck	0-72-127	00-7F	03
Cmp Sus	0-100-127	00-7F	04
Cmp Level	0-75-127	00-7F	05
Cmp Sw	Off/On	00/01	06
OD Sel	Odrv/Dist	00/01	07
+ OD Drive	0-48-127	00-7F	08
OD Amp	Small/Bltn/2-Stk	00/01/02	09
OD Amp Sw	Off/On	00/01	0A
OD Sw	Off/On	00/01	0B
EQ L Gain	-12-+2-+12	34-4C	0C
EQ M Fq	200-1.6k-6.3k	*10	0D
EQ M Q	0.5/1.0/2.0/4.0/9.0	00/01/02/03/04	0E
EQ M Gain	-12-+4-+12	34-4C	0F
EQ H Gain	-12-0-+12	34-4C	10
CF Sel	Chorus/Flangr	00/01	11
CF Rate	0.05-0.30-6.40	*7	12
CF Depth	0-20-127	00-7F	13
CF Fb	-98%-+76%-+98%	0F-71	14
# CF Mix	0-64-127	00-7F	15
Level	0-76-127	00-7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
54 : Rhodes Multi			04 06
EH Sens	0-64-127	00-7F	03
EH Mix	0-64-127	00-7F	04
PH Man	100-620-8k	*12	05
PH Rate	0.05-0.85-6.40	*7	06
PH Depth	0-32-127	00-7F	07
PH Reso	0-16-127	00-7F	08
PH Mix	0-64-127	00-7F	09
CF Sel	Chorus/Flangr	00/01	0A
CF LPF	250-6.3k/Bypass	*11	0B
CF Dly	0-1.0ms-100ms	*1	0C
CF Rate	0.05-0.45-6.40	*7	0D
CF Depth	0-64-127	00-7F	0E
CF Fb	-98%-+80%-+98%	0F-71	0F
CF Mix	0-127	00-7F	10
TP Sel	Trem/Pan	00/01	11
TP Mod WV	Tri/Sqr/Sin/Saw1/Saw2	00/01/02/03/04	12
+ TP Mod RT	0.05-3.05-6.40	*7	13
# IP Mod Dep	0-64-127	00-7F	14
IP Sw	Off/On	00/01	15
Level	0-127	00-7F	16

Appendices

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex)	MSB/LSB (H)
55 : Keyboard Multi			
+ RM Mod Freq	0-50-127	00-7F	05 00
# RM Bal	D> 0E-D>30E-D 0<E	00-7F	03
EQ L Gain	-12+3+12	34-4C	04
EQ M Fq	200-6 3k	*10	05
EQ M Q	0 5/1 0/2.0/4 0/9 0	00/01/02/03/04	06
EQ M Gain	-12+5+12	34-4C	07
EQ H Gain	-12-3+12	34-4C	08
PS Coarse	-24+7+12	28-4C	09
PS Fine	-100-0+100	0E-72	0A
PS Mode	1-5	00-04	0B
PS Bal	D> 0E-D>60E-D 0<E	00-7F	0C
PH Man	100-620-8k	*12	0D
PH Rate	0 05-0.45-6.40	*7	0E
PH Depth	0-90-127	00-7F	0F
PH Reso	0-80-127	00-7F	10
PH Mix	0-75-127	00-7F	11
Dly Time	0-100ms-655ms	*5	12
Dly Fb	0-64-127	00-7F	13
Dly Mix	0-40-127	00-7F	14
Level	0-96-127	00-7F	15
			16

○ Effets qui connectent deux types d'effets en parallèle (parallèle 2)

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex)	MSB/LSB (H)
56 : Cho / Delay			
Cho Dly	0-1.0ms-100ms	*1	11 00
Cho Rate	0 05-0.45-10.0	*6	03
Cho Depth	0-120-127	00-7F	04
+ Cho Bal	D> 0E-D=E-D 0<E	00-7F	05
Cho Pan	L63-0-R63	00-7F	07
Cho Level	0-127	00-7F	12
Dly Time	0-250ms-500ms	*4	13
Dly Fb	-98%+32%+98%	0F-71	08
Dly HF	315-8k/Bypass	*8	09
# Dly Bal	D> 0E-D>61E-D 0<E	00-7F	0A
Dly Pan	L63-0-R63	00-7F	0C
Dly Level	0-127	00-7F	14
Level	0-96-127	00-7F	15
			16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex)	MSB/LSB (H)
57 : FL / Delay			
FL Dly	0-1.6ms-100ms	*1	11 01
FL Rate	0 05-0.60-10.0	*6	03
FL Depth	0-24-127	00-7F	04
FL Fb	-98%+80%+98%	0F-71	05
+ FL Bal	D> 0E-D=E-D 0<E	00-7F	06
FL Pan	L63-0-R63	00-7F	07
FL Level	0-127	00-7F	12
Dly Time	0-250ms-500ms	*4	13
Dly Fb	-98%+32%+98%	0F-71	08
Dly HF	315-8k/Bypass	*8	09
# Dly Bal	D> 0E-D>74E-D 0<E	00-7F	0A
Dly Pan	L63-0-R63	00-7F	0C
Dly Level	0-127	00-7F	14
Level	0-96-127	00-7F	15
			16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex)	MSB/LSB (H)
58 : Cho / Flanger			
Cho Dly	0-1.6ms-100ms	*1	11 02
Cho Rate	0 05-0.45-10.0	*6	03
Cho Depth	0-120-127	00-7F	04
+ Cho Bal	D> 0E-D=E-D 0<E	00-7F	05
Cho Pan	L63-0-R63	00-7F	07
Cho Level	0-127	00-7F	12
FL Dly	0-1.6ms-100ms	*1	13
FL Rate	0 05-0.60-10.0	*6	08
FL Depth	0-24-127	00-7F	09
FL Fb	-98%+80%+98%	0F-71	0A
# FL Bal	D> 0E-D=E-D 0<E	00-7F	0C
FL Pan	L63-0-R63	00-7F	14
FL Level	0-127	00-7F	15
Level	0-88-127	00-7F	16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex)	MSB/LSB (H)
59 : OD1 / OD2			
OD1 Sel	Odrv/Dist	00/01	11 03
+ OD1 Drive	0-48-127	00-7F	03
OD1 Amp	Small/BitIn/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	04
OD1 Amp Sw	Off/On	00/01	05
OD1 Pan	L63-0-R63	00-7F	06
OD1 Level	0-96-127	00-7F	12
OD2 Sel	Odrv/Dist	00/01	13
# OD2 Drive	0-76-127	00-7F	08
OD2 Amp	Small/BitIn/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	09
OD2 Amp Sw	Off/On	00/01	0A
OD2 Pan	L63-0-R63	00-7F	0B
OD2 Level	0-84-127	00-7F	14
Level	0-127	00-7F	15
			16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex)	MSB/LSB (H)
60 : OD / Rotary			
OD Sel	Odrv/Dist	00/01	11 04
OD Drive	0-48-127	00-7F	03
OD Amp	Small, BitIn, 2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	04
OD Amp Sw	Off/On	00/01	05
OD Pan	L63-0-R63	00-7F	06
OD Level	0-96-127	00-7F	12
RT L Slow	0 05-0 35-10 0	*6	13
RT L Fast	0 05-6.40 -10 0	*6	08
RT Lo Accl	0-3-15	*14	09
RT Lo Lev	0-127	00-7F	0A
RT H Slow	0 05-0 90-10 0	*6	0B
RT H Fast	0 05-7.50-10 0	*6	0C
RT Hi Accl	0-11-15	*14	0D
RT Hi Lev	0-64-127	00-7F	0E
RT Sept	0-96-127	00-7F	0F
# RT Speed	Slow/Fast	00/7F	10
RT Pan	L63-0-R63	00-7F	11
RT Level	0-127	00-7F	14
Level	0-127	00-7F	15
			16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex)	MSB/LSB (H)
61 : OD / Phaser			
OD Sel	Odrv/Dist	00/01	11 05
+ OD Drive	0-48-127	00-7F	03
OD Amp	Small/BitIn/ 2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	04
OD Amp Sw	Off/On	00/01	05
OD Pan	L63-0-R63	00-7F	06
OD Level	0-96-127	00-7F	12
PH Man	100-620-8k	*12	13
# PH Rate	0 05-0.85-10 0	*6	08
PH Depth	0-64-127	00-7F	09
PH Reso	0-16-127	00-7F	0A
PH Mix	0-127	00-7F	0B
PH Pan	L63-0-R63	00-7F	0C
PH Level	0-127	00-7F	14
Level	0-127	00-7F	15
			16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex)	MSB/LSB (H)
62 : OD / AutoWah			
OD Sel	Odrv/Dist	00/01	11 06
+ OD Drive	0-48-127	00-7F	03
OD Amp	Small/BitIn/2-Stk/3-Stk	00/01/02/03	04
OD Amp Sw	Off/On	00/01	05
OD Pan	L63-0-R63	00-7F	06
OD Level	0-96-127	00-7F	12
AW Filter	LPF/BPF	00/01	13
AW Sens	0-127	00-7F	08
# AW Man	0-68-127	00-7F	09
AW Peak	0-62-127	00-7F	0A
AW Rate	0 05-2.05-10.0	*6	0B
AW Depth	0-72-127	00-7F	0C
AW Pol	Down/Up	00/01	0D
AW Pan	L63-0-R63	00-7F	0E
AW Level	0-127	00-7F	14
Level	0-127	00-7F	15
			16

Paramètre	Valeur de réglage	Valeur (Hex.)	MSB/LSB (H)
63 : PH / Rotary			11 07
PH Man	100-620-8k	*12	03
+ PH Rate	0.05-0.85-10.0	*6	04
PH Depth	0-64-127	00-7F	05
PH Reso	0-16-127	00-7F	06
PH Mix	0-127	00-7F	07
PH Pan	L63-0-R63	00-7F	12
PH Level	0-127	00-7F	13
RT L Slow	0.05-0.35-10.0	*6	08
RT L Fast	0.05-6.40-10.0	*6	09
RT Lo Accl	0-3-15	*14	0A
RT Lo Lev	0-127	00-7F	0B
RT H Slow	0.05-0.90-10.0	*6	0C
RT H Fast	0.05-7.50-10.0	*6	0D
RT Hi Accl	0-11-15	*14	0E
RT Hi Lev	0-64-127	00-7F	0F
RT Sept	0-96-127	00-7F	10
# RT Speed	Slow/Fast	00/7F	11
RT Pan	L63-0-R63	00-7F	14
RT Level	0-127	00-7F	15
Level	0-127	00-7F	16
64 : PH / AutoWah			11 08
PH Man	100-620-8k	*12	03
+ PH Rate	0.05-0.85-10.0	*6	04
PH Depth	0-64-127	00-7F	05
PH Reso	0-16-127	00-7F	06
PH Mix	0-127	00-7F	07
PH Pan	L63-0-R63	00-7F	12
PH Level	0-127	00-7F	13
AW Filter	LPF/BPF	00/01	08
AW Sens	0-127	00-7F	09
# AW Man	0-68-127	00-7F	0A
AW Peak	0-62-127	00-7F	0B
AW Rate	0.05-2.05-10.0	*6	0C
AW Depth	0-72-127	00-7F	0D
AW Pol	Down/Up	00/01	0E
AW Pan	L63-0-R63	00-7F	14
AW Level	0-127	00-7F	15
Level	0-127	00-7F	16

Tableau de conversion des valeurs des paramètres d'effet

C'est un tableau de conversion entre valeur hexadécimale et réglage réel pour chaque paramètre. Ces paramètres sont utilisés pour les types d'effet suivants

- | | | | | | |
|---------------------|----------------------|--------------------|----------------------|----------------------|--------------------|
| 1. Pre Delay Time | 2. Delay Time1 | 6. Rate1 | 56. Cho/Delay | 26. Reverb | 11. LPF |
| 10: Stereo Flanger | 23: 3 Tap Delay | 07: Phaser | 57: FL/Delay | 28: 3D Delay | 34: Lo-Fi 2 |
| 11: Step Flanger | 24: 4 Tap Delay | 08: Auto Wah | 58: Cho/Flanger | 37: OD → Delay | 54: Rhodes Multi |
| 16: Hexa Chorus | | 09: Rotary | 60: OD/Rotary | 40: DS → Delay | |
| 17: Tremolo Chorus | 3. Delay Time2 | 10: Stereo Flanger | 61: OD/Phaser | 43: EH → Delay | 12. Manual |
| 18: Stereo Chorus | 25: Tm Ctrl Delay | 11: Step Flanger | 62: OD/Auto Wah | 44: Cho → Delay | 07: Phaser |
| 19: Space-D | | 12: Tremolo | 63: PH/Rotary | 45: FL → Delay | 54: Rhodes Multi |
| 20: 3D Chorus | 4. Delay Time3 | 13: Auto Pan | 64: PH/Auto Wah | 51: Clean Gt Multi 1 | 55: Keyboard Multi |
| 26: Reverb | 21: Stereo Delay | 16: Hexa Chorus | | 56: Cho/Delay | 61: OD/Phaser |
| 27: Gate Reverb | 22: Mod Delay | 17: Tremolo Chorus | 7. Rate 2 | 57: FL/Delay | 63: PH/Rotary |
| 29: 2 Pitch Shifter | 28: 3D Delay | 18: Stereo Chorus | 48: GTR Multi 1 | | 64: PH/Auto Wah |
| 30: Fb P Shifter | 37: OD → Delay | 19: Space-D | 49: GTR Multi 2 | 9. Cutoff Freq | |
| 35: OD → Chorus | 40: DS → Delay | 20: 3D Chorus | 50: GTR Multi 3 | 10: Stereo Flanger | 13. Azimuth |
| 36: OD → Flanger | 43: EH → Delay | 22: Mod Delay | 51: Clean Gt Multi 1 | 18: Stereo Chorus | 31: 3D Auto |
| 38: DS → Chorus | 44: Cho → Delay | 31: 3D Auto | 52: Clean Gt Multi 2 | 34: Lo-Fi 2 | 32: 3D Locate |
| 39: DS → Flanger | 45: FL → Delay | 35: OD → Chorus | 53: Bass Multi | | |
| 41: Eri Chorus | 56: Cho/Delay | 36: OD → Flanger | 54: Rhodes Multi | 10. EQ Freq | 14. Accl |
| 42: EH → Flanger | 57: FL/Delay | 38: DS → Chorus | 55: Keyboard Multi | 01: Stereo-EQ | 04: Humanizer |
| 44: Cho → Delay | | 39: DS → Flanger | | 47: Rotary Multi | 09: Rotary |
| 45: FL → Delay | 5. Delay Time4 | 41: EH → Chorus | 8. HF Damp | 49: GTR Multi 2 | 60: OD/Rotary |
| 46: Cho → Flanger | 48: GTR Multi 1 | 42: EH → Flanger | 21: Stereo Delay | 51: Clean Gt Multi 1 | 63: PH/Rotary |
| 54: Rhodes Multi | 50: GTR Multi 3 | 44: Cho → Delay | 22: Mod Delay | 52: Clean Gt Multi 2 | |
| 56: Cho/Delay | 51: Clean Gt Multi 1 | 45: FL → Delay | 23: 3 Tap Delay | 53: Bass Multi | |
| 57: FL/Delay | 52: Clean Gt Multi 2 | 46: Cho → Flanger | 24: 4 Tap Delay | 55: Keyboard Multi | |
| 58: Cho/Flanger | 55: Keyboard Multi | 47: Rotary Multi | 25: Tm Ctrl Delay | | |

Valeur (Hex.)	Valeur (Déc.)	1 Pre Delay Time (ms)	2 Delay Time 1 (ms)	3 Delay Time 2 (ms)	4 Delay Time 3 (ms)	5 Delay Time 4 (ms)	6 Rate1 (Hz)	7 Rate2 (Hz)	8 HF Damp (Hz)	9 Cutoff Freq (Hz)	10 EQ Freq (Hz)	11 LPF (Hz)	12 Manual (Hz)	13 Azimuth (degré)	14 Accl
00	0	0 0	200	200	0 0	0	0 05	0 05	315	250	200	250	100	L180 (=R180)	0
01	1	0 1	205	205	0 1	5	0 10	0 10	*	*	*	*	110	*	*
02	2	0 2	210	210	0 2	10	0 15	0 15	*	*	*	*	120	*	*
03	3	0 3	215	215	0 3	15	0 20	0 20	*	*	*	*	130	*	*
04	4	0 4	220	220	0 4	20	0 25	0 25	*	*	*	*	140	*	*
05	5	0 5	225	225	0 5	25	0 30	0 30	*	*	*	*	150	*	*
06	6	0 6	230	230	0 6	30	0 35	0 35	*	*	*	*	160	L168	*
07	7	0 7	235	235	0 7	35	0 40	0 40	*	*	*	*	170	*	*
08	8	0 8	240	240	0 8	40	0 45	0 45	400	315	250	315	180	*	1
09	9	0 9	245	245	0 9	45	0 50	0 50	*	*	*	*	190	*	*
0A	10	1 0	250	250	1 0	50	0 55	0 55	*	*	*	*	200	L156	*
0B	11	1 1	255	255	1 1	55	0 60	0 60	*	*	*	*	210	*	*
0C	12	1 2	260	260	1 2	60	0 65	0 65	*	*	*	*	220	*	*
0D	13	1 3	265	265	1 3	65	0 70	0 70	*	*	*	*	230	*	*
0E	14	1 4	270	270	1 4	70	0 75	0 75	*	*	*	*	240	*	*
0F	15	1 5	275	275	1 5	75	0 80	0 80	*	*	*	*	250	L144	*
10	16	1 6	280	280	1 6	80	0 85	0 85	500	400	315	400	260	*	2
11	17	1 7	285	285	1 7	85	0 90	0 90	*	*	*	*	270	*	*
12	18	1 8	290	290	1 8	90	0 95	0 95	*	*	*	*	280	L132	*
13	19	1 9	295	295	1 9	95	1 00	1 00	*	*	*	*	290	*	*
14	20	2 0	300	300	2 0	100	1 05	1 05	*	*	*	*	300	*	*
15	21	2 1	305	305	2 1	105	1 10	1 10	*	*	*	*	320	*	*
16	22	2 2	310	310	2 2	110	1 15	1 15	*	*	*	*	340	L120	*
17	23	2 3	315	315	2 3	115	1 20	1 20	*	*	*	*	360	*	*
18	24	2 4	320	320	2 4	120	1 25	1 25	630	500	400	500	380	*	3
19	25	2 5	325	325	2 5	125	1 30	1 30	*	*	*	*	400	*	*
1A	26	2 6	330	330	2 6	130	1 35	1 35	*	*	*	*	420	L108	*
1B	27	2 7	335	335	2 7	135	1 40	1 40	*	*	*	*	440	*	*
1C	28	2 8	340	340	2 8	140	1 45	1 45	*	*	*	*	460	*	*
1D	29	2 9	345	345	2 9	145	1 50	1 50	*	*	*	*	480	*	*
1E	30	3 0	350	350	3 0	150	1 55	1 55	*	*	*	*	500	L96	*
1F	31	3 1	355	355	3 1	155	1 60	1 60	*	*	*	*	520	*	*
20	32	3 2	360	360	3 2	160	1 65	1 65	800	630	500	630	540	*	4
21	33	3 3	365	365	3 3	165	1 70	1 70	*	*	*	*	560	*	*
22	34	3 4	370	370	3 4	170	1 75	1 75	*	*	*	*	580	L84	*
23	35	3 5	375	375	3 5	175	1 80	1 80	*	*	*	*	600	*	*
24	36	3 6	380	380	3 6	180	1 85	1 85	*	*	*	*	620	*	*
25	37	3 7	385	385	3 7	185	1 90	1 90	*	*	*	*	640	*	*
26	38	3 8	390	390	3 8	190	1 95	1 95	*	*	*	*	660	L72	*
27	39	3 9	395	395	3 9	195	2 00	2 00	*	*	*	*	680	*	*
28	40	4 0	400	400	4 0	200	2 05	2 05	1000	800	630	800	700	*	5
29	41	4 1	405	405	4 1	205	2 10	2 10	*	*	*	*	720	*	*
2A	42	4 2	410	410	4 2	210	2 15	2 15	*	*	*	*	740	L60	*
2B	43	4 3	415	415	4 3	215	2 20	2 20	*	*	*	*	760	*	*
2C	44	4 4	420	420	4 4	220	2 25	2 25	*	*	*	*	780	*	*
2D	45	4 5	425	425	4 5	225	2 30	2 30	*	*	*	*	800	*	*
2E	46	4 6	430	430	4 6	230	2 35	2 35	*	*	*	*	820	L48	*
2F	47	4 7	435	435	4 7	235	2 40	2 40	*	*	*	*	840	*	*

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
Valeur (Hex.)	Valeur (Déc.)	Pre Delay Time (ms)	Delay Time 1 (ms)	Delay Time 2 (ms)	Delay Time 3 (ms)	Delay Time 4 (ms)	Rate1 (Hz)	Rate2 (Hz)	HF Damp (Hz)	Cutoff Freq (Hz)	EQ Freq (Hz)	LPF (Hz)	Manual (Hz)	Azimuth (degré)	Accl
30	48	4 8	440	440	4 8	240	2 45	2 45	1250	1000	800	1000	860	"	6
31	49	4 9	445	445	4 9	245	2 50	2 50	"	"	"	"	880	"	"
32	50	5 0	450	450	5 0	250	2 55	2 55	"	"	"	"	900	L36	"
33	51	5 5	455	455	5 5	255	2 60	2 60	"	"	"	"	920	"	"
34	52	6 0	460	460	6 0	260	2 65	2 65	"	"	"	"	940	"	"
35	53	6 5	465	465	6 5	265	2 70	2 70	"	"	"	"	960	"	"
36	54	7 0	470	470	7 0	270	2 75	2 75	"	"	"	"	980	L24	"
37	55	7 5	475	475	7 5	275	2 80	2 80	"	"	"	"	1000	"	"
38	56	8 0	480	480	8 0	280	2 85	2 85	1600	1250	1000	1250	1100	"	7
39	57	8 5	485	485	8 5	285	2 90	2 90	"	"	"	"	1200	"	"
3A	58	9 0	490	490	9 0	290	2 95	2 95	"	"	"	"	1300	L12	"
3B	59	9 5	495	495	9 5	295	3 00	3 00	"	"	"	"	1400	"	"
3C	60	10	500	500	10	300	3 05	3 05	"	"	"	"	1500	"	"
3D	61	11	505	505	11	305	3 10	3 10	"	"	"	"	1600	"	"
3E	62	12	510	510	12	310	3 15	3 15	"	"	"	"	1700	0	"
3F	63	13	515	515	13	315	3.20	3.20	"	"	"	"	1800	"	"
40	64	14	520	520	14	320	3 25	3 25	2000	1600	1250	1600	1900	0	8
41	65	15	525	525	15	325	3 30	3 30	"	"	"	"	2000	"	"
42	66	16	530	530	16	330	3 35	3 35	"	"	"	"	2100	R12	"
43	67	17	535	535	17	335	3 40	3 40	"	"	"	"	2200	"	"
44	68	18	540	540	18	340	3 45	3 45	"	"	"	"	2300	"	"
45	69	19	545	545	19	345	3 50	3 50	"	"	"	"	2400	"	"
46	70	20	550	550	20	350	3 55	3 55	"	"	"	"	2500	R24	"
47	71	21	560	555	21	355	3 60	3 60	"	"	"	"	2600	"	"
48	72	22	570	560	22	360	3 65	3 65	2500	2000	1600	2000	2700	"	9
49	73	23	580	565	23	365	3 70	3 70	"	"	"	"	2800	"	"
4A	74	24	590	570	24	370	3 75	3 75	"	"	"	"	2900	R36	"
4B	75	25	600	575	25	375	3 80	3 80	"	"	"	"	3000	"	"
4C	76	26	610	580	26	380	3 85	3 85	"	"	"	"	3100	"	"
4D	77	27	620	585	27	385	3 90	3 90	"	"	"	"	3200	"	"
4E	78	28	630	590	28	390	3 95	3 95	"	"	"	"	3300	R48	"
4F	79	29	640	595	29	395	4.00	4.00	"	"	"	"	3400	"	"
50	80	30	650	600	30	400	4 05	4 05	3150	2500	2000	2500	3500	"	10
51	81	31	660	610	31	405	4 10	4 10	"	"	"	"	3600	"	"
52	82	32	670	620	32	410	4 15	4 15	"	"	"	"	3700	R60	"
53	83	33	680	630	33	415	4 20	4 20	"	"	"	"	3800	"	"
54	84	34	690	640	34	420	4 25	4 25	"	"	"	"	3900	"	"
55	85	35	700	650	35	425	4 30	4 30	"	"	"	"	4000	"	"
56	86	36	710	660	36	430	4 35	4 35	"	"	"	"	4100	R72	"
57	87	37	720	670	37	435	4 40	4 40	"	"	"	"	4200	"	"
58	88	38	730	680	38	440	4 45	4 45	4000	3150	2500	3150	4300	"	11
59	89	39	740	690	39	445	4 50	4 50	"	"	"	"	4400	"	"
5A	90	40	750	700	40	450	4 55	4 55	"	"	"	"	4500	R84	"
5B	91	41	760	710	50	455	4 60	4 60	"	"	"	"	4600	"	"
5C	92	42	770	720	60	460	4 65	4 65	"	"	"	"	4700	"	"
5D	93	43	780	730	70	465	4 70	4 70	"	"	"	"	4800	"	"
5E	94	44	790	740	80	470	4 75	4 75	"	"	"	"	4900	R96	"
5F	95	45	800	750	90	475	4.80	4.80	"	"	"	"	5000	"	"
60	96	46	810	760	100	480	4 85	4 85	5000	4000	3150	4000	5100	"	12
61	97	47	820	770	110	485	4 90	4 90	"	"	"	"	5200	"	"
62	98	48	830	780	120	490	4 95	4 95	"	"	"	"	5300	R108	"
63	99	49	840	790	130	495	5 00	5 00	"	"	"	"	5400	"	"
64	100	50	850	800	140	500	5 10	5 05	"	"	"	"	5500	"	"
65	101	52	860	810	150	505	5 20	5 10	"	"	"	"	5600	"	"
66	102	54	870	820	160	510	5 30	5 15	"	"	"	"	5700	R120	"
67	103	56	880	830	170	515	5 40	5 20	"	"	"	"	5800	"	"
68	104	58	890	840	180	520	5 50	5 25	6300	5000	4000	5000	5900	"	13
69	105	60	900	850	190	525	5 60	5 30	"	"	"	"	6000	"	"
6A	106	62	910	860	200	530	5 70	5 35	"	"	"	"	6100	R132	"
6B	107	64	920	870	210	535	5 80	5 40	"	"	"	"	6200	"	"
6C	108	66	930	880	220	540	5 90	5 45	"	"	"	"	6300	"	"
6D	109	68	940	890	230	545	6 00	5 50	"	"	"	"	6400	"	"
6E	110	70	950	900	240	550	6 10	5 55	"	"	"	"	6500	R144	"
6F	111	72	960	910	250	555	6.20	5.60	"	"	"	"	6600	"	"
70	112	74	970	920	260	560	6 30	5 65	8000	6300	5000	6300	6700	"	14
71	113	76	980	930	270	565	6 40	5 70	"	"	"	"	6800	"	"
72	114	78	990	940	280	570	6 50	5 75	"	"	"	"	6900	R156	"
73	115	80	1000	950	290	575	6 60	5 80	"	"	"	"	7000	"	"
74	116	82	--	960	300	580	6 70	5 85	"	"	"	"	7100	"	"
75	117	84	--	970	320	585	6 80	5 90	"	"	"	"	7200	"	"
76	118	86	--	980	340	590	6 90	5 95	"	"	"	"	7300	R168	"
77	119	88	--	990	360	595	7 00	6 00	"	"	"	"	7400	"	"
78	120	90	--	1000	380	600	7 50	6 05	Bypass	8000	6300	Bypass	7500	"	15
79	121	92	--	1000	400	605	8 00	6 10	"	"	"	"	7600	"	"
7A	122	94	--	1000	420	610	8 50	6 15	"	"	"	"	7700	R180(=L180)	"
7B	123	96	--	1000	440	615	9 00	6 20	"	"	"	"	7800	"	"
7C	124	98	--	1000	460	620	9 50	6 25	"	"	"	"	7900	"	"
7D	125	100	--	1000	480	625	10 00	6 30	"	"	"	"	8000	"	"
7E	126	100	--	1000	500	630	10 00	6 35	"	"	"	"	8000	"	"
7F	127	100	--	1000	500	635	10 00	6 40	"	"	"	"	8000	"	"

Equipement MIDI

Modèle SC-8820 Version 1.00 '99.10

Le SC-8820 ajoute encore plus de fonctionnalités et de paramètres au SC-88Pro, qui était lui-même une extension du module de sons au format GS. Ces fonctions et paramètres sont identifiés par le symbole [8820]. Si des messages MIDI ayant le symbole [8820] sont transmis à un autre générateur de sons au format GS ou au SC-88Pro, ces messages ne sont pas reconnus.

1. Réception de données

■ Messages de voix par canal

● Note off

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

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (Canal 1 - 16)
 kk = n° de note: 00H - 7FH (0 - 127)
 vv = dynamique: 00H - 7FH (0 - 127)

- Pour les parties rythmiques, ces messages sont reçus quand Rx NOTE OFF = ON pour chaque instrument.
- Les valeurs de dynamique au paramètre Note Off sont ignorées.

● Note on

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
8nH	kkH	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (Canal 1 - 16)
 kk = n° de note: 00H - 7FH (0 - 127)
 vv = dynamique: 01H - 7FH (1 - 127)

- Ignoré quand Rx NOTE MESSAGE = OFF (Valeur initiale = ON)
- Pour les parties rythmiques, ces messages ne sont pas reçus quand Rx NOTE ON = OFF pour chaque instrument.

● Pression polyphonique (aftertouch)

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
AnH	kkH	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (Canal 1 - 16)
 kk = n° de note: 00H - 7FH (0 - 127)
 vv = pression: 00H - 7FH (0 - 127)

- Ignoré quand Rx POLY PRESSURE (PAF) = OFF (Valeur initiale = ON)
- L'effet obtenu est déterminé par messages exclusifs. Avec les réglages initiaux, il n'y aura pas d'effet.

● Changement de contrôleur

- Quand Rx CONTROL CHANGE = OFF, tous les messages de changement de contrôleur exceptés les messages de mode par canal sont ignorés.
- La valeur spécifiée par un message de changement de contrôleur ne sera pas annulée, même par un message de changement de programme, etc.

○ Sélection de banque (contrôleurs numéro 0, 32)

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (Canal 1 - 16)
 mm = N° de banque (MSB): 00H - 7FH (N° de variation GS 0 - 127). Val. initiale = 00H
 ll = N° de banque (LSB): 00H - 04H (MAP). Val. initiale = 00H

- Ignoré quand Rx BANK SELECT = OFF
- "Rx BANK SELECT" est réglé sur OFF quand "GM1 System On" est reçu et les messages de sélection de banque sont ignorés.
- Rx BANK SELECT est réglé sur ON quand "GM2 System On" est reçu.
- Rx BANK SELECT est réglé sur ON à la mise sous tension ou par réception d'un "GS Reset" (réinitialisation GS).
- Quand Rx BANK SELECT LSB = OFF, le LSB (llH) de numéro de banque sera considéré comme valeur 00H quelle que soit la valeur reçue. Toutefois, lorsque vous envoyez des messages de sélection de banque, vous devez envoyer quand même MSB (mmH) et LSB (llH, la valeur étant 00H) ensemble.
- La sélection de banque est suspendue jusqu'à la réception d'un message de changement de programme.
- Le numéro de variation du format GS est la valeur du MSB (octet de poids fort ou Most Significant Byte) de sélection de banque (contrôleur numéro 0) exprimée en décimal.

- Le SC-8820 reconnaît le LSB de sélection de banque (contrôleur numéro 32) comme un "banion" pour alterner entre les différents ensembles de Tones (SC-55MAP, SC-88MAP, SC-88ProMAP, et SC-8820MAP). Avec un LSB de sélection de banque à 00H, l'ensemble sélectionné par le bouton INST MAP de la façade sera effectif. Avec un LSB à 01H, SC-55MAP sera sélectionné, avec un LSB à 02H, ce sera le SC-88MAP, avec un LSB à 03H, SC-88Pro MAP, et avec un LSB à 04H, SC-8820MAP.
- Certains autres appareils GS ne reconnaissent pas le LSB de sélection de banque (contrôleur numéro 32).

○ Modulation (contrôleur numéro 1)

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	01H	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (Canal 1 - 16)
 vv = amplitude de modulation: 00H - 7FH (0 - 127)

- Ignoré quand Rx MODULATION = OFF (Valeur initiale = ON)
- L'effet obtenu est déterminé par messages exclusifs. Avec les réglages initiaux, c'est une amplitude de modulation de hauteur.

○ Durée de portamento (contrôleur numéro 5)

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	05H	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (Canal 1 - 16)
 vv = durée de portamento: 00H - 7FH (0 - 127). Val. initiale = 00H (0)

- Détermine la vitesse du changement de hauteur quand le portamento est activé ou quand le contrôleur Portamento est utilisée. La valeur 0 donne le changement le plus rapide.

○ Entrée de donnée (contrôleurs numéro 6, 38)

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (Canal 1 - 16)
 mm, ll = valeur du paramètre spécifié par RPN/NRPN
 mm = MSB, ll = LSB

○ Volume (contrôleur numéro 7)

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	07H	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (Canal 1 - 16)
 vv = Volume: 00H - 7FH (0 - 127). Valeur initiale = 64H (100)

- Les messages de volume sont utilisés pour régler la balance de volume de chaque partie.
- Ignoré quand Rx VOLUME = OFF (Valeur initiale = ON)

○ Panoramique (contrôleur numéro 10)

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	0AH	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (Canal 1 - 16)
 vv = panoramique: 00H - 40H - 7FH (Gauche - Centre - Droite)
 Valeur initiale = 40H (Centre)

- Pour les parties rythmiques, c'est un réglage relatif du panoramique de chaque instrument.
- Ignoré quand Rx PANPOT = OFF (Valeur initiale = ON)

○ Expression (contrôleur numéro 11)

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	0BH	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (Canal 1 - 16)
 vv = Expression: 00H - 7FH (0 - 127). Valeur initiale = 7FH (127)

- Déterminent le volume d'une partie. Ils peuvent être utilisés indépendamment des messages de volume. Les messages d'expression sont utilisés pour modifier l'expression musicale dans une interprétation, par exemple les mouvements de la pédale d'expression, crescendo et decrescendo.
- Ignoré quand Rx EXPRESSION = OFF (Valeur initiale = ON)

○ Hold 1 (Sustain) (contrôleur numéro 64)

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	40H	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (Canal 1 - 16)
 vv = valeur: 00H - 7FH (0 - 127)

- Ignoré quand Rx HOLD1 = OFF (Valeur initiale = ON)

○Portamento (contrôleur numéro 65)

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	41H	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
 vv = valeur: 00H – 7FH (0 – 127) 0 – 63 = OFF. 64 – 127 = ON

- Ignoré quand Rx PORTAMENTO = OFF (Valeur initiale = ON)

○Sostenuto (contrôleur numéro 66)

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	42H	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
 vv = valeur: 00H – 7FH (0 – 127) 0 – 63 = OFF. 64 – 127 = ON

- Ignoré quand Rx SOSTENUTO = OFF (Valeur initiale ON)

○Sourdine(contrôleur numéro 67)

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	43H	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
 vv = valeur: 00H – 7FH (0 – 127) 0 – 63 = OFF. 64 – 127 = ON

- Ignoré quand Rx SOFT = OFF (Valeur initiale ON)

○Résonance du filtre (Timbre/intensité harmonique) (contrôleur numéro 71)

[8820]

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	47H	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
 vv = valeur (changement relatif): 00H – 7FH(-64 – 0 – +63).
 Valeur initiale = 40H (pas de changement)

○Durée de relâchement (contrôleur numéro 72)

[8820]

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	48H	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
 vv = valeur (changement relatif): 00H – 7FH (-64 – 0 – +63).
 Valeur initiale = 40H (pas de changement)

○Durée d'attaque (contrôleur numéro 73)

[8820]

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	49H	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
 vv = valeur (changement relatif): 00H – 7FH (-64 – 0 – +63).
 Valeur initiale = 40H (pas de changement)

○Coupure (contrôleur numéro 74)

[8820]

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	4AH	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
 vv = valeur (changement relatif): 00H – 7FH(-64 – 0 – +63).
 Valeur initiale = 40H (pas de changement)

○Temps de chute (contrôleur numéro 75)

[8820]

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	4BH	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
 vv = valeur (changement relatif): 00H – 7FH(-64 – 0 – +63).
 Valeur initiale = 40H (pas de changement)

○Vitesse du vibrato (contrôleur numéro 76)

[8820]

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	4CH	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
 vv = valeur (changement relatif): 00H – 7FH(-64 – 0 – +63).
 Valeur initiale = 40H (pas de changement)

○Amplitude du vibrato (contrôleur numéro 77)

[8820]

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	4DH	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
 vv = valeur (changement relatif): 00H – 7FH (-64 – 0 – +63).
 Valeur initiale = 40H (pas de changement)

○Retard du vibrato (contrôleur numéro 78)

[8820]

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	4EH	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
 vv = valeur (changement relatif): 00H – 7FH (-64 – 0 – +63).
 Valeur initiale = 40H (pas de changement)

○Commande de portamento (contrôleur numéro 84)

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	54H	kkH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
 kk = n° de note source: 00H – 7FH (0 – 127)

- Un message Note-On reçu immédiatement après un message de commande de portamento déclenchera un changement progressif de hauteur, depuis la hauteur de la note source
- Si la note correspondant au numéro de note source est déjà en cours de production, elle se poursuit (legato) et passe progressivement, quand le nouveau message Note-On est reçu à la hauteur demandée par ce message
- La vitesse du changement de hauteur provoquée par la commande de portamento est déterminée par le paramètre Portamento Time (durée du portamento)

Exemple 1

MIDI	Description	Résultat
90 3C 40	Enfoncement de do4	do4 joué
B0 54 3C	Commande depuis do4	pas de changement
90 40 40	Enfoncement de mi4	glissement de do4 à mi4
80 3C 40	Relâchement de do4	pas de changement
80 40 40	Relâchement de mi4	mi4 sarrête

Exemple 2

MIDI	Description	Résultat
B0 54 3C	Commande depuis do44	pas de changement
90 40 40	Enfoncement de mi4	mi4 est joué avec un glissement de do4 à mi4
80 40 40	Relâchement de mi4	mi4 sarrête

○Effet 1 (niveau d'envoi à la reverb) (contrôleur numéro 91)

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	5BH	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
 vv = valeur de contrôleur: 00H – 7FH (0 – 127). Valeur initiale = 28H (40)

- Ce message détermine le niveau d'envoi de chaque partie à la reverb

○Effet 3 (niveau d'envoi au chorus) (contrôleur numéro 93)

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	5DH	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
 vv = valeur de contrôleur: 00H – 7FH (0 – 127). Valeur initiale = 28H (40)

- Ce message détermine le niveau d'envoi de chaque partie au chorus.

○Effet 4 (Niveau d'envoi au delay) (contrôleur numéro 94)

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	5EH	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H – FH (Canal 1 – 16)
 vv = valeur de contrôleur: 00H – 7FH (0 – 127). Valeur initiale = 28H (40)

- Ce message détermine le niveau d'envoi de chaque partie au delay
- Certains autres appareils GS peuvent ne pas reconnaître ce message

ONRPN MSB/LSB (contrôleurs 98, 99)

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	63H	mmH
BnH	62H	llH

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (Canal 1 - 16)
 mm = octet fort (MSB) du numéro de paramètre spécifié par NRPN
 ll = octet faible (LSB) du numéro de paramètre spécifié par NRPN

- Rx NRPN est ramené sur OFF à la mise sous tension ou à la réception de "GM1 System On" ou "GM2 System On" et les messages NRPN seront ignorés. Le message NRPN sera reçu quand Rx NRPN = ON, ou par réception de "GS RESET".
- La valeur déterminée par NRPN ne sera pas initialisée même si un changement de programme ou une initialisation des contrôleurs est reçu.

NRPN

Le message de NRPN (Non Registered Parameter Number ou numéro de paramètre non référencé) étend la plage des contrôleurs utilisables. Sur le SC-8820, les messages NRPN peuvent être utilisés pour modifier les paramètres de son, etc.

Pour utiliser ces messages, vous devez d'abord envoyer des messages NRPN MSB et NRPN LSB (contrôleurs numéros 98 et 99, l'ordre n'a pas d'importance) pour déterminer le paramètre à modifier, puis utiliser les messages d'entrée de données (contrôleur numéro 6) pour spécifier la valeur du paramètre déterminé. Une fois qu'un paramètre NRPN a été spécifié, tous les messages d'entrée de données reçus sur ce canal affecteront la valeur de ce paramètre. Pour éviter des erreurs, il est recommandé d'envoyer une annulation de RPN (RPN Null) (7FH 7FH). Référez-vous à la section 5 Renseignements complémentaires - Exemples de messages MIDI <Exemple 4> en p. 183. Dans le SC-8820, le LSB d'entrée de donnée (contrôleur numéro 38) de NRPN est ignoré, aussi, il n'y a aucun problème pour envoyer uniquement un MSB d'entrée de donnée (contrôleur numéro 6).

Dans le SC-8820, les NRPN peuvent être utilisés pour modifier les paramètres suivants.

rr: numéro de note (instrument rythmique)

NRPN	MSB/LSB	Entrée de donnée	Fonction et plage
01H 08H	mmH	mmH	Vitesse du vibrato (changement relatif) mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H 09H	mmH	mmH	Amplitude du vibrato (changement relatif) mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H 0AH	mmH	mmH	Retard du vibrato (changement relatif) mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H 20H	mmH	mmH	Fréquence de coupure du TVF (changement relatif) mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H 21H	mmH	mmH	Résonance du TVF (changement relatif) mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H 63H	mmH	mmH	Attaque de l'enveloppe du TVF&TVA (changement relatif) mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H 64H	mmH	mmH	Chute de l'enveloppe du TVF&TVA (changement relatif) mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
01H 66H	mmH	mmH	Relâchement de l'enveloppe de TVF&TVA (changement relatif) mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)
18H rrH	mmH	mmH	Accord grossier d'instrument rythmique (changement relatif) mm: 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63 demi-tons)
1AH rrH	mmH	mmH	Niveau de TVA d'un instrument rythmique (changement absolu) mm: 00H - 7FH (0 - max)
1CH rrH	mmH	mmH	Panoramique d'un instrument rythmique (changement absolu) mm: 00H, 01H - 40H - 7FH (random, left - center - right)
1DH rrH	mmH	mmH	Niveau d'envoi à la reverb d'un instrument rythmique (changement absolu) mm: 00H - 7FH (0 - max)
1EH rrH	mmH	mmH	Niveau d'envoi au chorus d'un instrument rythmique (changement absolu) mm: 00H - 7FH (0 - max)
1FH rrH	mmH	mmH	Niveau d'envoi au delay d'un instrument rythmique (changement absolu) mm: 00H - 7FH (0 - max)

Les paramètres dits à "changement relatif" changent par rapport à la valeur preset (40H). Même entre appareils GS différents, les paramètres à "changement relatif" peuvent parfois différer quant à la façon dont le son change ou dans la plage de variation des valeurs.

Les paramètres dits à "changement absolu" sont réglés de façon absolue quelle que soit la valeur preset.

Il n'est pas possible d'utiliser simultanément pour un même instrument rythmique le

niveau d'envoi au chorus et le niveau d'envoi au delay.

- Le LSB d'entrée de donnée (llH) est ignoré.

ORPN MSB/LSB (contrôleur numéro 100, 101)

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (Canal 1 - 16)
 mm = octet fort (MSB) du numéro de paramètre spécifié par RPN
 ll = octet faible (LSB) du numéro de paramètre spécifié par RPN

- Ignoré quand Rx RPN = OFF.

La valeur déterminée par RPN ne sera pas initialisée même si un changement de programme ou une initialisation des contrôleurs est reçu.

RPN

Le message de RPN (Registered Parameter Number ou numéro de paramètre référencé) étend la plage des changements de contrôleur, et chaque fonction d'un RPN est décrite par le MIDI standard.

Pour utiliser ces messages, vous devez d'abord envoyer des messages RPN MSB et RPN LSB (contrôleurs numéros 100 et 101, l'ordre n'a pas d'importance) pour déterminer le paramètre à modifier, puis utiliser les messages d'entrée de données (contrôleur numéro 6) pour spécifier la valeur du paramètre déterminé. Une fois qu'un paramètre RPN a été spécifié, tous les messages d'entrée de données reçus sur ce canal affecteront la valeur de ce paramètre. Pour éviter des erreurs, il est recommandé d'envoyer une annulation de RPN (RPN Null) (7FH 7FH). Référez-vous à la section 5 Renseignements complémentaires - Exemples de messages MIDI <Exemple 4> en p. 183.

Dans le SC-8820, les RPN peuvent être utilisés pour modifier les paramètres suivants.

RPN	MSB/LSB	MSB	LSB	Explication
00H 00H	mmH	mmH	---	Sensibilité au pitch bend mm: 00H - 18H (0 - 24 demi-tons). Valeur initiale = 02H (2 demi-tons). ll: ignoré (traité comme 00H) jusqu'à 2 octaves par paliers d'un demi-ton.
00H 01H	mmH	mmH	llH	Accord général fin mm, ll: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-100 - 0 - +99 99 centièmes). Valeur initiale = 40 00H (+/- 0 centième). Référez-vous à 5 Renseignements complémentaires, A propos de l'accord (p. 184).
00H 02H	mmH	mmH	---	Accord général grossier mm: 28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 demi-tons). Valeur initiale = 40H (+/- 0 demi-tons). ll: ignoré (traité comme 00H).
00H 05H	mmH	mmH	llH	Amplitude de la modulation mm: 00H - 04H (0 - 4 demi-tons). ll: 00H - 7FH (0 - 100 centièmes). 100/128 Centième/Valeur.
7FH 7FH	---	---	---	RPN null. Annule toute sélection de RPN et NRPN. Les messages d'entrée de donnée après un RPN Null sont ignorés. Les réglages déjà faits ne changent pas. mm, ll: ignoré.

● Changement de programme

Statut	Deuxième octet
CnH	ppH

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (Canal 1 - 16)
 pp = n° de programme: 00H - 7FH (prog 1 - prog 128)

- Ignoré quand Rx PROGRAM CHANGE = OFF (Valeur initiale = ON).
- Après réception d'un message de changement de programme, le nouveau son se fera entendre pour le message Note-On suivant. Les voix déjà en cours lors de la réception du changement de programme ne seront pas affectées.
- Pour les parties rythmiques, les messages de changement de programme ne sont pas reçus sur l'octet inférieur de numéro de banque (valeurs du contrôleur 0 autres que 0 (00H)).

● Pression par canal (aftertouch)

Statut	Deuxième octet
DnH	vvH

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (Canal 1 - 16)
 vv = valeur: 00H - 7FH (0 - 127)

- Ignoré quand Rx.CH PRESSURE (CA) = OFF Valeur initiale ON
- L'effet résultant est déterminé par messages exclusifs. Avec les réglages initiaux, il n'y a pas d'effet

●Pitch Bend

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	0H	mmH

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (Canal 1 - 16)
 mm = valeur: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

- Ignoré quand Rx.PITCH BEND = OFF (Valeur initiale = ON)
- L'effet résultant est déterminé par messages exclusifs. Avec les réglages initiaux, l'effet est le Pitch Bend

■Messages de mode par canal

●All Sounds Off (contrôleur numéro 120)

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	78H	00H

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (Canal 1 - 16)

- Quand ce message est reçu, toutes les notes actuellement produites sur le canal correspondant seront coupées immédiatement

●Reset All Controllers (contrôleur numéro 121)

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	79H	00H

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (Canal 1 - 16)

- Quand ce message est reçu, les contrôleurs suivantes sont ramenés à leurs valeurs initiales.

Contrôleur	Valeur initiale
Pitch Bend	+/-0 (centre)
Pression polyphonique	0 (off)
Pression par canal	0 (off)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (max)
Hold 1	0 (off)
Portamento	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Sourdine	0 (off)
RPN	non fixé; le réglage préalable ne change pas
NRPN	non fixé; le réglage préalable ne change pas

●All Notes Off (contrôleur numéro 123)

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	7BH	00H

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (Canal 1 - 16)

- Quand All Notes Off est reçu, toutes les notes en cours sur le canal correspondant sont relâchées. Toutefois, si Hold 1 ou Sostenuto est activé, le son se poursuivra jusqu'à ce que ces fonctions soient réglées sur OFF

●OMNI OFF (contrôleur numéro 124)

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	7CH	00H

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (Canal 1 - 16)

- Le même traitement que si All Notes Off était reçu s'accomplit

●OMNI ON (contrôleur numéro 125)

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	7DH	00H

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (Canal 1 - 16)

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (Canal 1 - 16)

- Le même traitement que si All Notes Off était reçu s'accomplit. OMNI ON n'est pas activé

●MONO (contrôleur numéro 126)

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	7EH	mmH

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (Canal 1 - 16)
 mm = nombre mono: 00H - 10H (0 - 16)

- Le même traitement que si All Sounds Off et All Notes Off étaient reçus s'accomplit et le canal correspondant est réglé sur Mode 4 (M = 1) quelle que soit la valeur de mm

●POLY (contrôleur numéro 127)

Statut	Deuxième octet	Troisième octet
BnH	7FH	00H

n = n° de canal MIDI: 0H - FH (Canal 1 - 16)

- Le même traitement que si All Sounds Off et All Notes Off étaient reçus s'accomplit et le canal correspondant est réglé sur Mode 3

■Messages de système en temps réel

●Active Sensing

Statut
FEH

- Quand un message d'Active Sensing est reçu, l'instrument calcule ensuite l'intervalle séparant les messages suivants. Si cet intervalle excède 420 msec, l'instrument agit alors comme si des messages All Sounds Off, All Notes Off et Reset All Controllers étaient reçus et le calcul d'intervalle cesse

■Messages exclusifs

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

F0H: Statut exclusif

ii = ID number: un numéro d'identification (identification du fabricant) pour indiquer de quel fabricant provient ce message exclusif. Le numéro d'identification de fabricant de Roland est 41H

Les numéros d'identification 7EH et 7FH sont des extensions du standard MIDI; messages universels autres qu'en temps réel (7EH) et messages universels en temps réel (7FH)

dd, ..ee = data: 00H - 7FH (0 - 127)

F7H: EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

Les messages exclusifs reçus par le SC-8820 sont: messages relatifs aux réglages de mode, les messages exclusifs universels en temps réel, les demandes de données (RQ1), et les envois de données (DT1)

● Messages exclusifs relatifs aux réglages de mode

Ces messages servent à initialiser un appareil en mode GS ou GM, ou à changer le mode de fonctionnement. Quand vous créez des données de jeu, un message "GM1 System On" sera inséré au début d'une séquence General MIDI 1, un message "GM2 System On" au début d'une séquence General MIDI 2, et un message "GS Reset" au début de données musicales GS. Chaque morceau ne doit contenir qu'un seul message de mode, approprié au type de donnée (n'insérez pas plusieurs messages de mode dans un même morceau).

"GM System On" utilise le format de message universel autre qu'en temps réel. "GS Reset" utilise le format de message exclusif Roland "Data Set 1 (DT1)".

◉ GM1 System On

C'est un message de commande qui ramène les réglages internes de l'unité au statut initial General MIDI niveau 1. Après réception de ce message, le SC-8820 sera automatiquement bien configuré pour correctement reproduire une séquence General MIDI.

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7EH, 7FH, 09H, 01H	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
7EH	N° d'identification (message universel autre qu'en temps réel)
7FH	Identification d'unité (Broadcast)
09H	Sous-identifiant n°1 (Message General MIDI)
01H	Sous-identifiant n°2 (General MIDI 1 On)
F7H	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

- Quand ce message est reçu, Rx BANK SELECT se règle sur OFF et Rx NRPN sur OFF.
- Il doit y avoir un intervalle d'au moins 50 msec entre ce message et le suivant.

◉ GM2 System On

[8820]

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7EH, 7FH, 09H, 03H	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
7EH	N° d'identification (message universel autre qu'en temps réel)
7FH	Identification d'unité (Broadcast)
09H	Sous-identifiant n°1 (Message General MIDI)
03H	Sous-identifiant n°2 (General MIDI 2 On)
F7H	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

- Quand ce message est reçu, le SC-8820 peut recevoir les messages spécifiés par le General MIDI 2, et donc peut utiliser les ensembles de sons General MIDI 2.

◉ GM System Off

[8820]

"GM System Off" est un message de commande qui ramène le statut interne du SC-8820 du statut GM au statut initial. Le SC-8820 se réinitialisera au statut GS par défaut.

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7EH, 7F, 09H, 02H	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
7EH	N° d'identification (message universel autre qu'en temps réel)
7FH	Identification d'unité (Broadcast)
09H	Sous-identifiant n°1 (Message General MIDI)
02H	Sous-identifiant n°2 (General MIDI Off)
F7H	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

- Quand ce message est reçu, le SC-8820 se réinitialisera au statut GS par défaut.

◉ GS reset (Ré-initialisation GS)

GS Reset est un message de commande qui ramène les réglages internes de l'instrument au statut initial GS. Ce message apparaît au début des données musicales GS, et un instrument GS qui reçoit ce message sera automatiquement bien configuré pour reproduire des données musicales GS.

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	41H, dev, 42H, 12H, 40H, 00H, 7FH, 00H, 41H	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
41H	Numéro d'identification (Roland)
dev	Identification d'unité (dev: 00H - 1FH (1 - 32), valeur initiale = 10H (17))
42H	Identification de modèle (GS)
12H	Identification de commande (DT1)
40H	Adresse (MSB)
00H	Adresse
7FH	Adresse (LSB)
00H	Donnée (GS reset)
41H	Checksum
F7H	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

- Quand ce message est reçu, Rx NRPN sera réglé sur ON.
- Il doit y avoir un intervalle d'au moins 50 msec entre ce message et le suivant.

● Messages exclusifs universels en temps réel

◉ Master Volume (Volume général)

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH, 7FH, 04H, 01H, 11H, mmH	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
7FH	N° d'identification (message universel en temps réel)
7FH	Identification d'unité (Broadcast)
09H	Sous-identifiant n°1 (messages de commande d'appareil)
01H	Sous-identifiant n°2 (Master Volume)
11H	Master Volume (octet faible)
mmH	Master Volume (octet fort)
F7H	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

- Le LSB (11H) de Master Volume est traité comme 00H.

◉ Master Fine Tuning (Accord fin)

[8820]

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH, 7FH, 04H, 03H, 11H, mmH	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
7FH	N° d'identification (message universel en temps réel)
7FH	Identification d'unité (Broadcast)
09H	Sous-identifiant n°1 (messages de commande d'appareil)
03H	Sous-identifiant n°2 (Master Fine Tuning)
11H	Master Fine Tuning (LSB)
mmH	Master Fine Tuning (MSB)
F7H	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

mm, 11 : 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-100 - 0 - +99.9 [centièmes])

◉ Master Coarse Tuning (Accord grossier)

[8820]

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH, 7FH, 04H, 04H, 11H, mmH	F7H

Octet	Explication
F0H	Statut exclusif
7FH	N° d'identification (message universel en temps réel)
7FH	Identification d'unité (Broadcast)
09H	Sous-identifiant n°1 (messages de commande d'appareil)
04H	Sous-identifiant n°2 (Master Coarse Tuning)
11H	Master Coarse Tuning (LSB)
mmH	Master Coarse Tuning (MSB)
F7H	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

11H : ignoré (traité 00H)

mmH : 28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 [demi-tons])

● **Commande globale de paramètres**

Les paramètres de **Global Parameter Control** sont nouvellement créés pour General MIDI

2

○ **Reverb Parameters (Paramètres de reverb)**

[8820]

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH,7FH,04H,05H,01H,01H,01H,01H,01H,ppH,vvH	F7H
Octet	Explication	
F0H	Statut exclusif	
7FH	N° d'identification (message universel en temps réel)	
7FH	Identification d'unité (Broadcast)	
09H	Sous-identifiant n°1 (messages de commande d'appareil)	
05H	Sous-identifiant n°2 (Global Parameter Control)	
01H	Slot path length	
01H	Parameter ID width	
01H	Value width	
01H	Slot path MSB	
01H	Slot path LSB (Effect 0101: Reverb)	
ppH	Paramètre à commander	
vvH	Valeur du paramètre	
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)	
pp=0	Type de reverb	
vv = 00H	Petite pièce (Room1)	
vv = 01H	Pièce moyenne (Room2)	
vv = 02H	Grande pièce (Room3)	
vv = 03H	Hall moyen (Hall1)	
vv = 04H	Grand Hall (Hall2)	
vv = 08H	reverb à plaque (Plate)	

* Le SC-8820 affiche le type de reverb comme indiqué entre parenthèses

pp=1	Durée de reverb	vv = 00H - 7FH	0 - 127
------	-----------------	----------------	---------

○ **Chorus Parameters (Paramètres de chorus)**

[8820]

Status	Data byte	Status	
F0H	7FH,7FH,04H,05H,01H,01H,01H,01H,02H,ppH,vvH	F7H	
Octet	Explication		
F0H	Statut exclusif		
7FH	N° d'identification (message universel en temps réel)		
7FH	Identification d'unité (Broadcast)		
09H	Sous-identifiant n°1 (messages de commande d'appareil)		
05H	Sous-identifiant n°2 (Global Parameter Control)		
01H	Slot path length		
01H	Parameter width		
01H	Value width		
01H	Slot path MSB		
02H	Slot path LSB (Effect 0102: Chorus)		
ppH	Paramètre à commander		
vvH	Valeur du paramètre		
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)		
pp=0	Type de chorus		
vv=0	Chorus1		
vv=1	Chorus2		
vv=2	Chorus3		
vv=3	Chorus4		
vv=4	FB Chorus		
vv=5	Flanger		

pp=1	Mod Rate	vv = 00H - 7FH	0 - 127
pp=2	Mod Depth	vv = 00H - 7FH	0 - 127
pp=3	Feedback	vv = 00H - 7FH	0 - 127
pp=4	Send To Reverb	vv = 00H - 7FH	0 - 127

○ **Channel Pressure (Pression par canal)**

[8820]

Statut	Octets de donnée	Statut	
F0H	7FH,7FH,09H,01H,0nH,ppH,rrH	F7H	
Octet	Explication		
F0H	Statut exclusif		
7FH	N° d'identification (message universel en temps réel)		
7FH	Identification d'unité (Broadcast)		
09H	Sous-identifiant n°1 (messages de commande d'appareil)		
01H	Sous-identifiant n°2 (Channel Pressure)		
0nH	Canal MIDI (00 - 0F)		
ppH	Paramètre		
rrH	Plage de valeurs		
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)		
pp=0	Hauteur		
rr = 26H - 58H	-24 - +24 [demi-tons]		
pp=1	Filtre de coupure		
rr = 00H - 7FH	-9600 - +9450 [centièmes]		
pp=2	Amplitude		
rr = 00H - 7FH	0 - 200%		
pp=3	Hauteur du LFO		
rr = 00H - 7FH	0 - 600 [centièmes]		
pp=4	LFO Filter Depth		
rr = 00H - 7FH	0 - 2400 [centièmes]		
pp=5	LFO Amplitude Depth		
rr = 00H - 7FH	0 - 100%		

○ **Controller**

[8820]

Statut	Octets de donnée	Statut	
F0H	7FH,7FH,09H,03H,0nH,cclH,ppH,rrH	F7H	
Octet	Explication		
F0H	Statut exclusif		
7FH	N° d'identification (message universel en temps réel)		
7FH	Identification d'unité (Broadcast)		
09H	Sous-identifiant n°1 (Controller Destination Setting)		
03H	Sous-identifiant n°2 (Changement de contrôleur)		
0nH	Canal MIDI (00 - 0F)		
cclH	N° de contrôleur (01 - 1F, 40 - 5F)		
ppH	Paramètre		
rrH	Plage de valeurs		
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)		
pp=0	Pitch Control		
rr = 26H - 58H	-24 - +24 [demi-tons]		
pp=1	Filter Cutoff Control		
rr = 00H - 7FH	-9600 - +9450 [centièmes]		
pp=2	Amplitude Control		
rr = 00H - 7FH	0 - 200%		
pp=3	LFO Pitch Depth		
rr = 00H - 7FH	0 - 600 [centièmes]		
pp=4	LFO Filter Depth		
rr = 00H - 7FH	0 - 2400 [centièmes]		
pp=5	LFO Amplitude Depth		
rr = 00H - 7FH	0 - 100%		

Tempérament/réglage par octave

[8820]

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7EH, 7FH, 08H, 08H, ffH, ggH, hhH, ssH	F7
Octet	Explication	
F0H	Statut exclusif	
7FH	N° d'identification (message universel en temps réel)	
7FH	Identification d'unité (Broadcast)	
09H	Sous-identifiant 1 (MIDI Tuning Standard)	
08H	Sous-identifiant 2 (scale/octave tuning 1-byte form)	
ffH	Canal/Option octet 1	
	bits 0 à 1 = channel 15 to 16	
	bit 2 à 6 = non défini	
ggH	Octet de canal 2	
	bits 0 à 6 = canal 8 à 14	
hhH	Octet de canal 3	
	bits 0 à 6 = canal 1 à 7	
ssH	12 byte tuning offset of 12 semitones from C to B	
	00H = -64 [centièmes]	
	40H = 0 [centièmes] (tempérament égal)	
	7FH = +63 [centièmes]	
F7H	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)	

Commande asservie au clavier

[8820]

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7FH, 7FH, 0AH, 01H, 0nH, kkH, nnH, vvH	F7H
Octet	Explication	
F0H	Statut exclusif	
7FH	N° d'identification (message universel en temps réel)	
7FH	Identification d'unité (Broadcast)	
09H	Sous-identifiant 1 (commande asservie au clavier)	
01H	Sous-identifiant 2 (contrôleur)	
0nH	Canal MIDI (00 - 0F)	
kkH	Numéro de note	
nnH	Numéro de contrôleur	
vvH	Valeur	
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)	
nn=07H	Niveau	
	vv = 00H - 7FH	0 - 200% (Relatif)
nn=0AH	Pan	
	vv = 00H - 7FH	Left - Right (Absolu)
nn=5BH	En voi à la reverb	
	vv = 00H - 7FH	0 - 127 (Absolute)
nn=5D	En voi au chorus	
	vv = 00H - 7FH	0 - 127 (Absolute)

* Ce paramètre n affecte que les Instruments rythmiques

Messages exclusifs autres qu'en temps réel

Message de demande d'identification

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	7EH, dev, 06H, 01H	F7H
Octet	Explication	
F0H	Statut exclusif	
7EH	N° d'identification (message universel en temps réel)	
dev	Identification d'unité (dev: 00H - 1FH (1 - 32), valeur initiale 10H (17))	
06H	Sous-identifiant 1 (Information)	
01H	Sous-identifiant 2 (demande d'identification)	
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)	

Transmission de données

Le SC-8820 peut utiliser les messages exclusifs pour transmettre ses réglages à d'autres appareils. Il y a deux types de transmission de données : la transmission individuelle de paramètre (page 173) par laquelle les paramètres sont transmis un à un, et la transmission Bulk Dump (page 181) par laquelle une grande quantité de données est transmise d'un coup. Le message exclusif utilisé pour transmettre des données au format GS a un identifiant de modèle égal à 42H et une identification d'unité de 10H (le SC-8820 vous permet de changer le réglage de numéro d'unité).

Request data 1 RQ1 (11H)

Ce message demande à l'appareil récepteur de transmettre des données. L'adresse et la taille déterminent le type et la quantité des données à transmettre. Il y a deux types de demande : la demande de paramètre individuel et la demande Bulk Dump qui réclame une grande quantité de données en une fois. Dans les deux cas, le message "Data Request 1 (RQ1)" est utilisé, l'adresse et la taille inclus dans le message déterminant le type et la quantité de données.

Pour la demande de paramètre individuel, référez-vous à "Section 3 Transmission de paramètre individuel" (p 173).

Pour la demande Bulk Dump, référez-vous à "4 Bulk Dump" (p 181). Quand un message Data Request est reçu, si l'appareil est prêt à transmettre des données et si l'adresse et la taille sont appropriées, les données demandées seront transmises sous la forme de messages "Data Set 1 (DT1)". Sinon, rien ne sera transmis.

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	41H, dev, 42H, 11H, aaH, bbH, ccH, ssH, ttH, uuH, sum	F7H
Octet	Explication	
F0H	Statut exclusif	
41H	Identifiant de fabricant (Roland)	
dev	Identification d'unité (dev: 00H - 1FH. Valeur initiale = 10H(17))	
42H	Identifiant de modèle (GS)	
11H	Identification de contrôleur (RQ1)	
aaH	Adresse MSB: octet fort de l'adresse de départ des données	
bbH	Adresse: octet médian de l'adresse de départ des données	
ccH	Adresse LSB: octet faible de l'adresse de départ des données	
ssH	Taille MSB	
ttH	Taille	
uuH	Taille LSB	
sum	Checksum	
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)	

- La quantité de données qui peuvent être transmises en une fois dépendra du type de données, et les données ne peuvent être reçues que depuis l'adresse et la taille spécifiée. Référez-vous aux adresses et tailles en Section 3 (p 173).
- Pour le checksum (octet de vérification) consultez la Section 5 (p 184).

Data set 1 DT1 (12H)

C'est le message qui accomplit réellement la transmission de données, et sert donc quand vous désirez transmettre des données.

Statut	Octets de donnée	Statut
F0H	41H, dev, 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, sum	F7H
Octet	Explication	
F0H	Statut exclusif	
41H	Identifiant de fabricant (Roland)	
dev	Identification d'unité (dev: 00H - 1FH. Valeur initiale = 10H(17))	
42H	Identifiant de modèle (GS)	
12H	Identification de contrôleur (DT1)	
aaH	Adresse MSB: octet fort de l'adresse de départ des données	
bbH	Adresse: octet médian de l'adresse de départ des données	
ccH	Adresse LSB: octet faible de l'adresse de départ des données	
ddH	Donnée: les réelles données à transmettre. Plusieurs octets de données sont transmis en commençant au niveau de l'adresse	
:	:	
eeH	Donnée	
sum	Checksum	
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)	

- La quantité de données qui peuvent être transmises en une fois dépendra du type de données, et les données ne peuvent être reçues que depuis l'adresse et la taille spécifiée. Référez-vous aux adresses et tailles en Section 3 (p 173).
- Les données dépassant 128 octets doivent être divisées en paquets de 128 octets ou moins. Si "Data Set 1" est transmis correctement, il doit y avoir un intervalle d'au moins 40 ms entre deux paquets successifs.
- Pour le checksum (octet de vérification) consultez la Section 5 (p 184).

2. Transmission de donnée

■ Messages de système en temps réel

● Active sensing

Statut
FEH

- Sera transmis régulièrement à intervalles de 250ms

■ Messages exclusifs de système

Identify Reply" et "Data Set 1 (DT1)" sont les seuls messages exclusifs transmis par le SC-8820

Quand un message approprié de "Identity Request" et de "Data Request 1 (RQ1)" un reçu, les données internes demandées sont transmises

○ Identity Reply

Statut	Octets de donnée	Statut
FOH	7EH, dev. 06H, 02H, 41H, 42H, 00H, 00H, 06H, ssH, ssH, ssH, ssH	F7H

Octet	Explication
FOH	Statut exclusif
7EH	Numéro d'identification (message universel autre qu'en temps réel)
dev	Identification d'unité (utilisez le même que pour Roland)
06H	Sous-identifiant 1 information générale)
02H	Sous-identifiant 2 (Identity Reply)
41H	Numéro d'identification (Roland)
42H	Code famille de produits (LSB)
00H	Code famille de produits (MSB)
00H	Code de numéro de famille de produits (LSB)
06H	Code de numéro de famille de produits (MSB)
ssH	Version logiciel
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

○ Data set 1 DT1 (12H)

Statut	Octets de donnée	Statut
FOH	41H, dev. 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, sum	F7H

Octet	Explication
FOH	Statut exclusif
41H	Identifiant de fabricant (Roland)
dev	Identification d'unité (dev: 00H - 1FH Valeur initiale = 10H(17))
42H	Identifiant de modèle (GS)
12H	Identification de contrôleur (DT1)
aaH	Adresse MSB: octet fort de l'adresse de départ des données
bbH	Adresse: octet médian de l'adresse de départ des données
ccH	Adresse LSB: octet faible de l'adresse de départ des données
ddH	Donnée: les réelles données à transmettre. Plusieurs octets de données sont transmis en commençant au niveau de l'adresse
:	:
eeH	Donnée
sum	Checksum
F7H:	EOX (End Of eXclusive ou fin de message exclusif)

- La quantité de données qui peuvent être transmises en une fois dépendra du type de données, et les données ne peuvent être reçues que depuis l'adresse et la taille spécifiée. Référez-vous aux adresses et tailles en Section 3 (p. 173)
- Les données dépassant 128 octets doivent être divisées en paquets de 128 octets ou moins. Si "Data Set 1" est transmis correctement, il doit y avoir un intervalle d'au moins 40 ms entre deux paquets successifs
- Pour le checksum (octet de vérification) consultez la Section 5 (p. 184)

3. Transmission de paramètre individuel

(Identification de modèle = 45H or 42H)

La transmission individuelle de paramètre transmet (ou demande) les données d'un paramètre sous forme de message exclusif (un paquet de F0 - F7). En transmission individuelle de paramètre, vous devez utiliser l'adresse et la taille données dans le "Tableau des adresses de paramètre". Les adresses marquées d'un '#' ne peuvent pas servir d'adresse de départ.

■ Tableau des blocs d'adresse

Le tableau des adresses pour la transmission individuelle de paramètre est le suivant:

<Identification de modèle = 45H>

Adresse (H)	Bloc
10 00 00	Display Data

<Identification de modèle = 42H>

● Port-A

Adresse (H)	Bloc
00 00 00	SYSTEM
20 00 00	USER TONE BANK
21 00 00	USER DRUM SET
40 00 00	PATCH COMMON #A
40 10 00	PATCH PART (BLOCK00-0F) A
41 00 00	DRUM SETUP A

■ Tableau des adresses de paramètres

Le tableau indique l'adresse, la taille, les données, les paramètres, descriptions et valeurs par défaut des paramètres qui peuvent être transférés à l'aide de "Request data 1 (RQ1)" et "Data set 1 (DS1)". Tous les numéros sont indiqués en hexadécimaux 7 octets. Les chiffres dans la colonne explicative sont donnés en notation décimale. Les paramètres pour le modèle d'identification = 45H sont en rapport avec LCD Display.

● Paramètres de système

Les paramètres affectant la totalité de l'instrument, comme par exemple la façon dont les deux prises MIDI IN fonctionnent, sont appelés paramètres de système.

<MODEL ID = 42H>

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Description	Par défaut (H)	Description
00 00 7F	00 00 01	00 - 01	SYSTEM MODE SET	00 00: MODE-1 (mode module simple) (Rx only)	MODE-1	
* Quand la valeur 00 est reçue, c'est le même processus que quand un message d'initialisation GS est reçu. Les autres valeurs sont ignorées.						
CHANNEL MSG RX PORT						
00 01 00	00 00 01	00 - 03	BLOCK00	PORT A - D	00	PORT A
:	:	:	:	:	:	:
00 01 0F	00 00 01	00 - 03	BLOCK0F	PORT A - D	00	PORT A
00 01 10	00 00 01	00 - 03	BLOCK10	PORT A - D	01	PORT B
:	:	:	:	:	:	:
00 01 1F	00 00 01	00 - 03	BLOCK1F	PORT A - D	01	PORT B
00 01 20	00 00 01	00 - 03	BLOCK20	PORT A - D	01	PORT C [8820]
:	:	:	:	:	:	:
00 01 2F	00 00 01	00 - 03	BLOCK2F	PORT A - D	02	PORT C [8820]
00 01 30	00 00 01	00 - 03	BLOCK30	PORT A - D	03	PORT D [8820]
:	:	:	:	:	:	:
00 01 3F	00 00 01	00 - 03	BLOCK3F	PORT A - D	03	PORT D [8820]

* Vous pouvez modifier le port MIDI récepteur des messages par canal pour chaque BLOC. Nous vous suggérons de normalement utiliser le PORT A pour BLOCK00 - 0F, PORT B pour BLOCK10 - 1F, PORT C pour BLOCK20 - 2F, et PORT D pour BLOCK30 - 3F. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de changer le réglage.)

* Référez-vous en page 176 pour des détails sur chaque BLOC.

● Paramètres de patch

○ Paramètres communs de patch

Les paramètres communs à toutes les Parties du module sont appelés paramètres communs de Patch.

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Description	Par défaut (H)	Description
40 00 00	00 00 04	0018 - 07E8	MASTER TUNE	-100.0 - +100.0 [cents]	00 04 00 00	0 [centièmes]
40 00 01#				Use nibblized data		
40 00 02#						
40 00 03#						
* Référez-vous en section 5 Informations supplémentaires, A propos de l'accord (page 184)						
40 00 04	00 00 01	00 - 7F	MASTER VOLUME	0 - 127 (= F0 7F 7F 04 01 00 vv F7)	7F	127
40 00 05	00 00 01	28 - 58	MASTER KEY-SHIFT	-24 - +24 [semitones]	40	0 [demi-tons]
40 00 06	00 00 01	01 - 7F	MASTER PAN	-63 (LEFT) - +63 (RIGHT)	40	0 (CENTRE)
40 00 7F	00 00 01	00	MODE SET	00 = GS Reset (Réception seulement)		
40 01 00	00 00 10	20 - 7F	PATCH NAME	16 caractères ASCII		
40 01 : #						
40 01 0F#						
40 01 30	00 00 01	00 - 07	REVERB MACRO	00: Room 1 01: Room 2 02: Room 3 03: Hall 1 04: Hall 2 05: Plate 06: Delay 07: Panning Delay	04	Hall 2
40 01 31	00 00 01	00 - 07	REVERB CHARACTER	0 - 7	04	4
40 01 32	00 00 01	00 - 07	REVERB PRE-L PF	0 - 7	00	0
40 01 33	00 00 01	00 - 7F	REVERB LEVEL	0 - 127	40	64
40 01 34	00 00 01	00 - 7F	REVERB TIME	0 - 127	40	64
40 01 35	00 00 01	00 - 7F	REVERB DELAY FEEDBACK	0 - 127	00	0
40 01 37	00 00 01	00 - 7F	REVERB PREDELAY TIME	0 - 127 [ms]	00	0

* REVERB MACRO est un paramètre macroscopique qui permet un réglage global des paramètres de reverb. Quand vous sélectionnez le type de reverb avec REVERB MACRO, chaque paramètre de reverb est ramené à sa valeur la plus adaptée.

* REVERB CHARACTER est un paramètre qui change l'algorithme de réverbération. La valeur de REVERB CHARACTER correspond à REVERB MACRO du même numéro.

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Description	Par défaut (H)	Description
40 01 38	00 00 01	00 - 07	CHORUS MACRO	00: Chorus 1 01: Chorus 2 02: Chorus 3 03: Chorus 4 04: Feedback Chorus 05: Flanger 06: Short Delay 07: Short Delay(FB)	02	Chorus 3
40 01 39	00 00 01	00 - 07	CHORUS PRE-L.PF	0-7	00	0
40 01 3A	00 00 01	00 - 7F	CHORUS LEVEL	0-127	40	64
40 01 3B	00 00 01	00 - 7F	CHORUS FEEDBACK	0-127	08	8
40 01 3C	00 00 01	00 - 7F	CHORUS DELAY	0-127	50	80
40 01 3D	00 00 01	00 - 7F	CHORUS RATE	0-127	03	3
40 01 3E	00 00 01	00 - 7F	CHORUS DEPTH	0-127	13	19
40 01 3F	00 00 01	00 - 7F	CHORUS SEND LEVEL TO REVERB	0-127	00	0
40 01 40	00 00 01	00 - 7F	CHORUS SEND LEVEL TO DELAY	0-127	00	0

* CHORUS MACRO est un paramètre macroscopique qui permet le réglage global des paramètres de chorus. Quand vous utilisez CHORUS MACRO pour sélectionner le type de chorus, chaque paramètre de chorus est ramené à sa valeur la plus adaptée

40 01 50	00 00 01	00 - 09	DELAY MACRO	00: Delay 1 01: Delay 2 02: Delay 3 03: Delay 4 04: Pan Delay 1 05: Pan Delay 2 06: Pan Delay 3 07: Pan Delay 4 08: Delay to Reverb 09: Pan Repeat	00	Delay1
40 01 51	00 00 01	00 - 07	DELAY PRE-L.PF	0 - 7	00	0
40 01 52	00 00 01	01 - 73	DELAY TIME CENTER	0.1 ms - 1 sec	61	340
40 01 53	00 00 01	01 - 78	DELAY TIME RATIO LEFT	4 - 500%	01	4
40 01 54	00 00 01	01 - 78	DELAY TIME RATIO RIGHT	4 - 500%	01	4
40 01 55	00 00 01	00 - 7F	DELAY LEVEL CENTER	0 - 127	7F	127
40 01 56	00 00 01	00 - 7F	DELAY LEVEL LEFT	0 - 127	00	0
40 01 57	00 00 01	00 - 7F	DELAY LEVEL RIGHT	0 - 127	00	0
40 01 58	00 00 01	00 - 7F	DELAY LEVEL	0 - 127	40	64
40 01 59	00 00 01	00 - 7F	DELAY FEEDBACK	-64 - +63	50	+16
40 01 5A	00 00 01	00 - 7F	DELAY SENDLEVEL TO REVERB	0 - 127	00	0

* DELAY MACRO est un paramètre macroscopique qui permet le réglage global des paramètres de delay. Quand vous utilisez DELAY MACRO pour sélectionner le type de delay, chaque paramètre de delay est ramené à sa valeur la plus adaptée

* La relation entre la valeur DELAY TIME CENTER et le réel temps de retard est la suivante:

DELAY TIME	Durée [ms]	Résolution [ms]
01 - 14	0.1 - 2.0	0.1
14 - 23	2.0 - 5.0	0.2
23 - 2D	5.0 - 10.0	0.5
2D - 37	10.0 - 20.0	1.0
37 - 46	20.0 - 50.0	2.0
46 - 50	50.0 - 100.0	5.0
50 - 5A	100.0 - 200.0	10.0
5A - 69	200.0 - 500.0	20.0
69 - 73	500.0 - 1000.0	50.0

* DELAY TIME RATIO LEFT et DELAY TIME RATIO RIGHT détermine le rapport en relation avec DELAY TIME CENTER. La résolution est de 100/24(%)

40 02 00	00 00 01	00 - 01	EQ LOW FREQ	200Hz- 400Hz	00	200Hz
40 02 01	00 00 01	34 - 4C	EQ LOW GAIN	-12 - +12dB	40	0
40 02 02	00 00 01	00 - 01	EQ HIGH FREQ	3kHz- 6kHz	00	3kHz
40 02 03	00 00 01	34 - 4C	EQ HIGH GAIN	-12 - +12dB	40	0

Appendices

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Par défaut (H)	Description
40 03 00	00 00 02	00 - 7F	EFX TYPE	00 00	00: Thru
40 03 01#					
40 03 03	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 1		
40 03 04	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 2		
40 03 05	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 3		
40 03 06	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 4		
40 03 07	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 5		
40 03 08	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 6		
40 03 09	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 7		
40 03 0A	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 8		
40 03 0B	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 9		
40 03 0C	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 10		
40 03 0D	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 11		
40 03 0E	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 12		
40 03 0F	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 13		
40 03 10	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 14		
40 03 11	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 15		
40 03 12	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 16		
40 03 13	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 17		
40 03 14	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 18		
40 03 15	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 19		
40 03 16	00 00 01	00 - 7F	EFX PARAMETER 20		

* Pour EFX TYPE et EFX PARAMETER, veuillez vous référer en pages 46, 156

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Par défaut (H)	Description	
40 03 17	00 00 01	00 - 7F	EFX SEND LEVEL TO REVERB	0-127	28	40
40 03 18	00 00 01	00 - 7F	EFX SEND LEVEL TO CHORUS	0-127	00	0
40 03 19	00 00 01	00 - 7F	EFX SEND LEVEL TO DELAY	0-127	00	0
40 03 1B	00 00 01	00 - 7F	EFX CONTROL SOURCE1	Off, CC1-95, CAF, Bend	00	Off
40 03 1C	00 00 01	00 - 7F	EFX CONTROL DEPTH1	-100 - 0 - +100 [%]	40	0 (%)
40 03 1D	00 00 01	00 - 7F	EFX CONTROL SOURCE2	Off, CC1 - 95, CAF, Bend	00	Off
40 03 1E	00 00 01	00 - 7F	EFX CONTROL DEPTH2	-100 - 0 - +100 [%]	40	0 (%)
40 03 1F	00 00 01	00 - 7F	EFX SEND EQ SWITCH	OFF/ON	01	ON

* EFX TYPE est un paramètre de macro qui règle les différents paramètres d'effet par insertion comme un groupe. Quand vous utilisez EFX TYPE pour sélectionner un type d'effet par insertion, chaque paramètre d'effet sera réglé à sa valeur la plus adaptée.

○ Paramètres de patch de partie

Le SC-8820 a 16 parties en groupe A, 16 parties en groupe B, 16 parties en groupe C et 16 parties en groupe D. Les paramètres qui peuvent se régler indépendamment pour chaque Partie sont appelés paramètres de Patch par Partie.

Si vous utilisez des messages exclusifs pour régler les paramètres de Patch par Partie, spécifiez l'adresse par numéro de bloc plutôt que par numéro de Partie (normalement le même numéro que celui de canal MIDI). Le numéro de bloc peut être choisi parmi les 16 blocs, de 0(H) à F(H). Pour choisir une Partie du Groupe A, utilisez le numéro de bloc correspondant à la Partie et spécifiez une adresse 40 ** * via le PORT A (normalement MIDI IN A). Pour choisir une Partie du Groupe B, utilisez le numéro de bloc correspondant à la Partie et spécifiez une adresse 40 ** * via le PORT B (normalement MIDI IN 2).

La relation entre numéro de Partie et numéro de bloc est la suivante:

x N° de bloc (0 - F)	Partie 1	(canal MIDI par défaut = 1)x=1
	Partie 2	(canal MIDI par défaut = 2)x=2
	:	:
	:	:
	Partie 9	(canal MIDI par défaut = 9)x=9
	Partie 10	(canal MIDI par défaut = 10)x=0
	Partie 11	(canal MIDI par défaut = 11)x=A
	Partie 12	(canal MIDI par défaut = 12)x=B
	:	:
	:	:
	Partie 16	(canal MIDI par défaut = 16)x=F

n N° de canal MIDI (0 - F) du bloc

Dans la configuration suivante, les numéros des changements de contrôleur sont indiqués avec CC#

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Par défaut (H)	Description	
40 1x 00	00 00 02	00 - 7F	TONE NUMBER	CC#00 VALUE 0 - 127	00	0
40 1x 01#		00 - 7F		P.C. VALUE 1 - 128	00	1
40 1x 02	00 00 01	00 - 10	Rx CHANNEL	1 - 16, OFF		Identique au numéro de partie
40 1x 03	00 00 01	00 - 01	Rx PITCH BEND	OFF/ON	01	ON
40 1x 04	00 00 01	00 - 01	Rx CH PRESSURE(CAF)	OFF/ON	01	ON
40 1x 05	00 00 01	00 - 01	Rx PROGRAM CHANGE	OFF/ON	01	ON
40 1x 06	00 00 01	00 - 01	Rx CONTROL CHANGE	OFF/ON	01	ON
40 1x 07	00 00 01	00 - 01	Rx POLY PRESSURE(PAF)	OFF/ON	01	ON
40 1x 08	00 00 01	00 - 01	Rx NOTE MESSAGE	OFF/ON	01	ON
40 1x 09	00 00 01	00 - 01	Rx RPN	OFF/ON	01	ON
40 1x 0A	00 00 01	00 - 01	Rx NRPN	OFF/ON	00 (01*)	OFF (ON*)

* Quand "GM1 System On" ou "GM2 System On" est reçu, Rx NRPN se règle sur OFF. Quand "GS Reset" est reçu, il se règle sur ON.

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Par défaut (H)	Description
40 1x 0B	00 00 01	00 - 01	Rx MODULATION	OFF/ON	01 ON
40 1x 0C	00 00 01	00 - 01	Rx VOL UME	OFF/ON	01 ON
40 1x 0D	00 00 01	00 - 01	Rx PANPOT	OFF/ON	01 ON
40 1x 0E	00 00 01	00 - 01	Rx EXPRESSION	OFF/ON	01 ON
40 1x 0F	00 00 01	00 - 01	Rx HOLD1	OFF/ON	01 ON
40 1x 10	00 00 01	00 - 01	Rx PORTAMENTO	OFF/ON	01 ON
40 1x 11	00 00 01	00 - 01	Rx SOSTENUTO	OFF/ON	01 ON
40 1x 12	00 00 01	00 - 01	Rx SOFT	OFF/ON	01 ON
40 1x 13	00 00 01	00 - 01	MONO/POLY MODE	Mono/Poly (=CC# 126 01/CC# 127 00)	01 Poly
40 1x 14	00 00 01	00 - 02	ASSIGN MODE	0 = SINGLE 1 = LIMITED-MULTI 2 = FULL-MULTI	SC-8820/SC-88Pro/SC-88 MAP 01 LIMITED-MULTI SC-55 MAP 00 at x=0 01 at x=0 SINGLE (Partie rythmique) LIMITED-MULTI (P normale)

Single : si la même note est jouée plusieurs fois à la suite, la note précédente sera coupée et la note nouvellement jouée sonnera

LimitedMulti : si la même note est jouée plusieurs fois à la suite, la note précédente continuera à jouer un certain temps après que la note nouvellement soit jouée (réglage par défaut)

FullMulti : si la même note est jouée plusieurs fois à la suite, la note précédente continuera à jouer jusqu'à son extinction naturelle après que la note nouvellement soit jouée (réglage par défaut)

* ASSIGN MODE est la paramètre qui détermine l'assignation des voix quand des sons se superposent à des numéros de note identiques sur le même canal. Il doit être initialisé pour un mode le plus adapté à la partie

40 1x 15	00 00 01	00 - 02	USE FOR RHYTHM PART	0 = OFF 1 = MAP1 2 = MAP2	00 at x=0 01 at x=0	OFF (Normal Part) MAP1 (Drum Part)
----------	----------	---------	---------------------	---------------------------------	------------------------	---------------------------------------

* Ce paramètre détermine la configuration rythmique de la partie choisie comme partie rythmique. Le SC-8820 peut simultanément (dans différentes parties) utiliser jusqu'à deux configurations rythmiques (MAP1, MAP2). Avec les réglages initiaux, la partie 10 (MIDI CH=10, x=0) est réglée sur MAP1 (1), et les autres parties comme parties normales (OFF(0))

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Par défaut (H)	Description
40 1x 16	00 00 01	28 - 58	PITCH KEY SHIFT	-24 - +24 [semitones]	40 0 [semitones]
40 1x 17	00 00 02	08 - F8	PITCH OFFSET FINE	-12.0 - +12.0 [Hz]	08 00 0 [Hz]
40 1x 18#				Use nibblized data	

* PITCH OFFSET FINE vous permet d'altérer, avec une fréquence spécifique, la hauteur de la note jouée. ce paramètre diffère d'un paramètre conventionnel d'accord fin (RPN #1) par la quantité d'altération qui sera identique quelle que soit la note jouée (en Hertz). Quand vous utilisez plusieurs parties, chacune d'entre elle se verra assignée un réglage différent pour le paramètre PITCH OFFSET FINE à un numéro de note identique, ce qui vous donnera un effet Celeste

40 1x 19	00 00 01	00 - 7F	PART LEVEL	0 - 127 (=CC# 7)	64 100
40 1x 1A	00 00 01	00 - 7F	VELOCITY SENSE DEPTH	0 - 127	40 64
40 1x 1B	00 00 01	00 - 7F	VELOCITY SENSE OFFSET	0 - 127	40 64
40 1x 1C	00 00 01	00 - 7F	PART PANPOT	-64 (RANDOM), -63 (LEFT) - +63 (RIGHT) (=CC# 10, excepté RANDOM)	40 0 (CENTER)
40 1x 1D	00 00 01	00 - 7F	KEYBOARD RANGE LOW	(C-1) - (G9)	00 C-1
40 1x 1E	00 00 01	00 - 7F	KEYBOARD RANGE HIGH	(C-1) - (G9)	7F G 9
40 1x 1F	00 00 01	00 - 5F	CC1 CONTROLLER NUMBER	0 - 95	10 16
40 1x 20	00 00 01	00 - 5F	CC2 CONTROLLER NUMBER	0 - 95	11 17
40 1x 21	00 00 01	00 - 7F	CHORUS SEND LEVEL	0 - 127 (=CC# 93)	00 0
40 1x 22	00 00 01	00 - 7F	REVERB SEND LEVEL	0 - 127 (=CC# 91)	28 40
40 1x 23	00 00 01	00 - 01	Rx BANK SELECT	OFF/ON	01(00*) ON(OFF*)

* Quand "GM1 System On" est reçu, Rx BANK SELECT est réglé sur OFF

* Quand "GS RESET" ou "GM2 System On" est reçu, Rx BANK SELECT sera réglé sur ON

40 1x 24	00 00 01	00 - 01	RX BANK SELECT LSB	OFF/ON	01 ON
----------	----------	---------	--------------------	--------	-------

* Quand le LSB de RX BANK SELECT = OFF, LSB de sélection de banque (Bn 20 11) sera traité comme 00H quelle que soit sa valeur

40 1x 2A	00 00 02	00 00 - 40 00 - 7F 7F	PITCH FINE TUNE	-100 - 0 - +100 [cents] (= RPN#1)	40 00 0
40 1x 2B#					
40 1x 2C	00 00 01	00 - 7F	DELAY SEND LEVEL	0-127 (=CC# 94)	00 0
40 1x 30	00 00 01	00 - 7F	TONE MODIFY1	-64 - +63 (=NRP# 8/CC#76)	40 0
40 1x 31	00 00 01	00 - 7F	TONE MODIFY2	-64 - +63 (=NRP# 9/CC#77)	40 0
40 1x 32	00 00 01	00 - 7F	TONE MODIFY3	-64 - +63 (=NRP# 32/CC#74)	40 0

Appendices

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre		Par défaut (H)	Description
40 1x 33	00 00 01	00 - 7F	TONE MODIFY4	-64 - +63	40	0
			TVF Resonance	(=NRPN# 33/CC#71)		
40 1x 34	00 00 01	00 - 7F	TONE MODIFY5	-64 - +63	40	0
			TVF&TVA Env. attack	(=NRPN# 99/CC#73)		
40 1x 35	00 00 01	00 - 7F	TONE MODIFY6	-64 - +63	40	0
			TVF&TVA Env. decay	(=NRPN# 100/CC#75)		
40 1x 36	00 00 01	00 - 7F	TONE MODIFY7	-64 - +63	40	0
			TVF&TVA Env. release	(=NRPN# 102/CC#72)		
40 1x 37	00 00 01	00 - 7F	TONE MODIFY8	-64 - +63	40	0
			Vibrato Delay	(=NRPN# 10/CC#78)		
40 1x 40	00 00 0C	00 - 7F	SCALE TUNING C	-64 - +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 41#		00 - 7F	SCALE TUNING C#	-64 - +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 42#		00 - 7F	SCALE TUNING D	-64 - +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 43#		00 - 7F	SCALE TUNING D#	-64 - +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 44#		00 - 7F	SCALE TUNING E	-64 - +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 45#		00 - 7F	SCALE TUNING F	-64 - +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 46#		00 - 7F	SCALE TUNING F#	-64 - +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 47#		00 - 7F	SCALE TUNING G	-64 - +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 48#		00 - 7F	SCALE TUNING G#	-64 - +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 49#		00 - 7F	SCALE TUNING A	-64 - +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 4A#		00 - 7F	SCALE TUNING A#	-64 - +63 [cents]	40	0 [cents]
40 1x 4B#		00 - 7F	SCALE TUNING B	-64 - +63 [cents]	40	0 [cents]

* SCALE TUNING est une fonction qui permet d'effectuer des réglages fins de la hauteur de chaque note dans l'octave. La hauteur de chaque note identifiée dans toutes les octaves changera simultanément. Un réglage def +/- 0 cents (centième) (40H) correspond au tempérament égal (p 184)

40 2x 00	00 00 01	28 - 58	MOD PITCH CONTROL	-24 - +24 [semitones]	40	0 [semitones]
40 2x 01	00 00 01	00 - 7F	MOD TVF CUTOFF CONTROL	-9600 - +9600 [cents]	40	0 [cents]
40 2x 02	00 00 01	00 - 7F	MOD AMPLITUDE CONTROL	-100 0 - +100 0 [%]	40	0 [%]
40 2x 03	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO1 RATE CONTROL	-10 0 - +10 0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 04	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO1 PITCH DEPTH	0 - 600 [cents]	0A	10 [cents]
40 2x 05	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO1 TVF DEPTH	0 - 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 06	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO1 TVA DEPTH	0 - 100 0 [%]	00	0 [%]
40 2x 07	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO2 RATE CONTROL	-10 0 - +10 0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 08	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO2 PITCH DEPTH	0 - 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 09	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO2 TVF DEPTH	0 - 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 0A	00 00 01	00 - 7F	MOD LFO2 TVA DEPTH	0 - 100 0 [%]	00	0 [%]
40 2x 10	00 00 01	40 - 58	BEND PITCH CONTROL	0 - 24 [semitones]	42	2 [semitones]
40 2x 11	00 00 01	00 - 7F	BEND TVF CUTOFF CONTROL	-9600 - +9600 [cents]	40	0 [cents]
40 2x 12	00 00 01	00 - 7F	BEND AMPLITUDE CONTROL	-100 0 - +100 0 [%]	40	0 [%]
40 2x 13	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO1 RATE CONTROL	-10 0 - +10 0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 14	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO1 PITCH DEPTH	0 - 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 15	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO1 TVF DEPTH	0 - 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 16	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO1 TVA DEPTH	0 - 100 0 [%]	00	0 [%]
40 2x 17	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO2 RATE CONTROL	-10 0 - +10 0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 18	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO2 PITCH DEPTH	0 - 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 19	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO2 TVF DEPTH	0 - 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 1A	00 00 01	00 - 7F	BEND LFO2 TVA DEPTH	0 - 100 0 [%]	00	0 [%]
40 2x 20	00 00 01	28 - 58	CAF PITCH CONTROL	-24 - +24 [semitones]	40	0 [semitones]
40 2x 21	00 00 01	00 - 7F	CAF TVF CUTOFF CONTROL	-9600 - +9600 [cents]	40	0 [cents]
40 2x 22	00 00 01	00 - 7F	CAF AMPLITUDE CONTROL	-100 0 - +100 0 [%]	40	0 [%]
40 2x 23	00 00 01	00 - 7F	CAF LFO1 RATE CONTROL	-10 0 - +10 0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 24	00 00 01	00 - 7F	CAF LFO1 PITCH DEPTH	0 - 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 25	00 00 01	00 - 7F	CAF LFO1 TVF DEPTH	0 - 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 26	00 00 01	00 - 7F	CAF LFO1 TVA DEPTH	0 - 100 0 [%]	00	0 [%]
40 2x 27	00 00 01	00 - 7F	CAF LFO2 RATE CONTROL	-10 0 - +10 0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 28	00 00 01	00 - 7F	CAF LFO2 PITCH DEPTH	0 - 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 29	00 00 01	00 - 7F	CAF LFO2 TVF DEPTH	0 - 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 2A	00 00 01	00 - 7F	CAF LFO2 TVA DEPTH	0 - 100 0 [%]	00	0 [%]
40 2x 30	00 00 01	28 - 58	PAF PITCH CONTROL	-24 - +24 [semitones]	40	0 [semitones]
40 2x 31	00 00 01	00 - 7F	PAF TVF CUTOFF CONTROL	-9600 - +9600 [cents]	40	0 [cents]
40 2x 32	00 00 01	00 - 7F	PAF AMPLITUDE CONTROL	-100 0 - +100 0 [%]	40	0 [%]
40 2x 33	00 00 01	00 - 7F	PAF LFO1 RATE CONTROL	-10 0 - +10 0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 34	00 00 01	00 - 7F	PAF LFO1 PITCH DEPTH	0 - 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 35	00 00 01	00 - 7F	PAF LFO1 TVF DEPTH	0 - 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 36	00 00 01	00 - 7F	PAF LFO1 TVA DEPTH	0 - 100 0 [%]	00	0 [%]
40 2x 37	00 00 01	00 - 7F	PAF LFO2 RATE CONTROL	-10 0 - +10 0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 38	00 00 01	00 - 7F	PAF LFO2 PITCH DEPTH	0 - 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 39	00 00 01	00 - 7F	PAF LFO2 TVF DEPTH	0 - 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 3A	00 00 01	00 - 7F	PAF LFO2 TVA DEPTH	0 - 100 0 [%]	00	0 [%]
40 2x 40	00 00 01	28 - 58	CCI PITCH CONTROL	-24 - +24 [semitones]	40	0 [semitones]
40 2x 41	00 00 01	00 - 7F	CCI TVF CUTOFF CONTROL	-9600 - +9600 [cents]	40	0 [cents]

40 2x 42	00 00 01	00 - 7F	CC1 AMPLITUDE CONTROL	-100.0 - +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 43	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO1 RATE CONTROL	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 44	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO1 PITCH DEPTH	0 - 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 45	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO1 TVF DEPTH	0 - 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 46	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO1 TVA DEPTH	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 47	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO2 RATE CONTROL	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 48	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO2 PITCH DEPTH	0 - 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 49	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO2 TVF DEPTH	0 - 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 4A	00 00 01	00 - 7F	CC1 LFO2 TVA DEPTH	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 50	00 00 01	28 - 5B	CC2 PITCH CONTROL	-24 - +24 [semitones]	40	0 [semitones]
40 2x 51	00 00 01	00 - 7F	CC2 TVF CUTOFF CONTROL	-9600 - +9600 [cents]	40	0 [cents]
40 2x 52	00 00 01	00 - 7F	CC2 AMPLITUDE CONTROL	-100.0 - +100.0 [%]	40	0 [%]
40 2x 53	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO1 RATE CONTROL	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 54	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO1 PITCH DEPTH	0 - 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 55	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO1 TVF DEPTH	0 - 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 56	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO1 TVA DEPTH	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]
40 2x 57	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO2 RATE CONTROL	-10.0 - +10.0 [Hz]	40	0 [Hz]
40 2x 58	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO2 PITCH DEPTH	0 - 600 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 59	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO2 TVF DEPTH	0 - 2400 [cents]	00	0 [cents]
40 2x 5A	00 00 01	00 - 7F	CC2 LFO2 TVA DEPTH	0 - 100.0 [%]	00	0 [%]

* Vous ne pouvez pas toujours obtenir l'effet désiré en modifiant les paramètres LFO 1 et LFO 2

40 4x 00	00 00 01	00 - 04	TONE MAP NUMBER (= CC#32 : Bank number LSB)	MAP 0 - 4 00: SELECTED 01: SC-55 MAP 02: SC-88 MAP 03: SC-88Pro MAP 04: SC-8820 MAP	00	
----------	----------	---------	--	--	----	--

* Quand "GS Reset" est reçu, ce sera 00: SELECTED

40 4x 01	00 00 01	01 - 04	TONE MAP-0 NUMBER	01: SC-55 MAP 02: SC-88 MAP 03: SC-88Pro MAP 04: SC-8820 MAP	(04)	
----------	----------	---------	-------------------	---	------	--

* Cela détermine une configuration quand TONE MAP NUMBER est 00.

40 4x 20	00 00 01	00 - 01	EQ ON/OFF	OFF/ON	01	ON
----------	----------	---------	-----------	--------	----	----

* Cela commute on/off l'égaliseur

40 4x 21	00 00 01	00 - 03	OUTPUT ASSIGN	00:OUTPUT-1 01:OUTPUT-2 02:OUTPUT-2L 03:OUTPUT-2R	00	OUTPUT-1
40 4x 22	00 00 01	00 - 01	PART EFX ASSIGN	00:BYPASS 01:EFX	00	BYPASS

● Paramètres de kits rythmiques

m: N° de configuration (0 = MAP1, 1 = MAP2)

rr: N° de note de partie rythmique (00H - 7FH: 0 - 127)

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Description
41 m0 00	00 00 0C	20 - 7F	DRUM MAP NAME	Caractère ASCII
41 m0 0B#				
41 m1 rr	00 00 01	00 - 7F	PLAY NOTE NUMBER	Pitch coarse
41 m2 rr	00 00 01	00 - 7F	LEVEL	TVA level (=NRP# 26)
41 m3 rr	00 00 01	00 - 7F	ASSIGN GROUP NUMBER	Non. 1 - 127
41 m4 rr	00 00 01	00 - 7F	PANPOT	-64 (RANDOM). -63 (LEFT) - +63 (RIGHT) (=NRP# 28, excepté RANDOM)
41 m5 rr	00 00 01	00 - 7F	REVERB SEND LEVEL	0.0 - 1.0 Multiplicateur du niv. d'envoi à la reverb (=NRP# 29)
41 m6 rr	00 00 01	00 - 7F	CHORUS SEND LEVEL	0.0 - 1.0 Multiplicateur du niv. d'envoi au chorus (=NRP# 30)
41 m7 rr	00 00 01	00 - 01	Rx NOTE OFF	OFF/ON
41 m8 rr	00 00 01	00 - 01	Rx NOTE ON	OFF/ON
41 m9 rr	00 00 01	00 - 7F	DELAY SEND LEVEL	0.0 - 1.0 Multiplicateur du niv. d'envoi au delay (=NRP# 31)

- * Quand l'ensemble rythmique est changé, les valeurs RHYTHM SETUP PARAMETER sont toutes initialisées
- * Il n'est pas possible d'utiliser à la fois Chorus Send Level et Delay Send Level pour un seul Instrument rythmique

Appendices

● Instrument User

Vous pouvez modifier les paramètres des sons du SC-8820 à votre goût et sauvegarder vos nouveaux réglages dans les variations numéro 64 et 65 des configurations SC-8820 /SC-88Pro /SC-88 (p 67) Un son sauvegardé de cette façon est appelé Tone User. Vous pouvez sauvegarder 256 sons de cette façon. Les paramètres que vous pouvez régler sont le vibrato, le filtre et l'enveloppe.

b: numéro de banque (0H = N° de Variation GS 64, 1H = N° de Variation GS 65)

pp: Numéro de programme (00 - 7F: 1 - 128)

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Description	Valeur par défaut (H)	Description
20 b0 pp	00 00 01	01 - 04	SOURCE TONE# (MAP)	---		
20 b1 pp	00 00 01	00 - 7F	(CC#00: Bank number MSB)	---		
20 b2 pp	00 00 01	00 - 7F	(PG#: Program number)	---		
20 b3 pp	00 00 01	00 - 7F	USER INST MODIFY1-2	-64 - +63	40	0
			Vibrato Rate			
20 b4 pp	00 00 01	00 - 7F	USER INST MODIFY2-2	-64 - +63	40	0
			Vibrato Depth			
20 b5 pp	00 00 01	00 - 7F	USER INST MODIFY3-2	-64 - +63	40	0
			TVF Cutoff Freq			
20 b6 pp	00 00 01	00 - 7F	USER INST MODIFY4-2	-64 - +63	40	0
			TVF Resonance			
20 b7 pp	00 00 01	00 - 7F	USER INST MODIFY5-2	-64 - +63	40	0
			TVF&TVA Env attack			
20 b8 pp	00 00 01	00 - 7F	USER INST MODIFY6-2	-64 - +63	40	0
			TVF&TVA Env decay			
20 b9 pp	00 00 01	00 - 7F	USER INST MODIFY7-2	-64 - +63	40	0
			TVF&TVA Env release			
20 bA pp	00 00 01	00 - 7F	USER INST MODIFY8-2	-64 - +63	40	0
			Vibrato Delay			

● Kit rythmique User

Vous pouvez modifier les paramètres d'Instrument rythmique à votre guise, et sauvegarder ces données comme Kit rythmique User. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à deux kits rythmiques et comme chacun d'eux contient 128 sons instrumentaux, cela vous fait au total 256 sons. Vous pouvez également nommer ces kits rythmiques. Les kits rythmiques User sont stockés dans les kits rythmiques numéro 64 et 65 des configurations SC-8820/ SC-88Pro/ SC-88.

d: N° de kit rythmique (0H = N° de kit rythmique User 65, 1H = N° de kit rythmique User 66)

rr: N° de note de la partie rythmique (00 - 7F: 0-127)

Adresse (H)	Taille (H)	Donnée (H)	Paramètre	Description
21 d0 00	00 00 0C	20 - 7F	USER DRUM SET NAME	32 - 127
:				(ASCII 12 caractères)
21 d0 0B#				
21 d1 rr	00 00 01	00 - 7F	PLAY NOTE	0 - 127
21 d2 rr	00 00 01	00 - 7F	LEVEL	0 - 127
21 d3 rr	00 00 01	00 - 7F	ASSIGN GROUP	0 - 127
21 d4 rr	00 00 01	00 - 7F	PAN	0 - 127
21 d5 rr	00 00 01	00 - 7F	REVERB SEND LEVEL	0 - 127
21 d6 rr	00 00 01	00 - 7F	CHORUS SEND LEVEL	0 - 127
21 d7 rr	00 00 01	00 - 01	RX NOTE OFF	OFF/ON
21 d8 rr	00 00 01	00 - 01	RX NOTE ON	OFF/ON
21 d9 rr	00 00 01	00 - 7F	DELAY SEND LEVEL	0 - 127
21 dA rr	00 00 01	01 - 04	SOURCE DRUM SET# (MAP)	1 - 4
21 dB rr	00 00 01	00 - 7F	(PG#: Program number)	0 - 127
21 dC rr	00 00 01	00 - 7F	SOURCE NOTE NUMBER	0 - 127

* Sur le SC-8820, ces réglages seront perdus à l'extinction de l'appareil.

4. Bulk Dump

La procédure Bulk Dump vous permet de transférer d'un coup une grande quantité de données, et elle est utile pour stocker les réglages de la totalité de l'instrument dans un ordinateur ou séquenceur. Pour que le SC-8820 accomplisse une transmission Bulk Dump, envoyez-lui un message de demande de Bulk Dump ou "Bulk Dump Request". Ce message utilise le format de demande de données «Data Request 1» (RQ1), mais contrairement à la transmission individuelle de paramètre, la "taille" spécifiée par le message ne se réfère pas à la taille des données mais à leur contenu.

Pour connaître la correspondance taille/paramètre, voir ci-dessous. Quand le SC-8820 reçoit une demande de Bulk Dump, il transmet un Bulk Dump selon le format ci-après. Le SC-8820 peut aussi transmettre une liste de ses sons internes. Cette fonction peut servir à afficher la liste des sons sur un ordinateur.

■ Transfert (dump) de paramètres

○ Demande de transfert de paramètres (reçue uniquement)

C'est une commande qui demande un jeu de données de paramètres et utilise le format "Data Request 1 (RQ1)". La taille spécifie le contenu des données demandées.

Adresse:	0C 00 00	
Taille :	00 00 00: ALL	tous les paramètres
	00 00 01: ALL 1	à utiliser quand USER TONE BANK ou USER DRUM SET ne sont pas utilisés
	00 00 02: ALL 2	à utiliser quand USER TONE BANK, USER DRUM SET et DRUM SETUP ne sont pas modifiés
	00 00 10: 16-part GS 1	à utiliser quand 16 parties seulement sont utilisées
	00 00 11: 16-part GS 2	à utiliser quand 16 parties seulement sont utilisées et que DRUM SETUP n'est pas modifié
	00 01 00: USER TONE BANK (ALL)	demande un transfert de toutes les données USER TONE BANK
	00 01 40: USER TONE BANK #64	demande un transfert des données USER TONE BANK #64 (128 sons)
	00 01 41: USER TONE BANK #65	demande un transfert des données USER TONE BANK #65 (128 sons)
	00 02 00: USER DRUM SET (ALL)	demande un transfert de toutes les données USER DRUM SET
	00 02 40: USER DRUM SET #65	demande un transfert des données USER DRUM SET #65
	00 02 41: USER DRUM SET #66	demande un transfert des données USER DRUM SET #66

Exemple) Demande de données pour tous les paramètres: F0 41 dev 42 11 0C 00 00 00 00 00 74 F7

Normalement, utiliser ALL (00 00 00) donne une plus grande sécurité, mais la quantité de données est très importante, et la transmission nécessite environ 20 secondes. Pour réduire la durée de transmission et le volume de données, nous vous suggérons de ne transférer que les données nécessaires. La façade vous permet de faire les Dumps ALL, ALL 1, 16-part GS 1, 16-part GS 2, USER TONE BANK (ALL), USER DRUM SET (ALL).

○ Transfert de paramètres

Quand le SC-8820 reçoit une demande de transfert (Dump) de paramètres, ou quand cette transmission est demandée depuis la façade, les données suivantes sont transmises au format «Data Set 1».

Adresse	Description	Nombre de paquets	16 parties						USER TONE BANK			USER DRUM SET		
			ALL	ALL1	ALL2	GS1	GS2	ALL	#64	#65	ALL	#65	#66	
08 00 00 - 08 01 7F	SETUP	2	○	○	○	○	○							
28 00 00 - 28 0A 7F	USER TONE BANK #64	11	○						○	○				
28 10 00 - 28 1A 7F	USER TONE BANK #65	11	○						○		○			
29 00 00 - 29 0B 0F	USER DRUM SET #65	12	○									○	○	
29 10 00 - 29 1B 0F	USER DRUM SET #66	12	○									○		○
48 1D 10 - 48 26 0F	PATCH EXTENSION A	9	○	○	○	○	○							
48 00 00 - 48 1D 0F	SYSTEM/PATCH A	30	○	○	○	○	○							
49 00 00 - 49 1F 7F	DRUM SETUP A	32	○	○	○	○	○							
58 1D 10 - 58 26 0F	PATCH EXTENSION B	9	○	○	○									
58 00 00 - 58 1D 0F	SYSTEM/PATCH B	30	○	○	○									
59 00 00 - 59 1F 7F	DRUM SETUP B	32	○	○	○									
68 1D 10 - 68 26 0F	PATCH EXTENSION C	9	○	○	○									
68 00 00 - 68 1D 0F	SYSTEM/PATCH C	30	○	○	○									
69 00 00 - 69 1F 7F	DRUM SETUP C	32	○	○	○									
78 1D 10 - 78 26 0F	PATCH EXTENSION D	9	○	○	○									
78 00 00 - 78 1D 0F	SYSTEM/PATCH D	30	○	○	○									
79 00 00 - 79 1F 7F	DRUM SETUP D	32	○	○										

- Quand les données envoyées par le SC-8820 sont rechargées dans le SC-8820, sachez que les données peuvent ne pas être correctement chargées si l'ordre de transmission des paquets est modifié, si l'intervalle séparant les paquets est changé, ou si d'autres messages sont insérés entre les paquets.
- Les données de transfert du SC-8820 comprennent des données pour appareils compatibles GS et ces données sont compatibles dans les deux sens. Toutefois, en fonction des réglages des nouveaux paramètres du SC-8820, le résultat musical peut différer.
- Si le SC-8820 ne fonctionne pas correctement avec les données de Bulk Dump d'un autre appareil compatible GS, initialisez le SC-8820 avant de renvoyer les données.

■ Transfert d'une liste d'instruments internes

● Transfert d'une liste d'instruments

○ Demande de transfert de liste (réception uniquement)

Cette commande demande le transfert (bulk dump) d'une liste des sons preset (Instruments) de la mémoire interne, et utilise le format «Data Request 1 (RQ1)». La taille spécifie le contenu des données demandées.

Adresse: 0C 00 01
 Taille: 00 00 00: ALL
 00 00 01: SC-55 MAP
 00 00 02: SC-88 MAP
 00 00 03: SC-88Pro MAP
 00 00 04: SC-8820 MAP

○ Transfert de liste d'instruments (transmission uniquement)

Quand une demande de transfert de liste d'instruments est reçue, ou quand une procédure de transfert est initiée depuis la façade, les noms de sons de la configuration spécifiée seront transmis en continu au format donné ci-dessous, pour lequel 20 octets servent à chaque nom de son. L'adresse des données transmises est 0C 00 01 pour tous les paquets.

Format de transfert:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
CC0	MAP	PC	00	Nom du son (12 caractères ASCII)											

CC0: N° de variation
 MAP: N° de MAP 01 = SC-55 MAP, 02 = SC-88 MAP, 03 = SC-88Pro MAP, 04 = SC-8820 MAP
 PC: Numéro de programme

● Transfert (Dump) de liste de kits rythmiques

○ Demande de transfert de liste de kits (réception uniquement)

Cette commande demande le transfert (bulk dump) d'une liste des kits preset (kits rythmiques) de la mémoire interne, et utilise le format «Data Request 1 (RQ1)». La taille spécifie le contenu des données demandées.

Adresse: 0C 00 02
 Taille: 00 00 00: ALL
 00 00 01: SC-55 MAP
 00 00 02: SC-88 MAP
 00 00 03: SC-88Pro MAP
 00 00 04: SC-8820 MAP

○ Transfert de liste de kits rythmiques (transmission uniquement)

Quand une demande de transfert de liste de kits est reçue, ou quand une procédure de transfert est initiée depuis la façade, les noms de kits de la configuration spécifiée seront transmis en continu au format donné ci-dessous, pour lequel 16 octets servent à chaque nom de son. L'adresse des données transmises est 0C 00 02 pour tous les paquets.

Format de transfert:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
00	MAP	PC	00	Nom du kit rythmique (12 caractères ASCII)											

MAP: N° de Map 01 = SC-55 MAP, 02 = SC-88 MAP, 03 = SC-88Pro MAP, 04 = SC-8820 MAP
 PC: Numéro de programme

● Transfert (Dump) de liste de sons rythmiques

○ Demande de transfert de liste de sons rythm. (réception uniquement)

Cette commande demande le transfert (bulk dump) d'une liste des sons rythmiques presets de la mémoire interne et utilise le format «Data Request 1 (RQ1)». La taille spécifie le contenu des données demandées.

Adresse: 0C 00 03
 Taille: 00 00 00: ALL
 00 00 01: SC-55 MAP
 00 00 02: SC-88 MAP
 00 00 03: SC-88Pro MAP
 00 00 04: SC-8820 MAP

○ Transfert de liste de sons rythmiques (transmission uniquement)

Quand une demande de transfert de liste d'instruments rythmiques est reçue, ou quand une procédure de transfert est initiée depuis la façade, les noms d'instruments rythmiques du kit spécifié seront transmis en continu au format donné ci-dessous, pour lequel 20 octets servent à chaque nom de son. L'adresse des données transmises est 0C 00 03 pour tous les paquets.

Format de transfert:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
00	MAP	PC	KEY	Nom du son rythmique (12 caractères ASCII)											

MAP: N° de Map 01 = SC-55 MAP, 02 = SC-88 MAP, 03 = SC-88Pro MAP, 04 = SC-8820 MAP
 PC: N° de programme
 KEY: N° de note

● Transfert (Dump) de liste d'effets par insertion

○ Demande de transfert d'effets par insertion (réception uniquement)

Cette commande demande le transfert (bulk dump) d'une liste des effets par insertion de la mémoire interne, et utilise le format «Data Request 1 (RQ1)». La taille spécifie le contenu des données demandées.

Adresse: 0C 00 04
 Taille: 00 00 00: ALL

○ Transfert de liste d'effets par insertion (transmission uniquement)

Quand une demande de transfert de liste d'effets par insertion est reçue, ou quand une procédure de transfert est initiée depuis la façade, les noms des effets de la liste seront transmis en continu au format donné ci-dessous, pour lequel 20 octets servent à chaque nom de son. L'adresse des données transmises est 0C 00 04 pour tous les paquets.

Format de transfert:

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F	10	11	12	13
MSB	LSB	00	00	Nom de l'effet (16 caractères ASCII)															

MSB: Catégorie
 LSB: Type

5. Informations supplémentaires

● Tableau de conversion décimal/hexadécimal

(Les valeurs hexadécimales sont suivies d'un "H")

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

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
- 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 $aa \times 128 + bb$
- 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 $aa \text{ bbH} - 40 \text{ 00H} = aa \times 128 + bb - 64 \times 128$
- 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 $a \times 16 + b$

<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
 $18 \times 128 + 52 = 2356$

<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
 $((10 \times 16 + 3) \times 16 + 9) \times 16 + 13 = 41885$

<Exemple 4> Quelle est l'expression en nibbles de la valeur décimale 12587

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

● 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 (= $64 \times 128 + 0 = 8192$) vaut 0, aussi cette valeur de Pitch Bend est-elle :
 $28 \text{ 00H} - 40 \text{ 00H} = 40 \times 128 + 0 - (64 \times 128 + 0) = 5120 - 8192 = -3072$

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 $-200 \times (-3072) \div (-8192) = -75$ 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 contrôleur, et n est le numéro de canal MIDI. Le deuxième octet est le numéro de contrôleur, 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) (Sur les générateurs de sons GS, le LSB du paramètre Pitch Bend Sensitivity est ignoré, mais il devrait quand même être transmis (avec une valeur de 0) ce qui fait que la procédure sera correcte quel que soit l'appareil)

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 données de jeu (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. Veillez 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)

- Ticks Per Quarter Note ou «clics par noire»

Appendices

● Exemple de message exclusif 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 (le nombre hexadécimaux sont indiqués par "H")

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.

$$\begin{aligned} aa + bb + cc + dd + ee + ff &= \text{total} \\ \text{total} \div 128 &= \text{quotient} \quad \text{reste} \\ 128 - \text{reste} &= \text{checksum} \end{aligned}$$

<Exemple 1> Réglage de REVERB MACRO sur ROOM 3
Comme dans le tableau d'adressage des paramètres (p. 235), l'adresse de REVERB MACRO est 40 01 30H, et ROOM 3 est une valeur de 02H. Donc,

F0	41	10	42	12	40 01 30	02	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	adresse	donnée	checksum	(6)

(1) Statut exclusif	(2) Fabricant (Roland)	(3) Unité (17)
(4) Modèle (GS)	(5) Commande (DT1)	(6) Fin d'exclusif

Maintenant, calculons le checksum

$$\begin{aligned} 40H + 01H + 30H + 02H &= 64 + 1 + 48 + 2 = 115 \text{ (total)} \\ 115 \text{ (total)} \div 128 &= 0 \text{ (quotient)} \quad 115 \text{ (reste)} \\ \text{checksum} &= 128 - 115 \text{ (reste)} = 13 = 0DH \end{aligned}$$

Cela signifie que F0 41 10 42 12 40 01 30 02 0D F7 est le message à transmettre.

<Exemple 2> Demande de transmission du paramètre LEVEL pour la note 75 du kit rythmique 1 (D#5; Claves)

La valeur hexadécimale de NOTE NUMBER 75 (D#5) est 4BH.
Comme dans le tableau d'adressage des paramètres, l'adresse de LEVEL de NOTE NUMBER 75 (D#5; Claves) dans DRUM MAP 1 est 41 02 4BH et à une taille de 00 00 01H. Donc,

F0	41	10	42	11	41 02 4B	00 00 01	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	adresse	taille	checksum	(6)

(1) Statut exclusif	(2) Fabricant (Roland)	(3) Unité (17)
(4) Modèle (GS)	(5) Commande (RQ1)	(6) Fin d'exclusif

Maintenant, calculons le checksum

$$\begin{aligned} 41H + 02H + 4BH + 00H + 00H + 01H &= 65 + 2 + 75 + 0 + 0 + 1 = 143 \text{ (total)} \\ 143 \text{ (total)} \div 128 &= 1 \text{ (quotient)} \quad 15 \text{ (reste)} \\ \text{checksum} &= 128 - 15 \text{ (reste)} = 113 = 71H \end{aligned}$$

Cela signifie que F0 41 10 42 11 41 02 4B 00 00 01 71 F7 est le message à transmettre.

<Exemple 3> Réglage de REVERB LEVEL sur 12
Comme dans le tableau d'adressage des paramètres (p. 235), l'adresse de REVERB LEVEL est 40 01 33H, et la valeur du paramètre est 0CH. Donc,

F0	41	10	42	12	40 01 33	0C	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	adresse	donnée	checksum	(6)

(1) Statut exclusif	(2) Fabricant (Roland)	(3) Unité (17)
(4) Modèle (GS)	(5) Commande (DT1)	(6) Fin d'exclusif

Maintenant, calculons le checksum

$$\begin{aligned} 40H + 01H + 33H + 0CH &= 64 + 1 + 51 + 12 = 128 \text{ (total)} \\ 128 \text{ (total)} \div 128 &= 0 \text{ (quotient)} \quad 0 \text{ (reste)} \\ \text{checksum} &= 128 - 0 \text{ (reste)} = 128 = 80H \end{aligned}$$

Dans ce cas, toutefois, la valeur du checksum devra être 00H, et non 80H. Vous devrez utiliser 00H si le reste est égal à 0.

Cela signifie que F0 41 10 42 12 40 01 33 0C 00 F7 est le message à transmettre.

● A propos de l'accord

En MIDI, les parties sont individuellement accordées par envoi de RPN 1 (accord général fin) sur le canal MIDI approprié.

En MIDI, la totalité de l'appareil s'accorde par envoi d'un RPN 1 sur tous les canaux ou par envoi d'un message exclusif d'accord général (MASTER TUNE, adresse 40 00 00H).

Le RPN 1 permet un accord avec une précision de 0,012 centièmes (pour être précis, 100/8192 centièmes), et le message exclusif d'accord général (MASTER TUNE) a une précision de 0,1 centième (de demi-ton).

Les valeurs de RPN 1 (accord général fin) et d'accord général par système exclusif s'ajoutent pour déterminer la réelle hauteur produite par chaque partie.

Les valeurs d'accord fréquemment utilisées sont données dans le tableau suivant à titre de référence. Les valeurs sont en hexadécimal (décimal entre parenthèses).

Hertz à la4	cent	RPN #1	Sys Ex. 40 00 00
445 0	+19 56	4C 43 (+1603)	00 04 0C 04 (+196)
444 0	+15 67	4A 03 (+1283)	00 04 09 0D (+157)
443 0	+11 76	47 44 (+ 964)	00 04 07 06 (+118)
442 0	+ 7 85	45 03 (+ 643)	00 04 04 0F (+ 79)
441 0	+ 3 93	42 42 (+ 322)	00 04 02 07 (+ 39)
440 0	0	40 00 (0)	00 04 00 00 (0)
439 0	- 1 04	3E 3E (- 103)	00 03 09 09 (- 109)
438 0	- 7 09	3A 7A (- 646)	00 03 0B 01 (- 79)

<Exemple > Réglage de l'accord du canal MIDI 3 sur la4 = 442 0Hz
Envoyez le RPN 1 sur le canal MIDI 3. Dans le tableau, la valeur est 45 03H.

B2	64 00	Canal MIDI 3, octet faible de RPN:00H
(B2)	65 01	Canal MIDI 3, octet fort de RPN:01H
(B2)	06 45	Canal MIDI 3, octet fort de valeur:45H
(B2)	26 03	Canal MIDI 3, octet faible de valeur:03H
(B2)	64 7F	Canal MIDI 3, octet fort de RPN:7FH
(B2)	65 7F	Canal MIDI 3, octet faible de RPN:7FH

● Fonction Scale Tune ou Tempérament (adresse : 40 1x 40)

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.

○ 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 (tonique en do)

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	Temp. juste (tonique en do)	Gamme 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	-1
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
A#	0	+14	-10
B	0	-12	-49

Les valeurs de ce tableau sont en centièmes. Convertissez-les en hexadécimales (p. 239) 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

SOUND Canvas
Modèle SC-8820

Tableau d'équipement MIDI

Date : 1999.10
Version : 1.00

Fonction...	Transmis	Reconnu	Remarques	
Canal de base Par défaut Modifié	X X	1-16 1-16	Peut être mémorisé à l'extinction.	
Mode Par défaut Messages Modifié	X X *****	Mode 3 Mode 3, 4 (M = 1)	* 2	
Numéro de note : Réellement jouées	X *****	0-127 0-127		
Dynamique Enfoncement Relâchement	X X	O X		
After Touch Polyphonique Par canal	X X	O O	*1 *1	
Pitch Bend	X	O	*1	
Changement de contrôleur	0, 32 X 1 X 5 X 6, 38 X 7 X 10 X 11 X 64 X 65 X 66 X 67 X 84 X 91 X 93 X 94 X 98, 99 X 100, 101 X	O O O O O O O O O O O O O O O X O	*1 *1 *1 *1 *1 *1 *1 *1 *1 *1 *1 *1 *1 *1 *1 *1 *1	Sélection de banque Modulation Temps de portamento Entrée de donnée Volume Panoramique Expression Hold 1 (sustain) Portamento Sostenuto Sourdine Commande de portamento Effets 1 (Niv. d'env. à reverb) Effets 3 (Niv. d'env. à chorus) Effets 4 (Niv. d'env. à delay) LSB, MSB de NRPN LSB, MSB de RPN
Changement de prog. : N° réels	X *****	O 0-127	*1 N° de prog. 1-128	
Système exclusif	O	O	*1	
Système commun : Pos ds morceau : Sél. de morc. : Accord	X X X	X X X		
Système temps réel : Horloges : Commandes	X X	X X		
Messages auxiliaires : All Sound Off : Reset All Controllers : Local ON/OFF : All Notes Off : Active Sensing : System Reset	X X X X O X	O (120, 126, 127) O X O (123-125) O O X		
Notes	* 1 O X est sélectionnable. * 2 Reconnu comme M=1 même si M≠1.			

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

Modèle: Sound Canvas SC-8820

(General MIDI/GS format)

●Nombre de parties

32

●Polyphonie maximale

64 (voices)

●Mémoire interne

Configurations sonores: 4 (SC-8850, SC-88Pro, SC-88, SC-55)

Sons Preset: 1608

Kits rythmiques: 63

●Effets

Reverb (8 types)

Chorus (8 types)

Delay (10 types)

Egaliseur 2 bandes

Effets par insertion (64 types)

●Indicateurs

Indicateur POWER

Indicateur USB

Indicateur de niveaux (PART A, PART B)

●Connecteurs

Connecteurs MIDI (IN 1, OUT 1)

Prise d'entrée audio (L, R)

Prise de sortie audio (L, R)

Prise pour écouteurs

Connecteur USB

ConnecteurSerial

●Alimentation électrique

CC 9V (adaptateur secteur)

●Intensité électrique

400 mA

●Dimensions

203 (L) x 159 (P) x 35 (H) mm

●Poids

0,4 kg

●Accessoires

Mode d'emploi

CD-ROM

* Dans l'intérêt du développement de ce produit, les caractéristiques et/ou apparence sont soumises à modification sans préavis

Index

Chiffres

2 Pitch Shifter	61
3 Tap Delay	58
3D Auto	62
3D Chorus	56
3D Delay	61
3D effects	84
3D Manual	63
4 Tap Delay	59

A

Active Sensing	102
Adaptateur secteur (prise)	9
Afficheur	9
Aftertouch	32, 101
Aftertouch par canal	32
All Notes Off	101
All Sounds Off	101
Amplitude	32
AMPLITUDE CONTROL	32
Arabe (gamme de type)	31
Attack Time	35
Audio (prise d'entrée)	16
Auto Pan	54
Auto Wah	51
Autre source sonore MIDI	19

B

Banque (sélection de)	99
Bass Multi	75
Bend	31, 99
BEND PITCH CONTROL	28
Bulk Dump (demande)	181

C

Câble informatique	106
Caf	32
CC1	32
CC1 (numéro de contrôleur)	30
Changement de contrôleur	99
Changement de programme	99
Cho → Delay	69
Cho → Flanger	70
Cho/Delay	78
Cho/Flanger	79
Chorus	40, 55
Chorus (paramètres)	42
CHORUS DELAY	42
Chorus Delay Time	42
Chorus Depth	42
Chorus Feedback	42
Chorus Level	42
Chorus Macro	42-43
Chorus Pre-LPF	42
Chorus Rate	42
Chorus Send Level	27, 100
Chorus Send Level To Delay	42
Chorus Send Level To Reverb	42
Chorus1	42
Chorus2	42
Chorus3	42
Chorus4	42
Clean Gt Multi1	74

Clean Gt Multi2	74
Compresseur	54
COMPUTER switch	9, 11-13, 17, 19
Connection	10, 12-13, 16-17, 19
Cutoff Freq	34

D

Decay Time	35
Décimale	183
Delay	40
Delay (paramètres)	44
Delay Feedback	44
Delay Level	44
Delay Level Center	44
Delay Level Left	44
Delay Level Right	44
Delay Macro	44-45
Delay Pre-LPF	44
Delay Send Level	27, 100
Delay Send Level To Reverb	45
Delay Time Center	44
Delay Time Ratio Left	44
Delay Time Ratio Right	44
delay/reverb	57
Delay1	44
Delay2	44
Delay3	44
Delay4	44
Distorsion	50
Dly To Rev	44
Donnée (entrée de)	101
DS → Chorus	66
DS → Delay	67
DS → Flanger	66
Dynamique	99

E

Ecouteurs	16
EDIT	27
EFFECT	27
Effet (paramètres d')	48
Effet (types d')	48
Effets	39
EFX	39
EFX PARAMETER	47, 85
EFX SEND LEVEL TO CHORUS	47
EFX SEND LEVEL TO DELAY	47
EFX SEND LEVEL TO REVERB	47
EFX TYPE	47, 85
EH → Chorus	67
EH → Delay	68
EH → Flanger	68
Enhancer	50
Enveloppe	35
EQ HIGH FREQ	46
EQ HIGH GAIN	46
EQ LOW FREQ	46
EQ LOW GAIN	46
EQ ON/OFF	27
Egal (tempérament)	31
Equalizer (égaliseur)	
High Frequency	46
High Gain	46

Index

- Low Frequency46
Low Gain46
Paramètres46
Exclusifs (messages)102
Expression99
- F**
Fb P Shifter62
Feedback Chorus42
Filtre34, 49
FL → Delay69
FL/Delay79
Flanger42
Fréquence de coupure32, 34
- G**
Gate Reverb60
GM (General MIDI)7
GM 2 (General MIDI 2)7
GM 2 (Liste des instruments)153
GM1 System On102
GM2 System On102
GS (format)7
GS Reset103
GTR Multi 171
GTR Multi 272
GTR Multi 373
- H**
Hall140
Hall240
Hauteur28, 31, 36
Hexa Chorus55
Hexadécimales183
Hold100
Humanizer50
- I**
INPUT (prise)9
Effets par insertion
 Effets27, 39
 Liste156
 Paramètres47
Instrument20
Instruments (Liste)21, 107
INSTRUMENT MAP (bouton)9
Instrument rythmique
 Chorus Send Level104
 Delay Send Level104
 Pan104
 Pitch Coarse104
 Reverb Send Level104
 TVA Level104
Interface10
Interface (carte)10
- J**
Juste (Intonation) (tonique en do)31
- K**
Keyboard Multi77
Keyboard Range High30
Keyboard Range Low30
Kits rythmiques (liste)24
- L**
Legato (sons avec)26
LFI PITCH DEPTH32
LFO RATE CONTROL32
LFO TVA DEPTH32
LFO TVF DEPTH32
Limiteur54
Lo-Fi 163
Lo-Fi 263
LSB22-23
- M**
Master Key Shift36
Master Pan36
Master Tune36
Master Volume36, 103
Mauvais fonctionnement89
MIDI95
MIDI (numéros de banque)22
MIDI (canaux)95
MIDI (connecteurs)13
MIDI (équipement)166
MIDI (tableau d'équipement)185
MIDI IN (connecteur)9
MIDI (clavier)17
MIDI OUT (connecteur)9
MIDI Thru15
Mod31
Mod Delay57
MOD LFO1 PITCH DEPTH28
MODIFY31
Modulation31, 51, 99
Modulation (amplitude)28
Mono28
Mono Mode28
Mono/Poly (Mode)28
MSB22
Multitimbral (générateur de sons)20
Multitimbral (module de sons)95
- N**
Note messages99
Note (numéro de)99
Note off99
Note on99
Notes26
Notes simultanément produisibles26
NRPN101, 104, 168
NRPN LSB, MSB101
null (annulation)105

- O**
- octave 28, 31, 36
 - OD → Chorus 64
 - OD → Delay 65
 - OD → Flanger 65
 - OD/Auto Wah 82
 - OD/Phaser 81
 - OD/Rotary 80
 - OD1/OD2 80
 - OUTPUT jack 9
 - Ordinateur 10
 - Overdrive 50
- P**
- Panoramique 36, 100
 - Pan Delay1 44
 - Pan Delay2 44
 - Pan Delay3 44
 - Pan Delay4 44
 - Panning Delay 40
 - PanRepeat 44
 - PART EFX ASSIGN 27
 - PART LEVEL 27
 - PART PANPOT 27
 - Partie 20
 - Partie (égaliseur) 27
 - Partie (indicateur de niveaux) 9, 18
 - Partie (mode de) 20
 - Partie (numéro de) 37
 - Parties normales 20
 - Partie rythmique 24
 - Parties rythmiques 20
 - PH/Auto Wah 83
 - PH/Rotary 83
 - Phaser 51
 - PHONES (prises) 9
 - Pitch Bend 28, 31, 99
 - PITCH CONTROL 32
 - PITCH FINE TUNE 28
 - PITCH KEY SHIFT 28
 - Pitch shift 61
 - Plaque (reverb à) 40
 - Poly 28
 - Poly (Mode) 28
 - Portamento 100
 - Portamento (commande de) 100
 - Portamento (durée de) 100
 - POWER (indicateur) 9
 - Power Off 18
 - Power On 18
 - POWER (commutateur) 9
 - Pression par canal 101
 - Preview (Fonction) 18
- R**
- Random 37
 - RPN 168
 - Release Time 35
 - Reset All Controllers 102
 - Résonance 34
 - Reverb 40, 60
 - Reverb Character 40
 - Reverb Delay Feedback 41
 - Reverb Level 40
 - Reverb Macro 40-41
 - Reverb (paramètres de) 40
 - Reverb Pre-Delay Time 41
 - Reverb Pre-LPF 40
 - Reverb Send Level 27, 100
 - Reverb Time 41
 - Rhodes Multi 76
 - Roland Super MPU II 10
 - Room1 40
 - Room2 40
 - Room3 40
 - Rotary 52
 - Rotary Multi 70
 - RPN 101, 168
 - RPN LSB, MSB 101
 - Rx CHANNEL 28
- S**
- SC-55 (configuration) 25
 - SC-88 (configuration) 25
 - SC-8820 (configuration) 25
 - SC-88Pro (configuration) 25
 - SCALE TUNING 31
 - SCALE TUNING C-B 31
 - Série (connecteur) 9, 12
 - Série (driver MIDI) 13
 - Short Delay 42
 - Short Delay (FB) 42
 - Sostenuto 100
 - Sourdine 100
 - Space D 56
 - Spectrum 49
 - Step Flanger 53
 - Stereo Chorus 56
 - Stereo Delay 57
 - Stereo Flanger 52
 - Stereo Position 27, 36
 - Stereo-EQ 49
 - Super MPU II 13
 - Système (effets) 39
- T**
- Thru 49
 - Thru (Fonction) 15
 - Tm Ctrl Delay 59
 - TPQN 105
 - Taux de transfert 12
 - Tremolo 53
 - Tremolo Chorus 55
 - Tune 36
 - TVF CUTOFF CONTROL 32
 - TVF Cutoff Frequency 104
 - TVF Resonance 104
 - TVF&TVA Envelope Attack Time 104
 - TVF&TVA Envelope Decay Time 104
 - TVF&TVA Envelope Release Time 104
- U**
- U.INST 32
 - USB 10
 - USB (Indicateur de connexion) 9
 - USB (Connecteur) 9-10
 - USB Driver 11
 - USE FOR RHYTHM PART 28

V

VELOCITY SENSE DEPTH	29
VELOCITY SENSE OFFSET	29
Velocity Sensitivity Depth	29
Velocity Sensitivity Offset	29
Vib Delay	33
Vib Depth	33
Vib Rate	33
Vibrato	33
Vibrato Delay	33, 104
Vibrato Depth	33, 104
Vibrato Rate	33, 104
Voix	21, 26
Volume	99
VOLUME (potentiomètre)	9

Procédures via MIDI

Appliquer un effet par insertion à une certaine partie	85
Changer une partie normale en partie rythmique	38
Changer le type de chorus	43
Changer le type de delay	45
Changer le kit rythmique d'une partie	25
Changer le gain des basses fréquences de l'égaliseur	46
Changer le niveau d'une partie	37
Changer la configuration sonore et la variation d'une partie	23
Changer le panoramique d'une partie	37
Régler sur Random le panoramique d'une partie	37
Changer la hauteur d'un Instrument rythmique	105
Changer le type de reverb	41
Changer le son d'une partie	23
Changer la valeur de la fréquence de coupure d'une partie	105
Changer le son de variation d'une partie	23
Désactiver l'égaliseur d'une partie	37



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.

Information

Lorsque vous avez besoin de faire effectuer une réparation, appelez votre service technique Roland/EDIROL le plus proche ou le distributeur Roland/EDIROL de votre pays (liste ci-dessous).

Roland

AFRIQUE

EGYPTE

Al Fanny Trading Office
P.O. Box 2904,
El Horrieh Heliopolis, Cairo,
EGYPT
TEL: (02) 4185531

REUNION

Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules Mermet
Clautron - BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 28 29 16

AFRIQUE DU SUD

That Other Music Shop
(PTY) Ltd.
11 Melle Street (Cor 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

P.O. Box 23032
Claremont, Cape Town
SOUTH AFRICA, 7735
TEL: (021) 64 4030

ASIE

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 Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra Mahalaxmi
Flats Compound Off. Dr. Edwin
Moses Road, Mumbai-400011,
INDIA
TEL: (022) 498 3079

INDONESIE

PT Citra Inti Rama
Jl. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

COREE

Cosmos Corporation
Service Station
261 2nd Floor Nak-Won Arcade
Jang-Ro ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 742 8944

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

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, 9th Fl. No. 112 Chung Shan
N. Road Sec 2, Taipei, TAIWAN,
R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILANDE

Theera Music Co., Ltd.
330 Venug Nakorn Kasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM

Saigon Music
135 Tran Quang Khai St
District 1
Ho Chi Minh City
VIETNAM
TEL: (08) 844-4068

AUSTRALIE/ N. ZELANDE

NOUVELLE ZELANDE

Roland Corporation (NZ) Ltd
97 Mt Eden Road, Mt Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

AMERIQUE CENTRALE/LATINE

ARGENTINE

Instrumentos Musicales S.A.
Florida 656 2nd Floor
Office Number 206A
Buenos Aires
ARGENTINA, CPI005
TEL: (54-11) 4-393-6057

BRESIL

Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira
203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 3743 9377

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: (3) 613 1414

PANAMA
Productos Superiores, S.A.
Apartado 655 - Panama 1
REP. DE PANAMA
TEL: (507) 270-2200

URUGUAY

Todo Musica
Cuareim 1489, Montevideo,
URUGUAY
TEL: 5982-924-2335

VENEZUELA

Musiland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel
C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

EUROPE

AUTRICHE

Roland Austria GES.M.B.H.
Siemensstrasse 4, P.O. Box 74,
A-6063 RUM, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIQUE/HOLLANDE/ LUXEMBOURG

Roland Benelux N. V.
Houtstraat 3 B-2260 Oevel
(Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

DANEMARK

Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: (039)16 6200

FRANCE

Roland France SA
4, Rue Paul Henri SPAAK
Parc de l'Esplanade F 77 462 St.
Thibault Laguy Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 500

FINLANDE

Roland Scandinavia As,
Filial Finland
Lauttasarentie 54 B
FIN-00201 Helsinki, FINLAND
TEL: (9) 682 4020

ALLEMAGNE

Roland Elektronische
Musikinstrumente
Handelsgesellschaft mbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60990

GRECE

STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
26422 Patras, GREECE
TEL: 061-435400

HONGRIE

Intermusica Ltd.
Warehouse Area DEPO Pf.83
H-2046 Torokbalint HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRLANDE

Roland Ireland
Audio House, Belmont Court,
Donnybrook, Dublin 4,
Republic of IRELAND
TEL: (01) 2603501

ITALIE

Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie, 8
20020 Arese Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORVEGE

Roland Scandinavia Avd.
Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLOGNE

P. P. H. Brzostowicz
UL. Gibratarska 4,
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL

Tecnologias Musica e Audio,
Roland Portugal, S.A.
RUA SANTA CATARINA
131 - 4000 Porto -PORTUGAL
TEL: (02) 208 44 56

ROUMANIE

FBS LINES
Plata Libertatii 1,
RO-4200 Cheorgheni
TEL: (066) 164-609

RUSSIE

Slami Music Company
Sadovaya-Triumfalnaja st 16
103006 Moscow, RUSSIA
TEL: 095 209 2193

ESPAGNE

Roland Electronics
de Espaa, 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) 703 0400

SUISSE

Roland (Switzerland) AG
Musitronic AG
Gerberstrasse 5, CH-4110 Liestal,
SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

UKRAINE

TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Mukachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

ROYAUME UNI

Roland (U.K.) Ltd
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 700139

MOYEN-ORIENT

BAHREIN

Moon Stores
Bab Al Bahrain Road,
P.O. Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

CHYPRE

Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St, P.O. Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426

ISRAEL

Haliit P. Greenspoon &
Sons Ltd.
8 Reizif Fa'aliya Hashutya St
Tel-Aviv-Yahou ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDANIE

AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St, P.O. Box
825 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 4641200

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'ORAN

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

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 15520
Damascus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

TURQUIE

Barikat Muzik aletleri ithalat
ve ihracat limited ireketi
Siraselviler Cad. Bihurcu Sok.
Mucaddele Cikmeze No. 11-13
Taksim, Istanbul, TURKEY
TEL: (0212) 2499324

E.A.U.

Zak Electronics & Musical
Instruments Co.
Zabeel Road, Al Sherouq Bldg.,
No. 14, Grand Floor DUBAI
U.A.E.
P.O. Box 8050 DUBAI, U.A.E.
TEL: (04) 360715

-EDIROL-

AUSTRALIE

EDIROL Australia Pty. Ltd.
72 Central Avenue
Oak Flats NSW 2529
AUSTRALIA
TEL: (02) 4258 9040

U. S. A. / CANADA

EDIROL Corporation North
America
808 Harrison Ave., Suite 2010
P.O. Box 4919
Blaine, WA 98231
U. S. A.
TEL: (360) 332-4211

EUROPE

EDIROL (Europe) Ltd.
500 Chiswick High Road,
London W4 5RG
U. K.
TEL: +44 (0) 181 956 2224