

BOSS

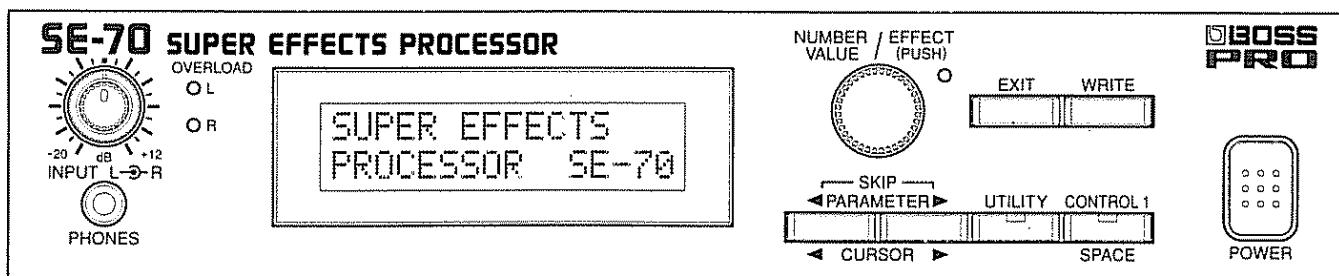
SE-70 SUPER EFFECTS PROCESSOR

Mode d'emploi

Le processeur SE-70 est un processeur d'effets super. Il permet de sélectionner et de régler 70 effets différents. Les effets sont regroupés en 10 catégories : 1. Effets de base (1-10), 2. Effets de modulation (11-20), 3. Effets de distortion (21-30), 4. Effets de delay (31-40), 5. Effets de reverb (41-50), 6. Effets de pitch (51-60), 7. Effets de tremolo (61-70). Le processeur est équipé d'un sélecteur de mode (L, R) et d'un sélecteur de niveau (-20 dB, +12 dB). Il est également équipé d'un sélecteur de sortie (INPUT, PHONES).

Le processeur SE-70 est un processeur d'effets super. Il permet de sélectionner et de régler 70 effets différents. Les effets sont regroupés en 10 catégories : 1. Effets de base (1-10), 2. Effets de modulation (11-20), 3. Effets de distortion (21-30), 4. Effets de delay (31-40), 5. Effets de reverb (41-50), 6. Effets de pitch (51-60), 7. Effets de tremolo (61-70). Le processeur est équipé d'un sélecteur de mode (L, R) et d'un sélecteur de niveau (-20 dB, +12 dB). Il est également équipé d'un sélecteur de sortie (INPUT, PHONES).

Le processeur SE-70 est un processeur d'effets super. Il permet de sélectionner et de régler 70 effets différents. Les effets sont regroupés en 10 catégories : 1. Effets de base (1-10), 2. Effets de modulation (11-20), 3. Effets de distortion (21-30), 4. Effets de delay (31-40), 5. Effets de reverb (41-50), 6. Effets de pitch (51-60), 7. Effets de tremolo (61-70). Le processeur est équipé d'un sélecteur de mode (L, R) et d'un sélecteur de niveau (-20 dB, +12 dB). Il est également équipé d'un sélecteur de sortie (INPUT, PHONES).



Merci et félicitations pour votre choix du Super-processeur d'effets SE-70 BOSS. Le SE-70 comprend de nombreux effets de haute qualité parfaits pour guitares, basses, claviers et virtuellement tout autre instrument. De plus, une grande variété de possibilités d'interprétation peut être obtenue par l'emploi du MIDI pour connecter cette unité à d'autres appareils.

Avant de commencer, veuillez prendre le temps de lire la totalité de ce manuel. Ainsi, vous serez à l'aise après avoir assimilé chaque fonction offerte par cet appareil et vous vous assurerez de nombreuses années de fonctionnement sans problèmes.

© Copyright 1993 par BOSS Corporation

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

TABLE DES MATIERES

CONCEPT	4
Comment utiliser ce manuel	5
TABLE DES MATIERES	6
NOTES IMPORTANTES	8
DESCRIPTION EXTERNE	9

CHAPITRE 1 TRAITEMENT DU SON

1 Produire du son	12
1. Faire les connexions	12
2. Mise sous tension	13
3. Réglage du niveau d'entrée	14
4. Sélection de numéros de patches	14
1) Sélection depuis la façade	14
2) Sélection par pédale	15
3) Sélection par messages MIDI	16
5. Réglage On/Off des effets	16
1) Réglage par la façade	16
2) Réglage par pédale	16
3) Réglage par messages MIDI	18
#Réglage quand les effets sont hors service ..	18
2 Edition des patches	19
1. Quelques bases sur les patches	19
1) Composition des patches	19
2) Comment éditer les patches	19
2. Copie de patches	20
3. Edition du patch sélectionné	21
4. Changement du nom de patch	22
5. La procédure d'écriture	23
3 Autres réglages	24
1. Emploi de l'accordeur	24
2. Emploi du métronome	28
3. Réglage du mode d'action de la pédale ..	29
4. Réglage des commandes (Control) 2/3 ..	29
5. Réglage du contraste de l'afficheur	31
6. Réglages de commande en temps réel des paramètres	32

CHAPITRE 2 UTILISATION DU MIDI

1 A PROPOS DU MIDI	36
1. L'échange de données MIDI	36
2. Messages MIDI reconnus par le SE-70	37
2 Réglages MIDI	
1. Réglage du canal MIDI et du mode OMNI ..	39
2. Changement de patch	39
3. Commande MIDI	
(messages MIDI commandant en temps réel les paramètres) ..	42
4. Avec un pédalier de commande (FC-50) ..	44
5. Réception/émission de données MIDI	45
1) Faire les connexions	46
2) Réglage MIDI Out/Thru	47
3) Transmission de données (Bulk Dump) ..	47
4) Réception de données (Bulk Load)	48
3 Pour tirer le meilleur parti du SE-70	50
1) Configuration avec un clavier de commande et un module de sons	50
2) Configuration avec une guitare	51
3) Liaison avec un séquenceur	52

CHAPITRE 3 REFERENCE

Réglages presets d'usine	54
1. A propos de ces réglages	54
2. Retour aux réglages d'usine (Initialisation des données)	54
MAUVAIS FONCTIONNEMENT	56
TABLEAU D'EQUIPEMENT MIDI	59
CARACTERISTIQUES	60
INDEX	61
INDEX DES FONCTIONS	62

NOTES IMPORTANTES

Veillez à n'utiliser que l'adaptateur secteur fourni avec l'unité. L'emploi de tout autre adaptateur secteur pourrait entraîner dommages, mauvais fonctionnements ou même choc électrique.

[ALIMENTATION]

Lors de toute connexion avec d'autres appareils, commencez toujours par éteindre toutes les unités; cela préviendra dommages et mauvais fonctionnements.

N'employez pas un circuit d'alimentation servant déjà à un appareil générateur de parasites, tel qu'un moteur ou système variateur de lumière.

L'alimentation nécessaire à cette unité est indiquée sur sa plaque d'identification. Assurez-vous que la tension de votre installation correspond à ses besoins.

N'endommagez pas le cordon d'alimentation; ne l'écrasez pas, ne placez aucun objet lourd dessus, etc.

Pour déconnecter l'adaptateur secteur de la prise murale, saisissez le boîtier, ne tirez pas sur le cordon.

En cas de longue période d'inutilisation de l'appareil, débranchez le cordon d'alimentation.

[EMPLACEMENT]

Ne soumettez pas l'appareil à des températures extrêmes (comme à l'exposition directe au soleil dans un véhicule fermé). Ne le conservez pas dans des milieux poussiéreux, humides, ou sujets à de hauts niveaux de vibration.

L'emploi près d'amplis de puissance (ou autres appareils à gros transformateurs) peut induire une "ronflette".

Cette unité peut interférer avec la réception de radio/télévision. Ne l'employez pas près de tels récepteurs.

[ENTRETIEN]

Pour le nettoyage quotidien, essuyez l'appareil avec un chiffon doux et sec (ou légèrement humidifié avec de l'eau). Pour ôter les taches rebelles, utilisez un détergent neutre et léger. Essuyez ensuite avec un chiffon sec et doux.

N'employez jamais d'essence, diluant, alcool ou solvant d'aucune sorte pour éviter le risque de décoloration et/ou déformation.

[CONSERVATION DE LA MEMOIRE]

L'appareil contient une pile maintenant le contenu de la mémoire après mise hors tension. La durée de vie estimée de cette pile est de 3 ans ou plus. Toutefois, pour éviter la perte accidentelle de données importantes, il est recommandé de changer cette pile tous les 3 ans. Sachez que la réelle durée de vie d'une pile dépend beaucoup de son environnement (particulièrement de la température). Lorsqu'il est nécessaire de changer cette pile, contactez un service de maintenance qualifié.

N'oubliez pas que le contenu de la mémoire peut parfois être perdu, quand l'appareil est expédié pour réparations ou quand par malchance un mauvais fonctionnement survient. Les données importantes doivent donc être sauvegardées dans un autre appareil MIDI (par ex. un séquenceur), ou écrites sur papier. Durant les réparations, toutes les précautions utiles sont prises pour éviter la perte de données. Toutefois, dans certains cas (notamment quand un circuit concernant la mémoire elle-même est hors service), nous regrettons qu'il ne soit pas possible de recouvrer les données.

[PRECAUTIONS ADDITIONNELLES]

Protégez l'appareil des chocs violents.

Ne laissez aucun objet ou liquide d'aucune sorte pénétrer dans l'appareil. Si cela se produisait malgré tout, cessez immédiatement toute utilisation. Contactez un service de maintenance qualifié dès que possible.

Ne heurtez pas l'afficheur et ne lui appliquez aucune forte pression.

Avant d'employer cet appareil dans un pays étranger, consultez un service de maintenance qualifié.

DESCRIPTION EXTERNE

<Face avant>

Boutons INPUT L/R

Permettent le réglage des niveaux d'entrée des canaux gauche et droit de façon indépendante (p.14)

Indicateurs OVERLOAD L/R

S'allument quand le niveau du signal reçu est excessif (p.14)

Indicateur EFFECT On/Off

S'allume si les effets sont en service

Bouton de commande

Sert à sélectionner les numéros de Patches, à régler individuellement ou globalement On et Off les effets et à changer les valeurs de paramètres

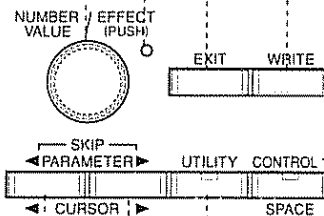
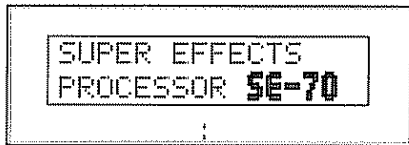
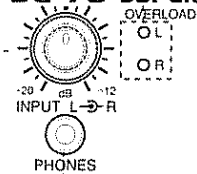
Bouton EXIT

Pressez-le pour en terminer avec le réglage des paramètres et retourner en mode de jeu

Bouton WRITE

Pressez-le pour stocker en mémoire les changements effectués (p.23)

SE-70 SUPER EFFECTS PROCESSOR



Prise PHONES

Pour connecter des écouteurs

Afficheur

Permet de visualiser le statut actuel lorsque vous faites des réglages, ainsi que de nombreuses informations concernant le SE-70

Boutons PARAMETER

Servent à sélectionner un paramètre pour ensuite changer sa valeur (p.21)

Bouton POWER

Met l'appareil sous et hors tension (p.13)

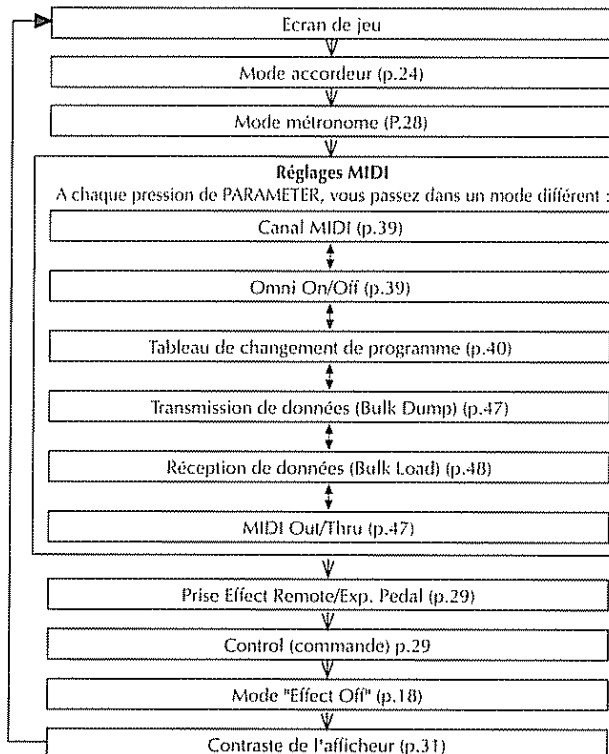
CONTROL 1

Ce commutateur sert quand vous désirez piloter les paramètres en temps réel (p.32)

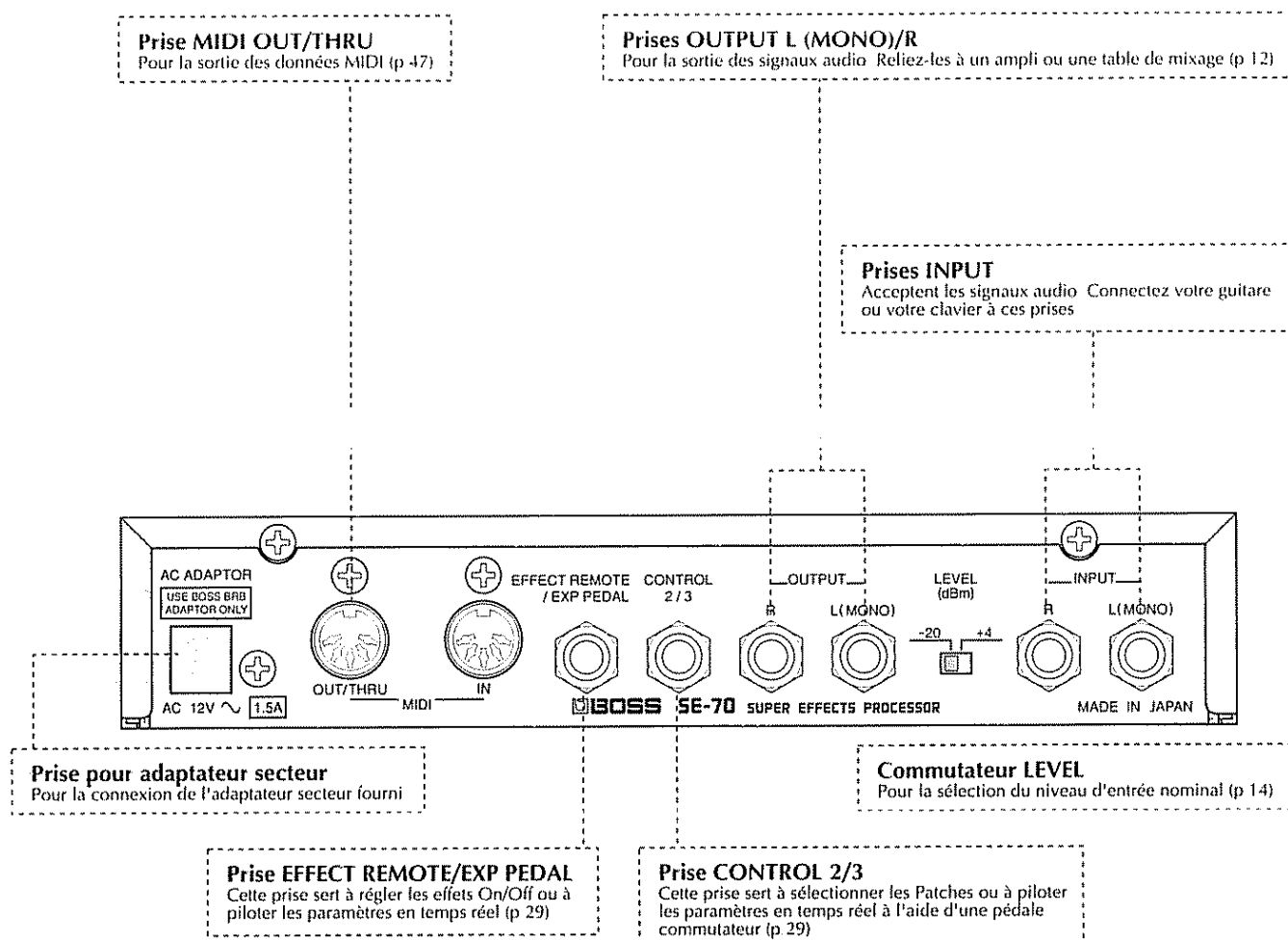
Bouton UTILITY

Pressez-le lorsque vous désirez faire des réglages de paramètres qui n'affectent pas directement le son

Chaque pression de UTILITY vous amène à un mode de réglage différent :

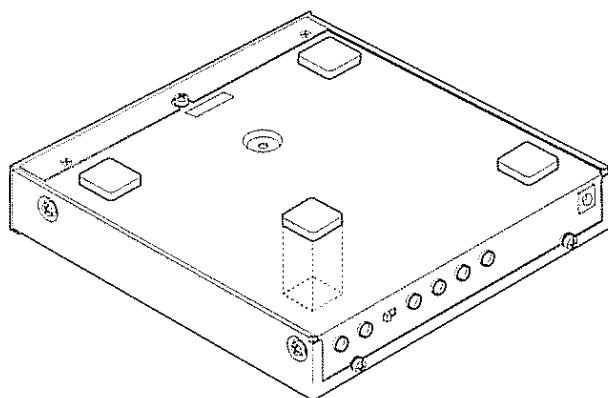


<Face arrière>



Remarque importante

Si vous utilisez cet appareil tel quel (c'est-à-dire sans l'adaptateur optionnel RAD-50 pour montage en rack), veillez à fixer les pieds en caoutchouc comme indiqué ci-dessous.





TRAITEMENT DU SON

CHAPITRE 1

1 Produire du son

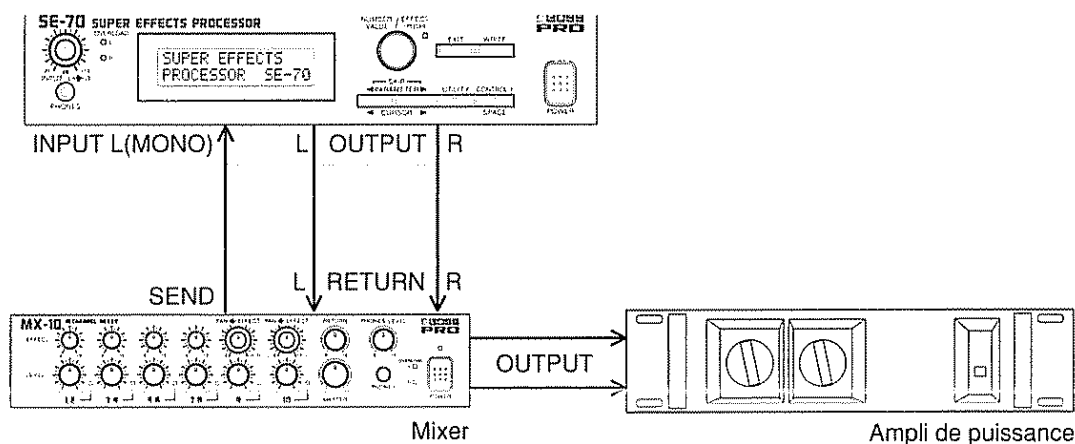
Après avoir fait toutes les connexions nécessaires avec les appareils externes, vous pourrez entendre les effets voulus.

1. Faire les connexions

Faites les connexions en suivant un des exemples ci-dessous, selon l'application que vous avez en tête.

** Eteignez tous vos appareils avant d'effectuer les connexions. Cela préviendra dommages et mauvais fonctionnements.*

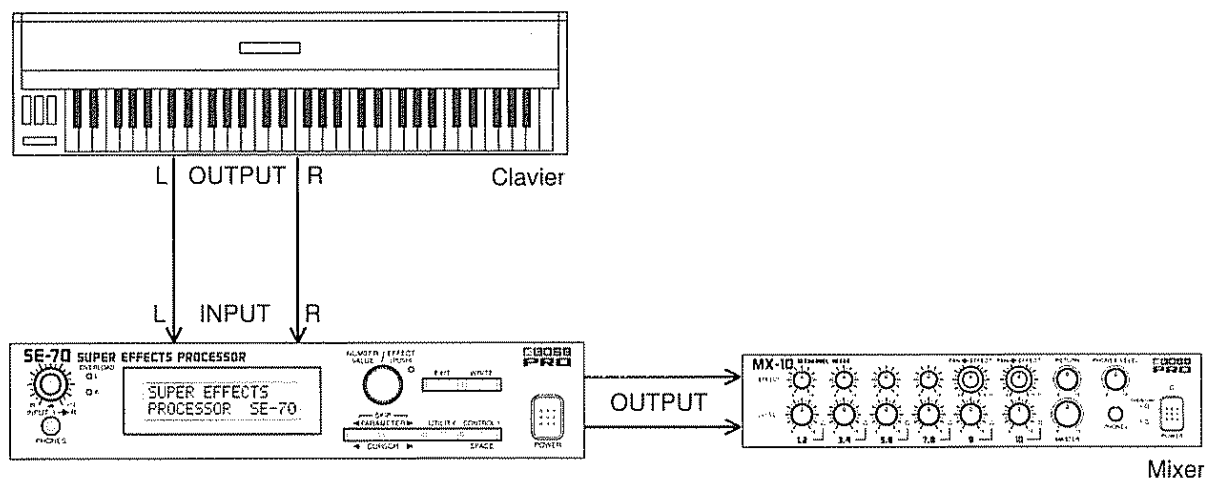
Configuration avec la boucle d'effet (envoi/retour) d'une table de mixage



** Contrôlez la position du commutateur de niveau. Elle doit être adaptée à la table (Mixer).*

** Dans ce cas, vous devez régler le mode Effect Off sur "Mute" (p.18).*

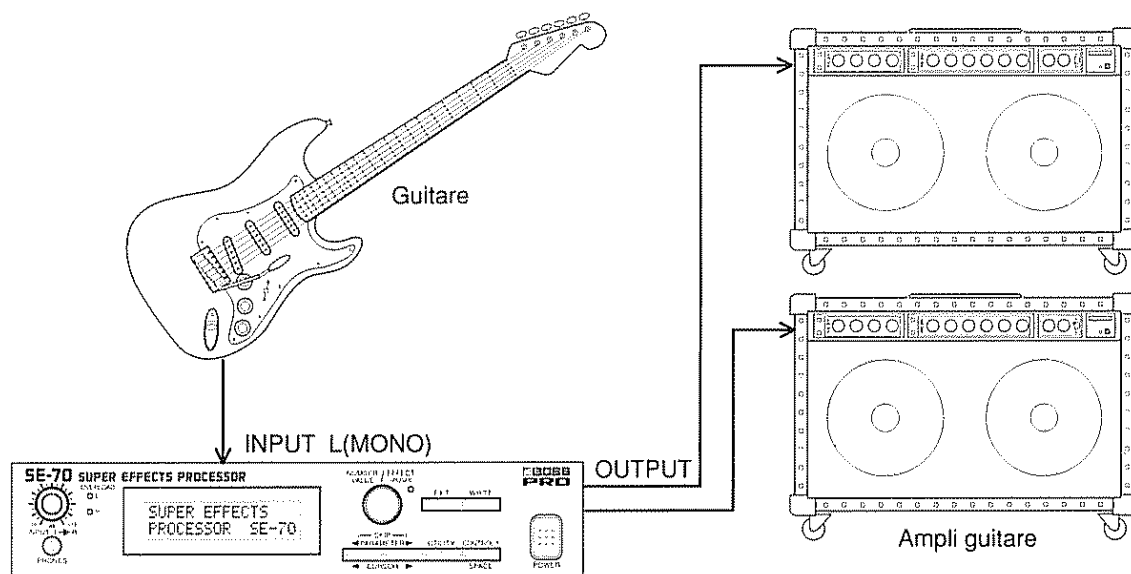
Configuration avec un clavier



** Dans la plupart des cas, le commutateur de niveau devra être sur -20dBm.*

** Pour une sortie mono, employez la prise OUTPUT L (MONO).*

Configuration avec une guitare ou une basse



** Dans la plupart des cas, le commutateur de niveau doit être réglé sur -20 dBm.*

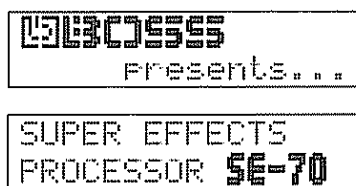
** Pour une sortie mono, utilisez la prise OUTPUT L (MONO).*

2. Mise sous tension

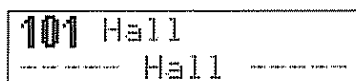
Après avoir vérifié à nouveau toutes les connexions, allumez le SE-70.

** Le volume de l'amplificateur ne doit être monté qu'après que tous les appareils aient été allumés.*

A la mise sous tension, le message suivant apparaît :



Quelques secondes après, vous verrez l'affichage suivant. Cet écran (l'écran de jeu) apparaît chaque fois que vous êtes en mode d'utilisation (par opposition aux modes de réglage).



** A chaque mise sous tension est rappelé le patch dernièrement utilisé.*

** Le SE-70 étant doté d'un dispositif de protection de ses circuits, il lui faut un certain temps après la mise sous tension avant de pouvoir fonctionner.*

3. Réglage du niveau d'entrée

Régalez le niveau d'entrée pour qu'il soit adapté à l'instrument que vous utilisez.

- (1) Tournez les boutons de niveau (Input L/R) droit et gauche jusqu'à ce que les indicateurs OVERLOAD ne s'allument plus que lors des crêtes de signal.

- * Ces indicateurs s'allument en fait pour un niveau inférieur de 6dB au niveau d'écrtage (le niveau auquel de la distorsion apparaît).
- * Des niveaux d'entrée excessifs donnent une distorsion en sortie.
- * Si le commutateur de niveau est sur "-20 dBm" et si les indicateurs OVERLOAD s'allument fréquemment alors que vous avez baissé à fond les potentiomètres de niveau (-20 dBm), vous devez régler le commutateur de niveau sur "+4 dBm".

4. Sélection des numéros de patch

A propos des numéros de patch

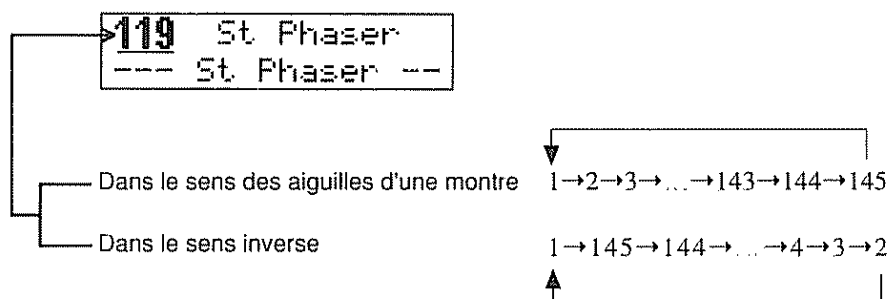
Il y a 145 'mémoires' dans le SE-70 pour stocker des ensembles de réglages d'effets. Chacune de ces mémoires contient un "Patch" (ensemble de réglages), chaque patch étant doté d'un "numéro de patch" (1 à 145). Durant le jeu, ou lorsque vous désirez changer de réglages d'effets, il vous suffit de sélectionner le numéro du patch voulu.

1) Sélection depuis la façade

- (1) Tournez la molette de commande.

A chaque cran vers la droite, le numéro de patch augmente d'un. A chaque cran vers la gauche, le numéro de patch diminue d'un.

Le numéro du patch actuellement sélectionné est affiché.



- * Durant l'édition (la modification) d'un effet, vous ne pouvez pas changer de numéro de patch. Pour obtenir un autre patch, vous devez d'abord effectuer la procédure d'écriture en mémoire ("WRITE") ou presser EXIT pour retourner en mode de jeu. Toutefois, si vous choisissez de presser EXIT et ensuite de changer de numéro de patch, tous les changements préalablement apportés au patch seront perdus.

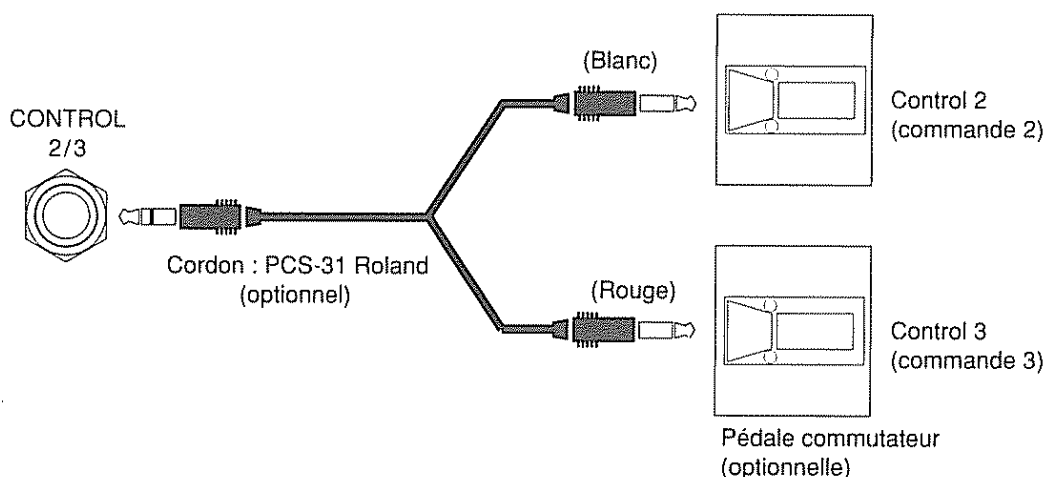
2) Sélection par pédale

Une fois que vous avez connecté une pédale commutateur optionnelle FS-5U, vous pouvez changer de numéro de patch au pied. Pour des détails, voir "Réglages de Control 2/3" (P 29).

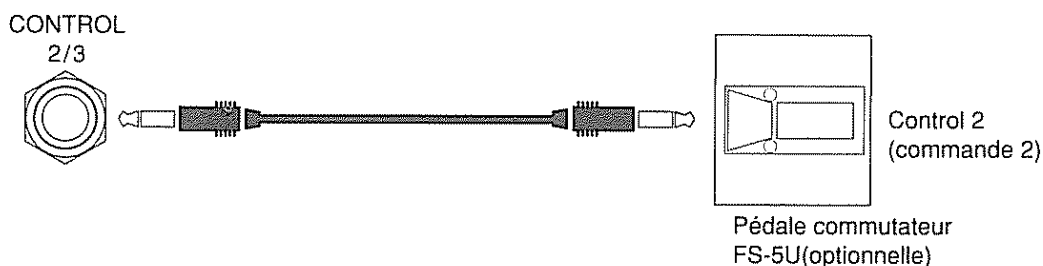
** Avec une pédale commutateur, vous ne faites pas défiler les numéros de patch en gardant la pédale enfoncée.*

** Veillez à toujours éteindre votre appareil avant de lui connecter une pédale. Autrement, un changement inopiné de patch peut se produire.*

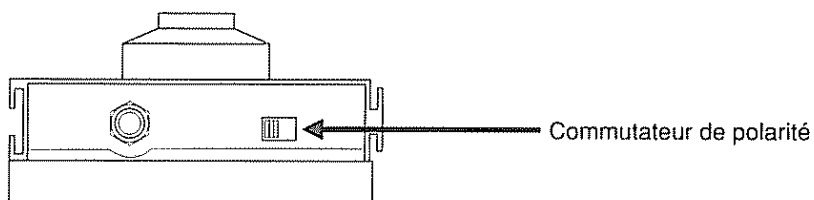
Vous pouvez piloter au pied les mêmes fonctions que depuis la molette de commande en connectant deux pédales commutateurs comme ci-dessous.



Avec une seule pédale commutateur connectée, le numéro de patch ne peut alors qu'être augmenté ou diminué à chaque pression de la pédale.



** Réglez la polarité de la FS-5U comme ci-dessous. De cette façon, vous obtenez un changement de numéro de patch quand vous pressez la pédale.*



3) Sélection par messages MIDI

Les messages MIDI de changement de programme permettent une sélection parmi (un maximum de) 128 patches différents (1 à 128). Toutefois, comme le SE-70 mémorise plus de 128 patches, il est important de pouvoir appeler des numéros de patches au-delà de cette limite. C'est ici que le tableau de correspondance des changements de programme devient utile, puisqu'il vous permet de fixer arbitrairement la correspondance entre tout numéro de changement de programme et un patch. Ce tableau est une mémoire de toutes ces correspondances.

Les messages de changement de programme envoyés au SE-70 peuvent ainsi servir à sélectionner les patches. Pour des détails, référez-vous à "A propos du MIDI" (P.36).

5. Réglage On/Off des effets

Tous les effets peuvent être réglés on ou off. S'ils sont off, soit les effets sélectionnés sont court-circuités (le son ne passe pas par les processeurs), soit le son n'est pas du tout produit.

- * Vous pouvez changer de patch même quand les effets sont off.
- * Le statut On/Off des effets n'est pas altéré par les autres procédures.

1) Réglage par la façade

Pressez la molette de commande pour régler les effets ON ou OFF. Quand les effets sont ON, l'indicateur EFFECT ON/OFF est allumé.

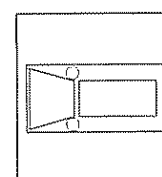
2) Réglage par pédale

En connectant une pédale commutateur optionnelle FS-5U ou FS-5L, vous pouvez régler on ou off les effets à l'aide d'une des deux méthodes ci-dessous. L'indicateur EFFECT ON/OFF s'allume quand les effets sont ON.

Méthode 1

Programmez le réglage de la pédale de télécommande/expression (REMOTE/EXP PEDAL) sur "Remote" (UTILITY) et utilisez une pédale optionnelle FS-5L connectée à la prise EFFECT REMOTE/EXP PEDAL pour piloter le changement (voir "Réglage du mode Effect remote/Exp pedal", P.29)

EFFECT REMOTE
/EXP PEDAL

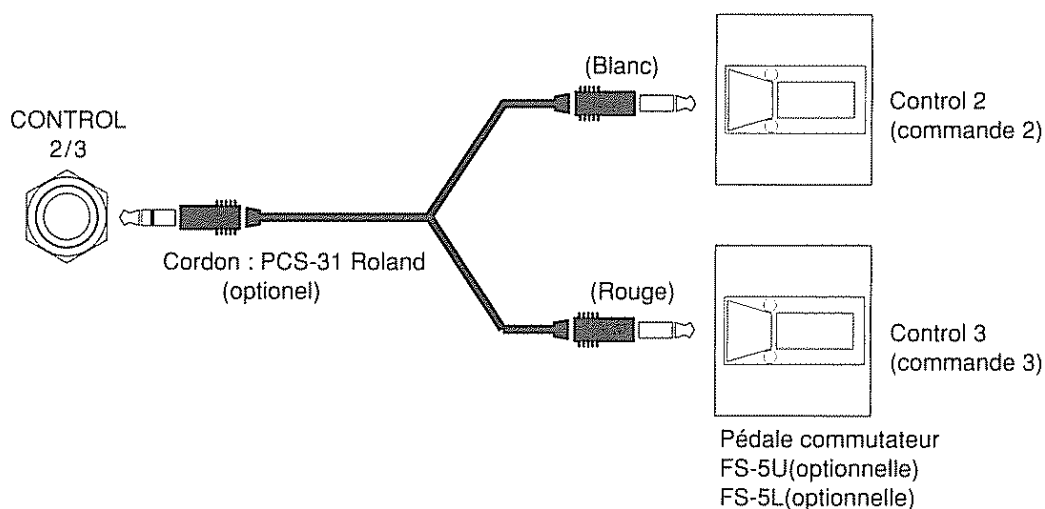


Pédale commutateur
FS-5L(optionnelle)

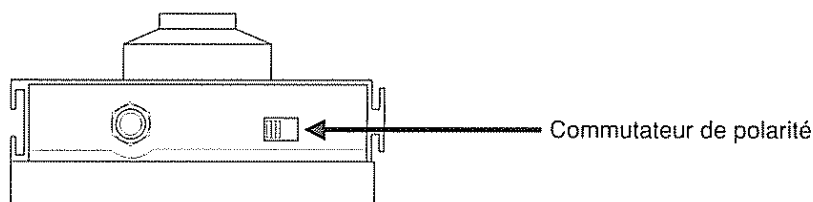
Méthode 2

En suivant "Réglages pour une commande en temps réel des paramètres" (voir P.32), réglez "Target" (paramètre visé) sur "Effect On/Off," et Source (commande) sur "CONTROL 2 ou 3". Une pédale commutateur optionnelle (FS-5U ou FS-5L) peut alors piloter les changements.

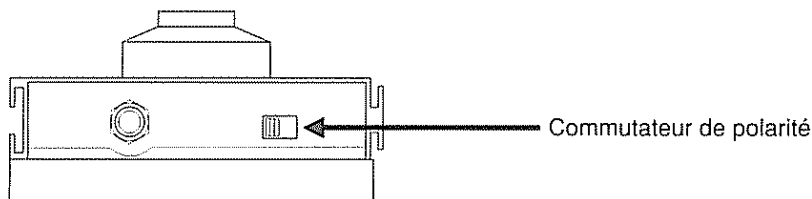
** Selon que vous employez une FS-5U ou une FS-5L, le réglage nécessaire pour le mode d'assignation du patch diffère. Pour des détails, référez-vous à "Réglages pour une commande en temps réel des paramètres" (P.32).*



** Si vous employez une FS-5L, réglez sa polarité comme ci-dessous. L'indicateur de la pédale sera allumé quand les effets seront en service (on).*



** Réglez le commutateur de polarité de la FS-5U comme ci-dessous. Les effets seront réglés ON ou OFF chaque fois que vous presserez la pédale.*



3) Réglage par messages MIDI

Des messages MIDI envoyés au SE-70 par un appareil externe peuvent servir à régler les effets ON/OFF. Pour des détails, référez-vous à "A propos du MIDI" (P.36).

Réglage du mode Effect Off

Il permet de choisir, quand les effets sont hors service (OFF), si le son direct sera produit ou non.

- (1) Pressez UTILITY un nombre de fois suffisant pour obtenir l'affichage ci-dessous.
Le réglage désiré pour le mode Effect OFF se fait avec la molette de commande.

Effect Off Mode
Direct

Effect Off Mode
Mute

Direct : Seul le son direct (sans effets) est produit.

Mute : Aucun son n'est produit.

- (2) Une fois terminé, pressez EXIT pour retourner à l'écran de jeu.

Dans des situations normales (avec un instrument de musique connecté), vous devez laisser le mode sur "Direct". Si vous utilisez une configuration avec boucle envoi/retour d'une table de mixage, le mode doit être réglé sur "Mute". Avec un réglage "Direct", la balance en sortie de la table de mixage changerait selon que les effets seraient ON ou OFF puisqu'avec les effets OFF, le son direct serait produit.

2 Edition de patch

Le SE-70 contient 145 patches pré-programmés (presets). Cette section vous explique comment éditer (modifier) ces patches existants pour en créer de nouveaux. Ces nouveaux patches peuvent ensuite aisément être mis en mémoire

1. D'abord, quelques bases sur les patches

1) Composition des patches

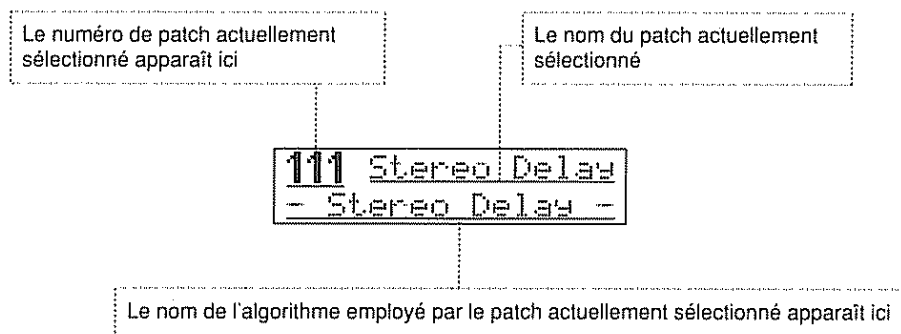
A propos de l'aire pré-programmée (preset) et de l'aire programmable

Parmi les patches de 1 à 145, les numéros 101 à 145 représentent l'aire preset, dans laquelle vous ne pouvez pas écrire de changements. Notez toutefois que vous pouvez apporter des changements à un patch de l'aire preset dès lors que vous stockez le nouveau patch obtenu dans l'aire programmable, c'est-à-dire dans un patch de 1 à 100.

A propos des algorithmes

Chaque patch est basé sur un "algorithme". Un algorithme est un ensemble de réglages définissant les effets utilisés, et leur ordre d'action (l'ordre d'emploi des effets a beaucoup d'importance). En choisissant un certain algorithme, vous obtenez un groupe et un ordre d'effets particuliers. Notez que des effets inutiles mais employés par l'algorithme peuvent être désactivés (réglés sur Off).

Chaque fois que vous changez de patch, l'algorithme employé par le nouveau patch sélectionné apparaît dans l'afficheur.



*** Les patches de l'aire preset (101 à 145) utilisent dans l'ordre tous les algorithmes, et ont des réglages représentatifs de la façon dont ces algorithmes peuvent être employés.**

2) Comment éditer les patches

(1) Choisissez un patch dont l'algorithme crée un effet proche de ce que vous cherchez (P.14).

(2) Copiez le patch choisi dans une autre mémoire (numéro de patch) contenant un patch que vous ne désirez pas garder (P.20). Si vous avez choisi en (1) un patch programmable que vous ne désirez pas garder, cette étape n'est pas nécessaire car il se remplacera lui-même.

*** Les patches ne peuvent pas être copiés dans des emplacements de l'aire preset (101 à 145).**

(3) Faire des changements dans le patch (P.21).

Pour chaque effet, il y a un certain nombre de paramètres qui contrôlent le timbre (la qualité) du son obtenu. Pour créer un patch ou le modifier, vous pouvez agir sur la valeur de chacun de ces paramètres.

** Les paramètres disponibles dépendent de l'algorithme sélectionné. Même si un effet est utilisé par un algorithme, vous ne pouvez pas sélectionner ses paramètres si cet effet est hors service (Off).*

(4) Donner un nom au nouveau patch (P.22).

(5) Stocker en mémoire les réglages d'effets une fois terminés (P.23).

Tous les changements apportés aux réglages ne sont que temporaires. Les valeurs originales reviennent si vous éteignez l'appareil ou appelez un autre patch. Pour stocker en mémoire le nouveau patch, vous devez suivre une procédure d'écriture ou "Write".

Pour chaque algorithme, l'information suivante s'affiche :

- 1. Paramètres relatifs à chacun des effets.*
- 2. Paramètres relatifs à la commande en temps réel des paramètres.*
- 3. Ecran d'édition du nom de patch.*

2. Copie de patches

Des copies de patches peuvent être faites depuis l'écran de jeu. Lors d'une copie, toutes les données contenues dans un patch sont copiées dans un autre numéro de patch.

** Vous ne pouvez pas copier des patches dans l'aire preset (patches 101 à 145). Si vous l'essayez, le message d'erreur suivant apparaît dans l'afficheur.*

```
Preset Area  
Cannot Write !
```

- (1) Depuis l'écran de jeu, utilisez la molette de commande pour choisir le numéro du patch source, puis pressez WRITE. L'écran suivant apparaîtra :

```
Patch copy to ..  
111 Stereo Delay
```

- (2) Avec la molette de commande, sélectionnez le numéro du patch de destination.

```
Patch copy to ..  
21 *****
```

Le nom du patch apparaît ici

- (3) Pressez WRITE à nouveau et le patch source est alors copié.

** Pour annuler la procédure en cours, pressez EXIT. Vous retournerez à l'écran de jeu.*

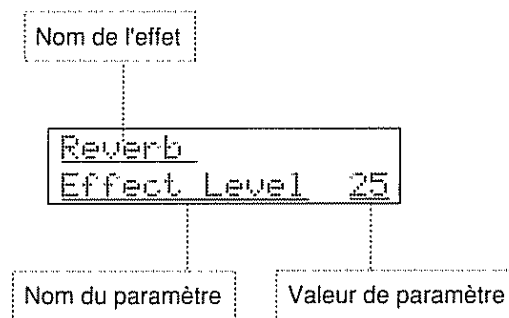
3. Edition du patch actuellement sélectionné

Ce qui suit explique comment éditer les effets du patch actuellement sélectionné. Les étapes ci-dessous doivent être suivies dans l'ordre pour changer les valeurs de paramètres. Pour des détails sur chaque paramètre, référez-vous au guide des algorithmes.

Avec des algorithmes qui combinent plusieurs effets, des "pages" d'affichage – dans lesquelles vous pouvez activer/désactiver chaque effet — apparaîtront. Dans ces pages, utilisez les boutons PARAMETER [<] [>] pour déplacer le curseur (soulignement) jusqu'au nom de l'effet à modifier. Tournez ou poussez la molette de commande pour régler l'effet On ou Off. Quand un effet est ON, un symbole "●" apparaît à gauche de son nom. Tout effet ne pouvant pas être désactivé (réglé sur Off) dans un algorithme aura le symbole "■" à gauche de son nom.

*** Les paramètres d'un effet Off ne sont pas affichés. De même, si un effet a plusieurs modes, seuls sont affichés les paramètres concernant le mode dans lequel est alors réglé l'effet.**

- (1) Avec les boutons PARAMETER [<] [>], sélectionnez le paramètre que vous désirez éditer.
Ce qui suit apparaîtra dans l'afficheur :



Fonction d'accès direct à un paramètre

Vous pouvez directement accéder au premier paramètre d'un effet en tenant le bouton PARAMETER de la direction dans laquelle vous désirez aller [<] ou [>]), et en pressant le bouton PARAMETER de la direction opposée. Cette fonction est particulièrement utile lors du travail avec des algorithmes à nombreux paramètres.

*** Cette fonction agit différemment selon l'algorithme sélectionné.**

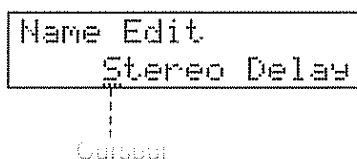
- (2) Avec la molette de commande, changez la valeur.
Pour des paramètres dont la plage de réglage est importante, vous pouvez simultanément presser et tourner la molette de commande afin d'obtenir un changement rapide de valeur. Notez toutefois que tous les paramètres n'offrent pas cette fonction.
Vous pouvez maintenant contrôler comment ce changement de valeur affecte le son.
- (3) Répétez les étapes (1) et (2) jusqu'à l'obtention du patch voulu.

4. Changement du nom de patch

Chaque patch peut avoir un nom de 12 caractères. Quand vous copiez un patch et modifiez ensuite ses réglages, il est préférable de le renommer pour éviter toute confusion.

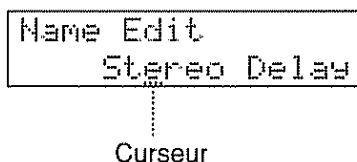
*** Vous ne pouvez pas changer le nom des patches preset (No. 101 à 145).**

(1) Après avoir sélectionné le patch à renommer, pressez **PARAMETER** [**<**] [**>**] jusqu'à l'obtention de l'écran ci-dessous:



A screenshot of a monochrome screen titled "Name Edit". Below the title, the text "Stereo Delay" is displayed. A vertical dashed line, labeled "Curseur" at the bottom, points to the first character 'S' of "Stereo".

(2) Avec **CURSOR** [**<**] [**>**], déplacez le curseur jusqu'au premier caractère à changer. Sélectionnez le nouveau caractère avec la molette de commande.



A screenshot of a monochrome screen titled "Name Edit". Below the title, the text "Stereo Delay" is displayed. A vertical dashed line, labeled "Curseur" at the bottom, points to the second character 'e' of "Stereo".

Les caractères disponibles sont :

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
&#%!?.,:;'"+-*/<=>()[]{}
+ →0123456789

*** Vous pouvez alterner entre majuscules et minuscules en pressant la molette de commande.**

*** Pour insérer un espace, pressez **SPACE** (**CONTROL 1**). Dans cette page, vous ne pouvez pas piloter de paramètre en temps réel avec **CONTROL 1**.**

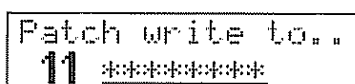
5. La procédure de mémorisation (WRITE)

Comme tous les changements apportés aux réglages (et au nom) d'un patch ne sont que temporaires, les paramètres reviennent à leur valeur d'origine si vous éteignez l'appareil ou changez de patch. Pour sauvegarder vos nouveaux réglages dans la mémoire interne, suivez la procédure décrite ci-dessous.

*** La procédure de mémorisation ne peut pas être accomplie si l'indicateur du bouton *UTILITY* est allumé. Vous devez d'abord presser *EXIT* pour l'éteindre.**

(1) Une fois terminés tous les réglages du patch, pressez *WRITE*.

L'écran suivant apparaîtra :

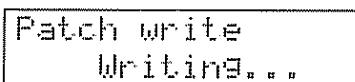


```
Patch write to..
11 *****
```

Le nom du patch apparaît ici.

*** Si vous désirez interrompre et annuler la procédure de mémorisation, pressez *EXIT*.**

(2) Pressez *WRITE* à nouveau.

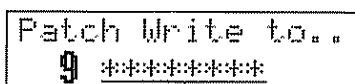


```
Patch write
writing...
```

Quand la procédure de mémorisation a été accomplie, vous retournez à l'écran de jeu.

Mémorisation dans un autre numéro de patch

Pour écrire votre patch dans un autre numéro de patch, utilisez la molette de commande pour choisir la destination voulue après l'étape (1) ci-dessus.



```
Patch Write to..
9 *****
```

Le nom du patch apparaît ici

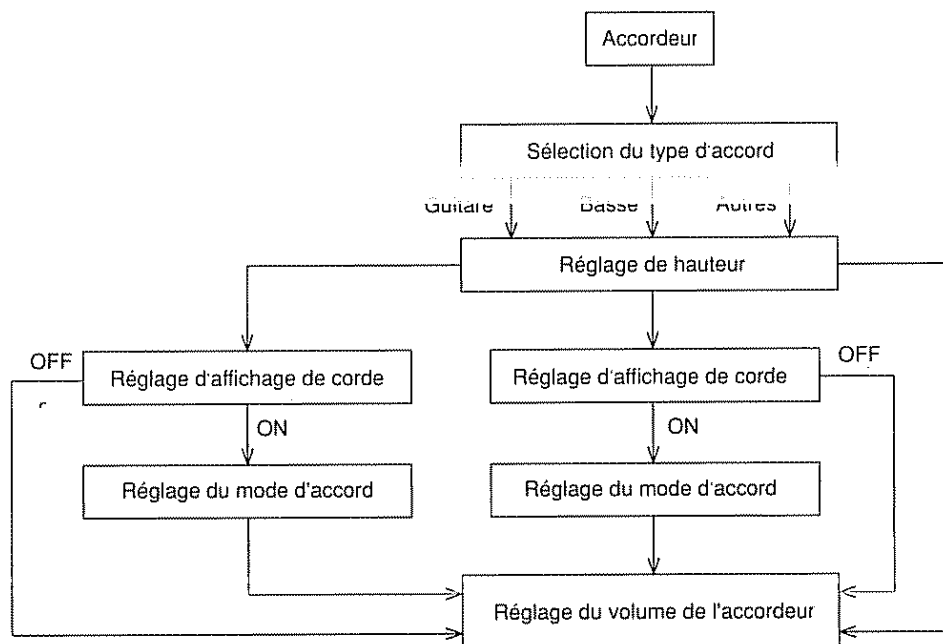
Le patch est stocké en mémoire quand vous pressez *WRITE*.

3 Autres réglages

1. Utilisation de l'accordeur

Un accordeur chromatique est incorporé au SE-70. Il offre diverses fonctions, telles que l'affichage des noms de note, et le réglage du niveau de sortie. De plus, quand le type d'accord est "guitare" ou "basse", le nom de corde s'affiche, et vous pouvez choisir la méthode d'accord, notamment abaissé ou doublement abaissé.

Les fonctions de l'accordeur sont organisées comme suit :



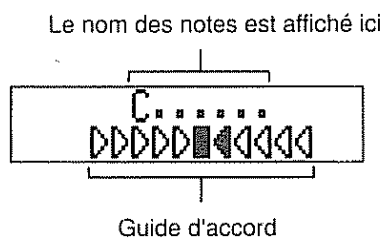
1) Passage en mode accordeur

(1) Depuis l'écran de jeu, pressez UTILITY pour sélectionner la page "accordeur".



(2) Observez l'afficheur durant l'accord.

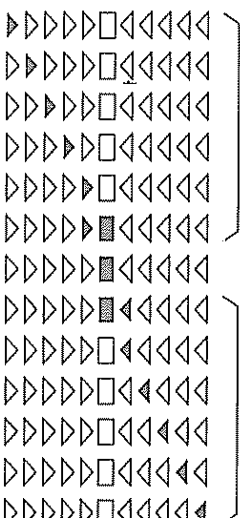
Pendant l'emploi de l'accordeur du SE-70, l'affichage suivant est obtenu :



(3) Accord

- 1 Jouez avec l'instrument (des notes isolées) pour que l'appareil reçoivent ces signaux. L'afficheur donnera le nom de la note la plus proche de la hauteur du signal reçu
- 2 En regardant les indicateurs "guides d'accord", accordez l'instrument pour que seul le segment central de l'indicateur soit allumé. Avec une guitare ou une basse, accordez chaque corde à vide sur le nom de note donné dans le tableau suivant.

Guide d'accord



Trop bas

Accordé

Trop haut

Guitare	
1ère corde à vide	E
2ème corde à vide	B
3ème corde à vide	G
4ème corde à vide	D
5ème corde à vide	A
6ème corde à vide	E

Basse	
1ère corde à vide	G
2ème corde à vide	D
3ème corde à vide	A
4ème corde à vide	E
5ème corde à vide	B

Rappel : en anglais, les notes se disent

A = la
B = si
C = do
D = ré
E = mi
F = fa
G = sol

Répétez les étapes 1 & 2 jusqu'à ce que l'accord soit terminé.

** En accordant une guitare dotée d'un levier de vibrato, vous risquez de trouver vos autres cordes désaccordées après avoir parfait l'accord d'une corde. Contentez-vous alors de faire un accord "grossier" de chaque corde, juste pour que le bon nom de note apparaisse, et reprenez ensuite l'accord précis de chaque corde (plusieurs fois si nécessaire).*

2) Réglages de l'accordeur

1. Réglage du type d'accord

Trois types d'accord sont prévus : Guitare, Basse, et autres (Others). Choisissez le type le plus adapté à votre instrument. Depuis le mode accordeur, pressez PARAMETER [<] [>] jusqu'à l'obtention de l'écran ci-dessous, puis tournez la molette de commande pour choisir le Type.

Tuner Type
for Guitar

Tuner Type
for Bass

Tuner Type
for Others

** L'appareil est réglé sur "Guitar" par défaut.*

2. Réglage de la hauteur (Pitch)

(1) Pressez PARAMETER [<] [>] jusqu'à l'obtention de l'écran ci-dessous :



Tournez ensuite la molette de commande pour régler la hauteur standard.

*** La hauteur est réglée par défaut sur 440Hz pour le la médian.**

*** Cette hauteur s'applique aussi à l'oscillateur principal des synthés guitare et basse.**

(2) Une fois le réglage fait, vous pouvez soit presser PARAMETER [<] [>] pour retourner à l'écran accordeur, soit presser EXIT pour retrouver l'écran de jeu.

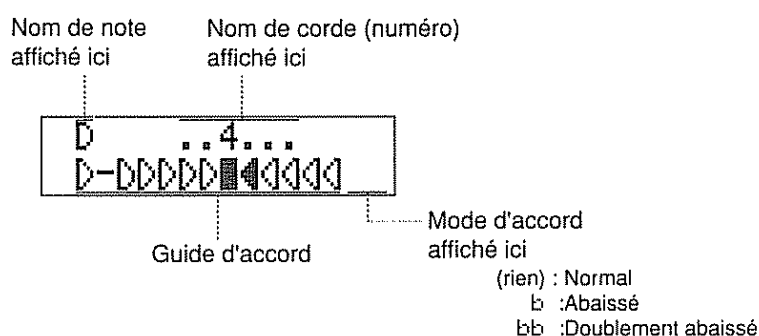
3. Réglages pour l'affichage de nom de corde et les modes d'accord

*** Les réglages de cette section sont actifs si "Guitar" ou "Bass" a été choisi comme type d'accord. Quand "Others" (autres) a été choisi, ces paramètres ne s'affichent pas.**

Mode d'affichage de nom de corde

Le SE-70 peut afficher le nom de la corde (à vide) qui correspond à la note jouée. Grâce à cette fonction, le numéro de la corde accordée peut être associé au numéro de corde affiché. Cela permet d'accorder précisément et simplement une corde jusqu'à ce que le segment central du guide d'accord s'allume. C'est particulièrement utile quand vous placez un jeu de cordes neuves.

Si la corde est à plus de 50 centièmes en dessous de la bonne hauteur, le triangle du coin inférieur gauche de l'écran se change en "▶". Il se change en "▷" quand l'écran (au dessus ou au dessous) est inférieur à 50 centièmes.



*** Ordinairement, le triangle pointe vers la droite. Il pointe cependant vers la gauche si la hauteur est plus de 50 centièmes au dessus de la normale pour la première corde accordée.**

Quand vous employez ce mode, n'oubliez pas :

*** Jouez toujours les cordes à vide. Le bon numéro de corde ne peut pas être affiché si des harmoniques sont produites.**

*** Pour changer de corde à accorder, étouffez la corde jouée avant de passer à la suivante.**

Mode d'accord

Dans le mode d'affichage du nom de corde, vous pouvez choisir parmi trois modes d'accord :

- Regular : *Normal* – La forme d'accord la plus répandue.
Sur une guitare, depuis la sixième corde : EADGBE (mi, la, ré, sol, si, mi)
Sur une basse, depuis la cinquième corde : BEADG (sur une quatre cordes : EADG)
- Flat *Abaissé* – Toutes les cordes sont accordées un demi-ton sous la normale.
- Double Flat : *Doublement abaissé* – Toutes les cordes sont accordées un ton sous la normale.

(1) Réglez ON ou OFF l'affichage du nom de corde (STRING DISPLAY).

Depuis le mode accordeur, pressez PARAMETER [<] [>] jusqu'à obtention de cet écran :

Tuner Display String Disp On	Valeur : On/Off
---------------------------------	-----------------

Tournez la molette de commande pour choisir On ou Off.

*** Avec "Off" sélectionné, la page suivante (étape (2) ci-dessous) n'apparaît plus :**

(2) Sélectionnez la méthode d'accord.

Pressez PARAMETER [<] [>] jusqu'à l'obtention de l'écran ci-dessous :

Tournez la molette de commande pour sélectionner la méthode d'accord.

Tuning Mode Regular
Tuning Mode Flat
Tuning Mode Double Flat

(3) Une fois vos réglages terminés, vous pouvez presser PARAMETER [<] [>] pour retourner à l'écran accordeur, ou presser EXIT pour retourner en mode de jeu.

4. Réglage du volume employé pendant l'accord

Suivez la procédure ci-dessous pour régler le volume voulu pendant l'accord

(1) Depuis le mode accordeur, pressez PARAMETER [<] [>] jusqu'à l'obtention de cet écran :

Tuner Level Level = 100	Valeur : 0 à 100
----------------------------	------------------

Tournez la molette de commande pour sélectionner la valeur de volume voulue

(2) Une fois le réglage fait, vous pouvez soit presser PARAMETER [<] [>] pour retourner à l'écran accordeur, soit presser EXIT pour retourner en mode de jeu.

*** Évitez de placer l'appareil près d'un instrument à gros transformateur (tel qu'un ampli de puissance) quand vous utiliser l'accordeur. Vous risqueriez d'être gêné par des parasites rendant l'accord inexact.**

*** Si vous utilisez une commande de paramètre en temps réel pour accéder à l'accordeur, et un algorithme prévu pour une seule entrée sur le canal gauche ou "L" (tel que Guitar Multi 1), vous devez régler le niveau d'entrée du canal droit (R) sur la même valeur que pour le canal gauche.**

2. Utilisation du métronome

Le métronome du SE-70 offre une sélection de quatre rythmes. Un réglage de volume indépendant peut être fait pour chacun de ces rythmes.

(1) Déterminez si le métronome doit être ON ou OFF.

Pressez UTILITY jusqu'à l'obtention de l'écran ci-dessous :

```
Metronome
          On
```

Valeur : On/Off

Depuis cette page, vous pouvez tourner la molette de commande pour choisir On ou Off.

(2) Réglage du tempo.

Pressez PARAMETER [<] [>] jusqu'à l'obtention de l'écran ci-dessous :

```
Metronome
Tempo = 120
```

Valeur : 20 à 275

Tournez la molette de commande pour obtenir le tempo voulu. Le tempo augmente dans le sens des aiguilles d'une montre. L'afficheur donne le tempo en coups par minute.

** Le tempo peut être réglé entre 20 et 275 coups par minute.*

(3) Réglage de volume du rythme.

Pressez PARAMETER [<] [>] jusqu'à l'obtention de l'écran ci-dessous :

```
  J  4J  8J8J  J3
100 100 100 100
```

Valeur : 0 à 100

.....
Curseur

Utilisez PARAMETER [<] [>] pour amener le curseur sur le rythme voulu. Tournez la molette de commande pour obtenir le volume recherché.

(4) Réglage de niveau du métronome.

Pressez PARAMETER [<] [>] jusqu'à l'obtention de l'écran ci-dessous :

```
Metronome
Level      100
```

Valeur : 0 à 100

Tournez la molette de commande pour régler le volume général du métronome.

** Le volume du métronome ne peut pas se régler par le volume général.*

(5) Une fois le réglage fait, pressez EXIT pour retourner en mode de jeu.

3. Réglage du mode «Effect Remote/Expression Pedal»

En connectant une pédale optionnelle FS-5L à la prise EFFECT REMOTE/EXP PEDAL, vous pouvez commander au pied la mise en service des effets (Effect Remote). En connectant une FV-300L ou une EV-5, vous pouvez piloter les paramètres en temps réel.

Pressez **UTILITY** jusqu'à l'obtention de l'écran ci-dessous :

Effect/Exp Pedal
Effect Remote

Effect/Exp Pedal
Exp Pedal

Tournez la molette de commande pour faire votre choix :

Effect Remote: Une FS-5L activera/désactivera les effets d'un bloc.

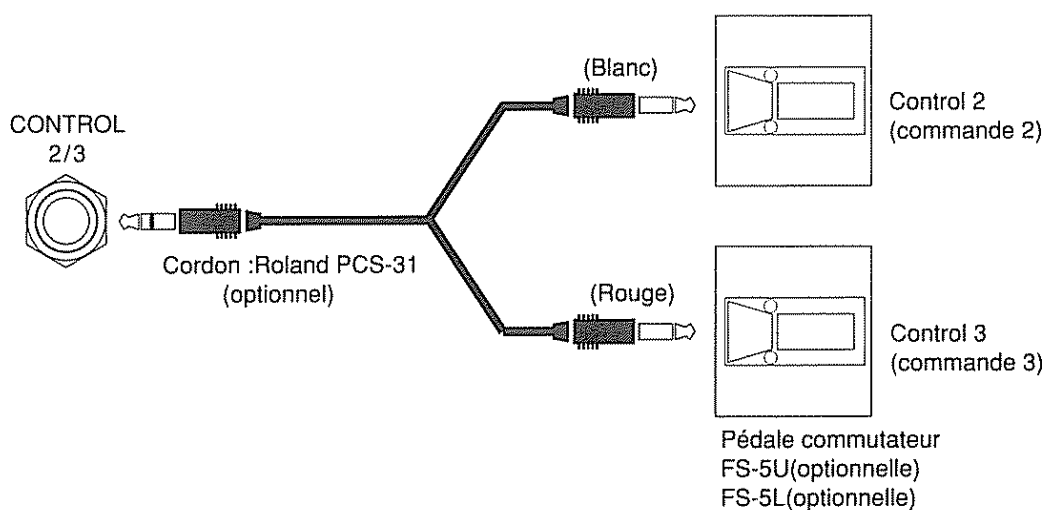
Exp Pedal: Une pédale d'expression (FV-300L, EV-5) vous donnera la commande de paramètres en temps réel.

(2) Une fois le réglage fait, pressez **EXIT** pour retourner en mode de jeu.

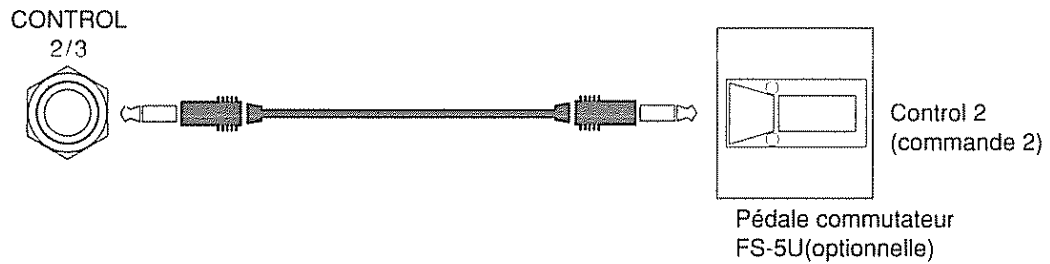
4. Réglages de «Control 2/3»

Ces réglages déterminent la fonction obtenue quand une pédale FS-5U ou FS-5L (options) est connectée à la prise CONTROL 2/3.

Si vous utilisez deux pédales commutateur



Si vous utilisez une seule pédale commutateur



** Seule la commande 2 est accessible avec une seule pédale connectée en prise CONTROL 2/3 (à l'aide d'un câble mono).*

(1) Pressez UTILITY jusqu'à l'obtention de l'écran de réglage pour «Control 2».

Tournez la molette de commande pour sélectionner l'élément ci-dessous :

Control 2 Select
Number Up

Control 2 Select
Number Down

Control 2 Select
Assignable

- Number Up: Chaque fois que vous pressez la pédale, le numéro de patch augmente d'un. Nécessite une pédale FS-5U (option).
- Number Down: Chaque fois que vous pressez la pédale, le numéro de patch diminue d'un. Nécessite une pédale FS-5U (option).
- Assignable: L'action de la pédale commande les paramètres en temps réel. Nécessite une pédale FS-5U ou FS-5L (options) selon les paramètres.

(2) Pressez PARAMETER [<] [>] pour passer à la page de réglages «Control 3».

Tournez la molette de commande pour sélectionner un des choix ci-dessous :

Control 3 Select
Number Up

Control 3 Select
Number Down

Control 3 Select
Assignable

- Number Up: Chaque fois que vous pressez la pédale, le numéro de patch augmente d'un. Nécessite une pédale FS-5U (option).
- Number Down: Chaque fois que vous pressez la pédale, le numéro de patch diminue d'un. Nécessite une pédale FS-5U (option).
- Assignable: L'action de la pédale commande les paramètres en temps réel. Nécessite une pédale FS-5U ou FS-5L (options) selon les paramètres.

** Si vous avez réglé Control 2 et 3 sur "Assignable," l'élément (3) qui suit n'est pas affiché.*

- (3) Si vous utilisez une pédale commutateur pour changer de patch, vous pouvez appeler n'importe quel patch entre 1 et 145. Toutefois, vous pouvez limiter le choix à une plage de valeurs. Ainsi, seule cette plage de patches pourra être accessible.

Normalement, vous obtenez : 1 ↔ 2 ↔ 3 ↔ ... ↔ 143 ↔ 144 ↔ 145

Avec une plage fixée, vous obtenez : 1 ↔ 2 ↔ 3 ↔ ... ↔ 43 ↔ 44
(dans cet exemple, la plage est 1 – 44)

Pour déterminer la plage de sélection des patches :

Pressez PARAMETER [<] [>] jusqu'à l'obtention de l'écran ci-dessous :

```
Number Up/Down
Max 100 Min 1
```

Valeur : 1 à 145

Curseur

Tournez la molette de commande pour choisir le plus grand numéro de la plage.

Pressez PARAMETER [<] [>] jusqu'à l'obtention de l'écran ci-dessous :

```
Number Up/Down
Max 100 Min 1
```

Valeur : 1 à 145

Curseur

Tournez la molette de commande pour choisir le plus petit numéro de la plage.

* Vous pouvez faire défiler plus rapidement les valeurs si vous pressez la molette tout en la tournant.

- (4) Une fois les réglages effectués, pressez EXIT pour retourner en mode de jeu.

5. Réglage du contraste de l'afficheur

Selon l'emplacement de l'appareil ou les conditions d'éclairage, l'afficheur peut parfois être difficilement lisible. Vous pouvez aisément régler son contraste (la brillance des caractères).

- (1) Pressez UTILITY jusqu'à l'obtention de la page d'affichage suivante :

```
LCD Contrast
Contrast = 15
```

Valeur : 0 à 15

Tournez la molette de commande pour régler le contraste. Plus haute est la valeur, plus brillants sont les caractères

- (2) Une fois le réglage fait, pressez EXIT pour retourner en mode de jeu.

6. Réglages de commande en temps réel des paramètres

Ces réglages se font si vous désirez employer des pédales ou appareils MIDI externes pour piloter les paramètres du SE-70 durant le jeu. Vous devez spécifier quels types de commande serviront. Quatre de ces assignations peuvent être faites pour chaque patch.

Paramètres qui peuvent être pilotés (Target)

Selon l'algorithme, les paramètres pilotables de l'extérieur varient. Pour des détails référez-vous au guide des algorithmes.

*** Tous les algorithmes acceptent cependant la commande des paramètres suivants :
Accordeur (Tuner), Métronome, Niveau du métronome (Level) et Effets (Effect) On/Off.**

Commandes qui peuvent être employées (Source)

Les types de commande suivants peuvent être choisis :

- (1) Bouton CONTROL 1, pédale commutateur FS-5U ou FS-5L (options) connectée aux prises CONTROL 2 ou CONTROL 3 du SE-70.**

Une pédale d'expression FV-300L ou EV-5 connectée à la prise EFFECT REMOTE/EXP PEDAL.

- (2) Les messages suivants reçus d'un appareil MIDI externe.**

Messages de Pitch Bend : Action du levier (de la molette) de Pitch Bend.

Messages d'aftertouch : Pression appliquée aux touches après leur enfoncement

Messages de changement de commande (0 à 31, 64 à 119) : Actions accomplies avec les curseurs, pédales, etc.

*** Pour plus d'informations sur les messages MIDI, référez-vous à "A propos du MIDI" (P.36).**

*** Bien que vous puissiez choisir plusieurs commandes (sources) pilotant le même paramètre (target), du bruit peut se produire lors de l'emploi simultané de plusieurs sources.**

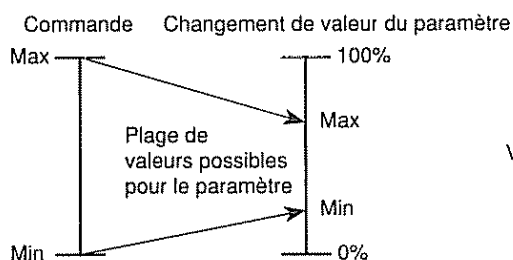
La plage de variation du paramètre peut se limiter par un "Minimum" et un "Maximum".

Pour des commandes qui règlent simplement un paramètre On ou Off, "On" est le "Maximum" et "Off" le "Minimum".

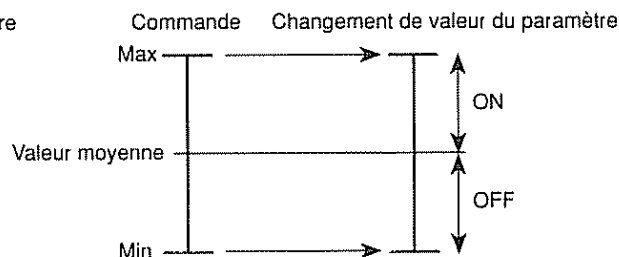
Pour les autres, telles qu'une pédale d'expression ou des messages MIDI, la valeur du paramètre varie de façon continue dans une plage comprise entre "Minimum" et "Maximum".

Si la valeur de paramètre sert de commutateur On/Off, le réglage est ON si la valeur est supérieure à la valeur moyenne, autrement, il est OFF.

Avec un paramètre qui change de façon progressive



Avec un paramètre qui se règle On ou Off



* Si l'émetteur est prévu pour régler un paramètre On ou Off, il envoie la valeur maximale pour On et la minimale pour Off

** Toute modification d'une valeur de paramètre effectuée durant le jeu n'est que temporaire.
Si vous changez de patch, les réglages reviennent à leur valeur d'origine.*

Avant de définir le minimum et le maximum, vous devez régler toutes les prises que vous emploierez pour la commande en temps réel sur "Assignable" depuis le mode UTILITY (Voir "Réglages de «Control 2/3»", P.29)

(1) Avec la molette de commande, choisissez le patch pour lequel faire les réglages.

(2) Pressez PARAMETER [<] [>] pour passer à l'écran ci-dessous :

Sélectionnez le paramètre cible (target) avec la molette de commande.

```
Assign 1 Target
Master Level
```

(3) Réglez la plage de variation.

Pressez PARAMETER [<] [>] pour passer à l'écran ci-dessous :

```
Assign 1 Min
0
```

Avec la molette de commande, réglez le minimum de la plage de variation.

Pressez PARAMETER [<] [>] pour passer à l'écran ci-dessous :

```
Assign 1 Max
100
```

Avec la molette de commande, réglez le maximum de la plage de variation.

** Les valeurs possibles dépendent du paramètre.*

** Pour les paramètres à forte variation possible, vous pouvez simultanément presser et tourner la molette de commande pour obtenir un changement plus rapide de valeur. Notez que tous les paramètres n'offrent pas cette option.*

** Vous pouvez choisir un minimum supérieur au maximum. Dans ce cas, la variation du paramètre se fait en sens inverse.*

** Si vous changez le paramètre cible (target) après avoir réglé minimum et maximum, vous pouvez constater que ces valeurs ont aussi changé.*

(4) Pressez PARAMETER [<] [>] pour accéder à l'écran ci-dessous et sélectionner la source de commande.

```
Assign 1 Source
Control 1
```

Valeur : Control1 à 3/Exp Pedal/MIDI After
Touch/MIDI Pitch Bend/MIDI
CC#0 à 31, 64 à 119

(5) Ensuite, vous choisirez la façon dont le paramètre est piloté (le réglage "Assign Mode") par la source (la commande).

Pressez PARAMETER [<] [>] pour passer à l'écran ci-dessous et sélectionner le fonctionnement voulu avec la molette de commande.

Assign 1 Mode
Latch

Valeur : Latch/Momentary/FS-5U Latch/
FS-5U Momentary/FS-5L Latch

** Selon la source sélectionnée en (4), la façon dont est produite la valeur de commande varie.*

** Ce qui suit s'applique quand Control 1, MIDI Aftertouch, MIDI Pitch Bend, ou MIDI CC No. 0 à 31 ou 64 à 119 (N° de changement de commande) a été choisi comme source:*

Latch : Chaque fois que la source est commutée sur ON, l'unité alterne entre maximum et minimum.

Momentary : Ordinairement, la valeur est au minimum. Elle est maximale quand la source est commutée sur ON.

** Quand Control 2 ou 3 a été choisie comme source*

FS-5U Latch : Réglage pour une FS-5U connectée. Chaque fois que vous appuyez sur la pédale, l'unité alterne entre maximum et minimum.

FS-5U Momentary : Réglage pour une FS-5U connectée. Ordinairement, la valeur est au minimum. Elle est maximale quand vous pressez la pédale.

FS-5L Latch : Réglage pour une FS-5L connectée. Chaque fois que vous appuyez sur la pédale, l'unité alterne entre maximum et minimum.

Quelques points concernant l'utilisation d'une FS-5U ou FS-5L

Si vous désirez régler on/off les effets par pédale commutateur.

FS-5U et FS-5L peuvent servir à cela. Avec la FS-5U, réglez l'unité sur FS-5U Latch. Avec la FS-5L, réglez l'unité sur FS-5L Latch. Avec l'une ou l'autre, les effets peuvent être réglés On/Off quand vous pressez la pédale. Avec la FS-5L, vous pouvez facilement savoir si les effets sont Off ou On avec la diode de la pédale.

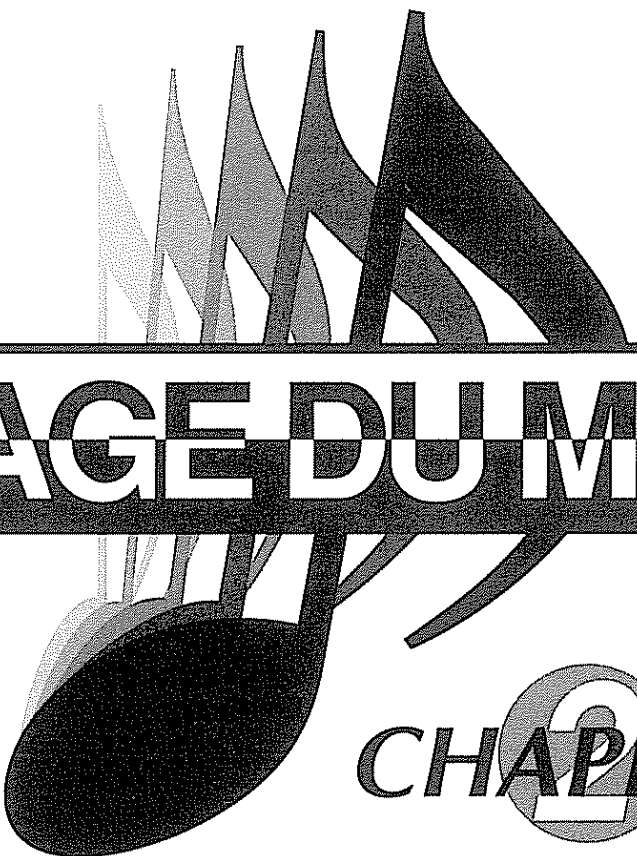
Pour avoir un effet plus prononcé, ou mis en service, quand la pédale est enfoncée.

Vous devez utiliser une FS-5U, et régler l'appareil sur FS-5U Momentary. Vous pouvez alors obtenir les différents réglages entre l'enfoncement et le relâchement de la pédale. La FS-5L ne peut pas produire ces fonctions.

** Avec CONTROL 1 comme source pour piloter plusieurs paramètres (target), la diode de CONTROL 1 réagit pour le réglage du plus petit numéro d'assignation (si Assign 1 n'est pas employé, la diode CONTROL 1 réagit au réglage Assign 2).*

** Pour poursuivre et faire des réglages de commande d'autres paramètres, répétez les étapes (2) à (5).*

(6) Une fois les réglages faits, accomplissez la procédure d'écriture (Write) pour les stocker en mémoire.



USAGE DU MIDI

CHAPITRE 2

Le SE-70 est équipé de prises MIDI. Si vous utilisez ces prises pour échanger des données avec d'autres appareils MIDI, vous pouvez changer les patches du SE-70 depuis la façade d'un autre appareil, ou sauvegarder des données de patch dans une autre unité.

1 A PROPOS DU MIDI

MIDI signifie "Musical Instrument Digital Interface" (interface numérique pour instrument de musique). Cet interface est un standard international permettant l'échange entre instruments différents de données numériques décrivant une interprétation ou les changements apportés aux sons utilisés. Tous les appareils compatibles MIDI peuvent partager les mêmes données de jeu — quel que soit leur modèle ou leur fabricant.

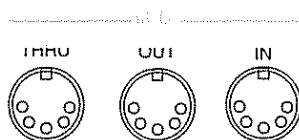
Le MIDI convertit chaque événement se produisant durant une interprétation en données MIDI. Pendant que l'on joue d'un instrument, toutes les données MIDI décrivant ce qui se produit sont transmises. Quand il est reçu par un autre instrument, ce flux de données fait jouer l'instrument récepteur — exactement comme si on en jouait directement.

1. L'échange de données MIDI

Ce qui suit explique comment se fait l'échange de données MIDI.

A propos des prises MIDI

Pour l'échange de données MIDI, trois prises sont utilisées :



MIDI IN : Accepte les données venant d'un autre appareil MIDI.

MIDI OUT : Transmet les données générées par l'appareil lui-même.

MIDI THRU : Re-transmet tout ce qui est reçu en MIDI IN.

Pour rendre possible la communication MIDI, un "câble MIDI", spécial, est nécessaire.

** En théorie, n'importe quel nombre d'appareils MIDI peuvent être enchaînés par les prises MIDI THRU. Toutefois, vous devez essayer de limiter la longueur totale des câbles MIDI à 15 mètres. Si le trajet dans le câble est trop long, des données risquent de s'altérer et la transmission ne sera pas satisfaisante.*

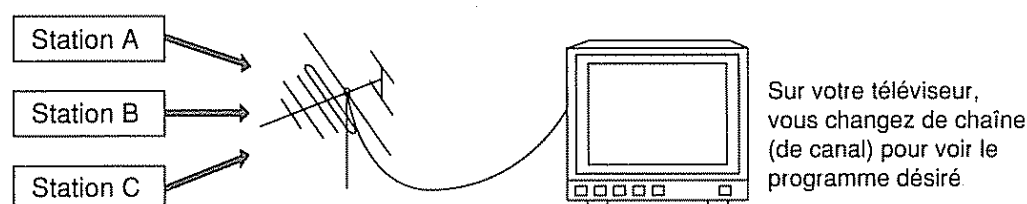
** Le SE-70 autorise l'emploi de sa prise MIDI OUT comme telle ou comme MIDI THRU (voir "Réglage MIDI Out/Thru", P.47).*

Canaux MIDI

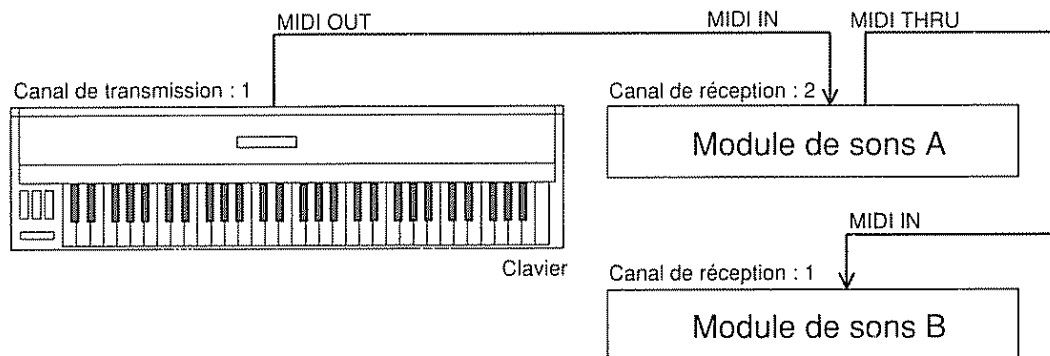
Avec le MIDI, un simple câble suffit pour porter simultanément à plusieurs appareils MIDI leurs instructions de jeu. Cela est dû au fait que le MIDI autorise l'emploi de plusieurs "canaux".

Avec la télévision comme exemple, les canaux MIDI sont simples à comprendre. Sur un téléviseur, différents programmes (stations) peuvent être vus en changeant simplement de chaîne (canal). Cela est possible car l'information d'un canal n'apparaît à l'écran que si le téléviseur (le récepteur) est réglé sur le même canal que celui utilisé par l'émetteur (la station de production).

Le câble de l'antenne véhicule les signaux TV de nombreuses stations de production



Les canaux disponibles en MIDI vont de 1 à 16. Quand un instrument de musique (le récepteur) est réglé pour que son canal MIDI corresponde à celui de l'appareil émetteur, les données MIDI sont interprétées. Avec un réglage comme ci-dessous, seul le module de sons B produit du son quand on joue sur le clavier.



Mode Omni

En mode Omni On, les données MIDI reçues sont interprétées quel que soit leur canal MIDI. Le mode Omni Off est employé pour que l'interprétation ne se fasse que sur un canal spécifique.

** L'appareil émetteur envoie ses données de jeu sur le canal MIDI programmé à cet effet, que le mode Omni soit On ou Off (le mode Omni ne concerne que la réception).*

2. Messages MIDI reconnus par le SE-70

"Message MIDI" est le terme employé pour les différents messages véhiculés par le MIDI. Les messages MIDI peuvent être divisés en deux types principaux : Messages gérés par un canal spécifique (messages par canal), et messages traités indépendamment des canaux (messages de système). Ce qui suit couvre les messages qui peuvent être reçus/transmis par le SE-70.

Messages gérés par chaque canal MIDI (messages par canal)

Ces messages concernent les événements se produisant durant une interprétation. Dans la plupart des cas, ils suffisent à une commande efficace. Le type de commande obtenu par un message spécifique dépend grandement des réglages de l'appareil récepteur.

Messages de note

Les messages de note informent des notes jouées durant une interprétation. Il y a différents types d'informations de note :

- Numéro de note : Numéro représentant la position d'une touche sur le clavier.
- Note On : Produit quand une touche du clavier a été pressée.
- Note Off : Produit quand une touche du clavier a été relâchée.
- Velocity : Dynamique d'enfoncement des touches (communément appelée 'volume')

** Les numéros de note couvrent la tessiture totale d'un clavier, utilisant les numéros 0 à 127. Le do médian (C4) est la note numéro 60.*

** Ces messages ne concernent que Sampler 1 and Sampler 2 dans le SE-70.*

Messages d'aftertouch

Ces messages véhiculent les informations de pression appliquée à une touche après qu'elle ait été jouée. Il y a deux types d'aftertouch : par canal et polyphonique.

L'aftertouch par canal concerne tout un canal MIDI. L'effet s'applique de façon équivalente à toutes les notes d'un même canal MIDI, quelle que soit la touche pressée le plus fort.

L'aftertouch polyphonique donne un contrôle individuel pour chaque note. Même si d'autres notes ont le même canal, une touche à laquelle on applique plus de pression donnera un effet différent et indépendant.

Le SE-70 répond à l'aftertouch par canal, qui peut alors servir à piloter un de ses paramètres.

Messages de pitch bend

Messages qui véhiculent les informations de déplacement de levier (molette) pitch bend.

Avec le SE-70, ces messages peuvent servir à piloter un des paramètres internes

Storage of changekeys on program

Ces messages servent à changer de son (ici, de patch). Quand un changement de son (patch) est effectué sur l'appareil émetteur, le numéro associé à ce son ou patch (son numéro de changement de programme) est transmis. Tout appareil recevant ce message change pour le son (patch) de numéro correspondant. Cela permet que le SE-70 passe à l'effet approprié quand vous changez de son au clavier. Tous les numéros de changement de programme possibles (1 à 128) peuvent servir à ces changements.

Messages de changement de commande

Ces messages permettent d'accentuer l'expressivité d'une interprétation. Chaque fonction est associée à un numéro de commande unique. Les fonctions de commande disponibles varient pour chaque instrument. Sur le SE-70, ces messages peuvent servir à piloter un des paramètres internes.

Messages exclusifs

Bien qu'il ait été dit en début de chapitre que les messages MIDI sont internationalement reconnaissables par tout appareil compatible, les messages exclusifs représentent l'exception : il traitent des informations propres à un appareil. Dans la plupart des cas, ce type de message ne peut être échangé qu'entre appareils de même fabricant et de même modèle.

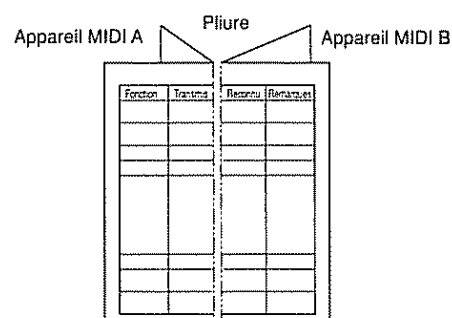
Les messages exclusifs peuvent servir à sauvegarder dans un séquenceur les réglages d'effets, ou à transférer ces réglages dans un autre SE-70.

Quand des messages exclusifs sont employés pour la communication, les deux appareils doivent avoir le même 'Device ID' (numéro d'unité). Sur le SE-70, le numéro d'unité équivaut au numéro de canal MIDI.

Tableau d'équipement MIDI

Le MIDI a rendu possible la communication entre de nombreux instruments de musique, mais ce n'est pas pour autant que toutes les données peuvent être comprises par tous. Pour que deux appareils MIDI communiquent, il faut qu'ils n'échangent que des types de données qu'ils ont en commun.

C'est pour cela que tout mode d'emploi – pour tout appareil MIDI – contient toujours un tableau d'équipement MIDI servant de référence rapide pour connaître les types de messages MIDI pouvant être échangés. Vous pouvez comparer les tableaux d'équipement MIDI de deux appareils et associer la colonne transmission de l'un à la colonne réception de l'autre pour savoir aisément quels messages ils pourront échanger.



* Pour plus d'informations sur les données MIDI du SE-70, un document "Equipement MIDI" est disponible auprès du service de maintenance Roland.

2 Réglages MIDI

Les fonctions pratiques offertes par la connexion du SE-70 à un appareil MIDI externe sont expliquées ci-dessous.

Changement de numéro de patch

A l'aide de messages de changement de programme, le numéro de patch du SE-70 peut être changé depuis les commandes d'un autre appareil MIDI. Si vous désirez ainsi «télécommander» le SE-70, vous pouvez faire correspondre selon vos désirs les numéros de patch et ceux de changement de programme. Traditionnellement, vous auriez à déplacer (par copie dans d'autres emplacements mémoire) vos patches d'effets pour qu'ils soient bien associés aux changements de programme voulus. Grâce au tableau de correspondance des changements de programme propre au SE-70, vous pouvez aisément faire l'association numéro de patch/numéro de changement de programme.

Commande des paramètres par un autre appareil MIDI

Les messages d'aftertouch, pitch bend, et changement de commande peuvent servir à piloter des paramètres d'effets.

Sauvegarde de données dans un autre appareil MIDI

Par messages exclusifs, les données de programmation du SE-70 peuvent être sauvegardées dans d'autres appareils (tels que des séquenceurs).

** Pour utiliser le MIDI, il est essentiel que les bons réglages de canaux soient faits. Le canal MIDI du SE-70 doit correspondre à celui de l'autre appareil MIDI communiquant.*

1. Réglage du canal MIDI et mode Omni

Suivez les étapes ci-dessous pour régler le canal MIDI servant à la réception/transmission. A sa sortie d'usine, le SE-70 est réglé sur le canal MIDI "1" et le mode Omni "On". Avec ces réglages, le SE-70 reçoit les données de tout canal, mais ne transmet que sur le canal 1.

(1) Pressez UTILITY jusqu'à l'obtention du mode de réglage MIDI.

L'indicateur du bouton s'allumera.

"MIDI" doit apparaître ici.

```
MIDI *****  
*****
```

(2) Pressez PARAMETER [<] [>] jusqu'à l'obtention de l'écran de réglage pour le canal MIDI ou le mode Omni.

Avec la molette de commande, réglez le canal MIDI ou le mode Omni.

```
MIDI Channel  
Channel = 1
```

Valeur : 1 à 16

```
MIDI Omni Mode  
Omni On
```

Valeur : Omni On/Omni Off

(3) Une fois terminé, pressez soit EXIT, soit UTILITY jusqu'à extinction de l'indicateur du bouton. L'écran précédent reviendra.

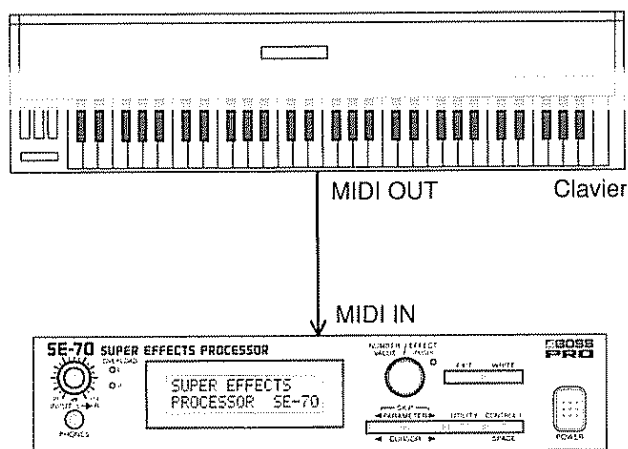
2. Changement de patch

Par l'emploi de messages de changement de programme émis par un autre appareil MIDI, vous pouvez changer le patch du SE-70.

** Veuillez vous référer au mode d'emploi de l'autre appareil MIDI pour connaître la correspondance entre ses sons internes et les numéros de changement de programme émis.*

Emploi d'un autre appareil pour changer à distance le patch du SE-70

Les connexions doivent être faites comme suit :



A sa sortie d'usine, les numéros de patch du SE-70 sont directement associés avec les changements de programme de même valeur. Le résultat est que le SE-70 répondra aux messages MIDI de changement de programme en passant sur le patch de même numéro que le message.

Ainsi, par exemple, si votre clavier envoie le programme No. 45 par le MIDI, le SE-70 passe sur le patch 45.

Correspondance entre sons et programmes d'effets

Le SE-70 offre un "tableau de correspondance des changements de programme" qui vous permet d'aisément établir des associations entre numéros de changement de programme (les numéros associés aux sons produits par l'appareil de commande MIDI, synthétiseur et séquenceur) et numéros de patch du SE-70.

Bien que le MIDI n'ait des numéros de changement de programme que de 1 à 128, cela permet de sélectionner n'importe lequel des 145 patches du SE-70.

Les étapes suivantes permettent de changer le tableau de correspondance des changements de programme.

(1) Pressez UTILITY jusqu'à sélection du mode de réglage MIDI.

L'indicateur du bouton s'allumera.

"MIDI" doit apparaître ici.

```
MIDI *****  
*****
```

(2) Pressez PARAMETER [<] [>] jusqu'à l'obtention de l'écran de réglage du tableau de correspondance ("MIDI Program Map") :

```
MIDI Program Map  
Prog# 1 ÷ # 1
```

Curseur

Avec PARAMETER [<] [>], amenez le curseur sur le paramètre à régler. Avec la molette de commande, sélectionnez le numéro de changement de programme (numéro qui sera reçu), et le numéro de patch du SE-70 que vous désirez lui "associer".

(3) Une fois terminé, pressez [EXIT] pour retourner à l'écran de jeu.

3. Commande MIDI (commande en temps réel des paramètres par messages MIDI)

Les paramètres du SE-70 peuvent être programmés pour répondre à certains messages (tels qu'aftertouch et pitch bend) venant d'un autre appareil. La façon dont ces commandes s'utilisent peut être réglée individuellement pour chaque numéro de patch.

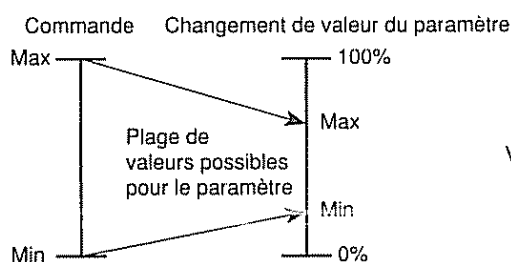
Données MIDI servant de commande

Vous pouvez sélectionner comme commande un des types suivants de message MIDI : aftertouch, pitch bend, ou changement de commande (commandes 0 à 31 et 64 à 119).

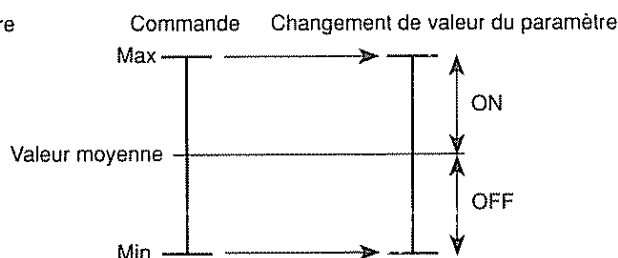
Obtention de la commande désirée

Vous pouvez fixer la plage de variation d'un paramètre en réponse à un message MIDI. Cette plage est déterminée par un maximum et un minimum. Par exemple, si vous désirez qu'un certain message MIDI pilote le niveau général, mais seulement dans une plage de 10 à 90, vous réglerez le minimum à 10 et le maximum à 90. Avec certains paramètres (toutefois), la commande se limite à un simple On/Off. Dans ce cas, si la valeur reçue est supérieure à la moyenne, le réglage est ON. Si la valeur est inférieure, le réglage est OFF.

Avec un paramètre qui change de façon progressive



Avec un paramètre qui se règle On ou Off



* Si l'émetteur est prévu pour régler un paramètre On ou Off, il envoie la valeur maximale pour On et la minimale pour Off.

** Les réglages par commande MIDI ne sont que temporaires (comme les réglages de paramètres). Ils reviennent à leur valeur d'origine si vous éteignez l'appareil, ou changez de patch. Pour les rendre permanents, vous devez suivre la procédure d'écriture ou "Write" (P.23) et stocker ces réglages en mémoire.*

(1) Avec la molette de commande, sélectionnez le patch pour lequel vous désirez faire un réglage de commande MIDI.

(2) Avec PARAMETER [<] [>], sélectionnez l'écran ci-dessous :

Avec la molette de commande, sélectionnez le paramètre visé (target).

```
Assign 1 Target
Master Level
```

(3) Fixez la plage désirée.

Utilisez PARAMETER [<] [>] pour sélectionner l'écran ci-dessous :

```
Assign 1 Min
0
```

Avec la molette de commande, fixez le minimum de la plage de variation
Utilisez PARAMETER [<] [>] pour passer à l'écran ci-dessous :

Assign 1 Max
100

Avec la molette de commande, fixez le maximum de la plage de variation.

- * La plage possible dépend du paramètre sélectionné.
- * Pour des paramètres à grande possibilité de variation, vous pouvez simultanément presser et tourner la molette de commande pour faire plus rapidement changer la valeur. Notez, toutefois, que tous les paramètres n'offrent pas cette option.
- * Vous pouvez choisir un minimum supérieur au maximum. Dans ce cas, la variation du paramètre se fait en sens inverse.
- * Si vous changez le paramètre cible (target) après avoir réglé minimum et maximum, vous pouvez constater que ces valeurs ont aussi changé.

- (4) Pressez PARAMETER [<] [>] pour sélectionner le paramètre ci-dessous, puis la source (messages MIDI reçus en commande) avec la molette de commande.

Assign 1 Source
Control 1

- * Bien que vous puissiez choisir plusieurs commandes (sources) pilotant le même paramètre (target), du bruit peut se produire lors de l'emploi simultané de plusieurs sources.

- (5) Ensuite, vous choisirez la façon dont le paramètre est piloté (le réglage "Assign Mode") par la source (la commande).

Pressez PARAMETER [<] [>] pour passer à l'écran ci-dessous et sélectionner le fonctionnement voulu avec la molette de commande.

Assign 1 Mode
Latch

Valeur : Latch/Momentary/FS-5U Latch/
FS-5U Momentary/FS-5L Latch

- * Selon la source choisie en (4), la façon dont est produite la valeur de commande varie.
- * Ce qui suit s'applique quand MIDI Aftertouch, MIDI Pitch Bend, ou MIDI CC No. 0 à 31 ou 64 à 119 (N° de changement de commande) a été choisi comme source:

Latch : Chaque fois que la source est commutée sur ON, l'unité alterne entre maximum et minimum.

Momentary : Ordinairement, la valeur est au minimum. Elle est maximale quand la source est commutée sur ON.

- * Pour faire les réglages de commande d'autres paramètres, répétez les étapes (2) à (5).

- (6) Une fois terminé, suivez la procédure d'écriture ou "Write" (P.23) pour stocker les réglages en mémoire.

Pour les stocker dans le même numéro de patch, pressez WRITE deux fois.

Pour les stocker dans un autre numéro de patch, pressez d'abord WRITE, puis sélectionnez le patch voulu avec la molette de commande. Pressez alors WRITE à nouveau.

4. Utilisation d'un pédalier de commande (FC-50)

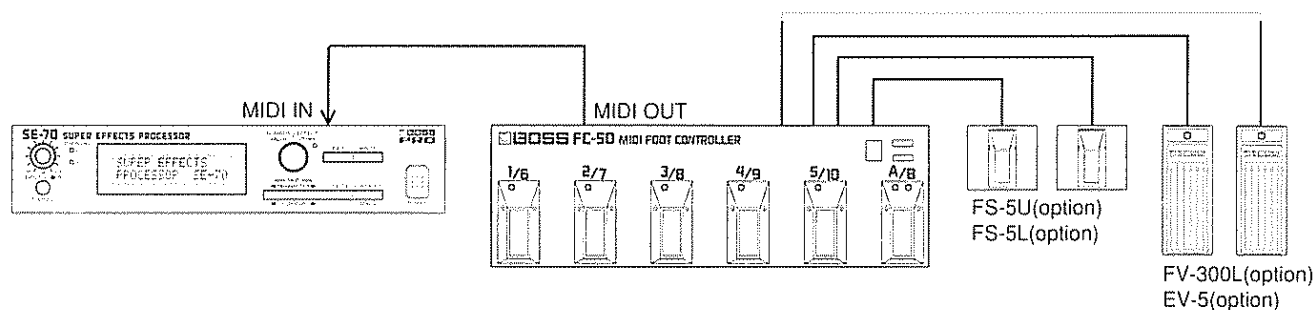
La commande par pédale des procédures décrites ci-dessous est possible si vous connectez le pédalier (optionnel) de commande MIDI FC-50 BOSS.

Le pédalier permet de choisir des numéros de changement de programme qui feront changer le numéro de patch du SE-70.

La pédale de commande (ou une pédale d'expression connectée) peut piloter des paramètres programmés pour cela (commande en temps réel).

Connexion et configuration d'un pédalier de commande

Les connexions doivent être faites comme ci-dessous :



Réglez le FC-50 et le SE-70 pour que leurs canaux MIDI correspondent.

** Référez-vous à la P.39 et au mode d'emploi du FC-50 pour savoir comment faire.*

5. Réception et émission de données par le MIDI

A l'aide des messages exclusifs du SE-70, vous pouvez stocker les réglages de patch dans un séquenceur, ou utiliser un autre appareil MIDI pour changer à distance les réglages d'un patch. Avec le SE-70, la transmission de messages exclusifs s'effectue sur la base d'un numéro d'unité ("Device ID", commun à tous les canaux).

Cette transmission de données est nommée 'Bulk Dump,' la réception étant appelée 'Bulk Load.'

A propos du numéro d'unité ou "Device ID"

En page 38 de ce chapitre, nous avons expliqué que les messages exclusifs n'étaient pas limités à un canal spécifique (messages de système). C'est toutefois ennuyeux quand on a plusieurs SE-70 dans sa configuration et qu'on désire n'envoyer un message qu'à un seul d'entre eux. Pour cela, les appareils les plus récents ont été conçus pour utiliser un numéro d'unité ou "Device ID" (équivalent à une information de canal) lors des procédures "Bulk Dump" and "Bulk Load". Ces numéros vont de 1 à 16. Les données ne peuvent être transférées qu'entre appareils réglés sur le même numéro d'unité. Pour le SE-70, le numéro d'unité est égal au numéro de canal MIDI.

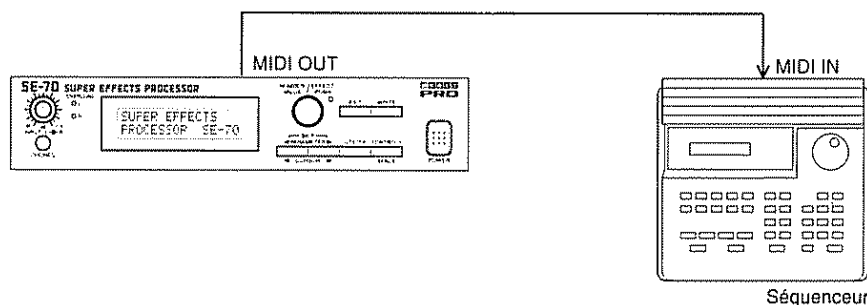
Les données qui peuvent ainsi être transmises sont indiquées ci-dessous. Avant de commencer la transmission, vous pouvez choisir (en terme de point de début et point de fin) une plage de données à émettre.

Affiché	Contenu de la transmission
System	• Réglages de l'accordeur (Type, Hauteur, Affichage du nom de corde, Mode, Niveau) • Réglages du métronome (Tempo, Niveau du rythme, Niveau) • Prise «Effect Remote/Exp Pedal» • Control 2/3 • Tableau de correspondance des changements de programme (Program Change Map) • Plage des numéros de patch sélectionnables par pédale • Mode «Effect Off» • Réglage du contraste de l'afficheur
#1	• Réglages du patch n° 1
⋮	⋮
#100	• Réglages du patch n° 100
Temp (Temporaire)	• Réglages du patch en cours d'édition

1) Faire les connexions

Sauvegarde des données du SE-70 dans un séquenceur

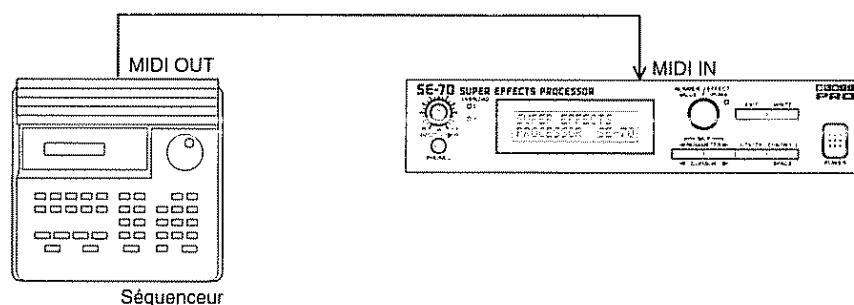
Connectez les appareils comme ci-dessous. Après avoir réglé votre séquenceur pour qu'il soit prêt à recevoir les données, lancez la transmission sur le SE-70



Consultez-vous au mode d'emploi de votre séquenceur pour savoir comment faire.

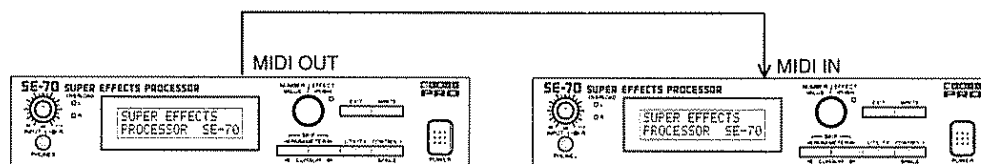
Renvoi au SE-70 de données sauvegardées dans un séquenceur

Connectez les appareils comme ci-dessous. Le SE-70 doit être sur le canal MIDI qui avait été employé lors de la sauvegarde des données dans le séquenceur. Ensuite, après avoir réglé le SE-70 pour qu'il soit prêt à recevoir les données, lancez la transmission depuis le séquenceur.



Envoi de données à un autre SE-70

Connectez les appareils comme ci-dessous :



Réglez les deux numéros d'unité sur la même valeur. Ensuite, réglez l'unité réceptrice pour qu'elle soit prête à recevoir les données (mode Bulk Load).

- * Une fois le SE-70 récepteur prêt à accepter les messages exclusifs, lancez la transmission. Pour régler l'appareil en mode de réception, voir "4) Réception de données" (P.48).
- * Si vous utilisez un séquenceur pour envoyer des données à plusieurs SE-70, vous pouvez donner à chacun un numéro d'unité différent. Ainsi, le séquenceur différenciera chaque appareil, et pourra gérer des ensembles de données indépendants pour chaque. Rappelez-vous toutefois que si vous changez le numéro d'unité, le canal MIDI change aussi.

2) Réglage MIDI Out/Thru

(1) Pressez **UTILITY** jusqu'à obtention du mode de réglage MIDI.

L'indicateur du bouton s'allumera.

"MIDI" doit apparaître ici.

```
MIDI *****  
*****
```

(2) Pressez **PARAMETER** [**<**] [**>**] jusqu'à l'obtention de l'écran ci-dessous.

Avec la molette de commande, sélectionnez "Out" ou "Thru."

```
MIDI Out/Thru  
MIDI Out
```

```
MIDI Out/Thru  
MIDI Thru
```

Out: Permet la sortie de données en procédure Bulk Dump.

Thru: Transmet une exacte copie des données reçues en MIDI IN.

(3) Une fois terminé, pressez **EXIT** pour retourner à l'écran de jeu.

3) Transmission des données (Bulk Dump)

Vous devez régler MIDI Out/Thru sur "MIDI Out" avant de lancer une procédure Bulk Dump.

Sinon, le message d'erreur suivant apparaît dans l'afficheur.

```
Set MIDI Thru  
To MIDI Out !
```

(1) Pressez **UTILITY** jusqu'à l'obtention du mode de réglage MIDI.

L'indicateur du bouton s'allumera.

"MIDI" doit apparaître ici.

```
MIDI *****  
*****
```

(2) Pressez **PARAMETER** [**<**] [**>**] jusqu'à l'obtention de la page Bulk Dump.

```
MIDI Bulk Dump  
System → #100
```

Curseur

Sélectionnez le groupe de données qui doit être envoyé. Avec PARAMETER [<] [>], amenez le curseur sur le paramètre à régler.

Utilisez la molette de commande pour fixer le point de début et le point de fin

```
MIDI Bulk Dump
System → # 10
```

Curseur

(3) Pressez WRITE et la transmission des données commencera.

Pendant l'émission des données, l'affichage suivant apparaît :

```
Data Saving...
```

Une fois le transfert terminé, vous retournez à l'écran suivant :

```
MIDI Bulk Dump
System → # 10
```

Curseur

(4) Pressez EXIT pour retourner à l'écran de jeu.

4) Réception des données (Bulk Load)

(1) Pressez UTILITY jusqu'à l'obtention du mode de réglage MIDI.

L'indicateur du bouton s'allumera.

"MIDI" doit apparaître ici

```
MIDI *****
*****
```

(2) Pressez PARAMETER [<] [>] jusqu'à l'obtention du mode d'attente Bulk Load.

```
MIDI Bulk Load
Waiting...
```

-
- (3) Faites commencer l'émission par l'appareil émetteur. Durant la réception, l'affichage suivant apparaît :

```
MIDI Bulk Load
Data Receiving
```

Une fois la réception terminée, l'afficheur indique :

```
MIDI Bulk Load
Idling...
```

A ce niveau, vous pouvez poursuivre et recevoir d'autres données si vous le désirez.

- (4) Une fois terminé, pressez EXIT pour retourner à l'écran de jeu.

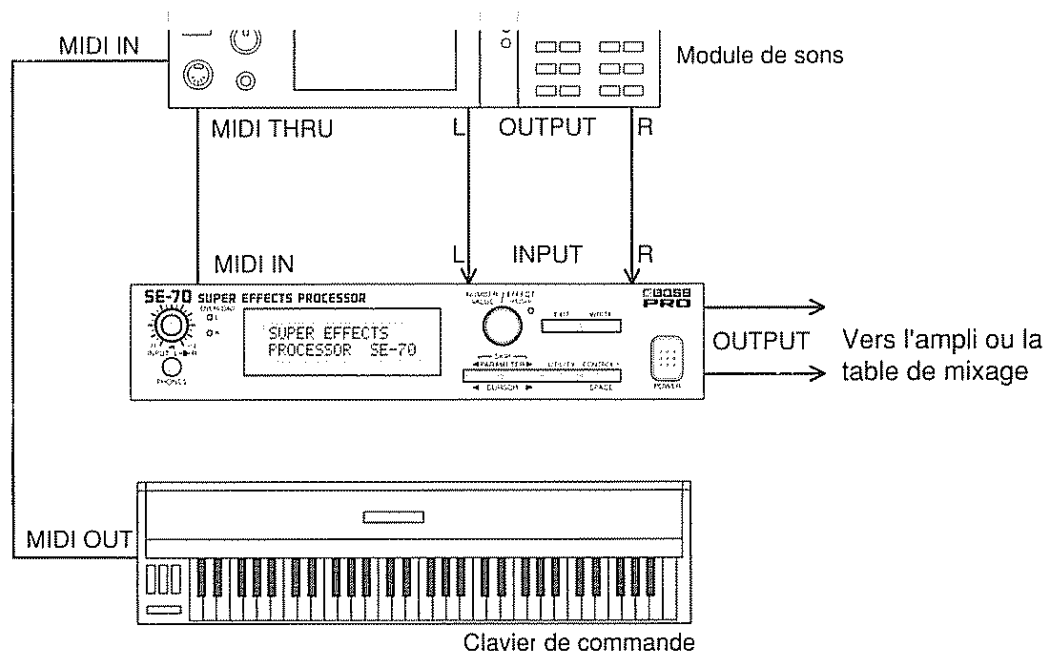
** Les messages exclusifs ne sont pas des messages par canal. Si les numéros d'unité ne correspondent pas, les données ne seront pas reçues même si le récepteur est en mode Omni On. Pour transférer des données, les deux appareils doivent toujours être réglés sur le même numéro d'unité.*

3 Tirer le meilleur parti de votre SE-70

En combinant le SE-70 à d'autres appareils, vous bénéficierez d'une variété de fonctions mettant en valeur votre musique. A titre de suggestion, vous trouverez ci-dessous quelques exemples.

1) Avec clavier de commande et module de sons

Quand les connexions sont faites comme ci-dessous, vous pouvez, en changeant de patch sur le clavier de commande, faire simultanément changer le patch du module de sons et celui du SE-70. De plus, le clavier de commande peut servir à la commande MIDI et donc à la modification en temps réel des paramètres SE-70.

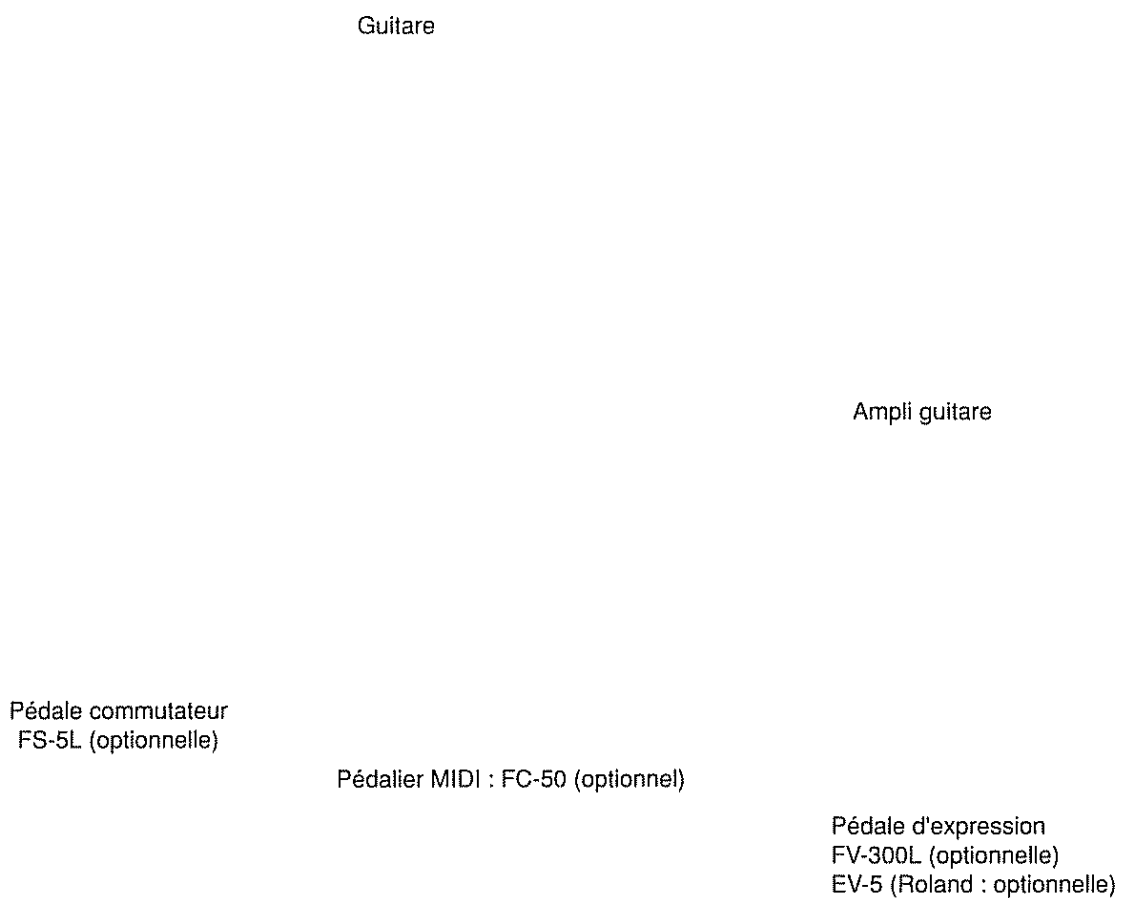


Réglez clavier de commande, module de sons et SE-70 sur le même canal MIDI (P.39).

Le paramètre (target) devant être piloté en temps réel par le clavier doit être associé au type de message reçu par le SE-70 (P.42)

2) Avec une guitare

Quand les connexions sont faites comme ci-dessous, non seulement vous pouvez changer de patch au pédalier, mais vous pouvez aussi utiliser une pédale d'expression ou de commande pour éditer les paramètres du SE-70



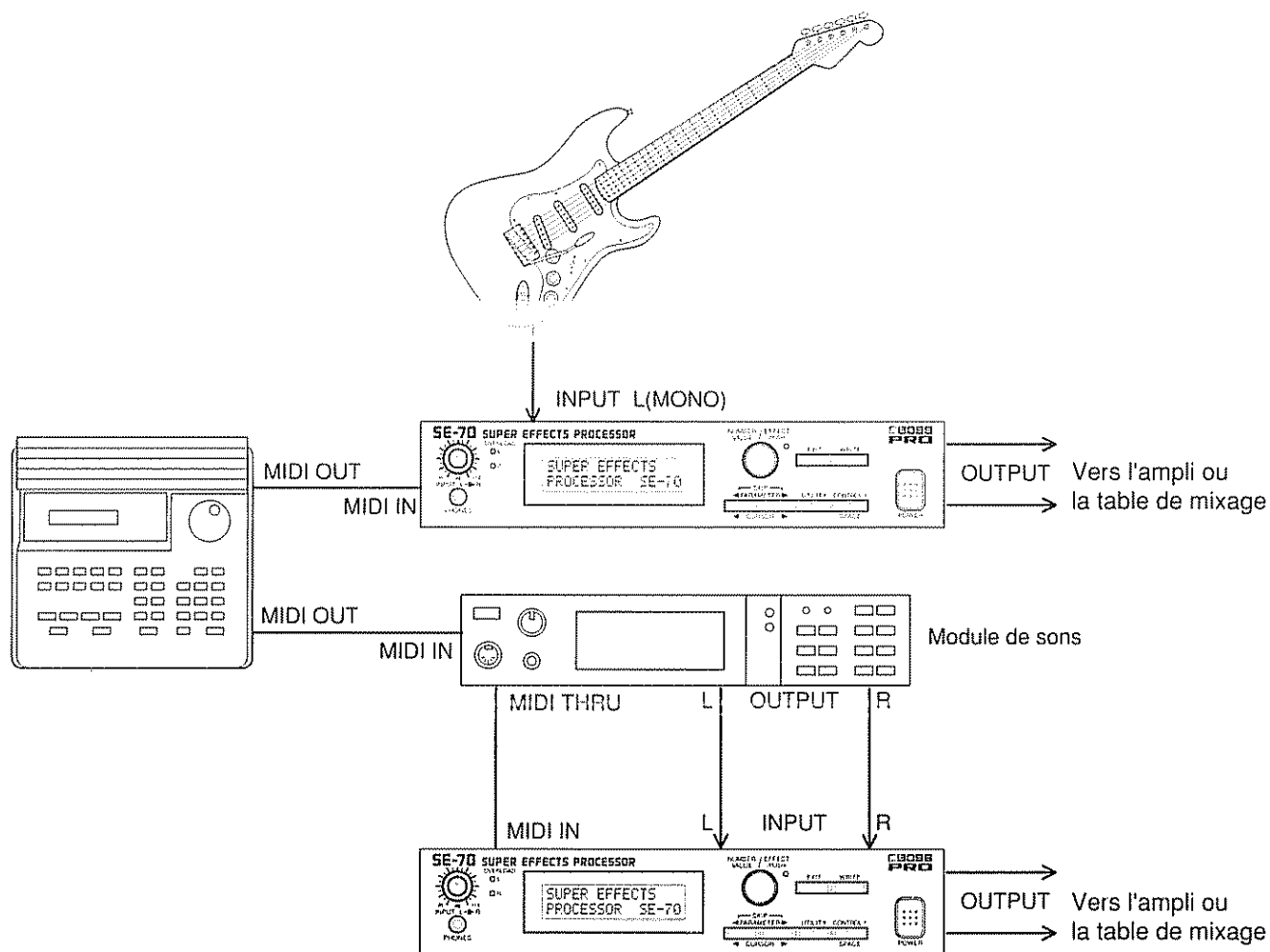
Par exemple, si vous assignez la pédale d'expression à la commande en temps réel de la transposition (pitch shift), vous pourrez modifier la hauteur de la guitare avec la pédale d'expression.

Réglez le FC-50 et le SE-70 sur le même canal.

**** Pour des informations sur la façon de faire les réglages, référez-vous à "Réglages de commande en temps réel des paramètres" (P.32), et au mode d'emploi de votre FC-50.***

3) Connexion avec un séquenceur

Quand les connexions sont faites comme ci-dessous, les patches changeront automatiquement en accord avec ce qui est enregistré dans le séquenceur.



*** Référez-vous au mode d'emploi de vos appareils pour plus d'information.**

Ce ne sont que quelques exemples de la façon dont différents appareils peuvent être employés ensemble. Vous imaginerez probablement d'autres configurations encore plus performantes pour accomplir ce que vous avez à l'esprit.



REFERENCE

CHAPITRE 3

Réglages pré-programmés en usine

1. A propos des réglages d'usine

Données de système

Canal MIDI de transmission/réception : canal 1
Mode Omni : ON
Tableau de correspondance des numéros de programme (Program Change Map) :
correspondance numérique directe
Réglage «Effect Remote/Exp Pedal» : Effect Remote (commande On/Off des effets)
Control 1: effets On/Off pour les patches 101 à 145
Control 2: passage au patch supérieur
Control 3: passage au patch inférieur
Plage de patches sélectionnables au pied : 1 à 145
Mode «Effect Off» : Direct
Accordeur : Type : guitare
Hauteur : 440 Hz
Affichage du nom de corde : Off
Mode : Regular (normal)
Niveau : 100
Métronome : Tempo : 120
Niveau des rythmes : ♩ :=100
 ♩ :=50
 $\text{♩} \text{♩}$:=50
 $\text{♩} \text{♩} \text{♩}$ (♩ $\frac{1}{3}$) :=0
Niveau : 25
MIDI Out/Thru setting : MIDI Out
Contraste de l'afficheur : 15
Type de réglages d'usine : Standard

2. Retour aux réglages d'usine (initialisation des données)

Cette procédure vous permet de ramener le contenu des patches programmables (et les données de système) aux réglages pré-programmés en usine. Si nécessaire, vous pouvez limiter la procédure et n'initialiser que les patches (ou données de système) nécessaires.

Pour ramener le SE-70 aux réglages d'usine, suivez les étapes ci-dessous.

Notez que le SE-70 offre 2 types de réglages d'usine : "Standard" (pour l'enregistrement ou la plupart des instruments), et "Guitar".

Vous pouvez initialiser tous les réglages ou seulement ceux choisis.

(1) Eteignez l'appareil.

(2) En pressant la molette de commande, allumez l'appareil.

L'affichage suivant apparaîtra :

```
Factory Preset
System → #100
```

Curseur

(3) Pressez PARAMETER [<] pour passer à l'écran ci-dessous :

Utilisez la molette de commande pour choisir le type des réglages à restaurer.

```
Factory Preset
Type: Standard
```

```
Factory Preset
Type: Guitar
```

(4) Pressez PARAMETER [>] pour passer à l'écran ci-dessous :

Avec la molette de commande, choisissez le point de début de la plage à initialiser.

```
Factory Preset
System + #100
```

Curseur

(5) Pressez PARAMETER [>] pour déplacer le curseur et passer à cet écran :

```
Factory Preset
System + # 10
```

Curseur

Avec la molette de commande, choisissez le point de fin de la plage à initialiser.

** A ce niveau, vous pouvez revenir en arrière et refaire les réglages de type et de point de début en pressant PARAMETER [<].*

** Si vous ne désirez plus initialiser les données, pressez EXIT. L'unité reviendra en mode de démarrage normal.*

** Les types de données pouvant être initialisées sont les suivants :*

Affichage	Réglages initialisés
System	Tous les paramètres accessibles par le mode UTILITY
#1	Réglages du patch numéro 1
#2	Réglages du patch numéro 2
#99	Réglages du patch numéro 99
#100	Réglages du patch numéro 100

(6) Pressez WRITE, et l'initialisation s'effectue.

Quand l'initialisation est terminée, vous retournez en mode de démarrage normal, comme si vous veniez d'allumer l'appareil.

MAUVAIS FONCTIONNEMENT

Si l'appareil semble ne pas fonctionner correctement, consultez la liste ci-dessous. Si vous ne pouvez pas résoudre le problème, contactez votre revendeur ou le service de maintenance Roland.

Pas de son/Le niveau est trop bas

Avez-vous vérifié si les câbles sont endommagés ?

Essayez de remplacer les câbles.

Les connexions avec les autres appareils sont-elles bien faites ?

Vérifiez que toutes les connexions sont correctes.

Le volume est-il trop faible ?

Contrôlez le volume de l'amplificateur et/ou de la table de mixage employés.

Les niveaux d'entrée sont-ils correctement réglés ?

Contrôlez et changez-les si nécessaire.

"Réglage du niveau d'entrée" (P.14).

Les réglages de patch sont-ils adaptés ?

Contrôlez que ces réglages, notamment le niveau ou "Level," ne sont pas trop faibles.

"Master Level" est-il programmé pour être piloté en temps réel par pédale ou MIDI ?

Vous devez alors utiliser la commande prévue pour monter le niveau général (Master Level).

Voir "Réglages de commande en temps réel des paramètres"(P.32) et "Commande MIDI" (P.42).

Avez-vous choisi "Mute" comme mode "Effect Off" ?

Il n'y aura alors aucun son lorsque les effets seront désactivés (réglés sur Off).

"Réglage du mode Effect Off" (P.18).

L'indicateur de saturation (Overload) s'allume trop fréquemment

Les niveaux d'entrée sont-ils correctement réglés ?

Changez-les avec les potentiomètres de façade.

"Réglage du niveau d'entrée" (P.14).

Le commutateur de niveau de la face arrière est-il en bonne position ?

Placez le en position "+4 dBm".

Le niveau du signal entrant est-il trop élevé ?

Réglez le niveau en sortie de l'appareil traité pour obtenir un niveau approprié.

Le numéro de patch ne change pas quand on tourne la molette de commande

Etes-vous en mode de réglage des paramètres ?

Si c'est le cas, pressez EXIT.

L'indicateur du bouton UTILITY est-il allumé ?

Si c'est le cas, pressez EXIT.

La procédure d'écriture en mémoire (WRITE) n'aboutit pas

L'indicateur du bouton UTILITY est-il allumé ?

Si c'est le cas, pressez EXIT.

Le patch ne change pas quand on presse une pédale connectée en CONTROL 2/3

Etes-vous en mode de réglage des paramètres ?

Si c'est le cas, pressez EXIT.

Avez-vous réglé le minimum et le maximum de la plage de sélection sur la même valeur ?

Contrôlez la plage de sélection des patches

Voir "Réglages pour Control 2/3" (P.29).

Avez-vous programmé une commande en temps réel pour Control 2/3 ?

Voir "Réglages de commande en temps réel des paramètres" (P.32), et "Réglages pour Control 2/3" (P.29).

Les données MIDI ne sont pas reçues

Les câbles MIDI sont-ils en bon état ?

Remplacez les câbles si nécessaire.

Tous les appareils sont-ils correctement connectés ?

Contrôlez soigneusement toutes les connexions.

Les canaux MIDI des appareils connectés correspondent-ils ?

Contrôlez les canaux MIDI.

"Réglage du canal MIDI et du mode Omni" (P.39).

Les messages de changement de programme ne sont pas reçus

Etes-vous en mode de réglage de paramètres ?

Si c'est le cas, pressez EXIT

L'indicateur du bouton UTILITY est-il allumé ?

Si c'est le cas, pressez EXIT

Le contrôle de paramètre en temps réel ne donne pas l'effet escompté

Avez-vous réglé l'appareil connecté et la source pour qu'ils correspondent ?

Contrôlez les données transmises et celles qui doivent être reçues.

Voir "Réglages de commande en temps réel des paramètres" (P.32)

Avez-vous réglé trop près l'une de l'autre les valeurs minimale et maximale du paramètre visé (target) ?

Re-vérifiez les valeurs Min et Max pour la commande MIDI.

Voir "Réglages de commande en temps réel des paramètres" (P.32).

Tableau d'équipement MIDI

Fonction...		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut Modifié	1-16 1-16	1-16 1-16	Mémorisé
Mode	Par défaut Modifié Altéré	x x *****	OMNI ON/OFF x x	Mémorisé
N° de note	Vraiment jouées	x *****	0-127 *1 0-127	Seulement en "Sampler 1. 2"
Dynamique	Enfoncement Relâchement	x x	x x	
Aftertouch (pression)	Polyphonique Par canal	x x	x o *2	
Pitch Bend		x	o *2	
Changement de commande	0-31 64-119	x x	o *2 o *2	
Changement Change	N° réels	x *****	o 0-127	
Système exclusif		o	o	
Système commun	Position ds le morceau Sélection du morceau Accord	x x x	x x x	
Système en temps réel	Horloge Commandes	x x	x x	
Messages auxiliaires	Local ON/OFF All Notes OFF Active Sensing Ré-initialisation	x x x x	x x x x	
Notes	*1 Sélectionnable pour qu'il n'y ait pas de réception *2 Les messages programmés pour la "Commande en temps réel des paramètres" sont reconnus			

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

o : OUI
x : NON

CARACTERISTIQUES

SE-70 : Super Effects Processor

Traitement du signal

- Conversion A/N : 16 bits linéaire
(suréchantillonnage 64 fois, procédé delta sigma)
- Conversion N/A : 16 bits linéaire
(suréchantillonnage 8 fois)

Fréquence d'échantillonnage

- 48 kHz / 32 kHz (en fonction de l'algorithme)

Programmes/Emplacements mémoire

- 145 au total Programmables : 1 à 100
- Preset : 101 à 145

Réponse en fréquence

- 10 Hz à 22 kHz +0/-3 dB (Fréq d'échantill : 48kHz)
- 10 Hz à 15kHz +0/-3 dB (Fréq d'échantill : 32kHz)
- (0 dBm = 0.775 Vrms)

Niveau d'entrée nominal

- 20/+4 dBm

Impédance d'entrée

- 1M Ω

Niveau de sortie nominal

- 20/+4 dBm

Impédance en charge recommandée

- 20 k Ω ou plus

Bruit résiduel

- 100 dBm ou moins (IHF-A)
- (commutateur de niveau : -20 dBm, THRU)

Gain en entrée

- 20 dB à +12 dB

Afficheur

- LCD (16 caractères, 2 lignes, rétro-éclairé)

Commandes

<FAÇADE>

- Potentiomètre de niveau d'entrée (L/R)
- Molette de commande (Bouton Effet)
- Bouton Parameter ◀▶ (Bouton cursor ◀▶)
- Bouton Control 1
- Bouton Utility
- Bouton Write
- Bouton Exit
- Bouton Power

<ARRIERE>

- Commutateur de niveau

Connexions

<FAÇADE>

- Prise pour écouteurs (PHONES)

<ARRIERE>

- Prises d'entrée Input L (MONO) / R
- Prises de sortie Output L (MONO) / R
- Prise Control 2/3
- Prise Effect Remote / Exp Pedal
- Prises MIDI : IN, OUT/THRU
- Prise pour adaptateur secteur

Indicateurs

- Indicateurs de saturation Overload (L/R)
- Indicateur d'entrée L/R
- Indicateur Utility
- Indicateur Control 1

Alimentation

- 12 V CA (BRB-120, 220, 240 BOSS)

Intensité électrique

- 1,5 A

Dimensions

- 218 (L) x 44 (H) x 240 (P) mm

Poids

- 1,5 kg

Accessoires

- Adaptateur secteur : BRB-120, 220, 240 BOSS
- Pieds en caoutchouc x 4
- Mode d'emploi avec guide des algorithmes

Options

- Adaptateur pour rack RAD-50
- * Le RAD-10 ne peut pas être employé avec cet appareil.*
- Pédale commutateur FS-5U, FS-5L
- Câble d'insertion PCS-31(Roland)
(jack 6,35 mm (stéréo) – jack 6,35 mm (mono) x 2)
- PCS-33(Roland)
(jack 6,35 mm (stéréo) – jack 6,35 mm (stéréo))
- Pédalier MIDI FC-50
- Pédale d'expression FV-300L, EV-5(Roland)

** Dans le but d'une constante amélioration, les caractéristiques de ce produit sont sujettes à modification sans préavis.*

INDEX

A

Adaptateur secteur (Prise pour)	10
Afficheur	9
Aftertouch (Message d')	38
Algorithme	19

C

Canal (Messages par)	37
Changement de commande (Message de)	38
Commande (Molette de)	9
Commande en temps réel des paramètres	32
Connexions (Faire les)	12
CONTROL 1 (Bouton)	9
CONTROL 2/3 (Prise)	10

D

Données (Réception ou "Bulk Load")	48
Données (Transmission ou "Bulk Dump")	47

E

Effect Off (Mode)	18
Effect On/Off	16
EFFECT REMOTE/EXP PEDAL (Prise)	10
Entrée (Niveau d')	14
Exclusifs (Messages)	38
EXIT (Bouton)	9

I

INPUT L(MONO)/R (Prise)	9
INPUT L/R (Potentiomètres)	9

J

Jeu (Ecran de)	13
----------------------	----

L

Level	10
-------------	----

M

MIDI (Commande)	42
MIDI (Canal)	36
MIDI IN (Prise)	10
MIDI OUT/THRU (Prise)	10

N

Note (Messages de)	37
--------------------------	----

O

OMNI	39
OUTPUT L(MONO)/R (Prise)	10
Overload (Indicateur)	9

P

PARAMETER (Bouton)	9
Patch	5
Patch (Numéro de)	14
PHONES (Prise)	9
Pitch Bend (Message de)	38
Plage de patches sélectionnables au pied	29
Program Change Map	40
Programme (Message de changement de)	38

S

Skip	21
Source	32
Système (Données de)	54

T

Target	32
--------------	----

U

Usine (Réglages d')	54
UTILITY	9
UTILITY (Bouton)	9

W

WRITE (Bouton)	9
Write (Procédure)	23

INDEX DES FONCTIONS

Référez-vous à cet index si vous avez oublié comment accomplir une tâche particulière.

CONNEXIONS

Connexion avec une boucle d'effet de table de mixage (envoi/retour)	12
Connexion avec un clavier	12
Connexion avec une guitare ou une basse	13
Réglage du commutateur de niveau	14

POUR ETRE PRET

Mise sous tension	11
Réglage du niveau d'entrée	14

NUMEROS DE PATCH

Sélection des effets (numéros de patch) depuis la façade	14
Sélection des effets (numéros de patch) par pédale	15
Sélection des effets (numéros de patch) par MIDI	16
Réglage de la plage dans laquelle peuvent être sélectionnés par pédale les patches	29

EFFETS ON/OFF

Réglage On/Off des effets depuis la façade	16
Réglage On/Off des effets par pédale	16
Réglage On/Off des effets par message MIDI	18
Réglage de l'appareil pour qu'aucun son (même le son direct) ne soit produit quand les effets sont sur off	18

TRAVAIL AVEC LES EFFETS

Création d'un effet	21
Copie d'un effet (numéro de patch) dans un autre numéro de patch	20
Modifications des paramètres d'un effet	21
Changement du nom d'un effet	22
Stockage en mémoire d'un effet après modification (procédure d'écriture)	23

REGLAGES MIDI

Réglage du canal MIDI.....	39
Réglage du mode Omni	39
Sélection des patches à distance depuis un autre appareil MIDI.....	40
Modification du tableau de correspondance des patches	40
Commande à distance de paramètres depuis un autre appareil MIDI (commande MIDI)	42
Utilisation d'un pédalier de commande MIDI (FC-50)	44
Sélection de MIDI Out/Thru	47

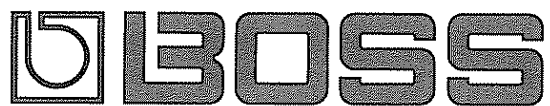
TRANSMISSION/RECEPTION DE DONNEES

Contenu des données à transmettre.....	45
Stockage dans un séquenceur de données du SE-70	46
Chargement de données de SE-70 depuis un séquenceur	46
Envoi d'une copie des données à un autre SE-70.....	46
Transmission de données (Bulk Dump).....	47
Réception de données (Bulk Load)	48

AUTRES

Obtention d'une commande en temps réel des paramètres	32
Utilisation de l'accordeur.....	24
Utilisation du métronome	28
Restauration des réglages d'usine	54
Types de données pouvant être ramenées à leur réglage d'usine	55





SE-70 SUPER EFFECTS PROCESSOR

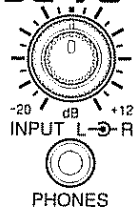
Guide des algorithmes

Le SE-70 est un processeur d'effets super qui permet de créer des effets de studio professionnels. Il dispose de 12 algorithmes différents, chacun avec ses propres paramètres réglables. Les algorithmes sont : 1. Delay, 2. Reverb, 3. Chorus, 4. Flanger, 5. Phaser, 6. Tremolo, 7. Distortion, 8. Overdrive, 9. Compressor, 10. Limiter, 11. EQ, 12. Auto Pan.

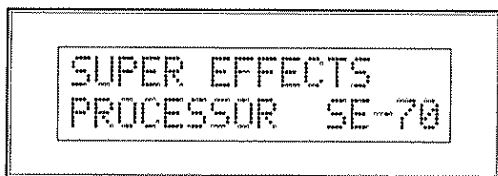
Le SE-70 est conçu pour être utilisé avec un amplificateur de guitare ou un synthétiseur. Il dispose de deux entrées (L et R) et d'une sortie pour les haut-parleurs. Les paramètres sont réglés à l'aide de boutons de commande et d'un sélecteur d'effet.

Le SE-70 est un processeur d'effets super qui permet de créer des effets de studio professionnels. Il dispose de 12 algorithmes différents, chacun avec ses propres paramètres réglables. Les algorithmes sont : 1. Delay, 2. Reverb, 3. Chorus, 4. Flanger, 5. Phaser, 6. Tremolo, 7. Distortion, 8. Overdrive, 9. Compressor, 10. Limiter, 11. EQ, 12. Auto Pan.

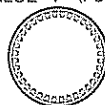
SE-70 SUPER EFFECTS PROCESSOR



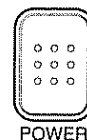
OVERLOAD
OL
OR



NUMBER / EFFECT
VALUE / (PUSH)



BOSS
PRO



Guide des algorithmes

Chaque algorithme est composé d'une combinaison d'effets. Chacun de ces effets offre un certain nombre de paramètres (éléments individuels qui créent un son). De nouveaux sons peuvent être créés en changeant d'algorithme et en éditant les paramètres offerts.

Tous les algorithmes du SE-70 sont présentés ci-après. L'information est organisée pour rapidement trouver ce que vous cherchez sur les paramètres disponibles pour un algorithme donné. Ainsi, vous comprendrez mieux comment fonctionne chaque paramètre dans la production de l'effet.

*** Référez-vous à "2. Edition des patches" en première partie pour savoir comment sont créés les effets.**

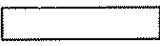
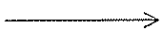
Les informations suivantes concernent les algorithmes de l'aire Preset (Patches 101 à 145) :

•Caractéristiques des algorithmes

Ces informations vous aideront à mieux choisir parmi les différents algorithmes

•Schémas synoptiques

Ces schémas donnent la constitution de l'algorithme. Les symboles employés sont les suivants :

	Effet
	Paramètres pour le même effet(liés)
	Signal audio
	Signal de commande

•Paramètres

Tous les paramètres de l'algorithme sont donnés en liste (avec leur type et leur plage de réglage)

*** Les paramètres pilotables en temps réel par commande ou MIDI sont indiqués par un astérisque.**

Pour des détails sur le fonctionnement de chaque paramètre, référez-vous à "Fonctionnement de chaque paramètre" dans cette partie de manuel.

Liste des abréviations employées dans l'afficheur

B	Basse	HP Filter	Idem précédent	Porta	Portamento
Bal	Balance	Inv	Inverse	PS	Pitch Shifter (transpositeur)
Char	Character (caractère)	Kb	Keyboard (clavier)	Rec	Recording (enregistrement)
Cho	Chorus	Lev	Level (niveau)	Rep	Repeat (répétition)
Comp	Compresseur	Lo	Low (bas)	Res	Résonance
Dist	Distorsion	LPF	Low Pass Filter (filtre passe-bas)	Rev	Reverb (réverbération)
Dly	Delay (retard)	LP Filter	Idem précédent	S	Sub (sous)
DS	Distorsion	M.	Main (général/principal)	Sim	Simulator (simulateur)
Duck	Ducking	Mod	Modulation	St	Stéreo
ER	Early Reflection (réflexions premières)	N(oise) Suppressor	Suppresseur de bruit	SY	Synthé
f	Fréquence	NS	Idem précédent	Thresh	Threshold (seuil)
FB	Feedback (ré-injection)	oct	Octave	Trg	Trigger (déclencheur)
Freq	Fréquence	OD	Overdrive (saturation)	Trig	Trigger (déclencheur)
Gt	Guitare	P	Pitch (hauteur)	VC	Vocoder
Hi	High (haut)	P	Pre (pré)	Vib	Vibrato
HPF	High Pass Filter (filtre passe-haut)	Pan	Panoramique	Vo	Vocal
				Xover	Crossover

SOMMAIRE

1) Hall	4
2) Room 1	5
3) Room 2	6
4) Plate	7
5) Stereo Reverb	8
6) Gate Reverb	9
7) Ambience	10
8) Simple Delay	11
9) Mono Delay	12
10) Modulation Delay	13
11) Stereo Delay	14
12) 20Tap Delay	16
13) Stereo Chorus	17
14) Band Chorus	18
15) Wave Chorus	19
16) Super Chorus	20
17) Pitch Shift	21
18) Stereo Pitch Shift	22
19) Stereo Phaser	24
20) Stereo Flanger	25
21) Vocoder 1	26
22) Vocoder 2	28
23) Keyboard Multi	30
24) Rotary Multi	32
25) Rhodes Multi	34
26) Guitar Multi 1	36
27) Guitar Multi 2	38
28) Guitar Multi 3	40
29) Guitar Multi 4	42
30) Bass Multi	44
31) Vocal Multi	46
32) Guitar Synth	48
33) Bass Synth	50
34) 2ch Mixer	52
35) Hum Canceler	54
36) Vocal Canceler	55
37) Sampler 1	56
38) Sampler 2	57
39) Repeat Play	58
40) Hall+Room	60
41) Reverb+Delay	61
42) Reverb+Chorus	62
43) Reverb+Pitch Shift	63
44) Reverb+Gate	64
45) Delay+Chorus	65

Fonctionnement de chaque paramètre

Reverb & Delay

Reverb	68
Gate Reverb	71
Ambience	72
Delay	73

Effets de type modulation

Chorus	76
Pitch Shifter	78
Phaser	80
Flanger	81

Effets Inclus dans des algorithmes multi-types

Ring Modulator	82
Noise Suppressor	82
Overdrive/Distortion	82
Rotary	83
Enhancer	84
Panning/Tremolo	85
Slow Gear	85
Compressor/Limiter	86
Auto Wah	87
Guitar Amp Simulator	88
Vibrato	88
Feedbacker	88
Bass Amp Simulator	89
De-esser	89

Autres effets

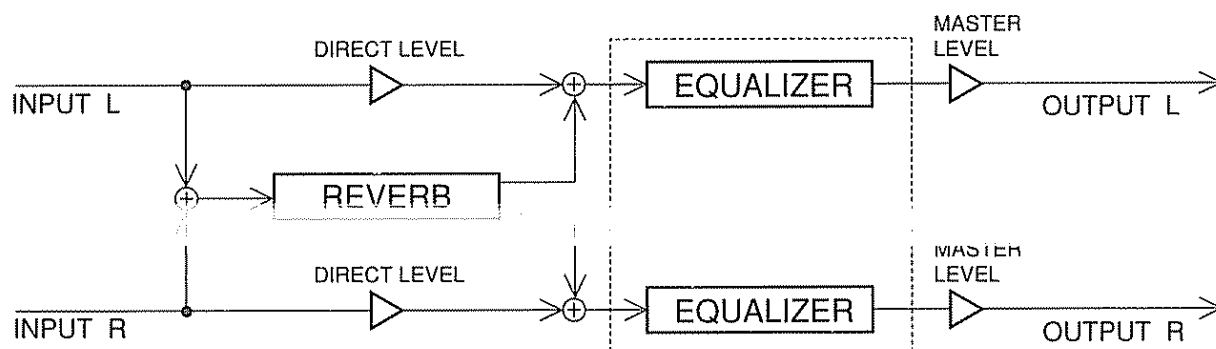
Equalizer, Pre Equalizer, Synth Equalizer	90
Vocoder	91
Guitar Synth, Bass Synth	93
Synth Mixer	96
Mixer	96
Hum Canceler	96
Vocal Canceler	97
Key Changer	97
Sampler 1, Sampler 2	98
Repeat Play	102
Direct	106
Master	106
Output Mode	106
Liste des algorithmes	107
Tableau des noms pré-programmés	108
Tableau vierge	110
Tableau de correspondance des programmes	111

101 Hall

101 Hall

Hall

Simule la réverbération d'un hall.



Reverb

Reverb Time	: 0.1 à 60.0s
Pre Delay	: 0 à 300ms
Early Reflection Delay	: 0 à 300ms
Early Reflection Mix Level	: 0 à 100
HF Damp	: -10 à 0
Diffusion	: 0 à 10
Bass	: -12dB à +12dB
Treble	: -12dB à +12dB
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level*	: 0 à 100

Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignation 1 à 4

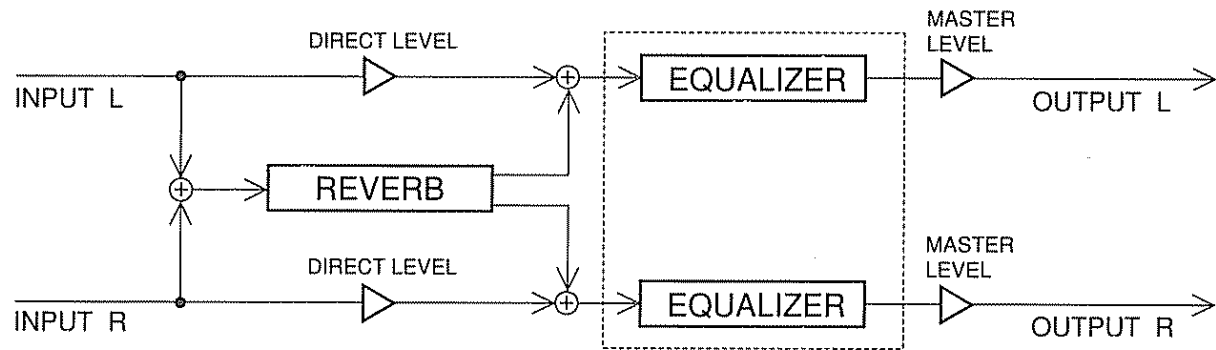
Target	: Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métrologue On/Off, Niveau du métrologue, Accordeur On/Off
Min	: -
Max	: -
Source	: Control 1 à 3/Pédale d'expression/ Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119
Mode d'assignation	
Control 1	: Momentary/Latch
Control 1&2/1&3/2/3	: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/ FS-5L Latch
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/	
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119	: Momentary/Latch

102 Room 1

102 Room 1

Room 1

Simule la réverbération obtenue dans une pièce.



Reverb

Reverb Time	: 0.1 à 60.0s
Pre Delay	: 0 à 300ms
Early Reflection Delay	: 0 à 300ms
Early Reflection Mix Level	: 0 à 100
HF Damp	: -10 à 0
Diffusion	: 0 à 10
Bass	: -12dB à +12dB
Treble	: -12dB à +12dB
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level *	: 0 à 100

Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignment 1 à 4

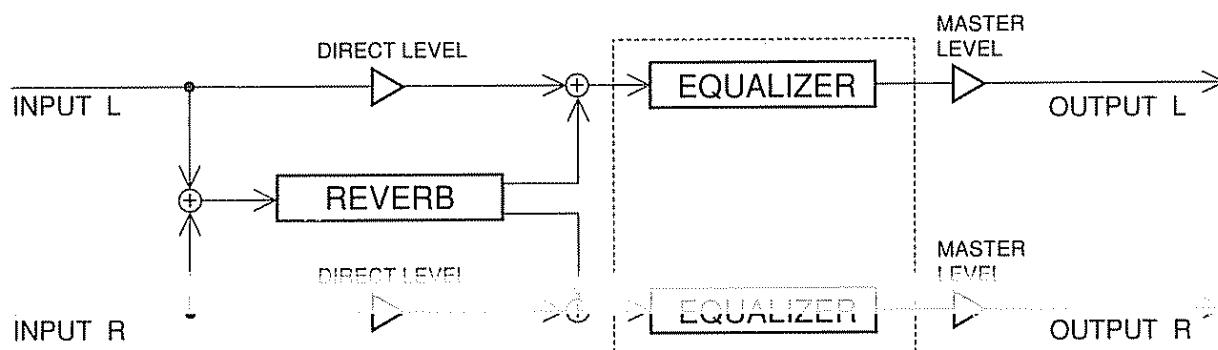
Target	: Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métrologue On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off
Min	: -
Max	: -
Source	: Control 1 à 3/Pédale d'expression/ Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119
Mode d'assignation	
Control 1	: Momentary/Latch
Control 1&2/1&3/2/3	: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/ FS-5L Latch
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/	
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119	: Momentary/Latch

103 Room 2

103 Room 2

Room 2

Simule la réverbération obtenue dans une pièce plus petite que Room 1



Reverb

Reverb Time	: 0.1 à 5.0s
Pre Delay	: 0 à 300ms
HF Damp	: -10 à 0
Diffusion	: 0 à 10
Density	: 0 à 10
Attack	: 0 à 10
Bass	: -12dB à +12dB
Treble	: -12dB à +12dB
Early Reflection Delay L 1 à 3	: 0 à 300ms
Early Reflection Mix Level L 1 à 3	: 0 à 100
Early Reflection Delay R 1 à 3	: 0 à 300ms
Early Reflection Mix Level R 1 à 3	: 0 à 100
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level*	: 0 à 100

Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

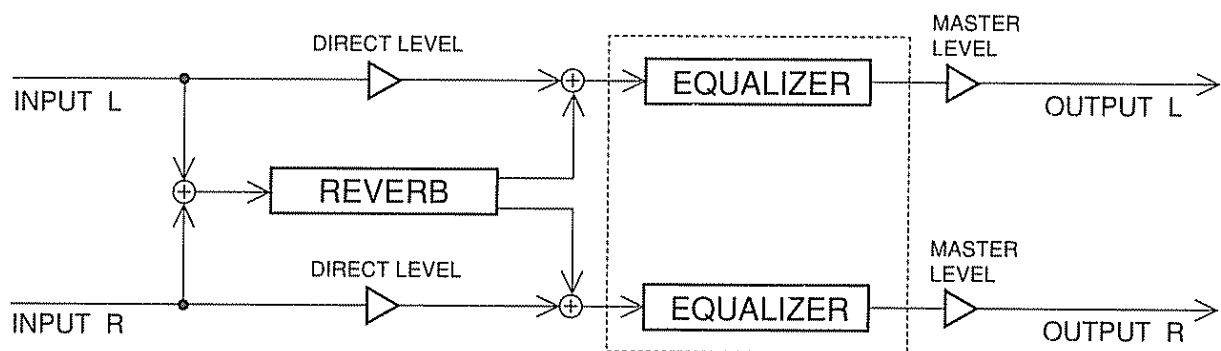
Assignation 1 à 4

Target	: Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off
Min	: -
Max	: -
Source	: Control 1 à 3/Pédale d'expression/ Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119
Mode d'assignation	
Control 1	: Momentary/Latch
Control 1&2/1&3/2/3	: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/ FS-5L Latch
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119	: Momentary/Latch

104 Plate

104 Plate

Simule le son obtenu par un "écho à plaque" (une unité employant les vibrations d'une plaque métallique pour produire de la réverbération). Donne un timbre métallique.



Reverb

Reverb Time	: 0.1 à 60.0s
Pre Delay	: 0 à 300ms
HF Damp	: -10 à 0
Diffusion	: 0 à 10
Bass	: -12dB à +12dB
Treble	: -12dB à +12dB
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level*	: 0 à 100

Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB to +20dB

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignment 1 à 4

Target	: Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off
Min	: -
Max	: -
Source	: Control 1 à 3/Pédale d'expression/ Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

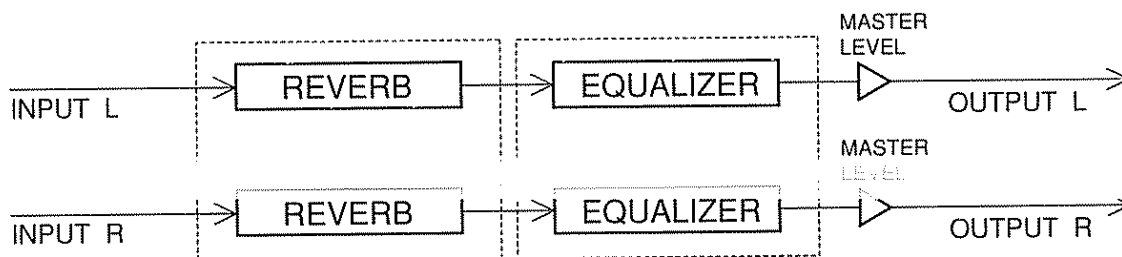
Mode d'assignation

Control 1	: Momentary/Latch
Control 1&2/1&3/2/3	: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/ FS-5L Latch
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119	: Momentary/Latch

105 Stereo Reverb

105 St Reverb
— St Reverb —

Une réverbération traitée en stéréo



Reverb

Reverb Time	: 0.1 à 20.0sec
Pre Delay	: 0 à 100ms
HP FILTER	: Thru à 800Hz
LP FILTER	: 500Hz à Thru
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level*	: 0 à 100

Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignment 1 à 4

Target : Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off

Min : -

Max : -

Source : Control 1 à 3/Pédale d'expression/
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

Mode d'assignation

Control 1 : Momentary/Latch

Control 1&2/1&3/2/3

: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/
FS-5L Latch

Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/

CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

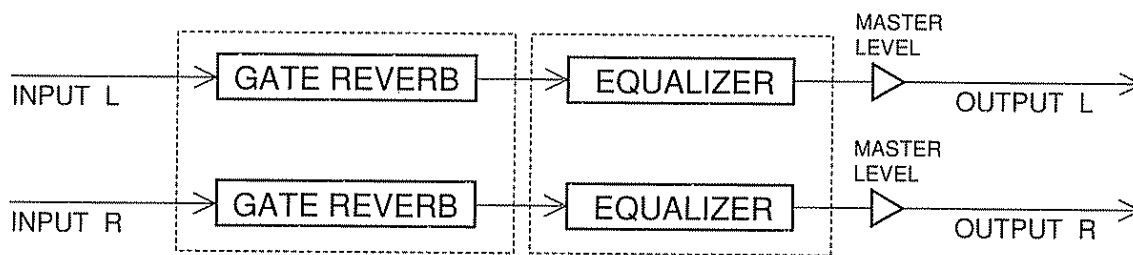
: Momentary/Latch

106 Gate Reverb

106 Gate Reverb

— Gate Reverb —

Une réverbération interrompue brutalement. Assure un traitement stéréo total. Cet effet peut être rendu encore plus caractéristique avec les paramètres "Accent Delay" et "Accent Level".



Gate Reverb

Gate Time	: 10 à 400ms
Pre Delay	: 0 à 300ms
Mode	: Normal/Left→Right/Right→Left/ Reverse 1/Reverse 2
Thickness	: 0 à 10
Density	: 0 à 10
Accent Delay	: 0 à 200ms
Accent Level	: 0 à 100
Bass	: -12dB à +12dB
Treble	: -12dB à +12dB
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level*	: 0 à 100

Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignment 1 à 4

Target	: Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métrologue On/Off, Niveau du métrologue, Accordeur On/Off
Min	: -
Max	: -
Source	: Control 1 à 3/Pédale d'expression/ Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

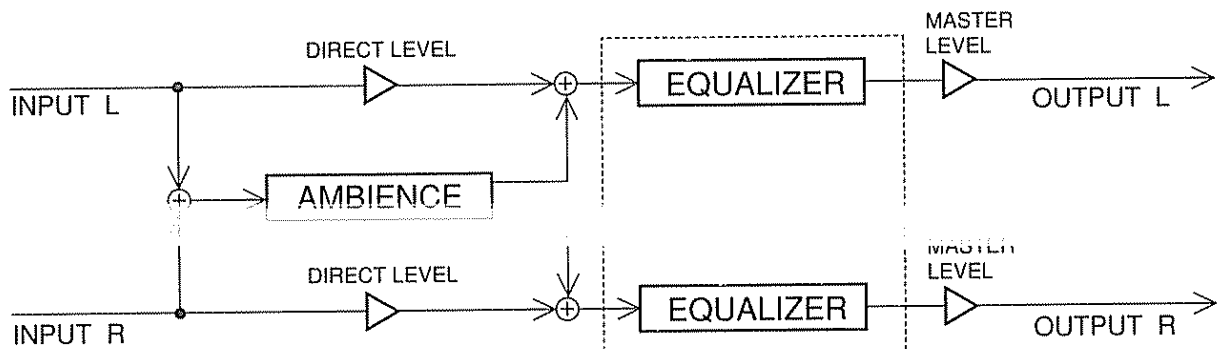
Mode d'assignation

Control 1	: Momentary/Latch
Control 1&2/1&3/2/3	: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/ FS-5L Latch
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119	: Momentary/Latch

107 Ambiance

107 Ambiance

Simule l'effet obtenu avec un "microphone d'ambiance" (un micro utilisé en enregistrement et placé à distance de la source sonore). Donne une sensation d'espace et d'ampleur similaire à celle obtenue d'une reverb.



Ambience

Pre Delay	: 0 à 200ms
Early Reflection Delay	: 0 à 200ms
Early Reflection Mix Level	: 0 à 100
Diffusion	: 0 à 10
Bass	: -12dB à +12dB
Treble	: -12dB à +12dB
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level*	: 0 à 100

Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignment 1 à 4

Target	: Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off
Min	: -
Max	: -
Source	: Control 1 à 3/Pédale d'expression/ Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

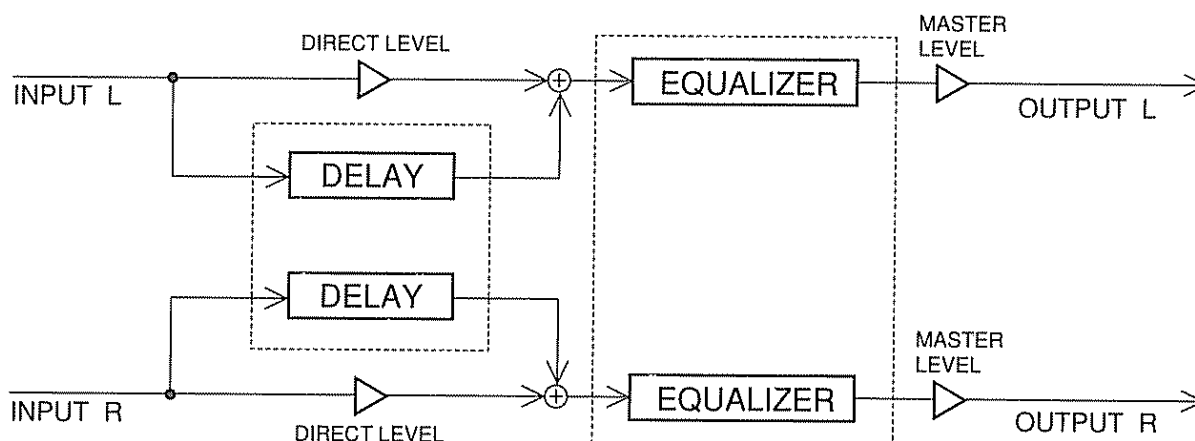
Mode d'assignation

Control 1	: Momentary/Latch
Control 1&2/1&3/2/3	: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/ FS-5L Latch
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119	: Momentary/Latch

108 Simple Delay

108 Simple Delay - Simple Delay -

Une retard (Delay) conventionnel. Le nombre de paramètres utilisés a été volontairement limité pour conserver la simplicité d'emploi.



Delay

Delay Time	: 0 à 680ms
Feedback	: 0 à 100
HF Damp	: -10 à 0
LF Damp	: -10 à 0
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level*	: 0 à 100

Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignment 1 à 4

Target : Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off

Min : -

Max : -

Source : Control 1 à 3/Pédale d'expression/
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

Mode d'assignation

Control 1 : Momentary/Latch

Control 1&2/1&3/2/3

: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/
FS-5L Latch

Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/

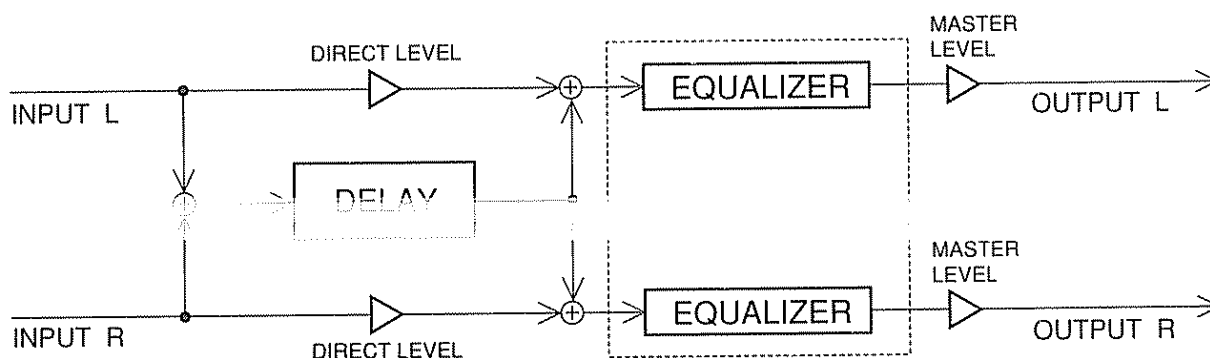
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

: Momentary/Latch

109 Mono Delay

109 Mono Delay — Mono Delay —

Un retard (Delay) conventionnel et long.



Delay

Delay Time	: 0 à 2000ms
Feedback	: 0 à 100
HF Damp	: -10 à 0
LF Damp	: -10 à 0
Bass	: -12dB à +12dB
Treble	: -12dB à +12dB
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level*	: 0 à 100

Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignment 1 à 4

Target : Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off

Min : -

Max : -

Source : Control 1 à 3/Pédale d'expression/
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

Mode d'assignation

Control 1 : Momentary/Latch

Control 1&2/1&3/2/3

: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/

FS-5L Latch

Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/

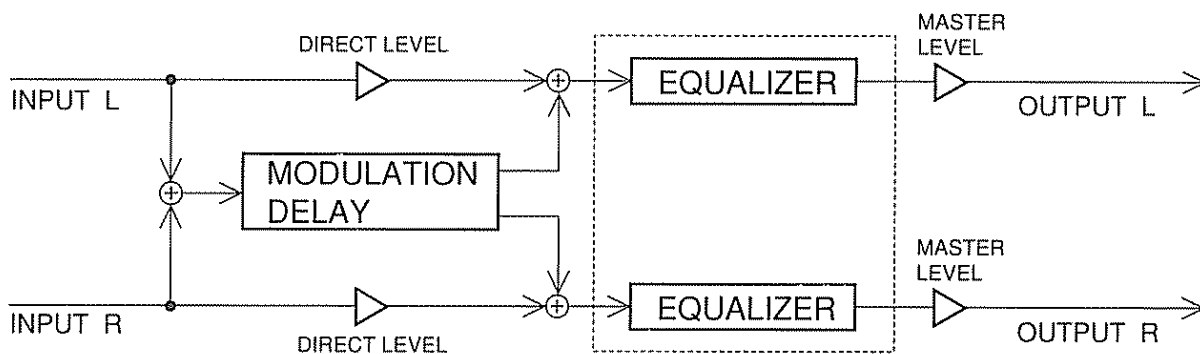
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

: Momentary/Latch

110 Modulation Delay

110 Mod Delay
 ----- Mod Delay -----

Un retard qui permet une "modulation" (changement) s'appliquant au son retardé



Delay

Delay Time	: 0 à 1600ms
Feedback	: 0 à 100
Modulation Wave	: Tri/Sin
Rate*	: 0 à 100
Depth	: 0 à 100
Polarity	: Inverse/Synchro
HF Damp	: -10 à 0
LF Damp	: -10 à 0
Bass	: -12dB à +12dB
Treble	: -12dB à +12dB
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level*	: 0 à 100

Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

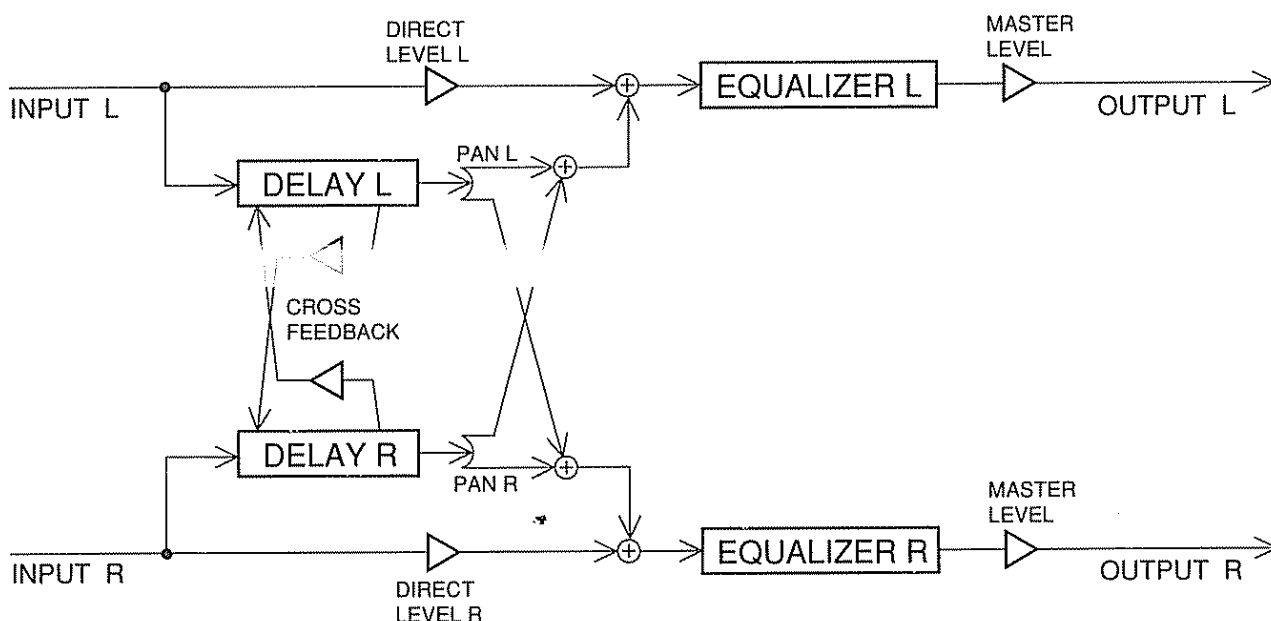
Assignment 1 à 4

Target	: Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off
Min	: -
Max	: -
Source	: Control 1 à 3/Pédale d'expression/ Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119
Mode d'assignation	
Control 1	: Momentary/Latch
Control 1&2/1&3/2/3	: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/ FS-5L Latch
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/	
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119	: Momentary/Latch

111 Stereo Delay

111 Stereo Delay - Stereo Delay -

Un retard autorisant des réglages indépendants pour les canaux gauche et droit.



Delay

Delay Time L	: 0 à 1000ms
Feedback L	: 0 à 100
HF Damp L	: -10 à 0
LF Damp L	: -10 à 0
Bass L	: -12dB à +12dB
Treble L	: -12dB à +12dB
Pan L*	: L100 R0 à L0 R100
Direct Level L	: 0 à 100
Effect Level L*	: 0 à 100
Delay Time R	: 0 à 1000ms
Feedback R	: 0 à 100
HF Damp R	: -10 à 0
LF Damp R	: -10 à 0
Bass R	: -12dB à +12dB
Treble R	: -12dB à +12dB
Pan R*	: L100 R0 à L0 R100
Direct Level R	: 0 à 100
Effect Level R*	: 0 à 100
Cross Feedback	: 0 à 100

Equalizer L*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Equalizer R*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignment 1 à 4

Target : Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off

Min : -

Max : -

Source : Control 1 à 3/Pédale d'expression/
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

Mode d'assignation

Control 1 : Momentary/Latch

Control 1&2/1&3/2/3
: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/
FS-5L Latch

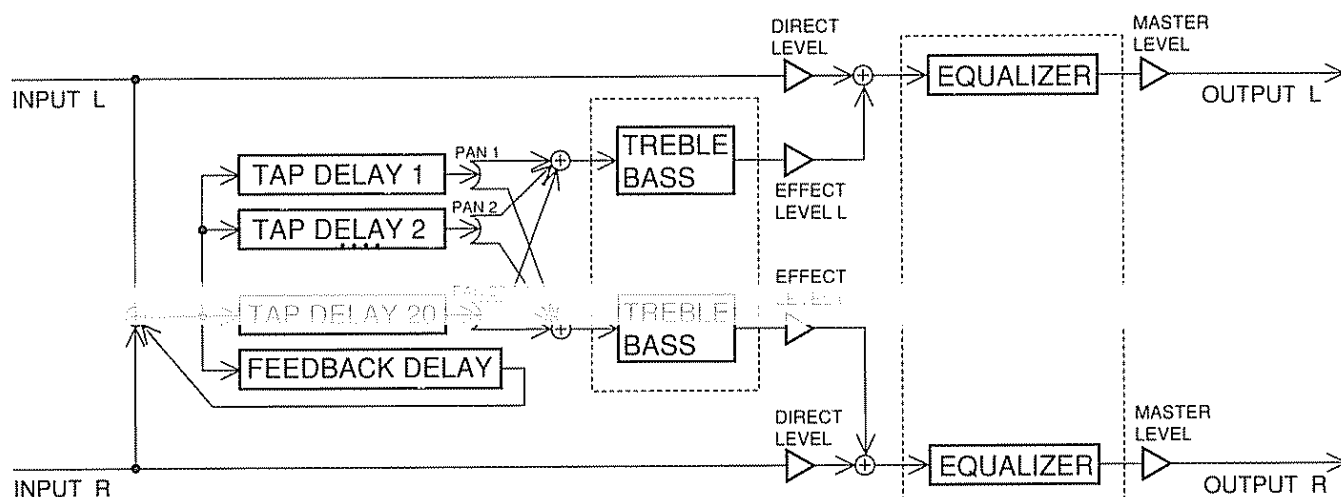
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/

CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119
: Momentary/Latch

112 20Tap Delay

112 20Tap Delay -- 20Tap Delay --

Un Delay qui permet des réglages séparés pour 20 retards indépendants.



Delay

Delay Time 1 to 20	: 0 à 2000ms
Pan 1 to 20	: L100 R0 à L0 R100
Tap Level 1 to 20	: 0 à 100
Feedback Delay	: 0 à 2000ms
Feedback Level	: 0 à 100
Bass	: -12dB à +12dB
Treble	: -12dB à +12dB
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level L*	: 0 à 100
Effect Level R*	: 0 à 100

Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignment 1 à 4

Target	: Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off
Min	: -
Max	: -
Source	: Control 1 à 3/Pédale d'expression/ Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

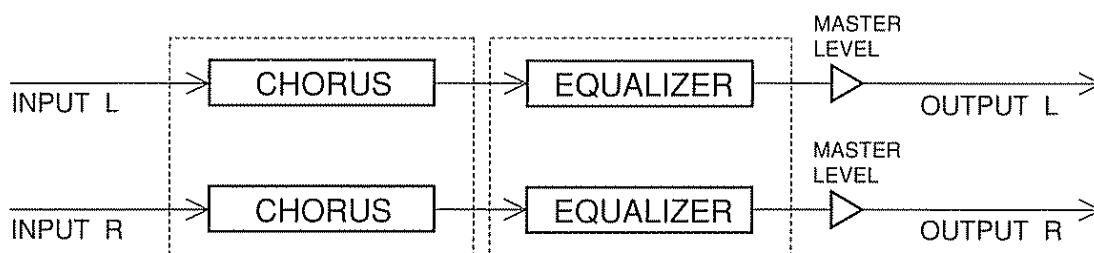
Mode d'assignation

Control 1	: Momentary/Latch
Control 1&2/1&3/2/3	: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/ FS-5L Latch
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119	: Momentary/Latch

113 Stereo Chorus

113 St Chorus
 --- St Chorus ---

Grossit et "élargit" le son.



Chorus

Rate*	: 0 à 100
Depth	: 0 à 100
Pre Delay	: 0 à 500 0ms
Bass	: -12dB à +12dB
Treble	: -12dB à +12dB
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level	: 0 à 100

Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignment 1 à 4

Target	: Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off
Min	: -
Max	: -
Source	: Control 1 à 3/Pédale d'expression/ Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

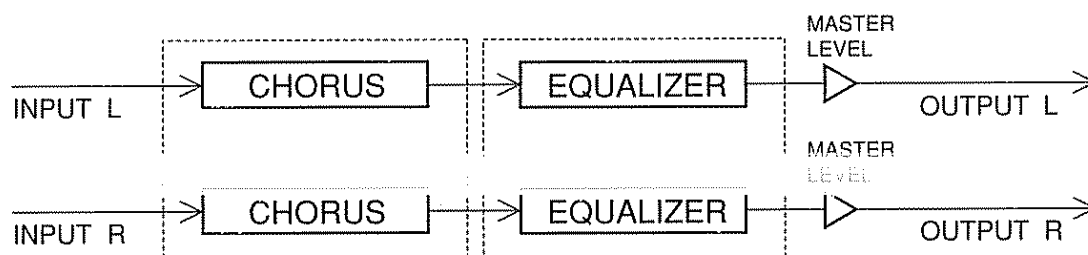
Mode d'assignation

Control 1	: Momentary/Latch
Control 1&2/1&3/2/3	: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/ FS-5L Latch
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119	: Momentary/Latch

114 Band Chorus

114 Band Chorus --- Band Chorus ---

Ce chorus divise le son en deux bandes (plages de fréquences), et autorise des réglages différents pour chaque bande.



Chorus

Crossover f	: 315Hz/400Hz/500Hz/ 630Hz/800Hz/1.00kHz/ 1.25kHz/1.60kHz/2.00kHz
Low Rate*	: 0 à 100
Low Depth	: 0 à 100
Low Pre Delay	: 0 à 500.0ms
Low Level	: 0 à 100
High Rate*	: 0 à 100
High Depth	: 0 à 100
High Pre Delay	: 0 à 500.0ms
High Level	: 0 à 100
Bass	: -12dB à +12dB
Treble	: -12dB à +12dB
Direct Level	: 0 à 100

Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

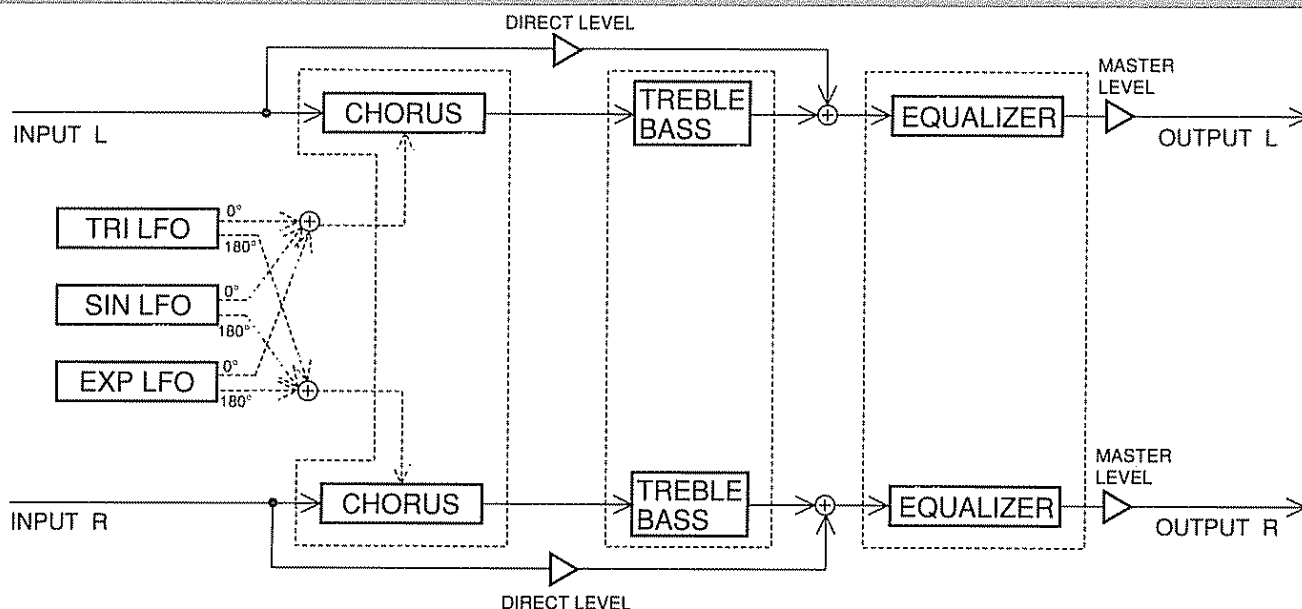
Assignment 1 à 4

Target	: Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off
Min	: -
Max	: -
Source	: Control 1 à 3/Pédale d'expression/ Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119
Mode d'assignation	
Control 1	: Momentary/Latch
Control 1&2/1&3/2/3	: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/ FS-5L Latch
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119	: Momentary/Latch

115 Wave Chorus

115 Wave Chorus -- Wave Chorus --

Permet d'obtenir des chorus très différents par mixage du LFO déterminant l'effet chorus.



Chorus

Tri Rate*	: 0 à 100
Tri Depth	: 0 à 100
Sin Rate*	: 0 à 100
Sin Depth	: 0 à 100
Exp Rate*	: 0 à 100
Exp Depth	: 0 à 100
Pre Delay	: 0 à 500.0ms
Bass	: -12dB à +12dB
Treble	: -12dB à +12dB
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level	: 0 à 100

Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignment 1 à 4

Target	: Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off
Min	: -
Max	: -
Source	: Control 1 à 3/Pédale d'expression/ Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

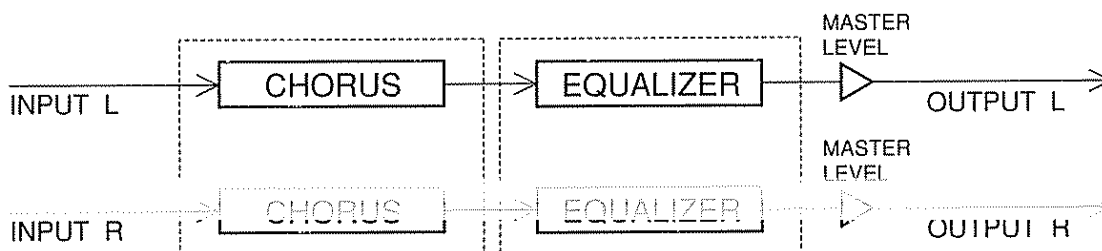
Mode d'assignation

Control 1	: Momentary/Latch
Control 1&2/1&3/2/3	: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/ FS-5L Latch
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119	: Momentary/Latch

116 Super Chorus

116 Super Chorus - Super Chorus -

Ce super chorus peut simuler jusqu'à 16 unités de chorus.



Chorus

Rate*	: 0 à 100
Mode	: 2Stage/4Stage/8Stage/ 16Stage/16Manual
<2/4/8/16Stage>	
Depth	: 0 à 100
Pre Delay	: 0.0 à 500ms
<16Manual>	
Depth 1 à 8	: 0 à 100
Pre Delay 1 à 8	: 0.0 à 500ms
Bass	: -12dB à +12dB
Treble	: -12dB à +12dB
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level	: 0 à 100

Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignment 1 à 4

Target	: Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métrologue On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off
Min	: -
Max	: -
Source	: Control 1 à 3/Pédale d'expression/ Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

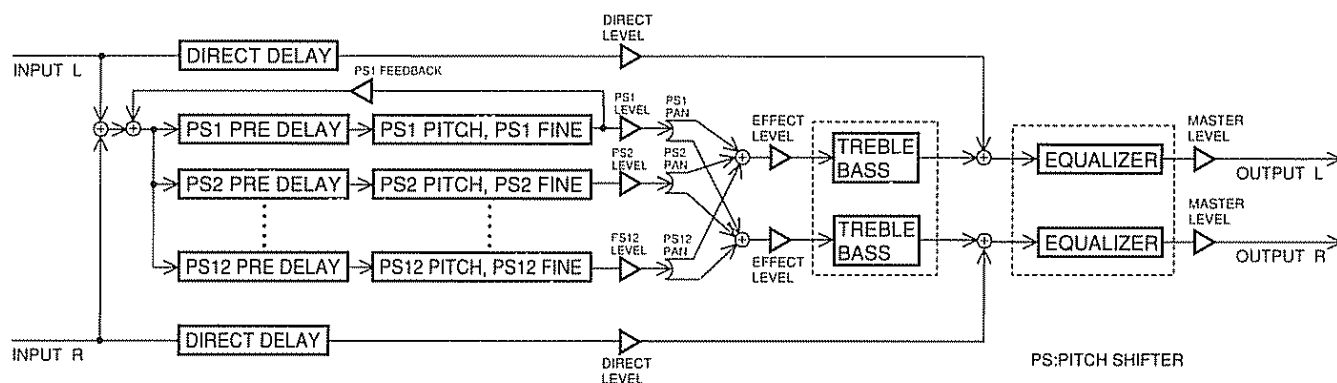
Mode d'assignation

Control 1	: Momentary/Latch
Control 1&2/1&3/2/3	: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/ FS-5L Latch
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/	
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119	: Momentary/Latch

117 Pitch Shift

117 Pitch Shift — Pitch Shift —

Ce transpositeur (Pitch Shifter) peut générer 12 hauteurs à partir de celle d'origine.



Pitch Shifter

Voice	: 1 à 12
Pitch Shifter 1 à 12 Mode	: 1/2/3/4/5/Inv1/Inv2
Pitch Shifter 1 à 12 Pitch*	: -24 à +24
Pitch Shifter 1 à 12 Fine	: -50 à +50
Pitch Shifter 1 à 12 Pre Delay	: 0 à 1500ms
Pitch Shifter 1 Feedback	: 0 à 100
Pitch Shifter 1 à 12 Pan	: L100 R0 à L0 R100
Pitch Shifter 1 à 12 Level	: 0 à 100
Bass	: -12dB à +12dB
Treble	: -12dB à +12dB
Direct Delay	: 0 à 15ms
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level*	: 0 à 100

Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignment 1 à 4

Target	: Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métrologue On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off
Min	: -
Max	: -
Source	: Control 1 à 3/Pédale d'expression/ Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

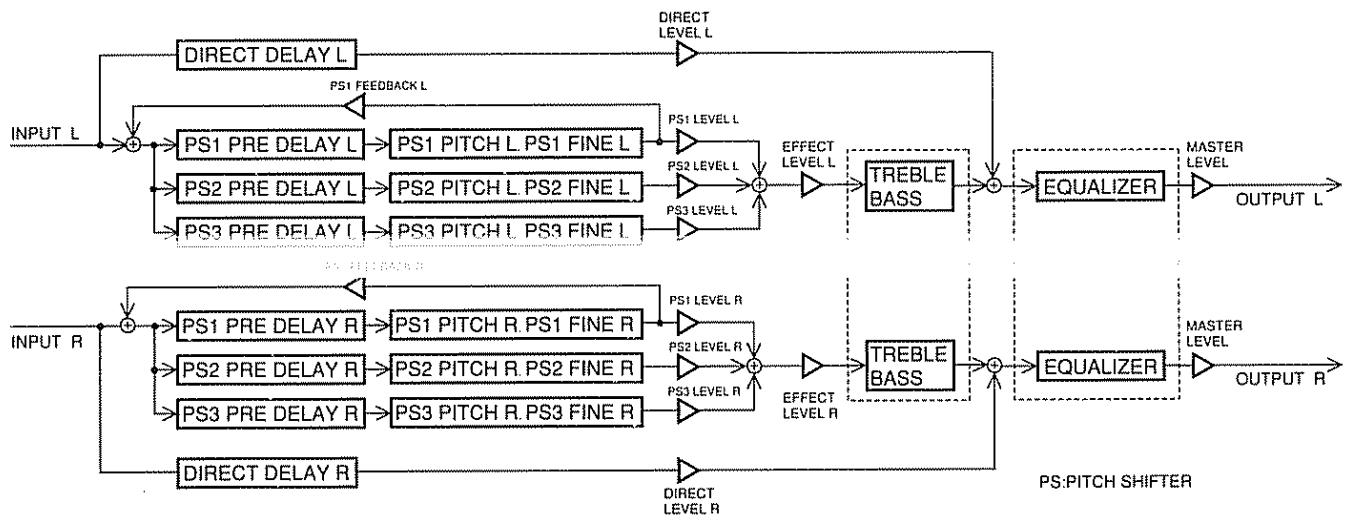
Mode d'assignation

Control 1	: Momentary/Latch
Control 1&2/1&3/2/3	: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/ FS-5L Latch
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119	: Momentary/Latch

118 Stereo Pitch Shift

118 St P Shift
— St P Shift —

Ce transpositeur (Pitch Shifter) assure un traitement stéréo.



Pitch Shifter

Stereo Link	: On/Off
Pitch Shifter 1 à 3 Mode L	: 1/2/3/4/5/ Inv1/Inv2
Pitch Shifter 1 à 3 Pitch L*	: -24 à +24
Pitch Shifter 1 à 3 Fine L	: -50 à +50
Pitch Shifter 1 à 3 Pre Delay L	: 0 à 320ms
Pitch Shifter 1 Feedback L	: 0 à 100
Pitch Shifter 1 à 3 Level L	: 0 à 100
Effect Level L*	: 0 à 100
Direct Delay L	: 0 à 20ms
Direct Level L	: 0 à 100
Pitch Shifter 1 à 3 Mode R	: 1/2/3/4/5/ Inv1/Inv2
Pitch Shifter 1 à 3 Pitch R*	: -24 à +24
Pitch Shifter 1 à 3 Fine R	: -50 à +50
Pitch Shifter 1 à 3 Pre Delay R	: 0 à 320ms
Pitch Shifter 1 Feedback R	: 0 à 100
Pitch Shifter 1 à 3 Level R	: 0 à 100
Direct Delay R	: 0 à 20ms
Direct Level R	: 0 à 100
Effect Level R*	: 0 à 100
Bass	: -12dB à +12dB
Treble	: -12dB à +12dB

Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignment 1 à 4

Target : Pour les paramètres marqués d'un
astérisque, Réglage On/Off des effets de
l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau
du métronome, Accordeur On/Off

Min : -

Max : -

Source : Control 1 à 3/Pédale d'expression/
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

Mode d'assignation

Control 1 : Momentary/Latch

Control 1&2/1&3/2/3

: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/
FS-5L Latch

Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/

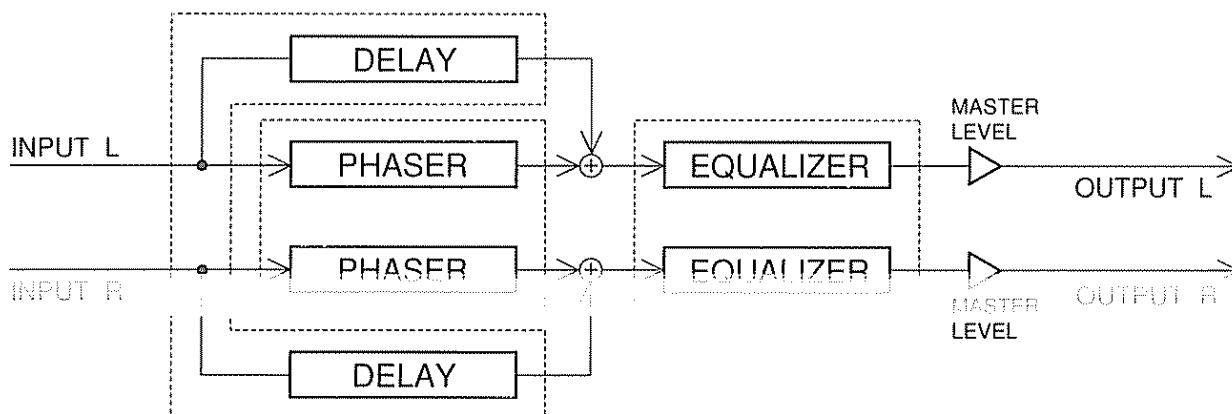
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

: Momentary/Latch

119 Stereo Phaser

119 St Phaser --- St Phaser ---

Produit un effet phaser offrant un son plus ample par ajout au son direct d'autres portions de son à la phase décalée. Comme il accepte la stéréo, l'effet est obtenu sans perte des informations de localisation dans l'image stéréo.



Phaser

Mode	: 4/8/12/16/20/24/ 28/32/36/40stage Bi-Phase 4/8/12/16/20
Rate*	: 0 à 100
Depth	: 0 à 100
Manual	: 0 à 100
Resonance	: 0 à 100
Separation	: 0 à 100
Step	: On/Off
Step Rate*	: 0 à 100
Bass	: -12dB à +12dB
Treble	: -12dB à +12dB
Effect Level	: 0 à 100

Delay*

Delay Time	: 0 à 680ms
Feedback	: 0 à 100
Level	: 0 à 100

Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignment 1 à 4

Target	: Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off
Min	: -
Max	: -
Source	: Control 1 à 3/Pédale d'expression/ Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

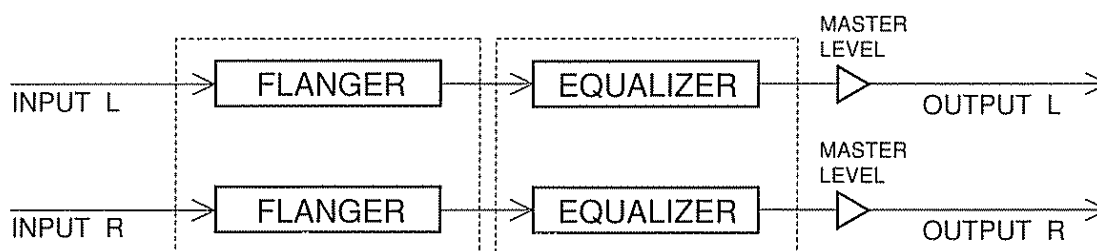
Mode d'assignation

Control 1	: Momentary/Latch
Control 1&2/1&3/2/3	: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/ FS-5L Latch
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119	: Momentary/Latch

120 Stereo Flanger

120 St Flanger — St Flanger —

Un effet flanger totalement compatible stéréo. En plus de l'effet flanger standard, d'autres types d'effets (Step, Gate 1, Gate 2, Gate 3) peuvent être obtenus en réglant le "Mode".



Flanger

Rate*	: 0 à 100
Depth	: 0 à 100
Manual	: 0 à 100
Resonance	: 0 à 100
Separation	: 0 à 100
Step Mode	: Off/Step/Gate1/Gate2/Gate3
Step Rate*	: 0 à 100
Bass	: -12dB à +12dB
Treble	: -12dB à +12dB
Effect Level	: 0 à 100

Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignment 1 à 4

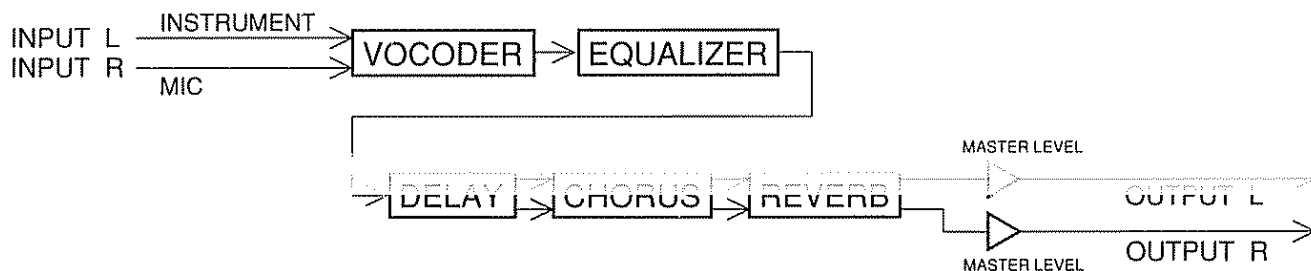
Target	: Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off
Min	: -
Max	: -
Source	: Control 1 à 3/Pédale d'expression/ Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119
Mode d'assignation	
Control 1	: Momentary/Latch
Control 1&2/1&3/2/3	: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/ FS-5L Latch
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/	
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119	: Momentary/Latch

121 Vocoder 1

121 Vocoder 1

Un vocoder 10 bandes. Après avoir divisé le son (d'un synthé ou autre instrument) du canal gauche (L) en 10 bandes de fréquences, il le traite en corrélation avec le contenu fréquentiel du son de voix pris au micro et reçu du canal droit (R). Le résultat est que la voix semble produite par le son de l'instrument.

**Nous vous recommandons de pré-amplifier le micro (avec une table de mixage, etc).*



Vocoder*

Distortion	: On/Off
Drive	: 0 à 100
Distortion Level	: 0 à 100
Mic Limiter	: On/Off
Threshold	: 0 à 100
Limiter Level	: 0 à 100
Mic EQ	: On/Off
Low EQ	: -20dB à +20dB
Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Mid Q	: 0.5 à 16
Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
EQ Level	: -20dB à +20dB
Mode	: Sharp/Soft
Sens	: 0 à 100
Voice Character 1 à 10	: 0 à 100
Gate Threshold	: 0 à 100
Mic HPF	: Thru/ 90Hz à 12kHz
Mic Mix	: 0 à 100
Noise Suppressor Threshold	: 0 à 100
Vocoder Level*	: 0 à 100

Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Delay*

Delay Time C	: 0 à 1200ms
Feedback	: 0 à 100
Level C*	: 0 à 100
Delay Time L	: 0 à 1200ms
Level L*	: 0 à 100
Delay Time R	: 0 à 1200ms
Level R*	: 0 à 100
LP Filter	: 500Hz à Thru

Chorus*

Mode	: Mono/Stereo
Rate*	: 0 à 100
Depth	: 0 à 100
Pre Delay	: 0 à 50.0ms
LP Filter	: 500Hz à Thru
Level	: 0 à 100

Reverb*

Mode	: Room1/Room2/Hall1/ Hall2/Plate
Reverb Time	: 0.1 à 20.0s
Pre Delay	: 0 à 100ms
HP Filter	: Thru à 800Hz
LP Filter	: 500Hz à Thru
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level*	: 0 à 100

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignment 1 à 4

Target	: Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métrologue On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off
--------	--

Min	: -
-----	-----

Max	: -
-----	-----

Source	: Control 1 à 3/Pédale d'expression/ Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119
--------	--

Mode d'assignation

Control 1	: Momentary/Latch
-----------	-------------------

Control 1&2/1&3/2/3	
---------------------	--

	: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/ FS-5L Latch
--	---

Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/	
----------------------------------	--

CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119	
----------------------------	--

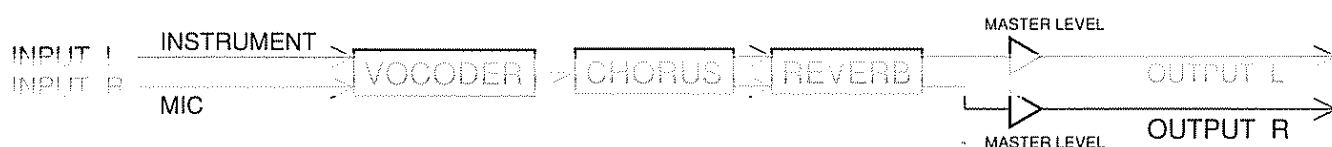
	: Momentary/Latch
--	-------------------

122 Vocoder 2

122 Vocoder 2 --- Vocoder 2 ---

Un vocoder 21 bandes. Après avoir divisé le son (d'un synthé ou autre instrument) du canal gauche (L) en 21 bandes de fréquences, il le traite en corrélation avec le contenu fréquentiel du son de voix pris au micro et reçu du canal droit (R). Le résultat est que la voix semble produite par le son de l'instrument.

**Nous vous recommandons de pré-amplifier le micro (avec une table de mixage, etc).*



Vocoder*

Mode	: Sharp/Soft
Sens	: 0 à 100
Voice Character 1 à 21	: 0 à 100
Gate Threshold	: 0 à 100
Mic HPF	: Thru/90Hz à 12kHz
Mic Mix	: 0 à 100
Noise Suppressor Threshold	: 0 à 100
Vocoder Level*	: 0 à 100

Chorus*

Mode	: Mono/Stereo
Rate*	: 0 à 100
Depth	: 0 à 100
Pre Delay	: 0.0 à 50.0ms
LP Filter	: 500Hz à Thru
Effect Level	: 0 à 100

Reverb*

Reverb Time	: 0.1 à 20.0s
Pre Delay	: 0 à 100ms
HP Filter	: Thru à 800Hz
LP Filter	: 500Hz à Thru
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level*	: 0 à 100

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignment 1 à 4

Target : Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off

Min : -

Max : -

Source : Control 1 à 3/Pédale d'expression/
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

Mode d'assignation

Control 1 : Momentary/Latch

Control 1&2/1&3/2/3
: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/
FS-5L Latch

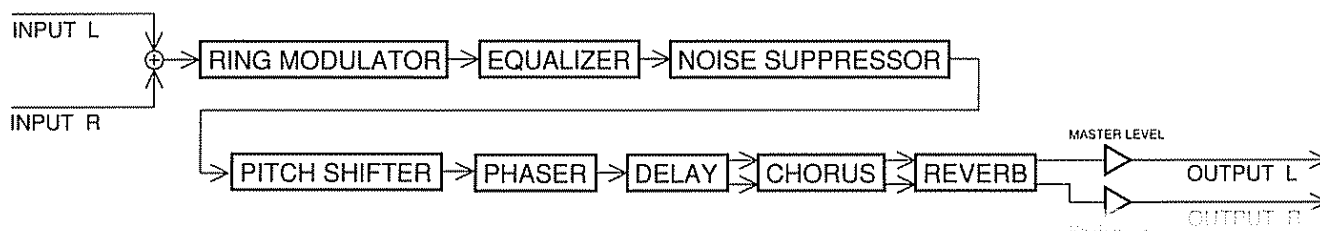
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/

CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119
: Momentary/Latch

123 Keyboard Multi

123 Kb Multi
--- Kb Multi ---

Une sélection d'effets parfaitement enchaînés pour les claviers.



Ring Modulator*

Modulation f*	: 0 à 100
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level	: 0 à 100

Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
HP Filter	: Thru à 800Hz
LP Filter	: 500Hz à Thru
Level	: -20dB à +20dB

Noise Suppressor

Threshold	: 0 à 100
Release	: 0 à 100
Level*	: 0 à 100

Pitch Shifter*

Mode	: 1/2/3/4
Pitch*	: -24 à +24
Fine	: -50 à +50
Pre Delay	: 0 à 100ms
Feedback	: 0 à 100
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level	: 0 à 100

Phaser*

Mode	: 4stage/8stage
Rate*	: 0 à 100
Depth	: 0 à 100
Manual	: 0 à 100
Resonance	: 0 à 100
Step	: On/Off
Step Rate	: 0 à 100

Delay*

Delay Time C	: 0 à 400ms
Feedback	: 0 à 100
Level C*	: 0 à 100
Delay Time L	: 0 à 400ms
Level L*	: 0 à 100
Delay Time R	: 0 à 400ms
Level R*	: 0 à 100
LP Filter	: 500Hz à Thru

Chorus*

Mode	: Mono/Stereo1/Stereo2
Rate*	: 0 à 100
Depth	: 0 à 100
Pre Delay	: 0.0 à 50.0ms
LP Filter	: 500Hz à Thru
Effect Level	: 0 à 100

Reverb*

Mode	: Room1/Room2/ Hall1/Hall2/Plate
Reverb Time	: 0.1 à 20.0s
Pre Delay	: 0 à 100ms
HP Filter	: Thru à 800Hz
LP Filter	: 500Hz à Thru
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level*	: 0 à 100

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignment 1 à 4

Target	: Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off
--------	---

Min : -

Max : -

Source : Control 1 à 3/Pédale d'expression/
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

Mode d'assignation

Control 1 : Momentary/Latch

Control 1&2/1&3/2/3

: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/
FS-5L Latch

Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/

CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

: Momentary/Latch

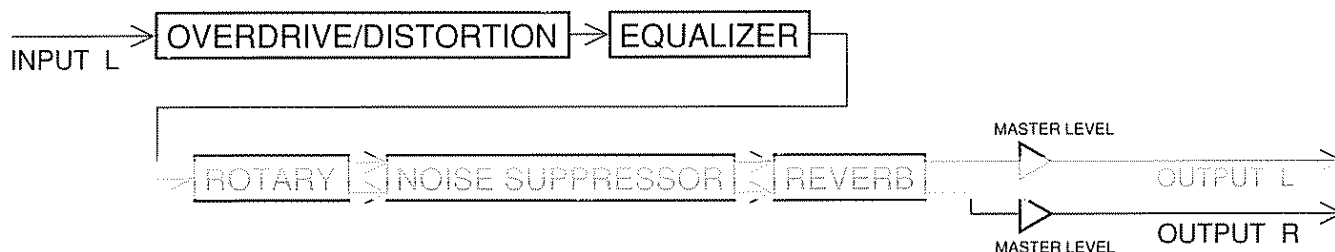
124 Rotary Multi

124 Rotary Multi - Rotary Multi -

Plusieurs effets axés sur la simulation de haut-parleurs rotatifs.

* Cet algorithme est conçu pour ne recevoir que le signal du canal gauche (L). Vérifiez que vous avez bien connecté l'instrument à la prise L (MONO).

* Si vous utilisez l'accordeur interne du SE-70 avec cet algorithme, veuillez à régler identiquement les niveaux d'entrée gauche et droit.



Overdrive/Distortion*

Mode	: Overdrive/Distortion
Drive*	: 0 à 100
Level	: 0 à 100

Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Rotary*

Speed*	: Fast/Slow
Low Rate Fast*	: 0 à 100
Low Rate Slow*	: 0 à 100
Low Rise Time	: 0 à 100
Low Fall Time	: 0 à 100
Low Level	: 0 à 100
High Rate Fast*	: 0 à 100
High Rate Slow*	: 0 à 100
High Rise Time	: 0 à 100
High Fall Time	: 0 à 100
High Level	: 0 à 100
Separation	: 0 à 100

Noise Suppressor

Threshold	: 0 à 100
Release	: 0 à 100
Level*	: 0 à 100

Reverb*

Reverb Time	: 0.1 à 20.0s
Pre Delay	: 0 à 100ms
HP Filter	: Thru à 800Hz
LP Filter	: 500Hz à Thru
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level*	: 0 à 100

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignment 1 à 4

Target	: Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off
Min	: -
Max	: -
Source	: Control 1 à 3/Pédale d'expression/ Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

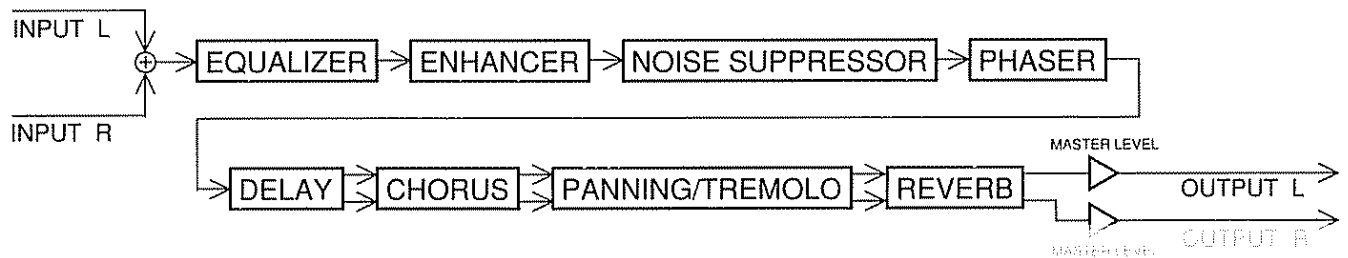
Mode d'assignation

Control 1	: Momentary/Latch
Control 1&2/1&3/2/3	: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/ FS-5L Latch
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119	: Momentary/Latch

125 Rhodes Multi

125 Rhodes Multi
- Rhodes Multi -

Donne un son de type Rhodes. Idéal avec un piano électrique.



Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
HP Filter	: Thru à 800Hz
LP Filter	: 500Hz à Thru
Level	: -20dB à +20dB

Enhancer*

Sens	: 0 à 100
Frequency	: 1.00kHz à 10.00kHz
Mix Level	: 0 à 100
Low Mix Level	: 0 à 100
Level	: 0 à 100

Noise Suppressor

Threshold	: 0 à 100
Release	: 0 à 100
Level*	: 0 à 100

Phaser*

Mode	: 4stage/8stage
Rate*	: 0 à 100
Depth	: 0 à 100
Manual	: 0 à 100
Resonance	: 0 à 100
Step	: On/Off
Step Rate	: 0 à 100

Delay*

Delay Time C	: 0 à 600ms
Feedback	: 0 à 100
Level C*	: 0 à 100
Delay Time L	: 0 à 600ms
Level L*	: 0 à 100
Delay Time R	: 0 à 600ms
Level R*	: 0 à 100
LP Filter	: 500Hz à Thru

Chorus*

Mode	: Mono/Stereo
Rate*	: 0 à 100
Depth	: 0 à 100
Pre Delay	: 0.0 à 50.0ms
LP Filter	: 500Hz à Thru
Effect Level	: 0 à 100

Panning/Tremolo*

Mode	: Pan/Tremolo
Modulation Wave	: Tri/Square
Rate*	: 0 à 100
Depth	: 0 à 100
Balance*	: L100 R0 à L0 R100

Reverb*

Mode	: Room1/Room2/ Hall1/Hall2/Plate
Reverb Time	: 0.1 à 20.0s
Pre Delay	: 0 à 100ms
HP Filter	: Thru à 800Hz
LP Filter	: 500Hz à Thru
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level*	: 0 à 100

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignment 1 à 4

Target	: Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off
--------	---

Min : -

Max : -

Source : Control 1 à 3/Pédale d'expression/
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

Mode d'assignation

Control 1 : Momentary/Latch

Control 1&2/1&3/2/3

: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/
FS-5L Latch

Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/

CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

: Momentary/Latch

126 Guitar Multi 1

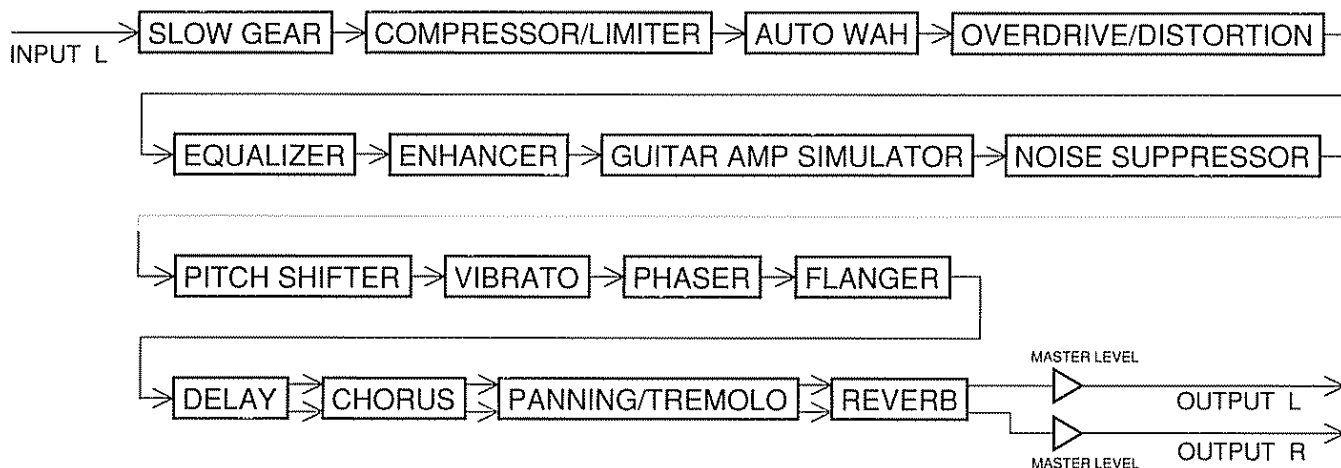
126 Gt Multi 1

--- Gt Multi 1 ---

Une sélection d'effets enchaînés pour les guitares. Facilite la création de sons pour tout type de musique, puisque 16 effets peuvent être créés simultanément. Également idéal pour guitare acoustique avec micro.

* Cet algorithme est conçu pour ne recevoir que le signal du canal gauche (L). Vérifiez que vous avez bien connecté l'instrument à la prise L (MONO).

* Si vous utilisez l'accordeur interne du SE-70 avec cet algorithme, veuillez à régler identiquement les niveaux d'entrée gauche et droit.



Slow Gear*

Mode	: Auto/Manual
Sens	: 0 à 100
Attack	: 0 à 100
Trigger*	: On/Off

Compressor/Limiter*

Mode	: Comp/Limiter
<Compressor>	
Sustain	: 0 à 100
Attack	: 0 à 100
<Limiter>	
Threshold	: 0 à 100
Release	: 0 à 100
Ratio	: 1.5: 1/2: 1/4: 1/100: 1
Tone	: -50 à +50
Level*	: 0 à 100

Auto Wah*

Mode	: BPF/LPF
Polarity	: Up/Down
Sens	: 0 à 100
Manual*	: 0 à 100
Peak	: 0 à 100
Rate	: 0 à 100
Depth	: 0 à 100
Level	: 0 à 100

Overdrive/Distortion*

Mode	: Natural OD/Vintage OD/ Turbo OD/Crunch/ Distortion/Metal 1/ Metal 2/Fuzz
Gain	: High/Low
Drive*	: 0 à 100
Tone	: -50 à +50
Level	: 0 à 100

Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Enhancer*

Sens	: 0 à 100
Frequency	: 1.00kHz à 10.00kHz
Mix Level	: 0 à 100
Level	: 0 à 100

Guitar Amp Simulator*

Mode : Small/Built In/2Stack/3stack

Noise Suppressor

Threshold : 0 à 100
Release : 0 à 100
Level* : 0 à 100

Pitch Shifter*

Mode : 1/2/3/4
Pitch* : -24 à +24
Fine : -50 à +50
Pre Delay : 0 à 300ms
Feedback : 0 à 100
Direct Level : 0 à 100
Effect Level : 0 à 100

Vibrato*

Trigger* : On/Off
Rate* : 0 à 100
Depth : 0 à 100
Rise Time : 0 à 100

Phaser*

Mode : 4Stage/8Stage
Rate* : 0 à 100
Depth : 0 à 100
Manual : 0 à 100
Resonance : 0 à 100
Step : On/Off
Step Rate : 0 à 100

Flanger*

Rate* : 0 à 100
Depth : 0 à 100
Manual : 0 à 100
Resonance : 0 à 100

Delay*

Delay Time C : 0 à 800ms
Feedback : 0 à 100
Level C* : 0 à 100
Delay Time L : 0 à 800ms
Level L* : 0 à 100
Delay Time R : 0 à 800ms
Level R* : 0 à 100
LP Filter : 500Hz à Thru

Chorus*

Mode : Mono/Stereo
Rate* : 0 à 100
Depth : 0 à 100
Pre Delay : 0.0 à 50.0ms
LP Filter : 500Hz à Thru
Effect Level : 0 à 100

Panning/Tremolo*

Mode : Pan/Tremolo
Modulation Wave : Tri/Square
Rate* : 0 à 100
Depth : 0 à 100
Balance* : L100 R0 à L0 R100

Reverb*

Mode : Room1/Room2/
Hall1/Hall2/Plate
Reverb Time : 0.1 à 20.0s
Pre Delay : 0 à 100ms
HP Filter : Thru à 800Hz
LP Filter : 500Hz à Thru
Direct Level : 0 à 100
Effect Level* : 0 à 100

Master

Level* : 0 à 100

Assignment 1 à 4

Target : Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off

Min : -

Max : -

Source : Control 1 à 3/Pédale d'expression/
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

Mode d'assignation

Control 1 : Momentary/Latch

Control 1&2/1&3/2/3

: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/
FS-5L Latch

Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/

CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

: Momentary/Latch

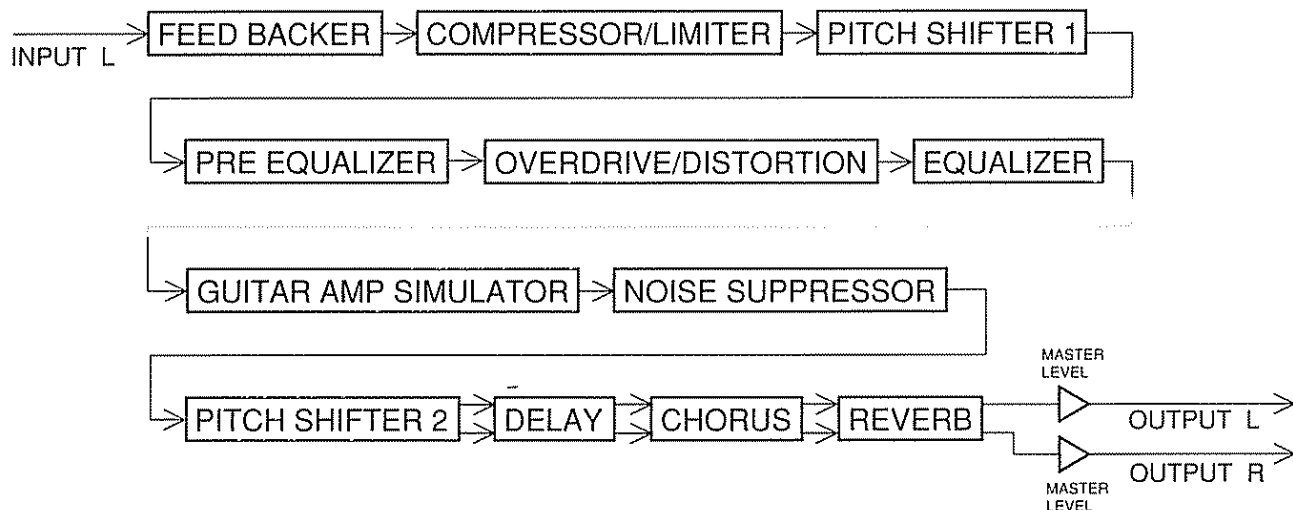
127 Guitar Multi 2

127 Gt Multi 2 — Gt Multi 2 —

Une autre sélection d'effets enchaînés pour les guitares. Comprend un pitch shifter à quatre voix et un feedbacker. De plus, il permet des sons à forte distorsion grâce au pitch shifter et à l'égaliseur situés avant l'effet distorsion

* Cet algorithme est conçu pour ne recevoir que le signal du canal gauche (L). Vérifiez que vous avez bien connecté l'instrument à la prise L (MONO).

* Si vous utilisez l'accordeur interne du SE-70 avec cet algorithme, veuillez à régler identiquement les niveaux d'entrée gauche et droit.



Feedbacker

Rise Time	: 0 à 100
Vibrato Rate	: 0 à 100
Vibrato Depth	: 0 à 100
Level	: 0 à 100
+1oct Level	: 0 à 100
Trigger*	: On/Off

Compressor/Limiter*

Mode	: Comp/Limiter
<Compressor>	
Sustain	: 0 à 100
Attack	: 0 à 100
<Limiter>	
Threshold	: 0 à 100
Release	: 0 à 100
Ratio	: 1.5: 1/2: 1/4: 1/100: 1
Tone	: -50 à +50
Level*	: 0 à 100

Pitch Shifter 1*

Mode	: 1 to 3
Pitch*	: -24 à +24
Fine	: -50 à +50
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level	: 0 à 100

Pre Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Mid f	: 100Hz à 10kHz
Mid Q	: 0.5 à 16
Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Overdrive/Distortion*

Mode	: Natural OD/Vintage OD/Turbo OD/ Crunch/Distortion/Metal 1/ Metal 2/Fuzz
Gain	: High/Low
Drive*	: 0 à 100
Tone	: -50 à +50
Level	: 0 à 100

Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Guitar Amp Simulator*

Mode	: Small/Built In/2Stack/3Stack
------	--------------------------------

Noise Suppressor

Threshold	: 0 à 100
Release	: 0 à 100
Level*	: 0 à 100

Pitch Shifter 2*

Pitch Shifter 1 à 4 Mode	: 1/2/3/4/5/ Inv1/Inv2
Pitch Shifter 1 à 4 Pitch*	: -24 à +24
Pitch Shifter 1 à 4 Fine	: -50 à +50
Pitch Shifter 1 à 4 Pre Delay	: 0 à 400ms
Pitch Shifter 1 Feedback	: 0 à 100
Pitch Shifter 1 à 4 Pan	: L100 R0 à L0 R100
Pitch Shifter 1 à 4 Level	: 0 à 100
Direct Delay	: 0 à 20ms
Direct Pan	: L100 R0 à L0 R100
Direct Level	: 0 à 100

Delay*

Delay Time C	: 0 à 400ms
Feedback	: 0 à 100
Level C*	: 0 à 100
Delay Time L	: 0 à 400ms
Level L*	: 0 à 100
Delay Time R	: 0 à 400ms
Level R*	: 0 à 100
LP Filter	: 500Hz à Thru

Chorus*

Mode	: Mono/Stereo
Rate*	: 0 à 100
Depth	: 0 à 100
Pre Delay	: 0.0 à 10.0ms
LP Filter	: 500Hz à Thru
Effect Level	: 0 à 100

Reverb*

Mode	: Room1/Room2/ Hall1/Hall2/Plate
Reverb Time	: 0.1 à 20.0s
Pre Delay	: 0 à 25ms
HP Filter	: Thru à 800Hz
LP Filter	: 500Hz à Thru
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level*	: 0 à 100

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignment 1 à 4

Target	: Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off
Min	: -
Max	: -
Source	: Control 1 à 3/Pédale d'expression/ Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

Mode d'assignation

Control 1	: Momentary/Latch
Control 1&2/1&3/2/3	: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/ FS-5L Latch
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119	: Momentary/Latch

128 Guitar Multi 3

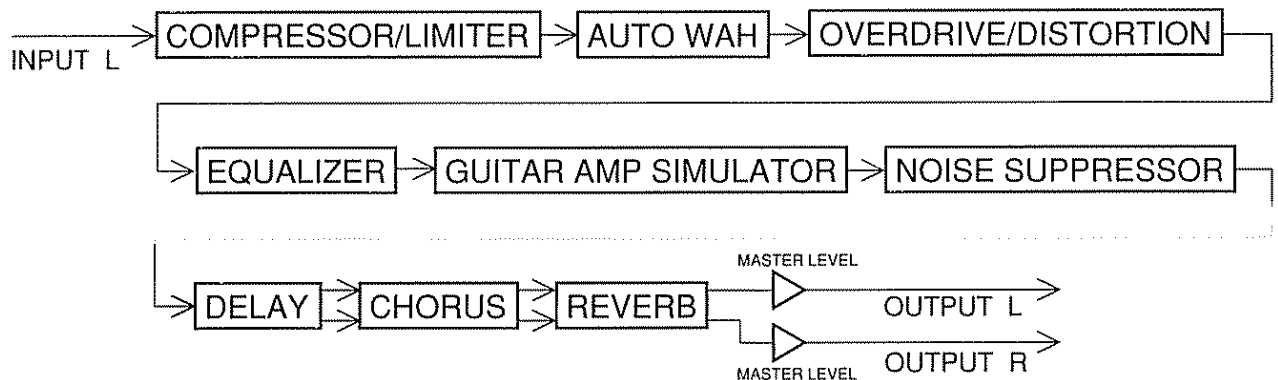
128 Gt Multi 3

— Gt Multi 3 —

Une autre sélection d'effets enchaînés pour les guitares. Comprend un Delay quadruple pouvant atteindre 1 800 ms.

* Cet algorithme est conçu pour ne recevoir que le signal du canal gauche (L). Vérifiez que vous avez bien connecté l'instrument à la prise L (MONO).

* Notez que du bruit peut se produire si vous utilisez l'accordeur interne du SE-70 et cet algorithme alors que le niveau d'entrée droit (R) est trop élevé.



Compressor/Limiter*

Mode	: Comp/Limiter
<Compressor>	
Sustain	: 0 à 100
Attack	: 0 à 100
<Limiter>	
Threshold	: 0 à 100
Release	: 0 à 100
Ratio	: 1.5: 1/2: 1/4: 1/100: 1
Tone	: -50 à +50
Level*	: 0 à 100

Auto Wah*

Mode	: BPF/LPF
Polarity	: Up/Down
Sens	: 0 à 100
Manual*	: 0 à 100
Peak	: 0 à 100
Rate	: 0 à 100
Depth	: 0 à 100
Level	: 0 à 100

Overdrive/Distortion*

Mode	: Natural OD/Vintage OD/ Turbo OD/Crunch/ Distortion/Metal 1/ Metal 2/Fuzz
Gain	: High/Low
Drive*	: 0 à 100
Tone	: -50 à +50
Level	: 0 à 100

Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Guitar Amp Simulator*

Mode : Small/Built In/2Stack/3Stack

Noise Suppressor

Threshold : 0 à 100

Release : 0 à 100

Level* : 0 à 100

Delay*

Delay Time 1 à 4 : 0 à 1800ms

Feedback : 0 à 100

Pan 1 à 4 : L100 R0 à L0 R100

Tap Level 1 à 4* : 0 à 100

LP Filter : 500Hz à Thru

Ducking : On/Off

Ducking Sens : 0 à 100

Ducking Depth : 0 à 100

Rise Time : 0 à 100

Direct Pan : L100 R0 à L0 R100

Direct Level : 0 à 100

Chorus*

Mode : Mono/Stereo

Rate* : 0 à 100

Depth : 0 à 100

Pre Delay : 0.0 à 10.0ms

LP Filter : 500Hz à Thru

Effect Level : 0 à 100

Reverb*

Reverb Time : 0.1 à 20s

Pre Delay : 0 à 25ms

HP Filter : Thru à 800Hz

LP Filter : 500Hz à Thru

Direct Level : 0 à 100

Effect Level* : 0 à 100

Master

Level* : 0 à 100

Assignment 1 à 4

Target : Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off

Min : -

Max : -

Source : Control 1 à 3/Pédale d'expression/ Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

Mode d'assignation

Control 1 : Momentary/Latch

Control 1&2/1&3/2/3

: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/
FS-5L Latch

Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/

CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

: Momentary/Latch

129 Guitar Multi 4

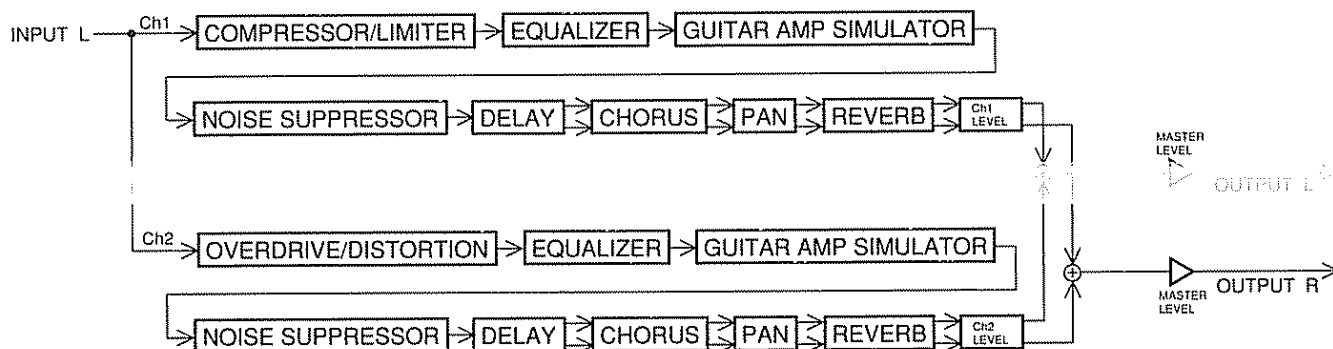
129 Gt Multi 4

— Gt Multi 4 —

D'autres effets pour les guitares. Le canal clair (Ch1) et le canal saturé (Ch2) sont traités indépendamment. Un son très original peut être obtenu en faisant varier le mixage.

* Cet algorithme est conçu pour ne recevoir que le signal du canal gauche (L). Vérifiez que vous avez bien connecté l'instrument à la prise L (MONO).

* Si vous utilisez l'accordeur interne du SE-70 avec cet algorithme, veuillez à régler identiquement les niveaux d'entrée gauche et droit.



Ch1 Compressor/Limiter*

Mode	: Comp/Limiter
<Compressor>	
Sustain	: 0 à 100
Attack	: 0 à 100
<Limiter>	
Threshold	: 0 à 100
Release	: 0 à 100
Ratio	: 1.5: 1/2: 1/4: 1/100: 1
Tone	: -50 à +50
Level*	: 0 à 100

Ch1 Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Ch1 Guitar Amp Simulator*

Mode	: Small/Built In/2Stack/3Stack
------	--------------------------------

Ch1 Noise Suppressor

Threshold	: 0 à 100
Release	: 0 à 100
Level*	: 0 à 100

Ch1 Delay*

Delay Time C	: 0 à 600ms
Feedback	: 0 à 100
Level C*	: 0 à 100
Delay Time L	: 0 à 600ms
Level L*	: 0 à 100
Delay Time R	: 0 à 600ms
Level R*	: 0 à 100
LP Filter	: 500Hz à Thru

Ch1 Chorus*

Mode	: Mono/Stereo
Rate*	: 0 à 100
Depth	: 0 à 100
Pre Delay	: 0.0 à 50.0ms
LP Filter	: 500Hz à Thru
Effect Level	: 0 à 100

Ch1 Reverb*

Reverb Time	: 0.1 à 20.0s
Pre Delay	: 0 à 50ms
HP Filter	: Thru à 800Hz
LP Filter	: 500Hz à Thru
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level*	: 0 à 100

Ch2 Overdrive/Distortion*

Mode	: Natural OD/Vintage OD/Turbo OD/ Crunch/Distortion/Metal 1/ Metal 2/Fuzz
Gain	: High/Low
Drive*	: 0 à 100
Tone	: -50 à +50
Level	: 0 à 100

Ch2 Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Ch2 Guitar Amp Simulator*

Mode	: Small/Built In/2Stack/3Stack
------	--------------------------------

Ch2 Noise Suppressor

Threshold	: 0 à 100
Release	: 0 à 100
Level*	: 0 à 100

Ch2 Delay*

Delay Time C	: 0 à 600ms
Feedback	: 0 à 100
Level C*	: 0 à 100
Delay Time L	: 0 à 600ms
Level L*	: 0 à 100
Delay Time R	: 0 à 600ms
Level R*	: 0 à 100
LP Filter	: 500Hz à Thru

Ch2 Chorus*

Mode	: Mono/Stereo
Rate*	: 0 à 100
Depth	: 0 à 100
Pre Delay	: 0.0 à 50.0ms
LP Filter	: 500Hz à Thru
Effect Level	: 0 à 100

Ch2 Reverb*

Reverb Time	: 0.1 à 20.0s
Pre Delay	: 0 à 50ms
HP Filter	: Thru à 800Hz
LP Filter	: 500Hz à Thru
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level*	: 0 à 100

Mixer

Ch1 Pan*	: L100 R0 à L0 R100
Ch1 Level*	: 0 à 100
Ch2 Pan*	: L100 R0 à L0 R100
Ch2 Level*	: 0 à 100

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignment 1 à 4

Target	: Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off
--------	--

Min : -

Max : -

Source	: Control 1 à 3/Pédale d'expression/ Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119
--------	--

Mode d'assignation

Control 1	: Momentary/Latch
Control 1&2/1&3/2/3	: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/ FS-5L Latch
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119	: Momentary/Latch

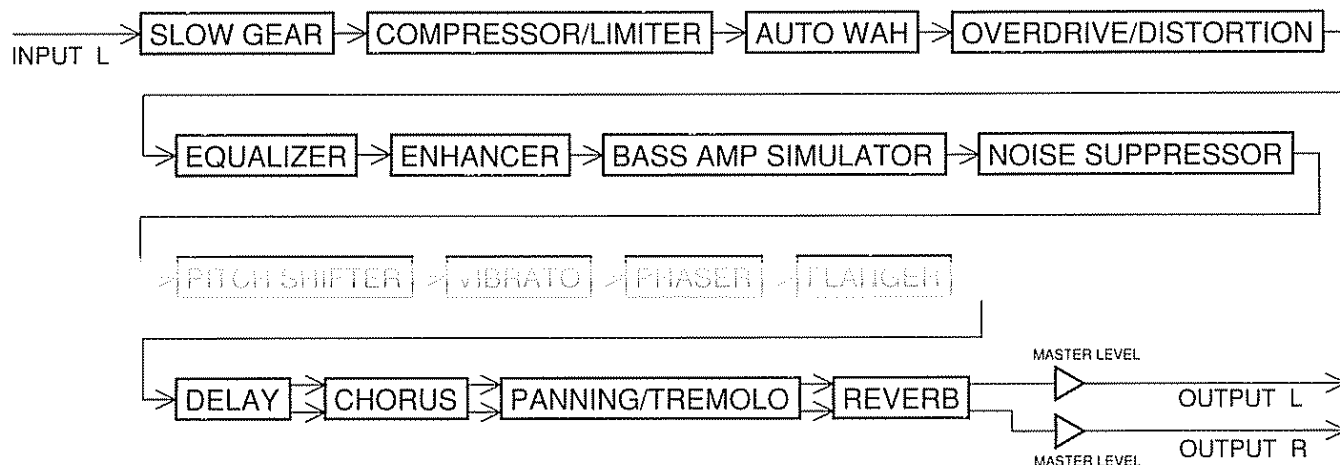
130 Bass Multi

130 Bass Multi Bass Multi

Une sélection d'effets configurés pour les basses électriques

* Cet algorithme est conçu pour ne recevoir que le signal du canal gauche (L). Vérifiez que vous avez bien connecté l'instrument à la prise L (MONO).

* Si vous utilisez l'accordeur interne du SE-70 avec cet algorithme, veuillez à régler identiquement les niveaux d'entrée gauche et droit.



Slow Gear*

Mode	: Auto/Manual
Sens	: 0 à 100
Attack	: 0 à 100
Trigger*	: On/Off

Compressor/Limiter*

Mode	: Comp/Limiter
<Compressor>	
Sustain	: 0 à 100
Attack	: 0 à 100
<Limiter>	
Threshold	: 0 à 100
Release	: 0 à 100
Ratio	: 1.5: 1/2: 1/4: 1/100: 1
Tone	: -50 à +50
Level*	: 0 à 100

Auto Wah*

Mode	: BPF/LPF
Polarity	: Up/Down
Sens	: 0 à 100
Manual*	: 0 à 100
Peak	: 0 à 100
Rate	: 0 à 100
Depth	: 0 à 100
Level	: 0 à 100

Overdrive/Distortion*

Mode	: Overdrive/Distortion/Metal
Gain	: High/Low
Drive*	: 0 à 100
Tone	: -50 à +50
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level	: 0 à 100

Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Enhancer*

Sens	: 0 à 100
Frequency	: 1kHz à 10.0kHz
Mix Level	: 0 à 100
Low Mix Level	: 0 à 100
Level	: 0 à 100

Bass Amp Simulator*

Mode : Small/Built In/Stack

Noise Suppressor

Threshold : 0 à 100

Release : 0 à 100

Level* : 0 à 100

Pitch Shifter*

Mode : 1/2/3/4

Pitch* : -24 à +24

Fine : -50 à +50

Pre Delay : 0 à 300ms

Feedback : 0 à 100

Direct Level : 0 à 100

Effect Level : 0 à 100

Vibrato*

Trigger* : On/Off

Rate* : 0 à 100

Depth : 0 à 100

Rise Time : 0 à 100

Phaser*

Mode : 4stage/8stage

Rate* : 0 à 100

Depth : 0 à 100

Manual : 0 à 100

Resonance : 0 à 100

Step : On/Off

Step Rate : 0 à 100

Flanger*

Rate* : 0 à 100

Depth : 0 à 100

Manual : 0 à 100

Resonance : 0 à 100

Delay*

Delay Time C : 0 à 800ms

Feedback : 0 à 100

Level C* : 0 à 100

Delay Time L : 0 à 800ms

Level L* : 0 à 100

Delay Time R : 0 à 800ms

Level R* : 0 à 100

LP Filter : 500Hz à Thru

Chorus*

Mode : Mono/Stereo

Rate* : 0 à 100

Depth : 0 à 100

Pre Delay : 0.0 à 50.0ms

LP Filter : 500Hz à Thru

Effect Level : 0 à 100

Panning/Tremolo*

Mode : Pan/Tremolo

Modulation Wave : Tri/Square

Rate* : 0 à 100

Depth : 0 à 100

Balance* : L100 R0 à L0 R100

Reverb*

Mode : Room1/Room2/
Hall1/Hall2/Plate

Reverb Time : 0.1 à 20.0s

Pre Delay : 0 à 100ms

HP Filter : Thru à 800Hz

LP Filter : 500Hz à Thru

Direct Level : 0 à 100

Effect Level* : 0 à 100

Master

Level* : 0 à 100

Assignment 1 à 4

Target : Pour les paramètres marqués d'un
astérisque, Réglage On/Off des effets de
l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau
du métronome, Accordeur On/Off

Min : -

Max : -

Source : Control 1 à 3/Pédale d'expression/
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

Mode d'assignation

Control 1 : Momentary/Latch

Control 1&2/1&3/2/3

: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/
FS-5L Latch

Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/

CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

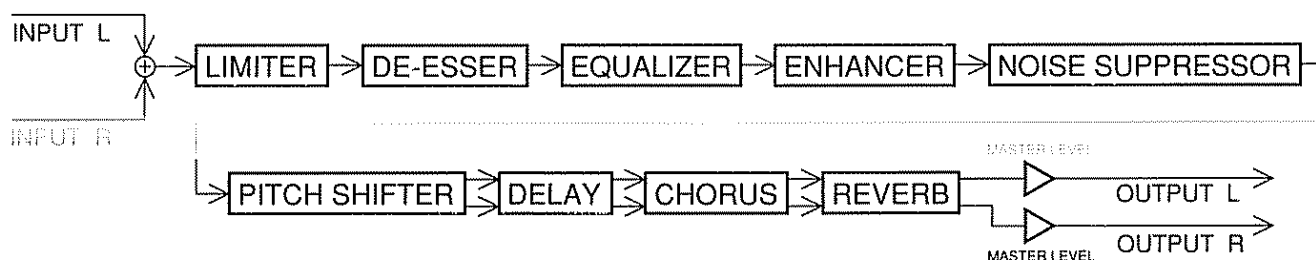
: Momentary/Latch

131 Vocal Multi

131 Vo Multi

Vo Multi ---

Un algorithme qui fournit des effets adaptés aux voix.



Limiter*

Threshold	: 0 à 100
Release	: 0 à 100
Ratio	: 1.5: 1/2: 1/4: 1/100: 1
Level	: 0 à 100

De-esser*

Sens	: 0 à 100
Frequency	: 1.00k à 10.00kHz

Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
HP Filter	: Thru à 800Hz
LP Filter	: 500Hz à Thru
Level	: -20dB à +20dB

Enhancer*

Sens	: 0 à 100
Frequency	: 1.00kHz à 10.00kHz
Mix Level	: 0 à 100
Low Mix Level	: 0 à 100
Level	: 0 à 100

Noise Suppressor

Threshold	: 0 à 100
Release	: 0 à 100
Level*	: 0 à 100

Pitch Shifter*

Pitch Shifter 1 à 4 Mode	: 1/2/3/4/5
Pitch Shifter 1 à 4 Pitch*	: -24 à +24
Pitch Shifter 1 à 4 Fine	: -50 à +50
Pitch Shifter 1 à 4 Pre Delay	: 0 à 100ms
Pitch Shifter 1 Feedback	: 0 à 100
Pitch Shifter 1 à 4 Pan	: L100 R0 à L0 R100
Pitch Shifter 1 à 4 Level	: 0 à 100
Direct Delay	: 0 à 40ms
Direct Pan	: L100 R0 à L0 R100
Direct Level	: 0 à 100

Delay*

Delay Time C	: 0 à 800ms
Feedback	: 0 à 100
Level C*	: 0 à 100
Delay Time L	: 0 à 800ms
Level L*	: 0 à 100
Delay Time R	: 0 à 800ms
Level R*	: 0 à 100
LP Filter	: 500Hz à Thru

Chorus*

Mode	: Mono/Stereo
Rate*	: 0 à 100
Depth	: 0 à 100
Pre Delay	: 0.0 à 50.0ms
LP Filter	: 500Hz à Thru
Effect Level	: 0 à 100

Reverb*

Mode	: Room1/Room2/ Hall1/Hall2/Plate
Reverb Time	: 0.1 à 20.0s
Pre Delay	: 0 à 200ms
HP Filter	: Thru à 800Hz
LP Filter	: 500Hz à Thru
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level*	: 0 à 100

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignment 1 à 4

Target : Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off

Min : -

Max : -

Source : Control 1 à 3/Pédale d'expression/
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

Mode d'assignation

Control 1 : Momentary/Latch

Control 1&2/1&3/2/3

: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/
FS-5L Latch

Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/

CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

: Momentary/Latch

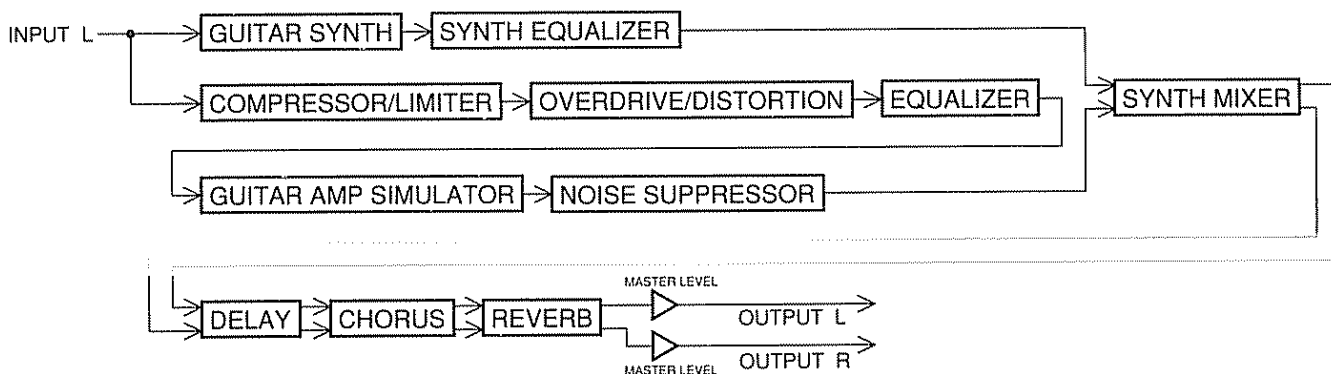
132 Guitar Synth

132 Guitar Synth - Guitar Synth -

Un algorithme de synthé-guitare. Le son synthétique et le son de la guitare peuvent être mixés.

* Cet algorithme est conçu pour ne recevoir que le signal du canal gauche (L). Vérifiez que vous avez bien connecté l'instrument à la prise L (MONO).

* Si vous utilisez l'accordeur interne du SE-70 avec cet algorithme, veuillez à régler identiquement les niveaux d'entrée gauche et droit.



Guitar Synth*

Sens	: 0 à 50
Chromatic	: On/Off
Wave	: Saw/Square
Oct Shift	: -2/-1/0/+1
Sub OSC Pitch*	: -1200 à +100
Main OSC Level	: 0 à 100
Sub OSC Level	: 0 à 100
-1oct Mix	: 0 à 100
Portamento	: On/Off
Portamento Time	: 0 à 100
Vibrato Rate	: 0 à 100
Vibrato Depth	: 0 à 100
TVF Cutoff f*	: 0 à 100
TVF Resonance	: 0 à 100
TVF Depth	: -50 à +50
TVF Sens	: 0 à 100
TVF Attack	: 0 à 100
TVF Decay	: 0 à 100
TVF Sustain	: 0 à 100
TVF Release	: 0 à 100
TVA Sens	: 0 à 100
TVA Attack	: 0 à 100
TVA Decay	: 0 à 100
TVA Sustain	: 0 à 100
TVA Release	: 0 à 100
Hold*	: On/Off

Synth Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Compressor/Limiter*

Mode	: Comp/Limiter
<Compressor>	
Sustain	: 0 à 100
Attack	: 0 à 100
<Limiter>	
Threshold	: 0 à 100
Release	: 0 à 100
Ratio	: 1.5: 1/2: 1/4: 1/100: 1
Tone	: -50 à +50
Level*	: 0 à 100

Overdrive/Distortion*

Mode : Natural OD/Vintage OD/Turbo OD/
Crunch/Distortion/Metal 1/
Metal 2/Fuzz
Gain : High/Low
Drive* : 0 à 100
Tone : -50 à +50
Level : 0 à 100

Equalizer*

Low EQ : -20dB à +20dB
Low-Mid f : 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q : 0.5 à 16
Low-Mid EQ : -20dB à +20dB
High-Mid f : 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q : 0.5 à 16
High-Mid EQ : -20dB à +20dB
High EQ : -20dB à +20dB
Level : -20dB à +20dB

Guitar Amp Simulator*

Mode : Small/Built In/2Stack/3Stack

Noise Suppressor

Threshold : 0 à 100
Release : 0 à 100
Level* : 0 à 100

Synth Mixer

Synth Pan* : L100 R0 à L0 R100
Synth Level* : 0 à 100
Guitar Pan* : L100 R0 à L0 R100
Guitar Level* : 0 à 100

Delay*

Delay Time C : 0 à 1200ms
Feedback : 0 à 100
Level C* : 0 à 100
Delay Time L : 0 à 1200ms
Level L* : 0 à 100
Delay Time R : 0 à 1200ms
Level R* : 0 à 100
LP Filter : 500Hz à Thru

Chorus*

Mode : Mono/Stereo
Rate* : 0 à 100
Depth : 0 à 100
Pre Delay : 0.0 à 50.0ms
LP Filter : 500Hz à Thru
Effect Level : 0 à 100

Reverb*

Mode : Room1/Room2/
Hall1/Hall2/Plate
Reverb Time : 0.1 à 20.0s
Pre Delay : 0 à 100ms
HP Filter : Thru à 800Hz
LP Filter : 500Hz à Thru
Direct Level : 0 à 100
Effect Level* : 0 à 100

Master

Level* : 0 à 100

Assignment 1 à 4

Target : Pour les paramètres marqués d'un
astérisque, Réglage On/Off des effets de
l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau
du métronome, Accordeur On/Off

Min : -

Max : -

Source : Control 1 à 3/Pédale d'expression/
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

Mode d'assignation

Control 1 : Momentary/Latch

Control 1&2/1&3/2/3

: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/
FS-5L Latch

Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/

CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

: Momentary/Latch

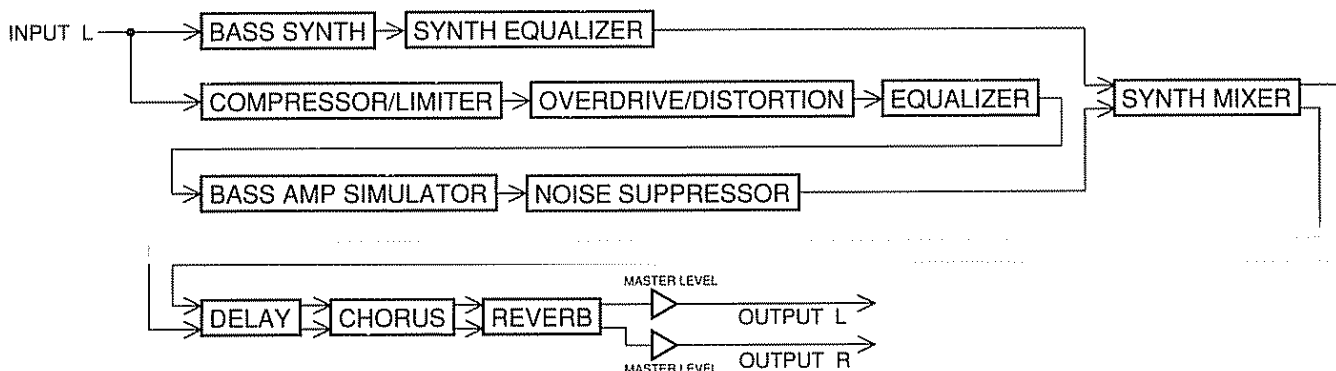
133 Bass Synth

133 Bass Synth — Bass Synth —

Un algorithme de synthé-basse. Le son synthétique et le son de la basse peuvent être mixés.

* Cet algorithme est conçu pour ne recevoir que le signal du canal gauche (L). Vérifiez que vous avez bien connecté l'instrument à la prise L (MONO).

* Si vous utilisez l'accordeur interne du SE-70 avec cet algorithme, veillez à régler identiquement les niveaux d'entrée gauche et droit.



Bass Synth*

Sens	: 0 à 50
Chromatic	: On/Off
Wave	: Saw/Square
Oct Shift	: -2/-1/0/+1
Sub OSC Pitch*	: -1200 à +100
Main OSC Level	: 0 à 100
Sub OSC Level	: 0 à 100
-1oct Mix	: 0 à 100
Portamento	: On/Off
Portamento Time	: 0 à 100
Vibrato Rate	: 0 à 100
Vibarto Depth	: 0 à 100
TVF Cutoff f*	: 0 à 100
TVF Resonance	: 0 à 100
TVF Depth	: -50 à +50
TVF Sens	: 0 à 100
TVF Attack	: 0 à 100
TVF Decay	: 0 à 100
TVF Sustain	: 0 à 100
TVF Release	: 0 à 100
TVA Sens	: 0 à 100
TVA Attack	: 0 à 100
TVA Decay	: 0 à 100
TVA Sustain	: 0 à 100
TVA Release	: 0 à 100
Hold*	: On/Off

Synth Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Compressor/Limiter*

Mode	: Comp/Limiter
<Compressor>	
Sustain	: 0 à 100
Attack	: 0 à 100
<Limiter>	
Threshold	: 0 à 100
Release	: 0 à 100
Ratio	: 1.5: 1/2: 1/4: 1/100: 1
Tone	: -50 à +50
Level*	: 0 à 100

Overdrive/Distortion*

Mode	: Overdrive/Distortion/Metal
Gain	: High/Low
Drive*	: 0 à 100
Tone	: -50 à +50
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level	: 0 à 100

Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Bass Amp Simulator*

Mode	: Small/Built In/Stack
------	------------------------

Noise Suppressor

Threshold	: 0 à 100
Release	: 0 à 100
Level*	: 0 à 100

Synth Mixer

Synth Pan*	: L100 R0 à L0 R100
Synth Level*	: 0 à 100
Bass Pan*	: L100 R0 à L0 R100
Bass Level*	: 0 à 100

Delay*

Delay Time C	: 0 à 1200ms
Feedback	: 0 à 100
Level C*	: 0 à 100
Delay Time L	: 0 à 1200ms
Level L*	: 0 à 100
Delay Time R	: 0 à 1200ms
Level R*	: 0 à 100
LP Filter	: 500Hz à Thru

Chorus*

Mode	: Mono/Stereo
Rate*	: 0 à 100
Depth	: 0 à 100
Pre Delay	: 0.0 à 50.0ms
LP Filter	: 500Hz à Thru
Effect Level	: 0 à 100

Reverb*

Mode	: Room1/Room2/ Hall1/Hall2/Plate
Reverb Time	: 0.1 à 20.0s
Pre Delay	: 0 à 100ms
HP Filter	: Thru à 800Hz
LP Filter	: 500Hz à Thru
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level*	: 0 à 100

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

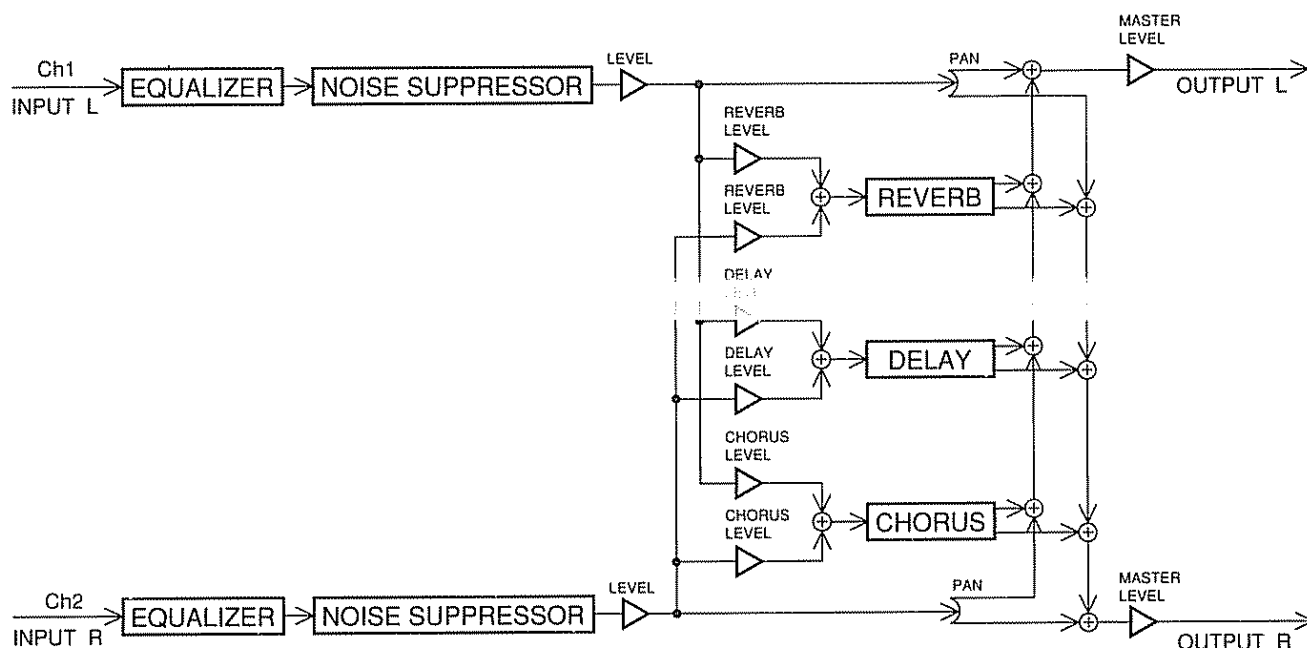
Assignment 1 à 4

Target	: Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métrologue On/Off, Niveau du métrologue, Accordeur On/Off
Min	: -
Max	: -
Source	: Control 1 à 3/Pédale d'expression/ Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119
Mode d'assignation	
Control 1	: Momentary/Latch
Control 1&2/1&3/2/3	: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/ FS-5L Latch
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119	: Momentary/Latch

134 2ch Mixer

134 2ch Mixer --- 2ch Mixer ---

Un mixer qui traite deux canaux. Il permet l'emploi d'un égaliseur et d'un suppresseur de bruit sur chaque voie. Au niveau suivant, il ajoute reverb, delay et chorus.



Ch1 Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Ch1

Noise Suppressor Threshold	: 0 à 100
Noise Suppressor Release	: 0 à 100
Delay Level (SEND)*	: 0 à 100
Chorus Level (SEND)*	: 0 à 100
Reverb Level (SEND)*	: 0 à 100
Pan*	: L100 R0 à L0 R100
Level*	: 0 à 100

Ch2 Equalizer*

Low EQ	: -20dB à +20dB
Low-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q	: 0.5 à 16
Low-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High-Mid f	: 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q	: 0.5 à 16
High-Mid EQ	: -20dB à +20dB
High EQ	: -20dB à +20dB
Level	: -20dB à +20dB

Ch2

Noise Suppressor Threshold	: 0 à 100
Noise Suppressor Release	: 0 à 100
Delay Level (SEND)*	: 0 à 100
Chorus Level (SEND)*	: 0 à 100
Reverb Level (SEND)*	: 0 à 100
Pan*	: L100 R0 à L0 R100
Level*	: 0 à 100

Delay

Delay Time C	: 0 à 600ms
Feedback	: 0 à 100
Level C	: 0 à 100
Delay Time L	: 0 à 600ms
Level L	: 0 à 100
Delay Time R	: 0 à 600ms
Level R	: 0 à 100
LP Filter	: 500Hz à Thru

Chorus

Mode	: Mono/Stereo
Rate*	: 0 à 100
Depth	: 0 à 100
Pre Delay	: 0 à 50.0ms
LP Filter	: 500Hz à Thru
Effect Level	: 0 à 100

Reverb

Mode	: Room1/Room2/ Hall1/Hall2/Plate
Reverb Time	: 0.1 à 20.0s
Pre Delay	: 0 à 100ms
HP Filter	: Thru à 800Hz
LP Filter	: 500Hz à Thru
Effect Level	: 0 à 100

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignment 1 à 4

Target : Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off

Min : -

Max : -

Source : Control 1 à 3/Pédale d'expression/
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

Mode d'assignation

Control 1 : Momentary/Latch

Control 1&2/1&3/2/3
: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/
FS-5L Latch

Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/

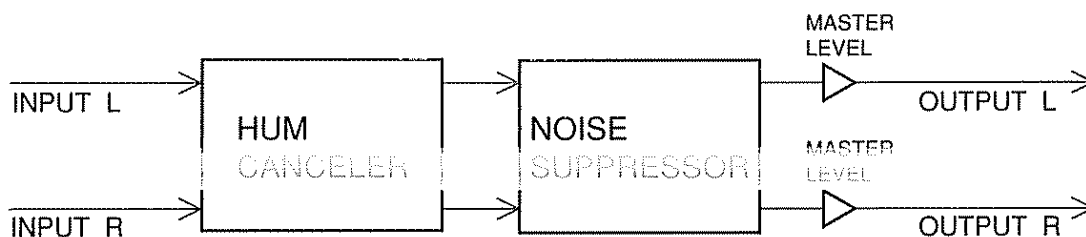
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

: Momentary/Latch

135 Hum Canceled

135 Hum Canceled - Hum Canceled -

Sert à supprimer les parasites de boucle de masse ou "ronflette".



Hum Canceled*

Threshold : 0 à 100
Frequency : 40.0 à 80.0Hz

Noise Suppressor*

Threshold : 0 à 100
Release : 0 à 100

Master

Level* : 0 à 100

Assignment 1 à 4

Target : Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off

Min : -

Max : -

Source : Control 1 à 3/Pédale d'expression/
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

Mode d'assignation

Control 1 : Momentary/Latch

Control 1&2/1&3/2/3

: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/
FS-5L Latch

Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/

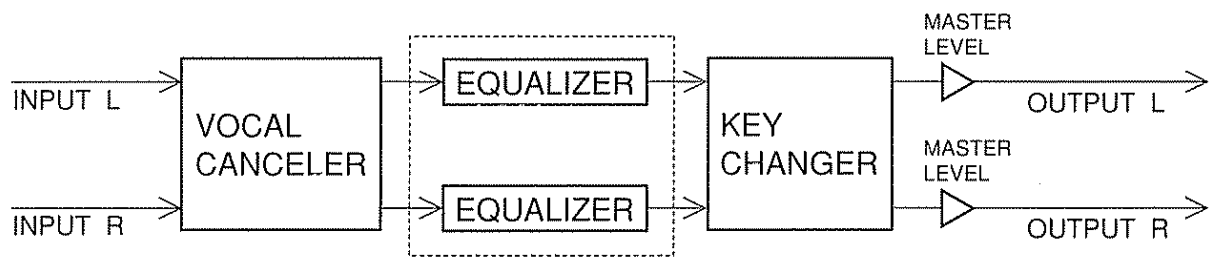
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

: Momentary/Latch

136 Vocal Canceler

136 Vo Canceled
— Vo Canceled —

Permet d'éliminer les signaux audio localisés au centre du champ stéréo. Cela autorise la suppression des voix d'une source audio que vous aurez connectée (telle qu'un CD) et la récupération de l'accompagnement.



Vocal Canceled*

Balance : L100 R0 à L0 R100

Equalizer*

Low EQ : -20dB à +20dB
Low-Mid f : 100Hz à 10.0kHz
Low-Mid Q : 0.5 à 16
Low-Mid EQ : -20dB à +20dB
High-Mid f : 100Hz à 10.0kHz
High-Mid Q : 0.5 à 16
High-Mid EQ : -20dB à +20dB
High EQ : -20dB à +20dB
Level : -20dB à +20dB

Key Changer*

Mode : 1/2/3/4
Key* : -12 à +12
Fine : -50 à +50

Master

Level* : 0 à 100

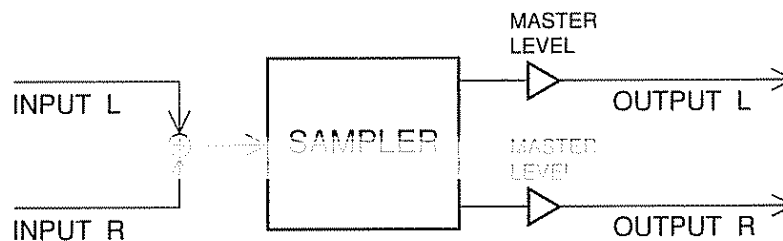
Assignment 1 à 4

Target : Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off
Min : -
Max : -
Source : Control 1 à 3/Pédale d'expression/ Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119
Mode d'assignation
Control 1 : Momentary/Latch
Control 1&2/1&3/2/3 : FS-5U Momentary/FS-5U Latch/ FS-5L Latch
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119 : Momentary/Latch

137 Sampler 1

137 Sampler 1
--- Sampler 1 ---

Permet un échantillonnage d'une durée de 2 000 ms.



Sampler

Recording	: -
Trigger Level	: 0 à 80
Trigger Mode	: Auto/Manual
Pre Trigger	: 0 à 300ms
Pitch	: -12 à +12
Fine	: -50 à +50
Play Mode	: Trig/Gate
Play Time	: 100 à 2000ms
Attack	: 0 à 100
Decay	: 0 à 100
Original Key	: Off/C1 à C7

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignment 1 à 4

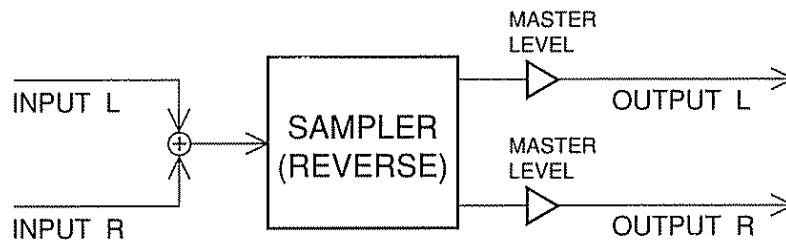
Target	: Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off
Min	: -
Max	: -
Source	: Control 1 à 3/Pédale d'expression/ Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119
Mode d'assignation	
Control 1	: Momentary/Latch
Control 1&2/1&3/2/3	: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/ FS-5L Latch
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119	: Momentary/Latch

138 Sampler 2

138 Sampler 2

— Sampler 2 —

Cet échantillonneur est spécialisé dans la reproduction en sens inverse.



Sampler

Recording	: —
Trigger Level	: 0 à 80
Trigger Mode	: Auto/Manual
Pre Trigger	: 0 à 300ms
Pitch	: -12 à +12
Fine	: -50 à +50
Play Mode	: Trig/Gate
Play Time	: 100 à 2000ms
Attack	: 0 à 100
Decay	: 0 à 100
Original Key	: Off/C1 à C7

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

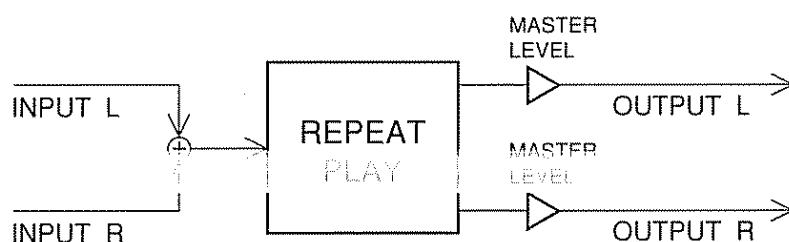
Assignation 1 à 4

Target	: Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off
Min	: -
Max	: -
Source	: Control 1 à 3/Pédale d'expression/ Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119
Mode d'assignation	
Control 1	: Momentary/Latch
Control 1&2/1&3/2/3	: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/ FS-5L Latch
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119	: Momentary/Latch

139 Repeat Play

139 Repeat Play — Repeat Play —

Cet échantillonneur est conçu pour être employé en temps réel.



Repeat Play

Monitor	: —
Trigger Level	: 0 à 80
Trigger Mode	: Auto/Manual
Reverse Play	: On/Off
Play Time	: 100 à 2000ms
Interval	: 0.02ms à 20.00sec
Repeat Count	: 1 à 20/∞
Attack	: 0 à 100
Decay	: 0 à 100
Bass	: -12dB à +12dB
Treble	: -12dB à +12dB
Direct Level	: 0 à 100
Effect Level*	: 0 à 100

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignment 1 à 4

Target	: Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métrologue On/Off, Niveau du métrologue, Accordeur On/Off
Min	: -
Max	: -
Source	: Control 1 à 3/Pédale d'expression/ Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119
Mode d'assignation	
Control 1	: Momentary/Latch
Control 1&2/1&3/2/3	: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/ FS-5L Latch
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119	: Momentary/Latch

Algorithmes créés pour l'utilisation avec une table de mixage

Comme le SE-70 traite les signaux en stéréo, des effets différents peuvent s'appliquer indépendamment aux canaux gauche et droit. Cela le rend particulièrement efficace avec des tables de mixage dotées de plusieurs boucles (envoi ou "Send"/retour ou "Return") d'effet.

Output Mode (mode de sortie)

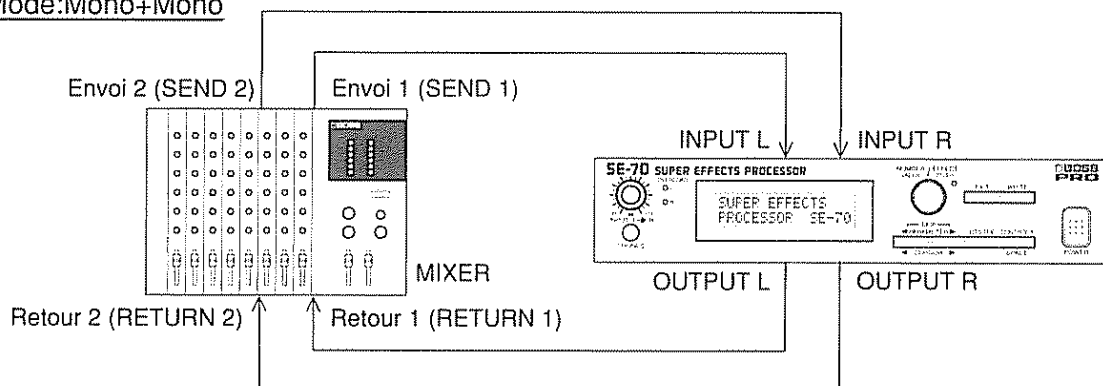
Les algorithmes de 140 à 145 ont un paramètre nommé "Output Mode." Ce paramètre permet de choisir le mode de sortie voulu pour chaque canal.

Mono+Mono: Le son d'effet sera mono sur chaque canal et produit séparément.

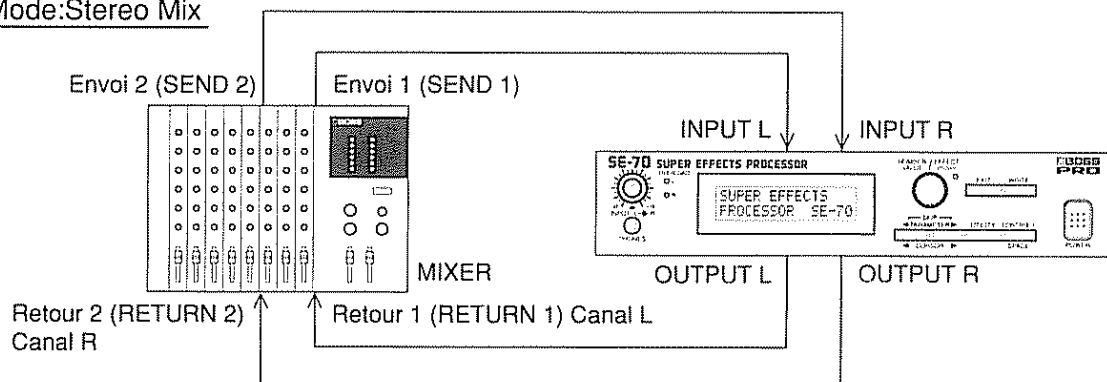
Stereo Mix: Le son d'effet de chaque canal sera stéréo et mélangé avec celui de l'autre canal avant sortie.

Faites les connexions en accord avec les schémas ci-dessous, selon le mode de sortie (Output Mode) sélectionné.

Mode:Mono+Mono



Mode:Stereo Mix

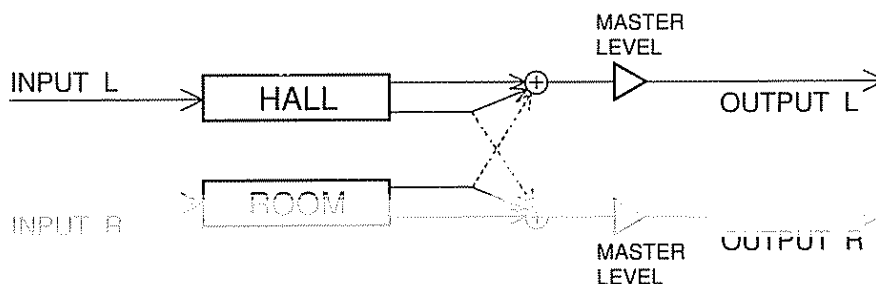


Choisissez toujours le mode de sortie adapté à votre application.

140 Hall + Room

140 Hall+Room
----- Hall+Room -----

Permet d'appliquer indépendamment à chaque canal une reverb Hall et une Reverb Room.



Hall Reverb*

Reverb Time : 0.1 à 20.0s
Pre Delay : 0 à 400ms
HP Filter : Thru à 800Hz
LP Filter : 500Hz à Thru
Effect Level* : 0 à 100

Room Reverb*

Reverb Time : 0.1 à 20.0s
Pre Delay : 0 à 100ms
HP Filter : Thru à 800Hz
LP Filter : 500Hz à Thru
Effect Level* : 0 à 100

Output Mode

: Stereo Mix/Mono+Mono

Direct

Level L : 0 à 100
Level R : 0 à 100

Master

Level* : 0 à 100

Assignment 1 à 4

Target : Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métrologue On/Off, Niveau du métrologue, Accordeur On/Off

Min : -

Max : -

Source : Control 1 à 3/Pédale d'expression/
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

Mode d'assignation

Control 1 : Momentary/Latch

Control 1&2/1&3/2/3

: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/
FS-5L Latch

Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/

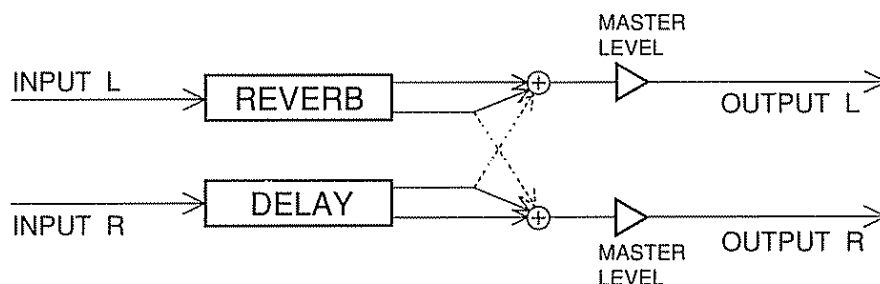
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

: Momentary/Latch

141 Reverb + Delay

141 Rev+Delay
 --- Rev+Delay ---

Permet d'appliquer indépendamment à chaque canal une reverb et un delay.



Reverb*

Mode	: Room1/Room2/ Hall1/Hall2/Plate
Reverb Time	: 0.1 à 20.0s
Pre Delay	: 0 à 100ms
HP Filter	: Thru à 800Hz
LP Filter	: 500Hz à Thru
Effect Level*	: 0 à 100

Delay*

Delay Time C	: 0 à 400ms
Feedback	: 0 à 100
Level C*	: 0 à 100
Delay Time L	: 0 à 400ms
Level L*	: 0 à 100
Delay Time R	: 0 à 400ms
Level R*	: 0 à 100
LP Filter	: 500Hz à Thru

Output Mode

: Stereo Mix/Mono+Mono

Direct

Level L	: 0 à 100
Level R	: 0 à 100

Master

Level* : 0 à 100

Assignation 1 à 4

Target : Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off

Min : -

Max : -

Source : Control 1 à 3/Pédale d'expression/
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

Mode d'assignation

Control 1 : Momentary/Latch

Control 1&2/1&3/2/3

: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/
FS-5L Latch

Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/

CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

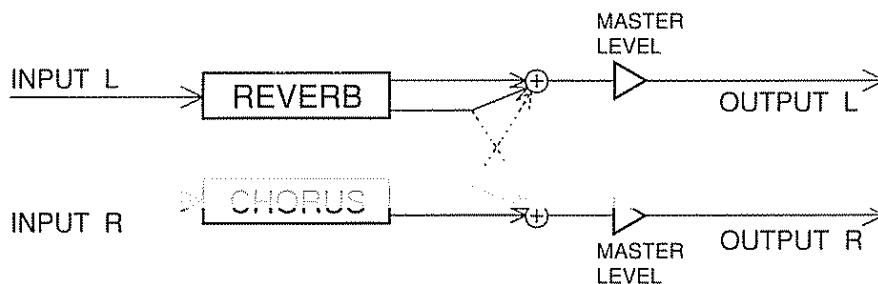
: Momentary/Latch

142 Reverb + Chorus

142 Rev+Chorus

-- Rev+Chorus --

Permet d'appliquer indépendamment à chaque canal chorus et reverb.



Reverb*

Mode	: Room1/Room2/ Hall1/Hall2/Plate
Reverb Time	: 0.1 à 20.0s
Pre Delay	: 0 à 100ms
HP Filter	: Thru à 800Hz
LP Filter	: 500Hz à Thru
Effect Level*	: 0 à 100

Chorus*

Mode	: Mono/Stereo1/Stereo2
Rate*	: 0 à 100
Depth	: 0 à 100
Pre Delay	: 0 à 50.0ms
LP Filter	: 500Hz à Thru
Effect Level	: 0 à 100

Output Mode

: Stereo Mix/Mono+Mono

Direct

Level L	: 0 à 100
Level R	: 0 à 100

Master

Level* : 0 à 100

Assignation 1 à 4

Target : Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off

Min : -

Max : -

Source : Control 1 à 3/Pédale d'expression/
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

Mode d'assignation

Control 1 : Momentary/Latch

Control 1&2/1&3/2/3

: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/
FS-5L Latch

Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/

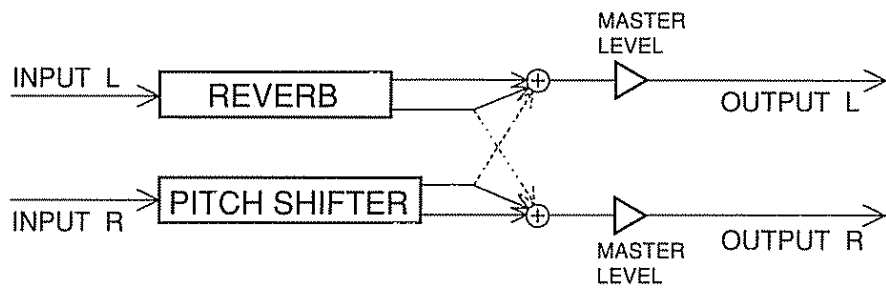
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119

: Momentary/Latch

143 Reverb + Pitch Shift

143 Rev+P Shift
— Rev+P Shift —

Permet d'appliquer indépendamment à chaque canal une reverb et un pitch shifter (transpositeur).



Reverb*

Mode	: Room1/Room2/ Hall1/Hall2/Plate
Reverb Time	: 0.1 à 20.0s
Pre Delay	: 0 à 100ms
HP Filter	: Thru à 800Hz
LP Filter	: 500Hz à Thru
Effect Level*	: 0 à 100

Pitch Shifter*

Pitch Shifter 1 à 4 Mode	: 1/2/3/4/5/ Inv1/Inv2
Pitch Shifter 1 à 4 Pitch*	: -24 à +24
Pitch Shifter 1 à 4 Fine	: -50 à +50
Pitch Shifter 1 à 4 Pre Delay	: 0 à 300ms
Pitch Shifter 1 Feedback	: 0 à 100
Pitch Shifter 1 à 4 Pan	: L100 R0 à L0 R100
Pitch Shifter 1 à 4 Level	: 0 à 100

Output Mode

: Stereo Mix/Mono+Mono

Direct

Level L	: 0 à 100
Level R	: 0 à 100

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignment 1 à 4

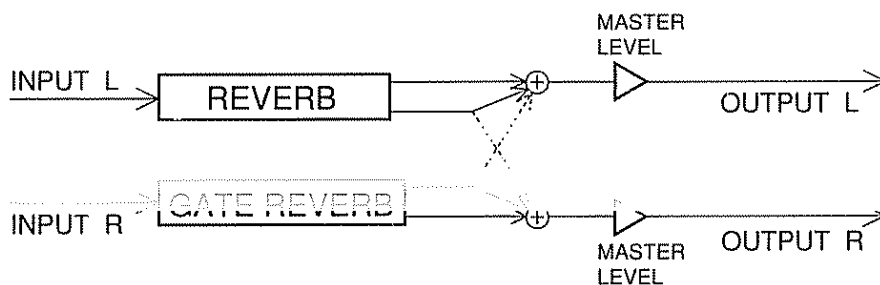
Target	: Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off
Min	: -
Max	: -
Source	: Control 1 à 3/Pédale d'expression/ Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119
Mode d'assignation	
Control 1	: Momentary/Latch
Control 1&2/1&3/2/3	: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/ FS-5L Latch
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119	: Momentary/Latch

144 Reverb + Gate Reverb

144 Rev+Gate

Rev+Gate

Permet d'appliquer indépendamment à chaque canal une reverb et une reverb "Gate".



Reverb*

Mode	: Room1/Room2/Hall1/ Hall2/Plate
Reverb Time	: 0.1 à 20.0s
Pre Delay	: 0 à 100ms
HP Filter	: Thru à 800Hz
LP Filter	: 500Hz à Thru
Effect Level*	: 0 à 100

Gate Reverb*

Gate Time	: 0 à 500ms
Pre Delay	: 0 à 100ms
HP Filter	: Thru à 800Hz
LP Filter	: 500Hz à Thru
Effect Level*	: 0 à 100

Output Mode

: Stereo Mix/Mono+Mono

Direct

Level L	: 0 à 100
Level R	: 0 à 100

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

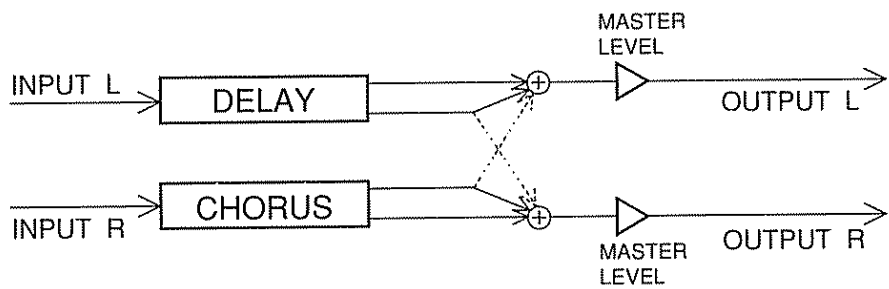
Assignation 1 à 4

Target	: Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off
Min	: -
Max	: -
Source	: Control 1 à 3/Pédale d'expression/ Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119
Mode d'assignation	
Control 1	: Momentary/Latch
Control 1&2/1&3/2/3	: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/ FS-5L Latch
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/	
CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119	: Momentary/Latch

145 Delay + Chorus

145 Delay+Chorus
- Delay+Chorus -

Permet d'appliquer indépendamment à chaque canal delay et chorus.



Delay*

Delay Time C	: 0 à 1200ms
Feedback	: 0 à 100
Level C*	: 0 à 100
Delay Time L	: 0 à 1200ms
Level L*	: 0 à 100
Delay Time R	: 0 à 1200ms
Level R*	: 0 à 100
LP Filter	: 500Hz à Thru

Chorus*

Mode	: Mono/Stereo1/Stereo2
Rate*	: 0 à 100
Depth	: 0 à 100
Pre Delay	: 0 à 50.0ms
LP Filter	: 500Hz à Thru
Effect Level	: 0 à 100

Output Mode

: Stereo Mix/Mono+Mono

Direct

Level L	: 0 à 100
Level R	: 0 à 100

Master

Level*	: 0 à 100
--------	-----------

Assignment 1 à 4

Target	: Pour les paramètres marqués d'un astérisque, Réglage On/Off des effets de l'algorithme, Métronome On/Off, Niveau du métronome, Accordeur On/Off
Min	: -
Max	: -
Source	: Control 1 à 3/Pédale d'expression/ Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119
Mode d'assignation	
Control 1	: Momentary/Latch
Control 1&2/1&3/2/3	: FS-5U Momentary/FS-5U Latch/ FS-5L Latch
Aftertouch MIDI/Pitch Bend MIDI/ CC MIDI n°0 à 31, 64 à 119	: Momentary/Latch



Dans le SE-70, de nouvelles sonorités sont créées en choisissant des valeurs pour les paramètres associés à chaque effet. Cette section explique ce qui est produit par chaque effet ainsi que la façon dont agissent individuellement les paramètres.

** Notez que "Son direct" se réfère au signal original reçu en entrée. "Son d'effet" se réfère au son après traitement par les effets.*

Reverb et Delay

Reverb

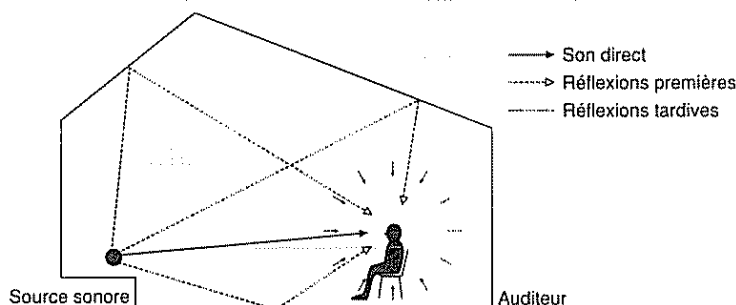
La réverbération est produite par une combinaison de nombreux sons réfléchis. Par exemple, si vous tapez dans vos mains dans un grand espace (tel qu'un gymnase), vous entendrez le son se réfléchir autour de vous un court instant et ensuite disparaître. La réverbération se réfère aux sons qui durent ainsi un instant.

Un certain nombre de facteurs déterminent le caractère d'une réverbération particulière. Ils comprennent la taille (hall, room, etc.) et la forme de l'espace dans lequel est produit le son, ainsi que le type de revêtement appliqué sur les surfaces réfléchissantes (murs, etc.). Le SE-70 peut simuler numériquement tous ces facteurs.

Observons maintenant plus précisément la réverbération.

Types de sons réfléchis

En analysant les sonorités quotidiennes que nous pouvons entendre, il est possible de diviser un son en trois parties : le son direct, les réflexions premières et les réflexions tardives. Le son direct est le son qui vient en ligne droite de la source à l'auditeur. Les réflexions premières sont les sons qui ont été réfléchis une ou plusieurs fois par les murs, etc. Les réflexions tardives sont les sonorités diffuses qui ont été réfléchies un grand nombre de fois avant d'atteindre l'auditeur.



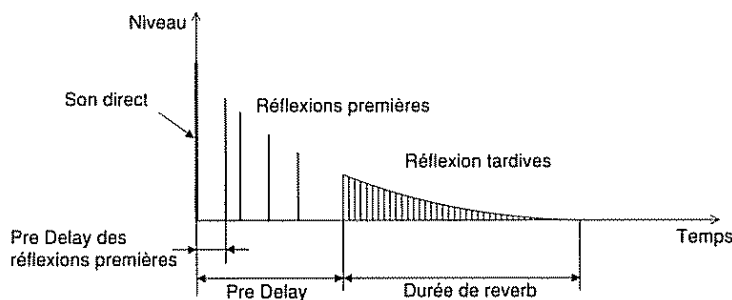
Son direct : Son voyageant en droite ligne de la source à l'auditeur
Réflexions premières : Sons réfléchis une ou plusieurs fois par les parois.
Réflexions tardives : Sons diffus réfléchis de nombreuses fois avant d'atteindre l'auditeur.

L'auditeur entend les sons dans cet ordre :

Sons directs, réflexions premières, réflexions tardives

Relations entre les réflexions et le temps

Les sonorités réfléchies atteignent l'auditeur de cette façon :



Pre Delay des réflexions premières : temps qui s'écoule avant que ne soient entendues les réflexions premières
Pre Delay : temps qui s'écoule avant que ne soient entendues les réflexions tardives
Durée de reverb : période durant laquelle sont entendues les réflexions tardives

Le retard des réflexions premières est le temps nécessaire pour qu'elles atteignent l'auditeur à partir du moment où le son direct a commencé. Le pré-retard (pre delay) est le temps nécessaire aux réflexions tardives pour apparaître une fois le son direct produit. Le temps de réverbération est le temps nécessaire au son pour disparaître complètement. La réverbération est un mélange complexe de tous ces éléments.

Autres facteurs

En plus des facteurs expliqués ci-dessus, le caractère du son est également influencé par le type de revêtement appliqué sur les surfaces réfléchissantes (atténuation des hautes et basses fréquences "HF Damp" et "LF Damp"). L'application d'un filtre aux réflexions tardives affecte également le son.

HF Damp

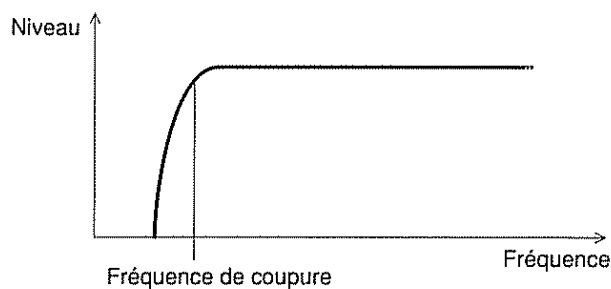
En raison des différences de matériaux ou des surfaces réfléchissantes, la façon dont les fréquences supérieures (hautes) sont atténuées change. Le paramètre HF Damp contrôle la façon dont se produit cette atténuation. Plus la valeur est diminuée, plus intense devient l'effet d'atténuation.

LF Damp

Selon les différences de matériaux des surfaces réfléchissantes, les basses fréquences sont également atténuées différemment. Le paramètre LF Damp commande cette atténuation. Plus la valeur est diminuée, plus intense devient l'effet d'atténuation.

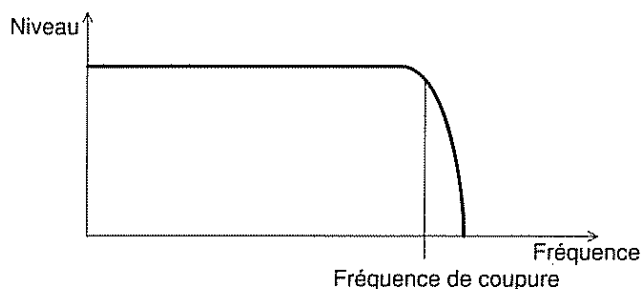
High Pass Filter

C'est un filtre passe-haut qui coupe les éléments de basses fréquences et laisse passer les hautes fréquences.



Low Pass Filter

C'est un filtre passe-bas qui coupe les éléments de haute fréquence et laisse passer les basses fréquences.



Mode

Permet la sélection du type de Reverb. Ce paramètre n'est disponible qu'avec les algorithmes composés.

Room 1 : Une Reverb correspondant à une pièce standard.

Room 2 : Une Reverb donnant une tonalité plus douce que Room 1.

Hall 1 : Une Reverb correspondant à un Hall standard.

Hall 2 : Une Reverb Hall également mais avec une tonalité plus douce que Hall 1.

Plate : Simule une Reverb "à plaque".

** A titre d'indication, quand le temps de réverbération nécessaire est inférieur à 2 secondes, une Reverb du type Room est recommandée. Avec une durée supérieure à 2 secondes, une Reverb Hall ou Plate est plus efficace.*

Reverb Time

Règle la durée du son réverbéré.

Pre Delay

Règle la durée précédant l'écoute du son réverbéré.

Early Reflection Delay

Règle le retard des réflexions premières.

Early Reflection Mix Level

Règle le volume des réflexions premières.

HF Damp

Règle le degré d'atténuation des hautes fréquences. Plus la valeur est diminuée, plus intense est l'atténuation. A "0", il n'y a pas d'atténuation.

LF Damp

Règle le degré d'application d'atténuation des hautes fréquences. Plus basse est la valeur, plus intense est l'atténuation. A "0", il n'y a pas d'atténuation.

High Pass Filter

Règle la fréquence à laquelle le filtre passe-haut commence à fonctionner. Avec un réglage sur "Thru", le filtre passe-haut est inactif.

Low Pass Filter

Règle la fréquence à laquelle le filtre passe-bas commence à agir. Avec un réglage sur "Thru", le filtre passe-bas est inactif.

Diffusion

Règle la diffusion du son réverbéré.

Density

Règle la densité du son réverbéré.

Attack

Règle la prééminence de l'attaque du son réverbéré.

Bass

Règle la tonalité de la tessiture basse du son réverbéré.

Treble

Règle la tonalité de la tessiture haute du son réverbéré.

Direct Level

Règle le volume du son direct.

Effect Level

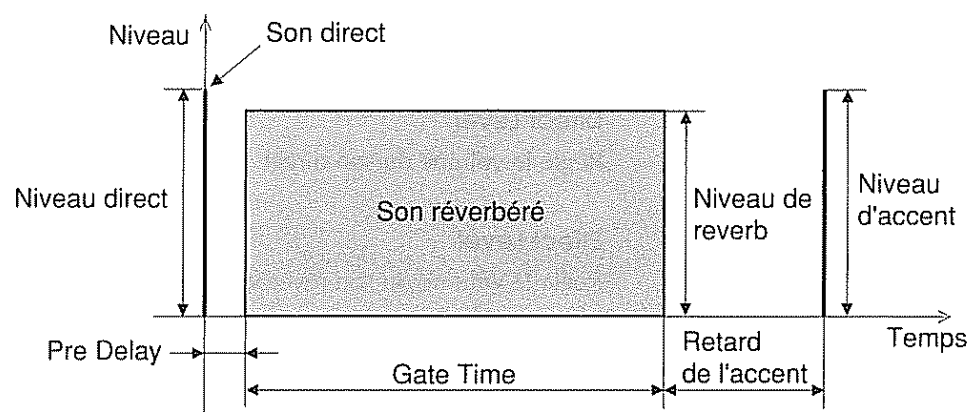
Règle le volume du son réverbéré.

** Quand vous utilisez Room 2, des réglages indépendants peuvent être faits pour chaque réflexion première (1, 2, 3) (pour chaque canal) pour Early Reflection Delay et Early Reflection Mix Level.*

Les symboles représentant ces réglages (L1, L2, L3, R1, R2, R3) apparaissent à côté du nom de paramètre.

Gate Reverb

Cet algorithme coupe en cours de chute naturelle les sons réverbérés. Il autorise un traitement stéréo complet. L'effet peut être rendu encore plus original par l'emploi des paramètres Accent Delay et Accent Level (retard et niveau de l'accent).



Gate Time

Règle le temps qui sépare le début du son de réverbération de l'instant où il est coupé.

Pre Delay

Règle le temps qui s'écoule avant que le son réverbéré ne soit produit.

Mode (pour Reverb "Gate")

Sélection de la façon dont la Reverb Gate s'applique.

Normal : Une Reverb Gate standard.

Left → Right : Le son de la Reverb Gate se déplace de gauche à droite.

Right → Left : Le son de la Reverb Gate se déplace depuis la droite vers la gauche.

Reverse 1 : Une Reverb Gate inversée "classique".

Reverse 2 : Une Reverb Gate inversée dans laquelle le son réverbéré diminue au milieu.

** Quand vous utilisez le mode "Left fi Right" ou "Right fi Left", vous devez fournir un signal identique aux canaux gauche (L) et droit (R).*

Thickness

Règle la "grosueur" du son réverbéré.

Density

Règle la densité du son réverbéré.

Accent Delay

Règle le temps qui sépare la disparition du son réverbéré de la production du son accentué.

Accent Level

Règle le volume du son accentué.

Bass

Règle la tonalité des fréquences basses.

Treble

Règle la tonalité des fréquences hautes.

Direct Level

Règle le volume du son direct.

Effect Level

Règle le volume du son réverbéré (y compris l'accent).

Ambiance

Simule l'effet obtenu par l'utilisation d'un "microphone d'ambiance" (un microphone servant durant les enregistrements et placé à distance de la source sonore). Cette Reverb permet de retrouver les sensations d'espace et de profondeur plutôt que de ne traiter que les sonorités réverbérées.

Pre Delay

Règle le temps qui s'écoule avant que le son réverbéré ne soit produit.

Early Reflection Delay

Règle le retard des réflexions premières.

Early Reflection Mix Level

Règle le volume des réflexions premières.

Diffusion

Règle la diffusion. La diffusion augmente dès que la valeur augmente.

Bass

Règle la tonalité de la tessiture basse du son ambiant.

Treble

Règle la tonalité de la tessiture haute du son ambiant.

Direct Level

Règle le volume du son direct.

Effect Level

Règle le volume du son ambiant.

Delay

Produit un effet spécifique par ajout de portions retardées du son direct.

Delay Time

Règle le temps de retard.

Feedback, FB Level (Feedback Level)

Le Feedback est le procédé par lequel les signaux retardés sont réinjectés à l'entrée de l'effet pour un nouveau traitement de retard. Ce réglage commande le niveau du signal qui est ainsi réinjecté. Lorsque la valeur augmente, il y a un plus grand nombre de répétitions du retard.

** Si le Feedback est réglé sur une valeur trop élevée, il peut se produire une oscillation.*

Feedback Delay

Règle la vitesse de répétition pour l'algorithme 20Tap Delay.

Modulation Wave

Sélectionne la forme d'onde du LFO servant à appliquer la modulation à l'aide de l'algorithme Modulation Delay.

Tri (onde triangulaire) : Une modulation douce s'applique.

Sin (onde sinusoïdale) : Une modulation particulière s'applique.

Rate

Règle la vitesse à laquelle le retard sera modulé pour l'algorithme Modulation Delay.

Depth

Règle l'amplitude de modulation du retard pour l'algorithme Modulation Delay.

Polarity

Sélectionne la phase de modulation (du LFO) pour les canaux gauche et droit avec l'algorithme Modulation Delay.

Inverse : La phase des canaux gauche et droit est inverse, donnant un effet extensif.

Synchro : Les canaux gauche et droit sont en phase pour une sonorité équivalente.

Ducking

Règle l'effet de l'effet Ducking pour l'algorithme Guitare Multi 3. Avec un réglage ON, le volume du retard est modifié pour correspondre au volume du son direct. Quand le niveau d'entrée est élevé, le son du retard est bas. Quand le niveau d'entrée diminue, le son du retard augmente. Cet effet est appelé "Ducking".

Ducking Sens

Règle la sensibilité de l'effet Ducking par rapport au niveau entrant pour l'algorithme Guitare Multi 3.

Ducking Depth

Règle l'intensité de modification du son retardé dans l'effet Ducking de l'algorithme Guitare Multi 3. Plus grande est la valeur, plus le son retardé diminue quand l'effet Ducking est utilisé.

Rise Time (Ducking Rise Time)

Règle le temps nécessaire au son retardé pour atteindre l'amplitude choisie après qu'il ait été produit par l'algorithme Guitare Multi 3.

HF Damp

Règle le degré d'application de l'atténuation des hautes fréquences. Plus la valeur est diminuée, plus intense devient l'atténuation. A "0", il n'y a pas d'atténuation.

** Ce paramètre est efficace même si Feedback est réglé sur "0".*

LF Damp

Règle le degré d'application d'atténuation des basses fréquences. Plus la valeur est diminuée, plus intense devient l'atténuation. A "0", il n'y a pas d'atténuation.

** Ce paramètre est efficace même si Feedback est réglé sur "0".*

Bass

Règle la tonalité de la tessiture inférieure du son retardé.

Treble

Règle la tonalité de la tessiture supérieure du son retardé.

Low Pass Filter

Règle la fréquence à laquelle commence à travailler le filtre passe-bas. Avec un réglage sur "Thru", le filtre passe-bas est inactif.

Pan

Règle la localisation de l'image sonore pour le son retardé.

Direct Pan

Règle la localisation de l'image sonore pour le son direct.

Tap Level

Règle le volume de sortie de chaque localisation de retard (Tap) pour l'algorithme 20Tap Delay.

Direct Level

Règle le volume du son direct.

Effect Level, Level

Règle le volume du retard.

Cross Feedback

Le signal retardé peut également être réinjecté dans l'autre canal. Ce réglage règle le niveau de réinjection.

** Si cette réinjection est sur une valeur trop élevée, une oscillation peut se produire.*

** Certains algorithmes ont des paramètres qui autorisent un réglage indépendant pour les canaux gauche et droit et le centre du champ sonore. Les lettres L, R, C apparaissent pour ces paramètres.*

L : Gauche ou "Left"

R : Droite ou "Right".

C : Centre.

** Avec l'algorithme 20Tap Delay, les réglages Delay Time, Pan et Tap Level peuvent être faits pour chaque ligne de retard (Tap).*

Pour ces trois paramètres, le numéro de ligne sera indiqué de 1 à 20.

Effets de type Modulation

Chorus

Un effet qui apporte une "diffusion" et de l'ampleur à un son.

Mode

Sélection du mode de Chorus.

Notez ce qui suit lorsque les modes 2 Stage /4 Stage /8 Stage /16 Stage ou 16 Manual ont été sélectionnés (Super Chorus) :

Quand 2 Stage /4 Stage /8 Stage /16 Stage est sélectionné, les valeurs de Pre Delay et Depth sont les mêmes pour tous les niveaux (stages). Le mode 16 Manual, toutefois, vous offre une panoplie complète de réglages de précision. Il accepte des réglages de Pre Delay et Depth (faits de 8 groupes de données) qui peuvent être faits par rapport aux deux niveaux qui ont une différence de phase de 180 degrés.

mono : Chorus monophonique.

Stereo, Stereo 1 : Chorus stéréo à 2 niveaux.

Stereo 2 : Chorus stéréo à 4 niveaux.

Rate

Fixe la vitesse de la modulation du Chorus.

Depth

Fixe l'amplitude de la modulation du Chorus.

Pre Delay

Règle le temps qui sépare le début du son direct du début du son de Chorus.

Crossover f (Crossover Frequency)

Règle la fréquence à laquelle se fait la séparation entre bande haute et bande basse pour l'algorithme Band Chorus.

Low Rate

Fixe la vitesse à laquelle la bande basse de l'algorithme Band Chorus est modulée.

Low Depth

Fixe l'amplitude de modulation de la bande basse de l'algorithme Band Chorus.

Low Pre Delay

Fixe le temps qui s'écoule entre le début du son direct et le début du son de Chorus dans la bande basse pour l'algorithme Band Chorus.

Low Level

Fixe le volume du son de Chorus de la bande basse dans l'algorithme Band Chorus.

High Rate

Fixe la vitesse à laquelle est modulée la bande haute dans l'algorithme Band Chorus.

High Depth

Fixe l'amplitude de modulation de la bande haute dans l'algorithme Band Chorus.

High Pre Delay

Fixe le temps qui s'écoule entre le début du son direct et le début du son de Chorus de la bande haute dans l'algorithme Band Chorus.

High Level

Fixe le volume du son de Chorus de la bande haute dans l'algorithme Band Chorus.

Tri Rate

Fixe la vitesse de l'onde triangulaire utilisée pour la modulation dans l'algorithme Wave Chorus.

Tri Depth

Règle l'amplitude de modulation de l'onde triangulaire employée dans l'algorithme Wave Chorus.

Sin Rate (Sine Rate)

Règle la vitesse de l'onde sinusoïdale utilisée pour la modulation dans l'algorithme Wave Chorus.

Sin Depth (Sine Depth)

Règle l'amplitude de modulation de l'onde sinusoïdale employée dans l'algorithme Wave Chorus.

Exp Rate (Exponential Rate)

Règle la vitesse de la courbe exponentielle utilisée pour la modulation dans l'algorithme Wave Chorus.

Exp Depth (Exponential Depth)

Règle l'amplitude de la courbe exponentielle utilisée pour la modulation dans l'algorithme Wave Chorus.

*** Avec l'algorithme Wave Chorus, les différents réglages "Depth" pour Tri, Sine et Exp déterminent le niveau du LFO. Le Chorus qui s'applique réellement utilise une forme d'onde reflétant le résultat de l'intervention de ces facteurs.**

Tri : Donne un Chorus avec un minimum d'ondulations (le Chorus standard utilise cette option).

Sin : Donne un Chorus avec un plus grand nombre d'ondulations que Tri.

Exp : Donne un Chorus de type Flanger.

Bass

Règle la tonalité de la partie basse du son de Chorus

Treble

Règle la tonalité de la partie haute du son de Chorus.

Low Pass Filter

Règle la fréquence à laquelle le filtre passe-bas commence à travailler. Avec un réglage sur "Thru", le filtre passe-bas est inactif.

Direct Level

Règle le volume du son direct.

Effect Level

Règle le volume du son de Chorus.

Pitch Shifter

Cet effet modifie la hauteur du son original. Le SF-70 peut augmenter ou abaisser la hauteur de 2 octaves.

Stereo Link

Quand Stereo Link est réglé sur ON dans l'algorithme Stereo Pitch Shift et qu'un réglage est fait pour le canal gauche (L), le changement de hauteur pour les canaux gauche et droit est synchronisé et la localisation dans le champ stéréo préservée. Dans ce cas, les réglages du canal droit (R) seront ignorés.

Voice

Sélectionnez le nombre de sons qui seront produits.

** Quand le nombre de voix devient excessif, de la distorsion peut se produire. Si cela se produit, vous devez régler le niveau général (Master Level).*

Pitch Shifter 1, 2, 3... Mode, Mode

Sélectionne le mode du Pitch Shifter pour chaque voix.

** Le contenu des modes est le suivant :*

1, 2, 3, 4... Lorsque le numéro de mode augmente, la réponse devient progressivement plus lente (mais il y a moins de fluctuations du son).

Inverse : Donne une sonorité inversée.

Inverse 1 : La réponse est rapide; le temps d'inversion est court.

Inverse 2 : La réponse est lente... le temps d'inversion est lent.

** Si vous désirez changer radicalement la hauteur, réglez le mode sur "3", "4" ou plus.*

Pitch Shifter 1, 2, 3... Pitch, Pitch

Règle le changement de hauteur (par demi-ton) pour chaque voix.

Pitch Shifter 1, 2, 3... Fine, Fine

Assure le réglage fin de changement de hauteur pour chaque voix.

** 100 pour "Fine" correspond à "1" pour la hauteur.*

Pitch Shifter 1, 2, 3... Pre Delay, Pre Delay

Règle l'intervalle de temps qui sépare le début du son direct et celui du son transposé pour chaque ligne. Ordinairement, le réglage est "0 ms".

Pitch Shifter 1 Feedback, Feedback

Règle la quantité de son transposé qui doit être réinjectée à l'entrée de l'effet.

** Seul Pitch 1 (la première ligne) peut ainsi être réinjectée et mixée avec le signal entrant.*

Pitch Shifter 1, 2, 3... Pan

Règle la localisation de l'image sonore pour chaque son transposé.

Pitch Shifter 1, 2, 3... Level

Règle le volume de chaque son transposé.

Bass

Règle la tonalité de la partie basse du son transposé.

Treble

Règle la tonalité de la partie haute du son transposé.

Effect Level

Règle le volume général du son transposé.

Direct Delay

A régler lorsque vous désirez faire correspondre le niveau du son direct avec le son d'effet.

Direct Pan

Règle la localisation de l'image sonore du son direct.

Direct Level

Règle le volume du son direct.

** L'algorithme Stereo Pitch Shift offre un paramètre pour faire des réglages indépendants sur les canaux gauche et droit. L et R sont ajoutés à ces paramètres.*

L : Gauche ou "Left"

R : Droite ou "Right"

Phaser

Il produit un effet de phase qui apporte une nouvelle dimension au son en lui ajoutant des signaux copies de l'original mais à la phase décalée.

Mode

Vous permet de sélectionner le type d'effet de phase devant s'appliquer.

4 stage : Phaser utilisant un circuit de décalage de phase à 4 niveaux.

8 stage : Phaser utilisant un circuit de décalage de phase à 8 niveaux.

Bi-Phase : Phaser qui associe deux circuits de décalage de phase en série.

*** L'ordre dans lequel les niveaux se succèdent dans le Phaser stéréo est le suivant. Ceux au plus petit nombre de paliers (taps) viennent en premier, suivis des autres (ceux qui ont des nombres de taps supérieurs). Ensuite viennent ceux pour le mode Bi-Phase, également classés par ordre inverse de nombre de "taps".**

Rate

Règle la vitesse d'application de l'effet Phaser.

Depth

Règle l'intensité d'application de l'effet Phaser.

Manual

Règle la fréquence centrale autour de laquelle l'effet s'applique.

Resonance

Règle la quantité de résonance. Plus haute est la valeur, plus caractéristique devient le son.

*** Si la résonance est trop augmentée, de la distorsion peut se produire. Si cela arrive, vous devez régler le niveau général (Master Level) jusqu'à ce que vous ayez éliminé la distorsion. De plus, si la résonance est augmentée alors qu'il y a de nombreux niveaux (taps), une oscillation peut arriver.**

Separation

Règle la quantité de diffusion pour le son. Lorsque vous augmentez la valeur, la diffusion est augmentée.

Step

Règle On/Off le processus de paliers (taps). Avec un réglage On, l'effet Phaser donne des transitions par paliers.

Step Rate

Règle l'intervalle de temps entre les différents paliers aussi bien en vitesse qu'en profondeur. Plus haute est la valeur, plus petits deviennent les paliers.

Bass

Règle la tonalité de la partie basse du son de Phaser.

Treble

Règle la tonalité de la partie haute du son de Phaser.

Effect Level

Règle le volume du son de Phaser.

Flanger

Cet effet donne un son similaire à celui produit par des avions à réaction lors de leur décollage et de leur atterrissage.

Rate

Règle la vitesse utilisée par le Flanger pour la modulation.

Depth

Règle l'amplitude de modulation du Flanger.

Manual

Règle la fréquence centrale de l'effet Flanger.

Resonance

Règle la quantité de résonance pour le Flanger. Plus haute est la valeur, plus inhabituel est le son.

** Si la résonance est réglée trop haut, une oscillation peut se produire.*

Separation

Règle la diffusion. La diffusion augmente avec la valeur.

Step Mode

Sélection du type d'effet Flanger qui s'appliquera.

Off : Flanger standard. Les fonctions Step et Gate sont inactives.

Step : Les modifications de l'effet Flanger (changement de hauteur) s'appliquent par paliers.

Gate1 : La sortie est périodiquement commutée On ou Off.

Gate2 : La sortie est périodiquement "panoramiquée" aux extrêmes.

Gate3 : La sortie est périodiquement déplacée dans le champ stéréo de façon progressive.

Step Rate

Règle la vitesse du mode sélectionné.

Plus haute est la valeur, plus fins deviennent les paliers quand "Step" a été sélectionné pour Step Mode.

Dans le cas de Gate1, 2, ou 3, la vitesse est accélérée.

Bass

Règle la tonalité de la partie basse du son de Flanger.

Treble

Règle la tonalité de la partie haute du son de Flanger.

Effect Level

Règle le volume du son de Flanger.

Effets des algorithmes multi-tâches

Ring Modulator (modulateur en anneau)

Produit une sonorité de type cloche par application de modulation d'amplitude (AM) aux signaux reçus.

Modulation f (Modulation Frequency)

Détermine la fréquence servant à la modulation.

Direct Level

Règle le volume du son direct.

Effect Level

Règle le volume du son d'effet.

Noise Suppressor (suppresseur de bruit)

Ne coupe le bruit que durant les périodes de silence (sans affecter le son original).

Threshold

C'est le niveau seuil auquel le supprimeur de bruit commence à agir. Les signaux inférieurs à ce niveau sont coupés.

Release

Règle le temps nécessaire à la chute du volume à "0" depuis l'instant où le supprimeur de bruit entre en action.

Level

Règle le volume du son après passage par le supprimeur de bruit lorsque celui-ci est inactif.

Overdrive/Distortion

Ajoute de la distorsion au son.

Mode

Sélectionne le type de distorsion. Quand un effet de type Overdrive (saturation) est sélectionné, le son sera comparable à celui produit par un amplificateur à lampes saturé. Un effet de type distorsion donne une modification encore plus puissante du son.

(Guitar Multi 1/2/3/4, Guitar Synth)

Natural Overdrive : Une distorsion naturelle simulant un amplificateur à lampes saturé.

Vintage Overdrive : La distorsion de la célèbre pédale BOSS OD-1.

Turbo Overdrive : Une distorsion pleine combinée aux subtiles nuances typiques de la saturation.

Crunch : Une distorsion légère.

Distortion : Une sonorité de distorsion standard.

Metal 1 : Une distorsion pour sonorités métalliques.

Metal 2 : Une distorsion pour sonorités métalliques avec une caractéristique typique ajoutée au médium.

Fuzz : Une distorsion des années 70 avec un son de type Fuzz.

(Bass Multi, Bass Synth, Rotary)

Overdrive : Une sonorité de saturation standard.

Distortion : Une distorsion standard.

Metal : Une distorsion à sonorité métallique pour la basse.

Gain

Sélection du degré de distorsion (High/Low). Quand une distorsion dure est nécessaire, sélectionnez High.

Drive

Règle la quantité de distorsion.

Tone

Règle la tonalité.

Direct Level

Règle le volume du son direct.

Level, Effect Level

Règle le volume du son d'effet.

Rotary (effet rotatif)

Simule des haut-parleurs rotatifs. L'effet unique est produit par les fluctuations qui se produisent lorsque deux haut-parleurs (grave ou "Low"/aigu ou "High") tournent.

Speed

Permet la sélection de la vitesse (rapide ou "Fast"/lente ou "Slow") à laquelle tourne le son.

Low Rate Fast

Quand Fast est sélectionné pour Speed, cela règle la vitesse des graves.

Low Rate Slow

Quand Slow est sélectionné pour Speed, cela règle la vitesse des graves.

Low Rise Time

Nécessaire à la vitesse de rotation des graves pour atteindre son maximum lorsque vous changez la vitesse de Slow à Fast.

Low Fall Time

Permet de régler le temps nécessaire à la vitesse de rotation des graves pour atteindre son minimum quand vous passez de Fast à Slow.

Low Level

Règle le volume des graves.

High Rate Fast

Quand Fast est sélectionné pour Speed, cela règle la vitesse des aigus.

High Rate Slow

Quand Slow est sélectionné pour Speed, cela règle la vitesse des aigus.

High Rise Time

Permet de régler le temps nécessaire à la vitesse de rotation des aigus pour atteindre son maximum quand vous passez de Slow à Fast.

High Fall Time

Permet de régler le temps nécessaire à la vitesse de rotation des aigus pour atteindre Slow quand vous passez de Fast à Slow.

High Level

Règle le volume des aigus.

Separation

Règle la quantité de diffusion du son. Quand vous augmentez la valeur, la diffusion est augmentée.

Enhancer

En ajoutant des versions hors phase du son direct à lui-même, cet effet améliore la définition du son et le fait ressortir au mixage.

Sens

Règle la façon dont l'Enhancer s'applique sur les signaux entrants.

Frequency

Règle la fréquence à laquelle l'effet Enhancer commence à s'appliquer. L'effet sera rendu apparent pour les fréquences situées au-dessus de celle-ci.

Mix Level

Règle la quantité de sonorités hors phase qui seront mélangées au signal entrant.

Low Mix Level

Règle la quantité de sonorités hors phase appartenant à la tessiture basse qui seront mélangées au signal entrant.

Level

Règle le volume du son traité.

Panning/Tremolo

Lorsque l'entrée est en stéréo, le panoramique peut faire se déplacer le son de façon automatique entre droite et gauche. Le trémolo vous permet d'obtenir des changements périodiques de volume.

Mode

Offre la sélection de Panning ou Tremolo.

Modulation Wave

La façon dont l'effet s'applique est sélectionnée par choix d'une forme d'onde.

Tri : Donne des transitions douces.

Square : Donne des changements abrupts.

Rate

Règle la vitesse à laquelle s'applique l'effet.

Depth

Règle l'amplitude d'application de l'effet.

Balance

Avec le Panning, cela règle la plage de variation de position du son entre gauche et droite. Dans le cas du trémolo, cela fixe la localisation du son.

Slow Gear

Cet effet donne une technique de variation automatique de volume. Le volume de la portion d'attaque du signal entrant est abaissé puis augmenté progressivement.

Mode

Sélection pour Auto ou Manual. Quand Auto est sélectionné, l'effet s'applique de façon continue. Avec Manual, il peut être réglé On/Off par commutateur externe.

Sens

Règle la façon dont l'effet Slow Gear s'applique. Avec Sens sur une valeur basse, l'effet ne s'applique que lorsque le niveau d'entrée est assez élevée. Avec des valeurs plus élevées, l'effet s'applique même aux signaux de bas niveau.

Attack

Règle l'attaque du son.

Trigger

En mode Manual, l'effet Slow Gear peut être réglé On/Off par commutation externe.

** Ce paramètre sert à effectuer une commande en temps réel du paramètre.
Référez-vous à "Commandes en temps réel des paramètres" (P.32).*

Compressor/Limiter (Compresseur/Limiteur)

Le compresseur atténue les signaux de haut niveau et amplifie ceux de bas niveau. Cela assure une plage de dynamique constante pour le signal.

Le limiteur fixe une "limite" aux signaux de haut niveau pour éviter toute distorsion.

Mode

Sélection de compresseur ou limiteur

Sustain

Quand le compresseur est sélectionné, ce réglage commande le temps durant lequel les signaux de bas niveau seront amplifiés et conservés à un niveau de volume prédéterminé.

Attack

Quand le compresseur est sélectionné, ce réglage fixe la force de l'attaque quand les signaux sont reçus.

Threshold

Lorsque le limiteur est sélectionné, ce réglage de seuil fixe le niveau auquel l'effet apparaît. Quand un signal supérieur à ce niveau est reçu, il est alors atténué.

Release

Quand le limiteur est sélectionné, ce réglage commande le temps nécessaire à l'effet pour se désactiver une fois que le signal est tombé en dessous du niveau seuil (Threshold).

Ratio

Sélectionne le facteur de compression du signal lorsque le limiteur agit.

Tone

Règle la tonalité.

Level

Règle le volume.

Auto Wah

Cet effet produit une sonorité unique (Wah Wah) en appliquant des changements dans le temps à la réponse en fréquence du filtre. L'Auto Wah autorise l'application de changements cycliques du filtrage ou des modifications qui s'appliquent en corrélation avec les variations de niveau de volume du signal entrant pour obtenir un effet Wah Wah automatique. De plus, une commande au pied peut être obtenue par l'emploi d'une pédale d'expression pour commander en temps réel les paramètres.

Mode

Sélection de BPF (Filtre Passe-Bande) ou LPF (Filtre Passe-Bas). BPF donne un effet Wah Wah sur une plage de fréquences étroite alors que LPF travaille sur une plage de fréquences plus large.

Polarity

Quand des modifications s'appliquent au filtre correspondent aux changements du signal entrant, cela vous permet de décaler le filtre vers les hautes fréquences (Up) ou les basses fréquences (Down).

Sens

Règle la sensibilité par rapport au signal entrant qui prévaudra sur les altérations du filtrage. La réponse augmente avec les valeurs. A "0", aucun effet n'est obtenu.

*** Cette valeur doit être à "0" quand vous utilisez une pédale pour l'effet Wah Wah.**

Manual

Règle la fréquence de base (fréquence à laquelle agit l'effet) de l'effet Wah Wah.

*** Choisissez ce paramètre comme cible (Target) quand vous utilisez une pédale pour l'effet Wah Wah.**

Référez-vous à "Commandes en temps réel des paramètres" (P.32).

Peak

Règle la façon dont agit l'effet Wah Wah par rapport à la fréquence de base. Avec des valeurs basses, l'effet Wah Wah est obtenu sur une plage plus large centrée sur la fréquence de base. Avec des valeurs élevées, la plage qui entoure la fréquence de base est plus étroite et c'est dans celle-ci que sera obtenu l'effet Wah Wah.

Rate

Règle la vitesse à laquelle l'effet Wah Wah sera automatiquement modulé.

Depth

Règle l'amplitude de modulation automatique de l'effet Wah Wah. A "0", il n'y a pas de changement automatique.

*** Cette valeur doit être à "0" si vous utilisez une pédale pour l'effet Wah Wah.**

Level

Règle le volume.

Guitar Amp Simulator

Simule la réponse d'un amplificateur pour guitare. Cet effet vous permet d'obtenir une sonorité plus consistante même lorsque vous utilisez directement l'entrée ligne.

Mode

Sélectionne le mode du simulateur d'amplificateur pour guitare.

Small : Simule un petit amplificateur.

Built In : Simule un amplificateur intégré (ampli + haut-parleurs)

2Stack : Simule un amplificateur deux corps de bonne taille.

3Stack : Simule un amplificateur trois corps de bonne taille.

Vibrato

Applique de subtiles undulations à la forme d'onde.

** Cet effet est conçu pour être réglé On/Off par un commutateur externe.*

Trigger

Commutation On/Off du vibrato par commutateur externe.

** Ce paramètre sert au contrôle en temps réel du paramètre.*

Référez-vous à "Contrôle en temps réel des paramètres" (Première partie, P.32).

Rate

Règle la vitesse du vibrato.

Depth

Règle l'amplitude du vibrato.

Rise Time

Règle l'intervalle de temps séparant la mise en action (réglage ON du Trigger) de l'application de l'effet Vibrato.

Feedbacker

Autorise un effet Feedback (Larsen) sans qu'il soit nécessaire de faire des réglages spéciaux ni d'utiliser un ampli.

** Cet effet est conçu pour être réglé On/Off par commutateur externe.*

Pour créer cet effet, jouez une seule note. Une fois que le son est devenu stable, mettez en service l'effet par action sur le Trigger (déclencheur).

** Connectez directement l'instrument (guitare, etc) ou SE-70. Des erreurs (telles que la hauteur de maintien) peuvent se produire si le signal de l'instrument a été traité par une autre unité d'effet.*

** Des erreurs peuvent se produire si vous jouez des harmoniques ou des accords, ou si vous jouez trop doucement, ou encore si le son d'une corde adjacente est également reçu.*

** Même durant les moments de silence, si le Trigger est activé, du son peut être produit (cela n'est pas anormal).*

Trigger

Règle On/Off le Feedback par commutation externe.

** Ce paramètre sert à la commande en temps réel du paramètre.*

Référez-vous à "Commandes en temps réel des paramètres" (Première partie, P.32).

Rise Time

Règle l'intervalle de temps séparant le réglage On du Trigger du début de l'effet Feedback.

Vibrato Rate

Règle la vitesse du vibrato quand le Feedback est activé.

Vibrato Depth

Règle l'amplitude du vibrato quand le Feedback est activé.

Level

Règle le volume de sortie de l'effet Feedback.

+1oct Level

Règle le volume du son à l'octave au-dessus du son entrant (ce son est en effet ajouté quand le Feedback est activé).

Bass Amp Simulator

Simule la réponse d'un amplificateur pour basse. Cet effet vous permet d'obtenir une sonorité plus consistante même en cas d'entrée ligne directe.

Mode

Sélectionne le mode du simulateur d'ampli pour basse.

Small : Simule un petit amplificateur.

Built In : Simule un amplificateur intégré (ampli + haut-parleur).

Stack : Simule un amplificateur deux corps de grande taille.

De-esser

Utile pour réduire les sonorités sifflantes ou "S" produites par un chanteur.

Sens

Règle la sensibilité relative au volume entrant, qui pilote la façon dont l'effet s'applique.

Frequency

Règle la fréquence à laquelle l'effet De-esser s'applique. L'effet sera actif pour les fréquences situées au-dessus de celle réglée ici.

Autres effets

Equalizer (EQ), Pre Equalizer, Synth Equalizer

Servent à régler la tonalité (égaliseur). L'égalisation paramétrique est assurée pour les hauts médiums, les médiums et les bas médiums.

Low EQ

Règle la tonalité des fréquences basses.

Low-Mid f (Low-Mid Frequency)

Fixe la fréquence centrale servant aux réglages d'égalisation des bas médiums.

Low-Mid Q

Règle la bande de fréquences couverte par l'égalisation, bande centrée sur la fréquence réglée par le paramètre Low-Mid f. Plus grande est la valeur, plus étroite devient cette plage.

Low-Mid EQ

Règle la tonalité de la plage des bas médiums.

Mid f (mid frequency)

Règle la fréquence centrale servant aux réglages d'égalisation des médiums.

Mid Q

Règle la bande couverte par l'égalisation, centrée sur la fréquence choisie par le paramètre Mid f. Plus grande est la valeur, plus étroite devient cette bande.

Mid EQ

Règle la tonalité de la plage des fréquences médiums.

High-Mid f (High Mid Frequency)

Règle la fréquence centrale servant aux réglages d'égalisation des hauts médiums.

High-Mid Q

Règle la bande couverte par l'égalisation centrée sur la fréquence réglée en High-Mid f. Plus grande est la valeur, plus étroite est la bande.

High-Mid EQ

Règle la tonalité des hauts médiums.

High EQ

Règle la tonalité des hautes fréquences.

High Pass Filter

Règle la fréquence à laquelle commence à travailler le filtre passe-haut. Avec un réglage sur Thru, le filtre passe-haut est inactif.

Low Pass Filter

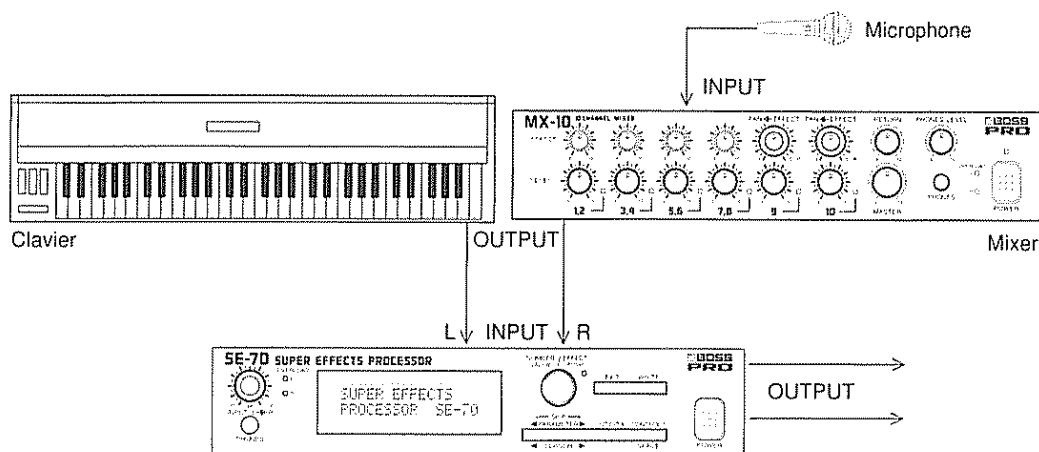
Règle la fréquence à laquelle le filtre passe-bas commence à très actif. Avec un réglage sur Thru, le filtre passe-bas est inactif.

Level

Règle le volume après passage par l'égaliseur.

Vocoder

Après avoir divisé le son (d'un synthétiseur ou d'un autre instrument) de l'entrée gauche (canal L) en plusieurs bandes de fréquence, chaque bande est traitée en relation avec le contenu fréquentiel du son de voix reçu sur le canal R (droit) au travers du microphone. Le résultat est que la voix semble être produite avec le son de l'instrument.



** Il est recommandé de pré-amplifier le micro (par une table de mixage, etc.).*

Distortion

Détermine si la distorsion est On ou Off.

Drive

Règle le degré d'application de la distorsion.

Distortion Level

Règle le volume après passage par la distorsion

Mic Limiter (Microphone Limiter)

Détermine si le limiteur du microphone est On ou Off. Quand un signal supérieur au niveau réglé comme seuil (Threshold) est reçu, le signal est atténué.

Threshold

Règle le niveau auquel le limiteur commence à agir

Limiter Level

Règle le volume après passage par le limiteur

Mic EQ (Microphone EQ)

Sélection On/Off de l'égalisation du microphone.

Low EQ

Règle la tonalité des fréquences basses pour le son de microphone.

Mid f (Mid Frequency)

Règle la fréquence centrale servant à l'égalisation des médiums.

Mid Q

Règle la bande couverte par l'égalisation, centrée sur la fréquence qui a été réglée en Mid f. Plus grande est la valeur, plus étroite devient la bande.

Mid EQ

Règle la tonalité des médiums pour le son de microphone.

High EQ

Règle la tonalité des fréquences hautes pour le son de microphone.

EQ Level

Règle le volume après passage par l'égalisation du microphone.

Mode

Sélection de Sharp ou Soft. Avec un réglage Sharp, la voix humaine est accentuée. Avec un réglage Soft, le son de l'instrument de musique est accentué.

Sens

Un réglage de la sensibilité d'entrée du microphone. Plus grande est la valeur, plus grande est la sensibilité.

Voice Character 1, 2, 3...

Permet de régler le volume pour chaque bande de fréquence. Ces réglages permettent de déterminer la tonalité du Vocoder.

Gate Threshold

Règle le niveau auquel la porte de suppression de bruit commence à s'appliquer sur l'entrée microphone. Si le signal venant du microphone tombe en dessous du niveau fixé, il est coupé.

Mic HPF (Microphone HPF)

Règle la fréquence à laquelle le filtre passe-haut (HPF) appliqué à l'entrée microphone durant le mixage (Mic Mix) commence à s'appliquer. Avec un réglage sur une haute valeur, seules les consonnes seront incluses dans le mixage. Avec un réglage sur Thru, le filtre passe-haut est inactif.

Mic Mix

Règle la portion de signal du microphone (entrée du canal droit ou R) qui sera ajoutée à la sortie du Vocoder.

Noise Suppressor Threshold

Règle le niveau seuil auquel le supprimeur de bruit commence à s'appliquer à l'entrée de l'instrument de musique (canal gauche ou L).

Vocoder Level

Règle le volume du Vocoder.

Guitar Synth, Bass Synth

Applique des conversions de hauteur extrêmement rapides aux signaux de guitare ou basse électrique reçus à l'entrée gauche (L) et produit un son de synthétiseur.

Pour obtenir la conversion de hauteur correcte durant le jeu, vous devez faire correctement les réglages et jouer d'une façon adaptée.

Comme l'algorithme est conçu pour être utilisé avec des guitares et basses électriques, des résultats inattendus peuvent se produire si vous utilisez d'autres types d'instruments;

Guitar Synth : Pour la guitare électrique uniquement

Bass Synth : Pour la basse électrique uniquement (basse à 4 cordes).

Important

Réglez le niveau d'entrée (Input Level) et la sensibilité (Sens) de façon appropriée.

Ne jouez que des notes uniques en coupant toute note avant de jouer la suivante.

Connectez directement la guitare ou la basse au SE-70.

** Des erreurs peuvent se produire lorsque vous jouez des harmoniques ou des accords, ou lorsqu'une corde adjacente a été par inadvertance déclenchée. Si le niveau d'entrée ou la sensibilité n'ont pas été correctement réglés, aucun son ne sera produit ou des erreurs de déclenchement de notes se produiront.*

** La hauteur de l'oscillateur principal (Main OSC) et de l'accordeur sont identiques.*

Sens

Règle la sensibilité par rapport à l'entrée. En visualisant l'indicateur de niveau, réglez ces fluctuations pour que les niveaux minimum et maximum restent dans la plage " ".



Chromatic

Détermine si la fonction chromatique est On ou Off. Quand elle est sur On, les changements de hauteur du son de synthétiseur se font par demi-ton. Dès lors, il n'y a pas de réponse aux techniques de tiré de corde et au vibrato tant que les vibrations de hauteur qu'elles occasionnent sont inférieures à un demi-ton. Ce réglage est utile pour reproduire des instruments à variation de hauteur par paliers (passage d'une touche à une autre par demi-ton sur un piano, par exemple).

Wave

Détermine si la forme d'onde de l'oscillateur (OSC) sera carrée (Square) ou en dents de scie (Saw).

Oct Shift

La sortie peut se transposer par rapport au signal entrant de +1, 0, -1 ou -2 octaves.

Sub OSC Pitch

Règle la hauteur de l'oscillateur auxiliaire (Sub Oscillator). Des ondulations subtiles et une certaine ampleur peuvent être apportées par décalage de cette hauteur vis à vis de celle de l'oscillateur principal (Main OSC).

Main OSC Level

Règle le volume de l'oscillateur principal.

Sub OSC Level

Règle le volume de l'oscillateur auxiliaire.

-1oct Mix

Règle la quantité de son de synthé (oscillateur principal + oscillateur auxiliaire) qui sera transposée à l'octave en-dessous et ajoutée au son d'origine.

Portamento

Détermine si le portamento est On ou Off. Sur On, une transition douce de hauteur se fait entre chaque note et sa suivante

Portamento Time

Règle la vitesse du portamento

Vibrato Rate

Règle la vitesse du vibrato.

Vibrato Depth

Règle l'amplitude du vibrato.

TVF Cutoff f (TVF Cutoff Frequency)

Règle la fréquence à laquelle le TVF entre en action.

TVF Resonance

Règle la résonance du TVF. Avec des valeurs élevées, les fréquences proches de la fréquence de coupure (Cutoff Frequency) sont accentuées.

TVF Depth

Règle l'amplitude du TVF. Plus haute est la valeur pour ce réglage, plus prononcé est l'effet du filtre. Les valeurs positives et négatives déterminent la polarité du filtre.

TVF Sens

Règle la sensibilité du filtre en rapport avec le niveau d'entrée. Quand la valeur est à "0", l'enveloppe de TVF* reste fixe quelle que soit la dynamique de jeu. Quand la sensibilité est augmentée, le filtrage devient plus prononcé quand la dynamique augmente.

TVF Attack

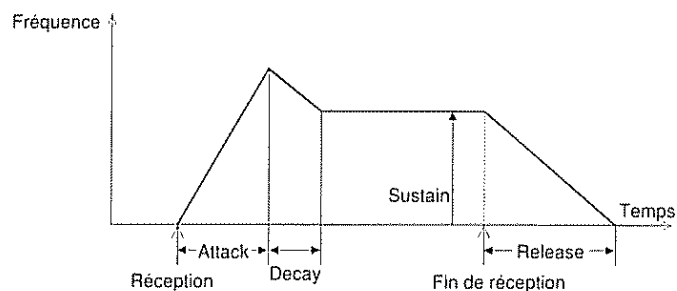
TVF Decay

TVF Sustain

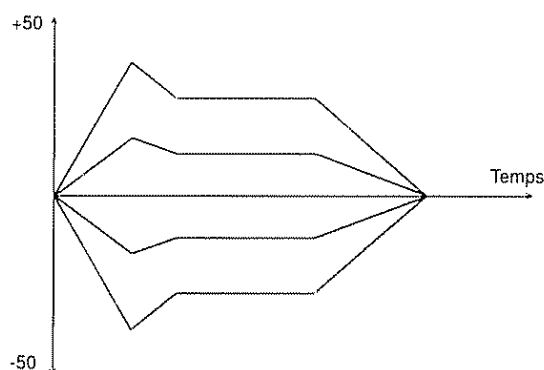
TVF Release

Des modifications dans le temps peuvent s'appliquer à la tonalité à l'aide des quatre paramètres ci-dessous.

*** TVF (Time Variant Filter ou Filtre variant dans le temps) : Pour piloter la tonalité, ce filtre modifie la façon dont il produit son effet au cours du temps. L'enveloppe de TVF (la façon dont les changements s'effectuent) est illustrée ci-contre.**



En fonction de la valeur de TVF Depth, l'enveloppe de TVF change selon l'un des schémas ci-dessous



TVA Sens

Règle la sensibilité qui s'applique aux changements apportés au volume du synthé en fonction du niveau d'entrée. Quand la valeur est à "0", l'enveloppe de TVA* reste fixe, quelle que soit la dynamique de jeu. Quand la sensibilité est augmentée, le changement devient plus prononcé quand la dynamique augmente.

TVA Attack

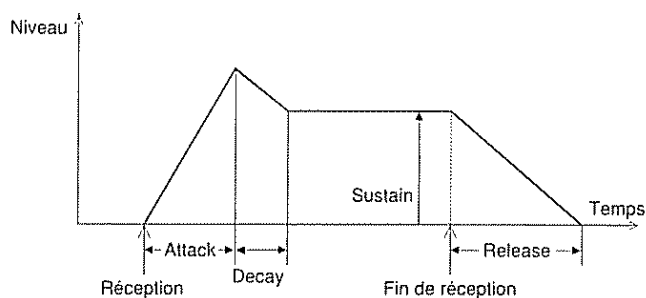
TVA Decay

TVA Sustain

TVA Release

Des modifications de volume dans le temps s'appliquent à l'aide des quatre paramètres ci-dessus.

*** TVA (Time Variant Amplifier ou Amplificateur variant dans le temps) : Un élément qui produit des modifications de volume dans le temps. L'enveloppe de TVA (la façon dont les changements s'effectuent) est illustrée ci-dessous.**



Hold

Quand il est en service, les sons peuvent être tenus.

*** Ce paramètre sert à la commande en temps réel de paramètre.**

Référez-vous à "Commandes en temps réel des paramètres" (Première partie, P.32).

Synth Mixer

Synth Pan

Règle la localisation de l'image sonore pour le synthétiseur.

Synth Level

Règle le volume du synthétiseur.

Guitar Pan, Bass Pan

Règle la localisation de l'image sonore pour une guitare ou une basse.

Guitar Level, Bass Level

Règle le volume d'une guitare ou d'une basse.



Noise Suppressor Threshold

Règle le niveau seuil auquel le supprimeur de bruit commence à travailler. Si les signaux tombent au-dessous du niveau réglé, ils sont coupés.

Noise Suppressor Release

Règle le temps qui sépare le moment où le supprimeur de bruit (Noise Suppressor) entre en action du moment où le volume atteint "0".

Reverb Level

Règle le volume qui passe dans la Reverb.

Delay Level

Règle le volume qui passe dans le Delay.

Chorus Level

Règle le volume qui passe dans le Chorus.

Pan, Ch 1 Pan, Ch 2 Pan

Règle la localisation de l'image sonore.

Level, Ch 1 Level, Ch 2 Level

Règle le volume.

Hum Canceler (Supprimeur de parasites)

Sert à annuler tous parasites ("ronflette").

Threshold

Règle le niveau seuil auquel le supprimeur de parasites commencent à agir. Les signaux au-dessous de ce niveau seront débarrassés de tout parasite.

Frequency

Règle les fréquences qui doivent être supprimées.

Vocal Canceled (Suppresseur de voix)

Vous permet de supprimer les voix localisées au centre du champ sonore dans des sources stéréo que vous injectez dans le SE-70.

REMARQUE

Avec certaines sources musicales, vous n'obtiendrez pas les résultats escomptés car des sons autres que ceux que vous désiriez effacer seront également supprimés. N'espérez pas que cette fonction vous donne un résultat très satisfaisant si le signal de départ comporte beaucoup de Reverb ou si le son que vous désirez effacer n'est pas situé au centre du champ stéréo.

Balance

Lorsque le son que vous désirez effacer n'est pas localisé au centre, cette commande vous permet de trouver le point auquel la plus grande partie du contenu vocal peut être supprimé.

Key Changer (Transpositeur)

Vous permet de changer la hauteur des sources sonores reçues.

Mode

Permet la sélection du mode de transposition.

1, 2, 3, 4 : la réponse devient d'autant plus lente que vous allez vers le 4, mais les fluctuations sont par contre moindres.

Key

Règle la valeur de transposition par demi-ton.

Fine

Permet le réglage fin du changement de hauteur.

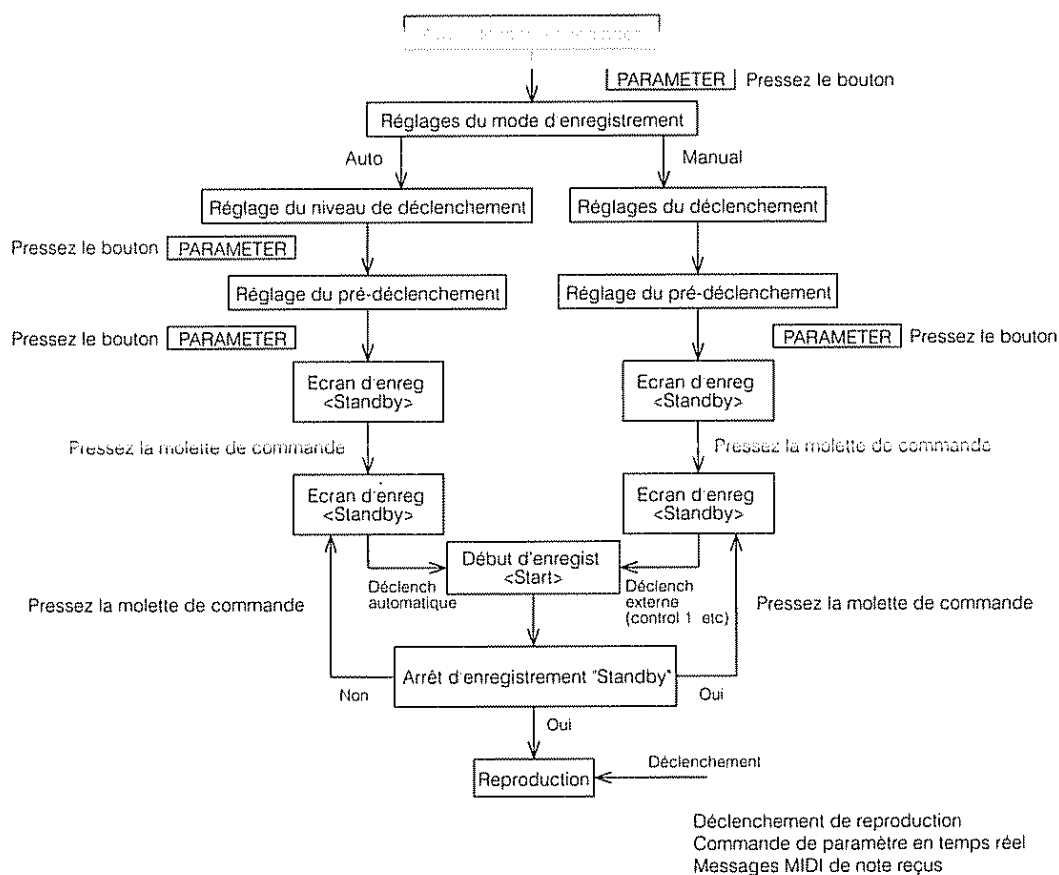
** "100" pour le paramètre Fine correspond à "1" pour le paramètre Key.*

Sampler 1, Sampler 2

Le son qui était préalablement enregistré (échantillonné) par l'unité peut être reproduit et déclenché par un commutateur externe ou des messages MIDI. Le SE-70 est équipé de deux types d'échantillonneurs pouvant enregistrer jusqu'à 2000 millisecondes de son. Sampler 1 est destiné à une reproduction normale et Sampler 2 à une reproduction inversée.

Pour l'utilisation des Samplers (échantillonneurs), les étapes suivantes sont nécessaires :

- 1) Préparation
- 2) Enregistrement
- 3) Reproduction



1) Préparation

Mode d'enregistrement

Auto: A réception d'un signal d'entrée, l'unité commence automatiquement l'enregistrement.

Manual: Dans ce mode, un commutateur externe déclenche l'enregistrement.

Avec les réglages d'usine, les procédures d'enregistrement du mode Manual sont prévues pour être déclenchées par le bouton Control 1. Si vous désirez utiliser une autre commande, utilisez la fonction de commande en temps réel des paramètres pour assigner l'enregistrement à un commutateur externe ou à une autre commande.

Ex. Assignment à Control 2

Pour utiliser un commutateur externe (FS-5U; connecté à la prise Control 2) afin de lancer l'enregistrement, faites les réglages suivants :

Utility : Control 2 Select : Assignable
Parameter : Assign 1 Target : Trigger
Assign 1 Min : Off
Assign 1 Max : On
Assign 1 Source : Control 2
Assign 1 Mode : FS-5U Momentary

* Voir "Commande en temps réel de paramètre" (voir la première partie, P.32).

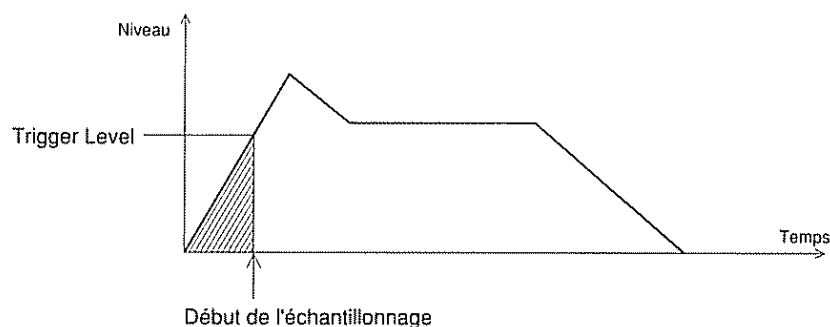
* Le MIDI peut aussi servir à cette procédure. Référez-vous à "Commande MIDI" (voir la première partie, P.42).

* Utilisez une pédale commutateur FS-5U (optionnelle) pour déclencher l'échantillonnage. Le réglage de mode d'assignment pour la commande en temps réel de paramètre doit être réglé sur FS-5U Momentary.

Trigger Level (Niveau de déclenchement)

L'enregistrement commencera lorsque le niveau du signal reçu dépassera le niveau de déclenchement (Trigger Level). En jouant de votre instrument et en visualisant l'indicateur de niveau, réglez la molette de commande jusqu'à ce que le déclenchement se fasse au niveau approprié.

Ce réglage doit être fait uniquement lorsque Auto a été sélectionné comme mode d'enregistrement (en mode Manual, il n'est pas nécessaire).



* Utilisez Pre-Trigger pour enregistrer la portion hachurée.

Pre-Trigger

Règle le pré-déclenchement. En utilisant le Pre-Trigger, vous pourrez également enregistrer les données qui précèdent le moment où le déclenchement s'effectue. Cela vous permet de façon pratique d'éviter de perdre des portions de début de sons qui auraient une attaque longue.

* Cette fonction est active pour les modes d'enregistrement Auto et Manual.

2) Enregistrement

Sélectionnez l'écran d'enregistrement (le premier écran pour le paramètre) et faites l'enregistrement.

Enregistrement automatique (Auto)

Cet écran apparaît seulement si Auto a été choisi comme mode d'enregistrement.

Rec:	Standby
Auto	

Poussez la molette de commande et vérifiez que l'unité indique "Ready" au lieu de "Standby". Elle est maintenant prête à l'enregistrement.

```
Rec: Ready
Auto [=====]
```

Depuis le statut "Ready", l'enregistrement commence automatiquement dès que vous jouez quelque chose sur l'instrument connecté au SE-70.

Enregistrement manuel (Manual)

Cet écran n'apparaît que si Manual a été choisi comme mode d'enregistrement.

```
Rec: Standby
Manual [=====]
```

Poussez la molette de commande et vérifiez que l'unité indique "Ready" au lieu de "Standby". Cela signifie qu'elle est prête à l'enregistrement.

```
Rec: Ready
Manual [=====]
```

Depuis ce statut, l'enregistrement commence dès que vous actionnez le commutateur externe ou la commande que vous avez assignée à cet effet.

Le temps qui s'est écoulé durant l'enregistrement est indiqué par l'afficheur sous forme d'un nombre croissant d'astérisques (s'applique à la fois à Auto et Manual).

Enregistrement automatique

```
Rec: Start**
Auto [=====]
```

Enregistrement manuel

```
Rec: Start**
Manual [=====]
```

Une fois que l'enregistrement est terminé, "Standby" apparaît automatiquement dans l'afficheur. Jusqu'à 2 s de son peuvent être enregistrées (en Auto comme en Manual).

*** Pour refaire l'enregistrement, pressez la molette de commande et reprenez du point auquel l'unité affiche "Ready."**

*** Le SE-70 ne peut pas stocker les données qu'il a enregistrées. Toutes les données échantillonnées seront effacées dès que vous éteindrez l'appareil.**

3) Reproduction

Après avoir enregistré (échantillonné), et une fois que "Standby" est apparu dans l'afficheur, vous pouvez faire reproduire ce qui a été enregistré. Ordinairement, vous presserez EXIT pour retourner à l'écran de jeu d'où s'effectue la reproduction. La durée, la hauteur et autres facteurs de reproduction peuvent être modifiés à l'aide des paramètres qui suivent.

*** Si vous pressez la molette de commande alors que "Standby" apparaît dans l'afficheur, l'unité affiche "Ready" (prête à l'enregistrement) et ce qui était déjà échantillonné est alors effacé. Une fois que vous avez obtenu "Ready" de cette manière, vous ne pouvez pas retrouver les données échantillonnées même si vous pressez EXIT.**

Il y a deux façons d'obtenir la reproduction :

1. Des messages MIDI de note (messages de clavier) sont reçus, faisant jouer l'échantillon à différentes hauteurs.
2. Un déclencheur externe (commutateur externe) sert à piloter la reproduction à une hauteur pré-déterminée.

** Si vous utilisez des messages MIDI pour la reproduction, réglez le canal MIDI pour qu'il corresponde à celui de l'unité émettant ces messages.*

Référez-vous à "Réglages pour le canal MIDI et mode Omni" (1ère partie, P.39).

** Dans le cas 2, vous devez assigner le commutateur externe au paramètre Trigger (voir "Mode d'enregistrement"). Si vous utilisez l'enregistrement en mode Manual, vous utiliserez le même commutateur que celui servant à l'enregistrement. Cela est dû au fait que le même "Trigger" doit être utilisé pour piloter l'enregistrement et la reproduction. Avec les réglages d'usine, les procédures de reproduction sont sous la commande du bouton Control 1.*

La méthode de reproduction est réglée à l'aide des paramètres suivants.

Pitch

Règle, en demi-ton, la hauteur si un déclencheur extérieur sert à la reproduction.

Fine

Détermine l'accord fin de la hauteur utilisée lorsqu'un déclencheur extérieur est utilisé pour la reproduction.

** "100" pour Fine correspond à 1 pour Pitch.*

Play Time

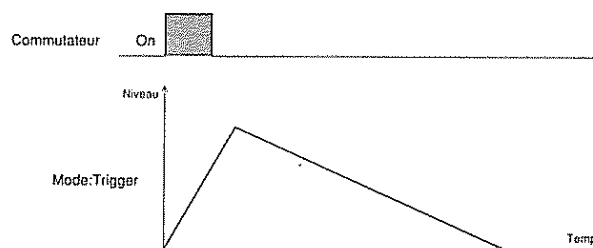
Règle la durée de reproduction.

** Ce paramètre règle à la fois la durée de reproduction et celle d'enregistrement.*

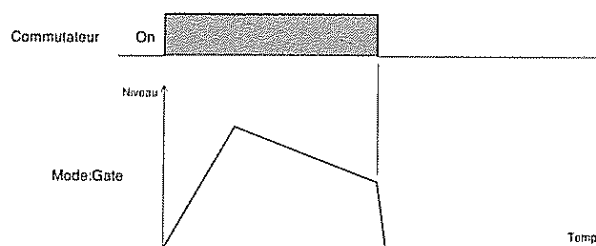
Play Mode

Sélectionne le mode de reproduction.

Trigger : Quand elle reçoit le signal de reproduction (commutateur ou message MIDI), l'unité lance la reproduction durant un temps spécifié par Play Time.



Gate : L'unité lance la reproduction quand le déclencheur est mis en service. Si le déclencheur est relâché en cours de reproduction, puis pressé à nouveau, la reproduction reprend depuis le début de l'échantillon.



Attack

Règle l'attaque du son

Decay

Règle la façon dont le son chute.

Original Key

Détermine le numéro de touche (emplacement sur un clavier) qui correspond à la hauteur originale du son échantillonné. Avec "Off", les messages de note sont ignorés.

Master Level.

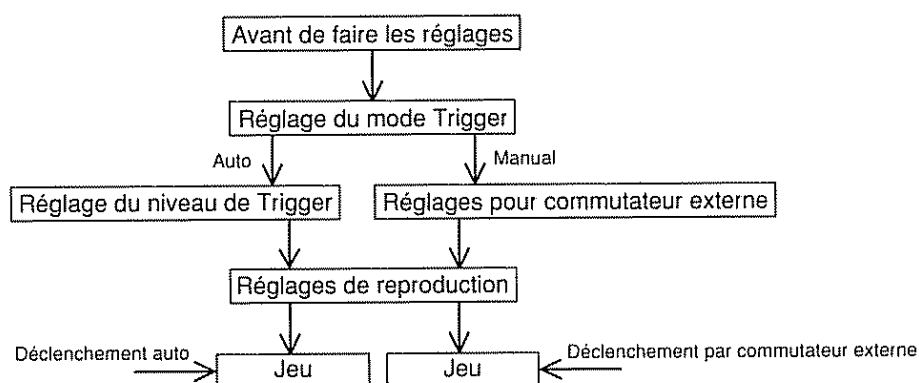
Règle le volume général qui sera produit.

** Les réglages faits seront perdus si vous éloignez l'appareil ou si vous pressez EXIT puis passez à un numéro de Patch différent. Une fois que vous avez terminé les réglages, vous devez accomplir une procédure d'écriture ("Write") si vous désirez les conserver en mémoire. Voir "Procédure d'écriture" (première partie, P.23).*

Repeat Play (Jeu répétitif)

Cette fonction est typique d'un échantillonneur disposant de reproduction automatique. Elle permet d'échantillonner en temps réel des sons pendant que vous jouez, puis d'obtenir une reproduction automatique et répétitive. Les réglages permettent une reproduction inversée et de longs intervalles de reproduction (jusqu'à 20 secondes). Ce sont au total 2.000 ms qui peuvent être échantillonnées.

La fonction Repeat Play diffère de Sampler 1 et 2 car elle accomplit la reproduction automatiquement une fois l'enregistrement fait. En faisant les réglages pour le type de reproduction désiré, vous pouvez lancer la reproduction dès l'enregistrement fini.



* Le bouton **PARAMETER** est pressé pour chacun de ces réglages.

Des instructions sont données dans l'ordre suivant :

- 1) Réglages de déclenchement (signal de lancement de la reproduction répétitive).
- 2) Réglages pour les différents types de reproduction.
- 3) Exécution de la reproduction.

1) Réglages pour le Trigger (déclencheur)

Trigger Mode

Il y a deux façons dont cette fonction peut être pilotée :

Auto: A réception d'un signal d'entrée, l'unité commence automatiquement l'enregistrement.

Manual: Dans ce mode, un commutateur externe déclenche l'enregistrement, donc quand vous le désirez.

Avec les réglages d'usine, les procédures d'enregistrement du mode Manual sont prévues pour être déclenchées par le bouton Control 1. Si vous désirez utiliser une autre commande, utilisez la fonction de commande en temps réel des paramètres pour assigner l'enregistrement à un commutateur externe ou à une autre commande.

Ex. Assignment aux messages MIDI de commande

Pour utiliser la commande MIDI n°46 comme déclencheur (par exemple une FS-5U connectée à la prise CTL 1 d'un pédalier FC-50), faites les réglages suivants :

Parameter : Assign 1 Target : Trigger
Assign 1 Min : Off
Assign 1 Max : On
Assign 1 Source : MIDI CC#46
Assign 1 Mode : FS-5U Momentary

* Voir "Commande en temps réel de paramètre" (voir la première partie, P.32).

* Référez-vous à "Commande MIDI" (voir la première partie, P.42).

* Utilisez une pédale commutateur FS-5U (optionnelle) pour déclencher l'échantillonnage. Le réglage de mode d'assignation pour la commande en temps réel de paramètre doit être réglé sur FS-5U Momentary.

Trigger Level (Niveau de déclenchement)

L'enregistrement commencera lorsque le niveau du signal reçu dépassera le niveau de déclenchement (Trigger Level). En jouant de votre instrument et en visualisant l'indicateur de niveau, réglez la molette de commande jusqu'à ce que le déclenchement se fasse au niveau approprié.

Ce réglage doit être fait uniquement lorsque Auto a été sélectionné comme mode d'enregistrement (en mode Manual, il n'est pas nécessaire).



* L'écran sert à cet instant au contrôle (monitoring). Voir "3) Reproduction".

* Pour obtenir le meilleur niveau de déclenchement (Trigger Level) possible, il est bon de régler Repeat Count entre 2 et 4, puis de faire les réglages tout en écoutant l'échantillon.

2) Réglages pour les différents types de reproduction

Reverse Play

Sélection On/Off pour la reproduction inversée. La reproduction inversée est obtenue avec ON.

Play Time

Règle la durée de reproduction. A régler quand Auto a été sélectionné comme mode de déclenchement

** Ce paramètre règle simultanément la durée de reproduction et d'enregistrement.*

Interval

Règle l'intervalle entre les répétitions de reproduction.

Repeat Count

Détermine le nombre de reproductions qui doivent se succéder en cas de répétitions.

Attack

Règle l'attaque du son.

Decay

Règle le degré d'atténuation du son.

Bass

Règle la tonalité de la tessiture basse du son répété.

Treble

Règle la tonalité de la tessiture haute du son répété.

Direct Level

Règle le volume du son direct.

Effect Level

Règle le volume du son répété.

Master Level

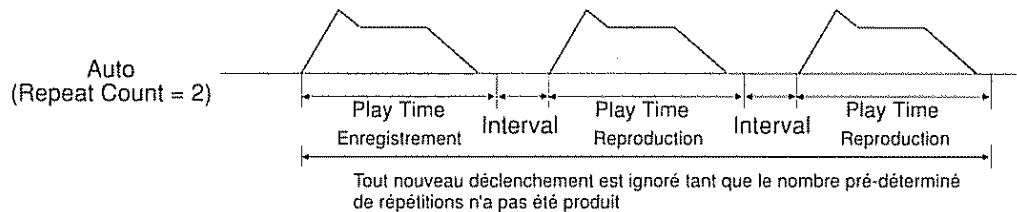
Règle le volume de sortie.

** Le réglage que vous faites sera perdu si vous éteignez l'appareil ou pressez EXIT et passez à un numéro de Patch différent. Une fois que vous avez terminé les réglages, vous devez accomplir une procédure d'écriture ("Write") si vous désirez conserver ces réglages en mémoire. Voir "Procédure d'écriture" (première partie, P.23).*

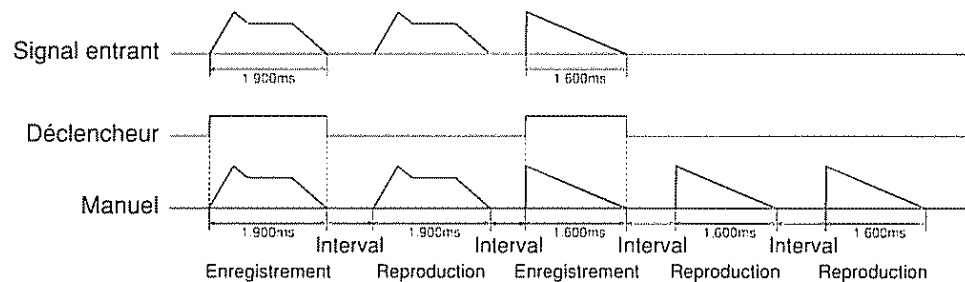
3) Reproduction

La reproduction dépend du mode de déclenchement (Trigger Mode) :

Auto: Aucun autre échantillonnage ne peut être effectué tant que le nombre de répétitions choisi par le paramètre Repeat Count n'a pas été effectué.



Manual: De nouveaux échantillons peuvent être faits par action du déclencheur, même si l'unité est encore en cours de reproduction des répétitions déterminées par le paramètre Repeat Count. N'importe quelle durée d'échantillonnage peut être obtenue en commutant simplement le commutateur externe aux moments désirés (jusqu'à un maximum de 2 000 ms).



*** Quand "∞" est sélectionné pour Repeat Count, vous devez régler l'effet sur Off afin de stopper la reproduction.**

Une fois que les réglages ont été terminés, vous pouvez retourner à l'écran de jeu.

Monitor

L'écran Monitor (le premier écran des paramètres) peut être sélectionné pour vous permettre de contrôler le statut durant l'échantillonnage

Enregistrement automatique

Ready

Trg: 10

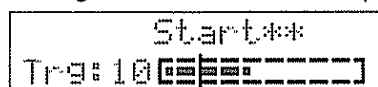
Enregistrement manuel

Ready

Manual

Le temps qui s'est écoulé depuis le début de l'échantillonnage est indiqué dans l'afficheur par le nombre croissant d'astérisques.

Enregistrement automatique



Enregistrement manuel



Lorsque l'échantillonnage se termine, "Ready" réapparaît dans l'afficheur.

- * Avec les réglages d'usine, les procédures de déclenchement manuel sont programmées pour être déclenchées par Control 1.
- * Utilisez une pédale commutateur FS-5U (optionnelle) comme déclencheur. Le réglage du mode d'assignation (Assign Mode) pour la commande de paramètre en temps réel doit être réglé sur FS-5U Momentary.

Direct

Level

Règle le volume du son direct.

- * Certains algorithmes permettent un réglage indépendant des canaux gauche et droit. L (Left pour gauche) et R (Right pour droite) identifient ces paramètres.

Master

Level

Règle le volume général produit par le SE-70.

Output Mode

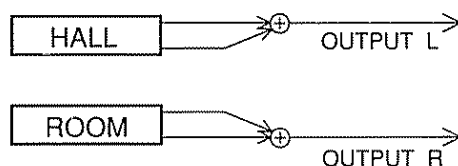
Output Mode

Vous permet de sélectionner le mode de sortie.

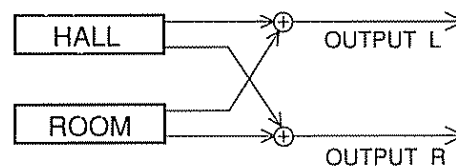
Mono+Mono: Tous les effets seront mono et produits par le canal correspondant.

Stereo Mix: Tous les effets conserveront la stéréo d'entrée et seront mélangés avant sortie.

Mode Mono+Mono



Mode Stereo Mix



Liste des algorithmes

N° de patch	Nom affiché	Noms des effets	Fréquence d'échant (kHz)
101	Hall	Reverb+EQ	32
102	Room 1	Reverb+EQ	32
103	Room 2	Reverb+EQ	32
104	Plate	Reverb+EQ	32
105	St Reverb	Reverb+EQ	48
106	Gate Reverb	Gate Reverb+EQ	32
107	Ambience	Ambience+EQ	32
108	Simple Delay	Delay+EQ	48
109	Mono Delay	Delay+EQ	32
110	Mod Delay	Modulation Delay+EQ	32
111	Stereo Delay	Stereo Delay+EQ(L)+EQ(R)	32
112	20Tap Delay	20 Tap Delay+EQ	32
113	St Chorus	Stereo Chorus+EQ	48
114	Band Chorus	Stereo 2 Band Chorus+EQ	48
115	Wave Chorus	Chorus avec 3 LFO+EQ	48
116	Super Chorus	Chorus stéréo 16 paliers+EQ	48
117	Pitch Shift	Pitch Shifter 12 voix+EQ	32
118	St P Shift	Pitch Shifter stéréo+EQ	48
119	St Phaser	Phaser stéréo 40 paliers+EQ	48
120	St Flanger	Flanger stéréo+EQ	48
121	Vocoder 1	Vocoder 10 bandes+EQ+DLY+CE+RV	32
122	Vocoder 2	Vocoder 21 bandes+CE+RV	32
123	Kb Multi	Ring Mod+EQ+NS+PS+PH+DLY+CE+RV	48
124	Rotary Multi	OD/DS+EQ+Rotary+NS+RV	32
125	Rhodes Multi	EQ+EH+NS+PH+DLY+CE+PN/TM+RV	48
126	Gt Multi 1	SG+CL+AW+OD/DS+EQ+EH+GAS+NS+PS+VB+PH+FL+DLY+CE+PN/TM+RV	32
127	Gt Multi 2	FB+CL+PS1+Pre EQ+OD/DS+EQ+GAS+NS+PS2+DLY+CE+RV	32
128	Gt Multi 3	CL+AW+OD/DS+EQ+GAS+NS+DLY+CE+RV	32
129	Gt Multi 4	Canal clair : CL+EQ+GAS+NS+DLY+CE+RV Canal saturé : OD/DS+EQ+GAS+NS+DLY+CE+RV(EN PARALLELE)	32
130	Bass Multi	SG+CL+AW+OD/DS+EQ+EH+BAS+NS+PS+VB+PH+FL+DLY+CE+PN/TM+RV	32
131	Vocal Multi	LM+DE+EQ+EH+NS+PS+DLY+CE+RV	32
132	Guitar Synth	Guitar Synth+EQ CL+OD/DS+EQ+GAS+NS +DLY+CE+RV	32
133	Bass Synth	Bass Synth+EQ CL+OD/DS+EQ+BAS+NS +DLY+CE+RV	32
134	2ch Mixer	Lch: EQ+NS +DLY+CE+RV Rch: EQ+NS	48
135	Hum Canceler	Hum Canceler+NS	48
136	Vo Canceler	Vocal Canceler+EQ+Key Changer	48
137	Sampler 1	Sampler	32
138	Sampler 2	Sampler (REVERSE)	32
139	Repeat Play	Sampler avec temporisation de reproduction	32
140	Hall+Room	Hall Reverb&Room Reverb (EN PARALLELE)	48
141	Rev+Delay	Reverb&Delay (EN PARALLELE)	48
142	Rev+Chorus	Reverb&Chorus (EN PARALLELE)	48
143	Rev+P Shift	Reverb&Pitch Shifter (EN PARALLELE)	48
144	Rev+Gate	Reverb&Gate Reverb (EN PARALLELE)	48
145	Delay+Chorus	Delay&Chorus (EN PARALLELE)	48

AW:Wah-wah automatique
BAS:Simulateur d'ampli basse
CE:Chorus
CL:Compresseur/Limiteur
DE:De-esser
DLY:Delay

EH:Enhancer
EQ:Egaliseur
FB:Feedbacker
FL:Flanger
Gate:Reverb Gate
GAS:Simulateur d'ampli guit.

Gt:Guitare
Kb:Keyboard (clavier)
LM:Limiteur
Mod:Modulation
NS:Suppresseur de bruit
OD/DS:Overdrive/Distortion

PH:Phaser
PN:Panning
PS:Pitch Shift
P Shift:Pitch Shift
RV:Reverb
SG:Slow Gear

St:Stéréo
TM:Tremolo
VB:Vibrato
Vo:Vocal

Dans le SE-70, différentes fréquences d'échantillonnage sont employées en fonction de l'algorithme.

*** Selon la fréquence d'échantillonnage, la réponse en fréquences est la suivante :**

Pour une fréquence d'échantillonnage de 48 kHz : 10 Hz à 22 kHz(+0/-3 dB)

Pour une fréquence d'échantillonnage de 32 kHz : 10 Hz à 15 kHz(+0/-3 dB)

Tableau des programmes Presets <Standard>

N°	Nom	Algorithme	N°	Nom	Algorithme
1	Kb Multi 1	Kb Multi	51	Arpeggio	Pitch Shift
2	Kb Multi 2	Kb Multi	52	-oct Reverse	Pitch Shift
3	Kb Multi 3	Kb Multi	53	Diminish	Pitch Shift
4	Kb Multi 4	Kb Multi	54	St Detune	St P Shift
5	Ring Mod 1	Kb Multi	55	40stage PH	St Phaser
6	Ring Mod 2	Kb Multi	56	Bi-Phase 20	St Phaser
7	Synth Lead	Kb Multi	57	Vintage PH	St Phaser
8	Rotary Fast	Rotary Multi	58	Step Phaser	St Phaser
9	Rotary Slow	Rotary Multi	59	Flanger	St Flanger
10	Rotary Drive	Rotary Multi	60	Step Flanger	St Flanger
11	Rhodes 1	Rhodes Multi	61	Gate Flanger	St Flanger
12	Rhodes 2	Rhodes Multi	62	Pan Flanger	St Flanger
13	A.Piano	Rhodes Multi	63	Vintage VC	Vocoder 1
14	Concert Hall	Hall	64	Vocoder Gt	Vocoder 1
15	Large Hall	Hall	65	Vocoder 21	Vocoder 2
16	Dark Hall	Hall	66	Double Voice	Vo Multi
17	Cathedral	Hall	67	Harmony	Vo Multi
18	Mid Room	Room 1	68	Radio Voice	Vo Multi
19	Live Room	Room 1	69	Robot Voice	Vo Multi
20	Dead Room	Room 2	70	Quiet!(60Hz)	Hum Canceler
21	Bright Room	Room 2	71	Quiet!(50Hz)	Hum Canceler
22	Large Room	Room 2	72	Vo Canceler	Vo Canceler
23	Rich Plate	Plate	73	Key Change+2	Vo Canceler
24	Vocal Plate	Plate	74	Key Change-2	Vo Canceler
25	St Mid Rev	St Reverb	75	Sampler	Sampler 1
26	St Room Rev	St Reverb	76	Reverse SP	Sampler 2
27	Vocal Echo	Rev+Delay	77	Repeat Play	Repeat Play
28	Analog Echo	Rev+Delay	78	Reverse Play	Repeat Play
29	Vocal Reverb	Hall+Room	79	2ch Mixer	2ch Mixer
30	Normal Gate	Gate Reverb	80	Hall+Room	Hall+Room
31	Reverse Gate	Gate Reverb	81	Rev+Delay	Rev+Delay
32	Panning Gate	Gate Reverb	82	Rev+Chorus	Rev+Chorus
33	Ambience 1	Ambience	83	Rev+P Shift	Rev+P Shift
34	Ambience 2	Ambience	84	Rev+Gate	Rev+Gate
35	Short Delay	Simple Delay	85	Delay+Chorus	Delay+Chorus
36	Medium Delay	Simple Delay	86	Metal Drive	Gt Multi 1
37	Long Delay	Mono Delay	87	Gt Lead 1	Gt Multi 1
38	Analog Delay	Mono Delay	88	Gt Cutting	Gt Multi 1
39	Tape Echo	Mod Delay	89	Cosmic Pan	Gt Multi 1
40	Pan Delay	Stereo Delay	90	Gt Lead 2	Gt Multi 2
41	Tap Delay 1	20Tap Delay	91	Gt Clean	Gt Multi 2
42	Tap Delay 2	20Tap Delay	92	Octave Drive	Gt Multi 2
43	Light Chorus	St Chorus	93	Delay Drive	Gt Multi 3
44	Space-D	St Chorus	94	Clean+Dist	Gt Multi 4
45	Analog CE	Band Chorus	95	Bass Solo	Bass Multi
46	2Band Chorus	Band Chorus	96	Bass Drive	Bass Multi
47	Ensemble	Wave Chorus	97	Gt Synth 1	Guitar Synth
48	8stage CE	Super Chorus	98	Gt Synth 2	Guitar Synth
49	16stage CE	Super Chorus	99	Bass Synth 1	Bass Synth
50	12voice PS	Pitch Shift	100	Bass Synth 2	Bass Synth

Tableau des programmes Presets <Guitare>

<pour mixer>			<pour ampli guitare>		
N°	Nom	Algorithmme	N°	Nom	Algorithmme
1	Heavy Metal	Gt Multi 1	51	Heavy Metal	Gt Multi 1
2	Deep Chorus	Gt Multi 2	52	Deep Chorus	Gt Multi 2
3	Bell Guitar	Kb Multi	53	Bell Guitar	Kb Multi
4	Overdub Echo	Gt Multi 3	54	Overdub Echo	Gt Multi 3
5	5th Drive	Gt Multi 2	55	5th Drive	Gt Multi 2
6	Vintage OD-1	Gt Multi 1	56	Vintage OD-1	Gt Multi 1
7	Poundcake	Gt Multi 4	57	Poundcake	Gt Multi 4
8	Space Phase	Gt Multi 1	58	Space Phase	Gt Multi 1
9	Mellow Drive	Gt Multi 1	59	Mellow Drive	Gt Multi 1
10	Panning Wah	Gt Multi 1	60	Panning Wah	Gt Multi 1
11	Tube Stack	Gt Multi 2	61	Tube Stack	Gt Multi 2
12	Vibrato Gt	Gt Multi 1	62	Vibrato Gt	Gt Multi 1
13	Reverse PS	Gt Multi 2	63	Reverse PS	Gt Multi 2
14	Fuzz	Gt Multi 1	64	Fuzz	Gt Multi 1
15	Gt Synth?	Gt Multi 1	65	Gt Synth?	Gt Multi 1
16	'70s Rock	Gt Multi 2	66	'70s Rock	Gt Multi 2
17	Tube Crunch	Gt Multi 1	67	Tube Crunch	Gt Multi 1
18	Sitar	Gt Multi 1	68	Sitar	Gt Multi 1
19	Metal Flange	Gt Multi 1	69	Metal Flange	Gt Multi 1
20	Beat Delay	Gt Multi 1	70	Beat Delay	Gt Multi 1
21	Octave Drive	Gt Multi 2	71	Octave Drive	Gt Multi 2
22	Mellow Tone	Gt Multi 1	72	Mellow Tone	Gt Multi 1
23	Cry Cat	Gt Multi 1	73	Cry Cat	Gt Multi 1
24	Chorus Drive	Gt Multi 1	74	Chorus Drive	Gt Multi 1
25	Gate Drive	Gt Multi 1	75	Gate Drive	Gt Multi 1
26	'70s Fusion	Gt Multi 1	76	'70s Fusion	Gt Multi 1
27	Rockabilly	Gt Multi 2	77	Rockabilly	Gt Multi 2
28	Slow Attack	Gt Multi 1	78	Slow Attack	Gt Multi 1
29	Jazz Tone	Gt Multi 1	79	Jazz Tone	Gt Multi 1
30	'60s Tremolo	Gt Multi 1	80	'60s Tremolo	Gt Multi 1
31	Stereo Drive	Gt Multi 3	81	Stereo Drive	Gt Multi 3
32	Cutting	Gt Multi 1	82	Cutting	Gt Multi 1
33	Rotary EXP	Rotary Multi	83	Rotary EXP	Rotary Multi
34	Arming EXP	Gt Multi 2	84	Arming EXP	Gt Multi 2
35	CH1<—>CH2 EXP	Gt Multi 4	85	CH1<—>CH2 EXP	Gt Multi 4
36	Wah Dist EXP	Gt Multi 1	86	Wah Dist EXP	Gt Multi 1
37	Feedback EXP	Gt Multi 2	87	Feedback EXP	Gt Multi 2
38	Funk Wah EXP	Gt Multi 1	88	Funk Wah EXP	Gt Multi 1
39	E.Acoustic 1	Gt Multi 1	89	E.Acoustic 1	Gt Multi 1
40	E.Acoustic 2	Gt Multi 1	90	E.Acoustic 2	Gt Multi 1
41	Synth Horn	Guitar Synth	91	Synth Horn	Guitar Synth
42	Synth Lead	Guitar Synth	92	Synth Lead	Guitar Synth
43	Fantasy Bell	Guitar Synth	93	Fantasy Bell	Guitar Synth
44	Monster Cry	Guitar Synth	94	Monster Cry	Guitar Synth
45	Synth+Guitar	Guitar Synth	95	Synth+Guitar	Guitar Synth
46	Slap Bass	Bass Multi	96	Slap Bass	Bass Multi
47	Mellow Bass	Bass Multi	97	Mellow Bass	Bass Multi
48	Metal Bass	Bass Multi	98	Metal Bass	Bass Multi
49	Synth Bass 1	Bass Synth	99	Synth Bass 1	Bass Synth
50	Synth Bass 2	Bass Synth	100	Synth Bass 2	Bass Synth

Tableau vierge

No.	NOM/Algorithme	No.	NOM/Algorithme	No.	NOM/Algorithme
1		51		101	Hall
2		52		102	Room 1
3		53		103	Room 2
4		54		104	Plate
5		55		105	Stereo Reverb
6		56		106	Gate Reverb
7		57		107	Ambience
8		58		108	Simple Delay
9		59		109	Mono Delay
10		60		110	Modulation Delay
11		61		111	Stereo Delay
12		62		112	20Tap Delay
13		63		113	Stereo Chorus
14		64		114	Band Chorus
15		65		115	Wave Chorus
16		66		116	Super Chorus
17		67		117	Pitch Shift
18		68		118	Stereo Pitch Shift
19		69		119	Stereo Phaser
20		70		120	Stereo Flanger
21		71		121	Vocoder 1
22		72		122	Vocoder 2
23		73		123	Keyboard Multi
24		74		124	Rotary Multi
25		75		125	Rhodes Multi
26		76		126	Guitar Multi 1
27		77		127	Guitar Multi 2
28		78		128	Guitar Multi 3
29		79		129	Guitar Multi 4
30		80		130	Bass Multi
31		81		131	Vocal Multi
32		82		132	Guitar Synth
33		83		133	Bass Synth
34		84		134	2ch Mixer
35		85		135	Hum Canceler
36		86		136	Vocal Canceler
37		87		137	Sampler 1
38		88		138	Sampler 2
39		89		139	Repeat Play
40		90		140	Hall+Room
41		91		141	Reverb+Delay
42		92		142	Reverb+Chorus
43		93		143	Reverb+Pitch Shift
44		94		144	Reverb+Gate
45		95		145	Delay+Chorus
46		96			
47		97			
48		98			
49		99			
50		100			

Tableau des changements de programme

N° PG	N°/Nom du patch	N° PG	N°/Nom du patch	N° PG	N°/Nom du patch
1		46		91	
2		47		92	
3		48		93	
4		49		94	
5		50		95	
6		51		96	
7		52		97	
8		53		98	
9		54		99	
10		55		100	
11		56		101	
12		57		102	
13		58		103	
14		59		104	
15		60		105	
16		61		106	
17		62		107	
18		63		108	
19		64		109	
20		65		110	
21		66		111	
22		67		112	
23		68		113	
24		69		114	
25		70		115	
26		71		116	
27		72		117	
28		73		118	
29		74		119	
30		75		120	
31		76		121	
32		77		122	
33		78		123	
34		79		124	
35		80		125	
36		81		126	
37		82		127	
38		83		128	
39		84			
40		85			
41		86			
42		87			
43		88			
44		89			
45		90			



26060102F '93-10-C3-11NITHIER