

***Sonic Cell***

Mode d'emploi



**Roland**









# CONSIGNES D'UTILISATION

## INSTRUCTIONS POUR EVITER TOUT RISQUE D'INCENDIE, D'ÉLECTROCUTION OU DE BLESSURE

À propos des mentions AVERTISSEMENT  et ATTENTION 








 <b>AVERTISSEMENT</b>	Signale des instructions avertissant l'utilisateur d'un risque de mort ou de blessures graves si l'appareil n'est pas utilisé correctement.
 <b>ATTENTION</b>	Signale des instructions avertissant l'utilisateur d'un risque de blessures ou de dommages matériels si l'appareil n'est pas utilisé correctement. * « Dommages matériels » fait référence aux dommages ou aux conséquences sur les bâtiments et le mobilier ainsi qu'aux animaux domestiques ou de compagnie.

À propos des symboles







	Le symbole  signale des instructions ou des avertissements importants dont le sens précis est fourni par l'icône situé au centre du triangle. Dans le cas ci-contre, il s'agit de précautions ou d'avertissements généraux et de mises en gardes contre un danger.
	Le symbole  signale des éléments qui ne doivent pas être enlevés ou ne doivent pas être touchés. Leur nature est indiquée par l'icône situé au centre du cercle. Dans le cas ci-contre, il signale que l'appareil ne doit pas être démonté.
	Le symbole  signale des éléments qui doivent être manipulés ou mobilisés. Leur nature est indiquée par l'icône situé au centre du cercle. Dans le cas ci-contre, il signale que le cordon d'alimentation doit être débranché de la prise secteur.

### OBSERVEZ SCRUPULEUSEMENT LES INSTRUCTIONS SUIVANTES

#### AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser cet appareil, lisez les instructions ci-dessous et le reste du mode d'emploi. 
- N'ouvrez en aucun cas l'appareil (ou son adaptateur secteur) et n'y effectuez aucune modification. (La seule exception concerne le cas où ce manuel vous donne des instructions spécifiques pour l'installation d'options utilisateur, qui seront à suivre scrupuleusement. Voir p. 47 et p. 50.) 
- Ne tentez pas de réparer l'appareil et n'y faites aucune modification (sauf dans le cas où le manuel vous donne des instructions spécifiques dans ce sens). Adressez-vous à votre centre de maintenance agréé pour toute réparation ou transformation (voir page « Information »). 
- N'utilisez et n'entrez pas l'appareil dans des endroits :
  - soumis à des températures extrêmes (rayonnement direct du soleil, système de chauffage) 
  - humides (salles de bains etc.) 
  - exposés à la pluie
  - poussiéreux
  - soumis à un fort niveau de vibrations.
- Cet appareil ne doit être installé que sur un support BKT-S préconisé par Roland (p. 30). 
- Lors de l'utilisation des BKT-S et PDS-10 recommandés par Roland, le rack ou le stand doivent être positionnés avec soin pour garantir leur bonne stabilité. Si vous n'utilisez pas de rack ou de stand, veillez à ce que l'appareil soit toujours posé sur une surface plane et stable susceptible de le supporter et de l'empêcher de tomber. 

#### AVERTISSEMENT

- Utilisez exclusivement l'adaptateur secteur fourni avec l'appareil et vérifiez que la tension secteur correspond bien à celle indiquée sur le corps de cet adaptateur. Des modèles différents pourraient présenter une polarité inversée ou être prévus pour d'autres tensions et leur utilisation pourrait provoquer des dysfonctionnements, endommager votre matériel, voire vous électrocuter. 
- Utilisez exclusivement le cordon secteur fourni avec l'appareil et ne l'utilisez pas sur un autre appareil. 
- Prenez soin du cordon d'alimentation. Ne le faites pas cheminer dans des endroits où il pourrait être tordu, piétiné ou écrasé par des objets lourds. Un câble endommagé peut facilement causer une électrocution ou un incendie! 
- Cet appareil, qu'il soit utilisé seul ou en association avec un amplificateur ou un casque, peut produire des niveaux sonores susceptibles de provoquer des pertes d'audition définitives. Ne l'utilisez jamais à fort niveau pendant une longue période ou e toutes circonstances où l'écoute deviendrait inconfortable. En cas de perte d'audition ou en présence d'acouphènes, consultez immédiatement un médecin spécialisé. 
- Veillez à ce qu'aucun objet (matériaux inflammables, trombones, épingles) ni aucun liquide quel qu'il soit (eau, sodas) ne pénètre dans l'appareil.   


## **AVERTISSEMENT**

- Mettez immédiatement l'appareil hors-tension, débranchez le cordon d'alimentation et adressez-vous au plus vite à votre revendeur, à un centre de maintenance agréé ou à votre distributeur indiqué dans la page « Information » dans les cas suivants :
  - Le cordon d'alimentation ou sa prise ont été endommagés
  - De la fumée ou une odeur inhabituelle sortent de l'appareil
  - Des objets ou des liquides étrangers ont été introduits accidentellement dans l'appareil
  - L'appareil a été exposé à la pluie ou à l'humidité
  - L'appareil ne semble pas fonctionner normalement ou ses performances semblent dégradées.
- En présence de jeunes enfants, un adulte doit pouvoir assurer une surveillance aussi longtemps que l'enfant n'est pas capable de se servir de l'appareil en toute sécurité.
- Protégez l'appareil des chocs violents. (Ne le laissez pas tomber!)
- Ne branchez pas l'appareil sur une prise déjà occupée par de nombreux autres appareils. Faites particulièrement attention lors de l'utilisation de pavés d'extension, à ne pas dépasser la puissance admise tant par le prolongateur que par le circuit électrique. Une surcharge importante pourrait provoquer une surchauffe et faire fondre l'isolant du cordon.
- Avant d'utiliser l'appareil dans un pays étranger, consultez votre revendeur, un centre de maintenance agréé ou le distributeur Roland indiqué sur la page de garde.
- Éteignez toujours l'appareil et débranchez son cordon secteur avant de procéder à l'installation d'une carte d'extension (SRX series, p. 19).
- Ne tentez JAMAIS de lire un CD-ROM dans un lecteur de CD audio conventionnel. Le son résultant pourrait être de niveau très élevé et serait susceptible d'endommager aussi bien votre matériel que votre audition.
- N'installez l'appareil (et son adaptateur secteur) que dans un emplacement qui ne gêne pas sa ventilation.
- Pour brancher ou débrancher le cordon d'alimentation, saisissez toujours la prise elle-même et non le câble.

## **ATTENTION**

- À intervalles réguliers vous devez débrancher la prise secteur de l'appareil et la nettoyer à l'aide d'un chiffon sec pour éviter toute accumulation de poussière. Vous devez également la débrancher si l'appareil doit rester inutilisé pendant une longue période. L'accumulation de poussière au niveau des broches est susceptible de réduire l'isolation et de provoquer des incendies.
  - Évitez de pincer ou de coincer les connecteurs reliés à cet appareil. Tenez-les hors de portée des enfants.
  - Ne montez jamais sur l'appareil. Ne déposez pas non plus d'objets lourds dessus.
  - Ne manipulez jamais le cordon ou la prise d'alimentation avec les mains humides quand vous êtes amené à le brancher ou à le débrancher.
  - Avant de déplacer l'appareil, débranchez le cordon d'alimentation et retirez toutes les connexions aux autres appareils.
  - Avant de nettoyer l'appareil, mettez-le hors tension et débranchez-le (p. 19).
  - En cas de risque d'orage, éteignez l'appareil et débranchez physiquement son cordon d'alimentation.
  - N'installez dans l'appareil que les cartes d'extension spécifiquement prévues à cet effet (SRX series) et ne retirez que les vis nécessaires à cette installation (p. 47 et p. 50).
  - Conservez les vis éventuellement retirées et la clé fournie en lieu sûr et hors de portée des enfants pour éviter toute ingestion accidentelle.
  - Veillez à bien désactiver l'alimentation fantôme quand vous branchez sur l'appareil autre chose qu'un micro à condensateur nécessitant ce type d'alimentation. Vous pourriez sinon endommager vos micros dynamiques, vos lecteurs audio ou toute autre unité non prévue pour une alimentation fantôme. Lisez attentivement les caractéristiques de tous les micros que vous comptez utiliser en vous reportant au manuel qui l'accompagne.
- (Tension de l'alimentation fantôme pour cet appareil: 48 V continu, 10 mA Max)



# REMARQUES IMPORTANTES

En plus des informations fournies dans la section « CONSIGNES DE SÉCURITÉ », p. 3 et 4, nous vous demandons de lire et de suivre les conseils suivants :

## Alimentation

- Ne connectez jamais ce produit sur une prise secteur appartenant à un circuit sur lequel sont branchés des appareils contenant un inverseur (frigo, machine à lessiver, four à micro-ondes ou climatisation), voire un moteur. Ils peuvent en effet générer des parasites qui pourraient entraîner des dysfonctionnements. S'il vous est impossible d'utiliser une prise secteur faisant partie d'un autre circuit, nous vous conseillons d'insérer un filtre antiparasite entre ce produit et la prise.
- Une chauffe modérée de l'alimentation est normale quand elle est sous tension.
- Avant tout branchement aux autres appareils, veillez à toujours mettre l'appareil hors tension et à débrancher toute autre unité qui pourrait lui être relié. Vous éviterez d'éventuels dommages et/ou dysfonctionnements aux haut-parleurs et autres appareils.

## Positionnement

- L'utilisation de cet appareil à proximité d'amplificateurs ou de grosses alimentations peut induire un ronflement. Pour résoudre ce problème, modifiez son orientation ou éloignez-le de la source d'interférences.
- Ce produit peut causer des interférences lors de la réception radio ou télévisée. Ne vous en servez pas à proximité de tels récepteurs.
- Des parasites peuvent apparaître si vous utilisez des moyens de communication sans fil (tel qu'un téléphone mobile) à proximité de ce produit. Ils peuvent survenir au début d'un appel (donné ou reçu) ou durant la conversation. En cas de problème, éloignez le téléphone portable de ce produit ou coupez-le.
- N'exposez pas ce produit directement au soleil, ne le laissez pas près d'appareils irradiant de la chaleur, dans un véhicule fermé ou dans un endroit le soumettant à des températures extrêmes. Une chaleur excessive peut le déformer ou le décolorer.
- Lorsque vous déplacez ce produit en le soumettant à une forte différence de température et/ou d'humidité, de la condensation peut apparaître à l'intérieur. Une utilisation de l'appareil dans cet état peut entraîner des pannes ou des dommages. Avant de l'utiliser, laissez-le reposer quelques heures jusqu'à ce que la condensation se soit évaporée.
- Selon la nature et la température de la surface sur laquelle vous posez l'appareil, ses pieds caoutchouc peuvent marquer ou provoquer une décoloration locale. Pour l'éviter vous pouvez placer une pièce de tissu ou de feutre sous l'appareil, mais vous devrez alors veiller à ce que cela ne provoque pas son glissement ou sa chute.

## Entretien

- Nettoyez l'appareil à l'aide d'un chiffon doux et sec. En cas de taches tenaces, utilisez un chiffon légèrement humidifié. Essayez-le ensuite à l'aide d'un chiffon doux et sec.
- N'utilisez en aucun cas de dissolvants, substances alcoolisées ou volatiles de quelque sorte que ce soit pour éviter tout risque de décoloration ou d'altération de l'esthétique de l'appareil.

## Perte de données

- Souvenez-vous que les données présentes dans la mémoire interne de l'appareil peuvent se retrouver effacées par une éventuelle opération de maintenance. Vos données importantes doivent toujours être sauvegardées sur clé USB ou notées sur un tableau. Nos services techniques veillent autant que possible à ne pas effacer vos données mais dans certains cas (en particulier quand un circuit lié à la mémoire est hors service) la restitution peut se retrouver impossible et la société Roland ne saurait alors être tenue pour responsable d'une telle perte de données.

## Précautions supplémentaires

- N'oubliez pas que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un dysfonctionnement ou à un fonctionnement incorrect de l'appareil. Pour réduire tout risque de perte de données importantes, nous vous recommandons d'effectuer périodiquement un archivage de ces données.
- Il peut parfois se révéler impossible de récupérer des données effacées. Roland Corporation décline toute responsabilité en ce qui concerne une telle perte de données.
- Manipulez les divers boutons de votre appareil avec modération, et procédez de même pour ce qui concerne les prises et les connecteurs. Un excès de brutalité peut endommager irrémédiablement ces divers éléments.
- Ne soumettez l'écran à aucune pression ni à aucun choc direct.
- Un léger bruit peut être émis par l'écran en fonctionnement normal.
- Lors du branchement ou du débranchement des câbles, saisissez-les par la prise elle-même et ne tirez jamais sur le câble. Vous éviterez ainsi de provoquer des courts-circuits ou d'endommager les éléments internes du connecteur.
- Afin d'éviter de gêner vos voisins, essayez d'utiliser votre appareil à un volume raisonnable. Il peut parfois être préférable d'utiliser le casque (surtout quand vous jouez la nuit).
- Pour transporter l'appareil, utilisez de préférence l'emballage et les éléments de conditionnement d'origine. Sinon, procurez-vous un emballage équivalent.

- Certains câbles de connexion contiennent des résistances. Ne vous servez pas de câbles contenant des résistances pour connecter ce produit. De tels câbles engendrent un volume extrêmement bas voire inaudible. Pour en savoir plus sur les caractéristiques d'un câble, veuillez contacter son fabricant.
- Les reproductions, duplications, locations ou prêts non autorisés sont strictement interdits.

## Manipulation des CD-ROMs

- Évitez de toucher ou de rayer la face brillante (codée) du disque. Les CD-ROM sales ou endommagés peuvent se révéler impossibles à lire. Nettoyez-les éventuellement à l'aide d'un kit de nettoyage spécialisé du commerce.

## Copyright

- Tout enregistrement, distribution, vente, location, interprétation en public, diffusion, etc. d'une œuvre (entière ou partielle) protégée par des droits d'auteur (composition musicale, vidéo, diffusion, interprétation en public, etc.) est illégal sans l'accord du détenteur des droits d'auteur.
- Ce produit peut être utilisé pour effectuer des enregistrements ou des copies audiovisuelles sans être limité par certains systèmes de protection anti-copie. Il est en effet destiné à la production de musiques ou de vidéos originales et n'est donc pas soumis à ces restrictions dans la mesure où il est prévu pour enregistrer des œuvres (vos propres compositions par exemple) qui ne violent pas de copyrights détenus par une tierce partie.
- N'utilisez pas cet appareil d'une manière qui puisse violer des copyrights détenus par des tierces parties. Nous ne saurions en aucun cas être tenus pour responsables d'utilisations frauduleuses de cet appareil.
- \* Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation.
- \* Les copies d'écran de ce document sont conformes aux conseils donnés par Microsoft Corporation.
- \* Windows® est l'abréviation du nom officiel: "Microsoft® Windows® operating system."
- \* Apple et Macintosh sont des marques déposées de Apple Computer, Inc.
- \* Mac OS est une marque déposée de Apple Inc.
- \* Pentium est une marque déposée de Intel Corporation.
- \* Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques commerciales ou déposées appartenant à leur détenteur respectif.
- \* VST est une marque déposée Steinberg Media Technologies AG.
- \* MatrixQuest™ 2007 TEPCO UQUEST, LTD.  
Tous droits réservés.  
Les fonctions USB du SonicCell utilisent la technologie MatrixQuest middleware de TEPCO UQUEST, LTD.
- \* SONAR est une marque déposée Twelve Tone Systems, Inc.
- \* La technologie de compression audio MPEG Layer-3 est sous licence de Fraunhofer IIS Corporation et THOMSON Multimedia Corporation.

*MatrixQuest*  
© 2007 TEPCO UQUEST, LTD.

# Sommaire

CONSIGNES D'UTILISATION.....	3
REMARQUES IMPORTANTES.....	5
Fonctionnalités.....	12

## **Prise en main** **13**

---

<b>Description de l'appareil</b> .....	<b>14</b>
<b>Face supérieure</b> .....	<b>14</b>
Écoute des morceaux de démonstration.....	15
<b>Faces avant et arrière</b> .....	<b>16</b>
<b>Mise sous/hors-tension</b> .....	<b>18</b>
<b>Opérations de base sur le SonicCell</b> .....	<b>20</b>
L'écran et la molette [CURSOR/VALUE].....	20
<b>Utilisation du SonicCell comme générateur de son MIDI</b> .....	<b>22</b>
<b>Utilisation du SonicCell en mode Performance</b> .....	<b>22</b>
<b>Utilisation du SonicCell en mode Patch</b> .....	<b>23</b>
Modification des sons (édition d'un patch).....	24
<b>Utilisation de l'éditeur et de l'archiver</b> .....	<b>27</b>
<b>Lecture de Songs (accompagnement nomade)</b> .....	<b>28</b>
<b>Mise en lecture</b> .....	<b>28</b>
<b>Création d'une liste de lecture (playlist)</b> .....	<b>30</b>
<b>Pilotage MIDI pendant la lecture d'un song</b> .....	<b>30</b>
<b>Branchement du SonicCell sur l'ordinateur</b> .....	<b>31</b>
Caractéristiques de la version plug-in de l'éditeur .....	32
<b>Windows XP</b> .....	<b>33</b>
Installation du pilote (driver).....	33
Paramétrage de Windows.....	34
Installation de l'éditeur SonicCell.....	34
<b>Windows Vista</b> .....	<b>35</b>
Installation du pilote (driver).....	35
Paramétrage de Windows.....	36
Installation de l'éditeur SonicCell.....	36
<b>Mac OS X</b> .....	<b>37</b>
Installation du pilote (driver).....	37
Installation de l'éditeur SonicCell.....	38
Paramétrage.....	38
<b>Enregistrement d'une source micro ou guitare (Interface audio USB)</b> .....	<b>40</b>
Branchement d'un micro.....	41

Branchement d'une guitare .....	41
Utilisation de l'entrée ligne .....	42
Réglage du niveau d'entrée .....	42
<b>Ajout d'effets en entrée .....</b>	<b>43</b>
<b>Installation d'une carte d'extension .....</b>	<b>46</b>
Précautions à prendre lors de l'installation d'une carte d'extension.....	46
Procédure d'installation .....	47
Procédure de vérification.....	48

## **Générateur de son MIDI**

**53**

<b>Généralités.....</b>	<b>54</b>
<b>Mode Performance et mode Patch .....</b>	<b>54</b>
Structure des Performances .....	54
Structure des Patches .....	54
Structure des Rhythm Sets .....	55
Calcul de la polyphonie utilisée (nombre de voix).....	55
<b>À propos des effets.....</b>	<b>56</b>
Effets en mode Performance.....	56
Effets en mode Patch.....	56
<b>Différents espaces mémoire.....</b>	<b>57</b>
Mémoire temporaire .....	57
Mémoire réinscriptible.....	57
Mémoire non réinscriptible .....	57
<b>Utilisation du SonicCell en mode Performance .....</b>	<b>58</b>
Affichage de la page MIDI INST (générateur de son MIDI).....	58
Affichage de la page des menus (page Performance Menu) .....	59
Sélection du mode de fonctionnement (page Sound Mode).....	60
Choix du tempo de contrainte en mode Performance (page Performance General) .....	60
Paramétrages MIDI (page Perform MIDI Filter).....	60
<b>Visualisation des paramètres de Part (page Part View) .....</b>	<b>62</b>
Si le Patch est de type « Patch » .....	62
Si le Patch est de type « Rhythm Set » .....	64
Choix du Patch dans une liste triée par catégories (page Patch List (Ctg)) .....	65
Choix du Patch dans une liste triée par groupes (page Patch List (Grp)) .....	66
Choix du Rhythm Set dans une liste (page Rhythm Set List) .....	67
<b>Édition des Parts (page Part Edit) .....</b>	<b>68</b>
Choix de tempéraments non égaux (page Scale Tune) .....	72
<b>Initialisation du contrôle des sons .....</b>	<b>73</b>
<b>Initialisation d'une Performance .....</b>	<b>73</b>
<b>Sauvegarde d'une Performance .....</b>	<b>73</b>

<b>Édition des effets.....</b>	<b>75</b>
Sélection de l'effet à éditer (page Effect Routing) .....	77
Paramétrage du multieffets (pages MFX 1 à 3 / MFX Output 1 à 3).....	78
Paramétrage du chorus (pages Chorus / Chorus Output).....	78
Paramétrage de la réverbération (pages Reverb / Reverb Output) .....	79
Organisation interne du multieffets (page MFX Structure) .....	80
Source du paramétrage de chaque effet dans le multieffets (page Effect Source).....	80
Contrôle du multieffets par MIDI (pages MFX Control 1 à 3) .....	81
<b>Utilisation du SonicCell en mode Patch.....</b>	<b>82</b>
<b>Affichage de la page Patch Play .....</b>	<b>82</b>
Si le Patch est de type « Patch » .....	82
Si le Patch est de type « Rhythm Set » .....	83
<b>Affichage de la page des menus (page Patch Menu).....</b>	<b>84</b>
<b>Sélection du mode de fonctionnement (page Sound Mode).....</b>	<b>84</b>
<b>Sélection d'un Patch dans une liste .....</b>	<b>85</b>
Sélection d'un Patch dans une liste triée par catégories (page Patch List (Ctg)) .....	85
Sélection d'un Patch dans une liste triée par groupes (page Patch List (Grp)) .....	86
Sélection d'un Rhythm Set dans une liste (page Rhythm Set List) .....	87
<b>Édition des Patches (page Patch Edit) .....</b>	<b>88</b>
Paramétrage général d'un patch (page Patch General) .....	90
Combinaison des Tones dans le Patch (page Patch Structure).....	93
Paramétrage du contrôle Matrix (pages Patch Mtrx Ctrl1 à 4) .....	95
Paramètres affectant la forme d'onde (page Patch WG/Patch Pitch Env) .....	98
Paramétrage du filtre TVF (pages Patch TVF/Patch TVF Env).....	102
Paramétrage de l'amplificateur TVA (pages Patch TVA/Patch TVA Env).....	105
Affectations de sortie Patch/Tone (page Patch Output) .....	108
Paramétrage LFO (Patch LFO 1 et 2 / Patch Step LFO).....	109
Affectation des Tones dans le Patch (page Patch TMT).....	112
Paramétrage des contrôles (page Patch Ctrl) .....	114
<b>Copie de Tones .....</b>	<b>115</b>
<b>Initialisation d'un Patch.....</b>	<b>115</b>
<b>Sauvegarde d'un Patch .....</b>	<b>116</b>
<b>Édition de Rhythm Sets (page Rhythm Edit).....</b>	<b>117</b>
Paramétrage général du Rhythm Set (page Rhythm General).....	118
Paramétrage des formes d'ondes (page Rhythm Wave).....	120
Affectation des Rhythm Tones dans le Rhythm Set (page Rhythm WMT) .....	122
Hauteur tonale des Rhythm Tones (pages Rhythm Pitch/Rhythm Pch Env) .....	122
Paramétrage du filtre TVF (pages Rhythm TVF/Rhythm TVF Env).....	124
Paramétrage de l'amplificateur TVA (pages Rhythm TVA/Rhythm TVA Env).....	127
Affectations de sortie Rhythm Set / Rhythm Tones (page Rhythm Output) .....	129
<b>Copie de Rhythm Tones.....</b>	<b>130</b>
<b>Initialisation d'un Rhythm Tone.....</b>	<b>130</b>
<b>Initialisation d'un Rhythm Set .....</b>	<b>130</b>
<b>Sauvegarde d'un Rhythm Set .....</b>	<b>131</b>

<b>Édition des effets (Patch/Rhythm Set) .....</b>	<b>132</b>
Sélection de l'élément à éditer (page Effect Routing) .....	134
Paramétrage du multieffets (pages MFX/MFX Output) .....	134
Paramétrage du chorus (pages Chorus/Chorus Output).....	135
Paramétrage de la réverbération (pages Reverb/Reverb Output) .....	136
Contrôle du multieffets par MIDI (page MFX Control) .....	137

## **Branchements audio 139**

---

<b>Utilisation du SonicCell avec un ordinateur (USB AUDIO) .....</b>	<b>140</b>
Manipulations de base.....	140
Accès à la page Menu.....	141
<b>Utilisation d'une source externe (INPUT).....</b>	<b>142</b>
Manipulations de base.....	142
Accès à la page Menu.....	143
<b>Entrées/sorties et affectations d'effets .....</b>	<b>144</b>
Sélection de la section à éditer (page In/Out Routing) .....	147
Paramétrage des effets en entrée/sortie (pages Input Effect/Input FX Output)..	147
Choix du signal adressé à l'ordinateur (page To Computer) .....	148
Affectation du multieffets MFX3 (page MFX3 Location) .....	149
Sauvegarde du paramétrage MFX3 .....	149
Sauvegarde des paramètres système.....	150

## **Version « plug-in » du SonicCell Editor 151**

---

<b>SONAR LE .....</b>	<b>152</b>
<b>SONAR 6.2 .....</b>	<b>157</b>
<b>Cubase 4.....</b>	<b>160</b>
<b>Logic Pro 7.2 .....</b>	<b>163</b>

## Lecteur audio/SMF 167

---

Lecture de Songs.....	168
Fichiers audio et SMF compatibles .....	168
Lecture des Songs .....	168
Sélection et lancement d'un Song à partir d'une liste de lecture (Playlist) .....	171
Sauvegarde d'une Playlist.....	173
Modification de l'ordre des Songs .....	173
Suppression d'un Song dans une Playlist .....	173

## Autres réglages 175

---

Paramètres système .....	176
Paramètres généraux (page System).....	176
Tempéraments non égaux en mode Patch.....	178
Paramétrage de la fonction Preview (page System Preview) .....	179
Paramétrage des fonctions de contrôle (page System Control).....	179
Paramétrages MIDI (page System MIDI) .....	180
Affichage des informations système du SonicCell (pages System SRX Info/System Version Info) .....	180
Édition de l'effet de mastering (page Mastering Effect).....	181
Fonctions utilitaires .....	182
Sauvegarde des données utilisateur (User Backup) .....	182
Rappel de données utilisateur sauvegardées (User Restore) .....	182
Rappel des paramètres d'usine (Factory Reset).....	183
Initialisation de la mémoire USB (USB Memory Format) .....	183
Réglage général du timbre de l'appareil (Master Equalizer) .....	184

## Appendices 185

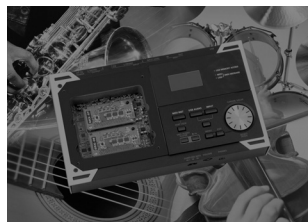
---

Dysfonctionnements .....	186
Messages d'erreur .....	191
Liste des effets .....	192
Liste des Performances .....	222
Liste des Patches.....	223
Liste des Rhythm Sets .....	233
Liste des formes d'ondes (Waveforms) .....	242
Implémentation MIDI.....	246
Caractéristiques .....	278
Index .....	279

# Fonctionnalités

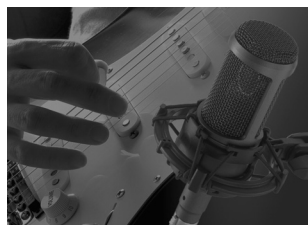
## Synthétiseur haut de gamme

- Générateur de son 128 voix doté d'instruments au réalisme impressionnant
- Deux ports d'extension pour un choix personnalisé de cartes SRX



## Interface USB Audio/MIDI

- Interface audio USB dotée d'entrées MIC et GUITAR (Hi-Z)
- Enregistrement utilisant les effets DSP incorporés de qualité professionnelle
- Éditeur VSTi/AU, Mac et PC, et logiciel SONAR LE de Cakewalk inclus



## Unité de sauvegarde mobile

- Capacité de lecture des fichiers SMF, WAV, AIFF et MP3 sur clé USB optionnelle, idéale pour une utilisation nomade
- Possibilité de créer des listes de lecture de fichiers de types différents à l'aide du logiciel « Playlist Editor »





# Prise en main

---

## Face supérieure

**Écran**

Affiche diverses informations correspondant à l'opération en cours.

**Connecteur carte SRX**

Permet le branchement de cartes d'extension SRX.

- Installation → p. 46
- Sélection d'une forme d'onde → p. 98

**Témoin d'accès à la mémoire USB**

Il s'allume lors de la lecture de Songs présents sur la clé USB éventuellement branchée sur le SonicCell, ou lors de la sauvegarde de données sur cette clé.

**Témoins d'activité MIDI****MIDI**

Il s'allume quand des messages MIDI sont reçus d'une unité externe sur la prise MIDI IN du SonicCell.

**USB**

Il s'allume quand des messages MIDI sont reçus depuis l'ordinateur relié au SonicCell.

**Touches SMF/AUDIO PLAYER**

Permettent d'utiliser le SonicCell en tant que lecteur audio / SMF.

- Lecture d'un Song → p. 28, p. 168
- Création d'une liste de lecture → p. 30

**►/|| Touche (Play/Pause)**

Mise en lecture ou arrêt d'un morceau (Song).

**Touche MENU**

Permet d'accéder à une page de menu correspondant au mode ou à la page d'édition en cours.

- Pages de menu des principaux modes → p. 59, p. 68, p. 76, p. 84, p. 88, p. 117, p. 133, p. 141, p. 143, p. 146, p. 169, p. 171, p. 181

**Touche EXIT**

Annule l'opération en cours.

**Touche MIDI INST**

Permet d'utiliser le SonicCell en tant que générateur de son MIDI.

- Branchements MIDI → p. 22, p. 54
- Performance → p. 22, p. 58
- Patch → p. 23, p. 82

**Touche USB AUDIO**

Permet d'ajouter un effet au signal audio venant de l'ordinateur ou de paramétrer les sorties.

- USB AUDIO → p. 140

**Touche INPUT**

Permet d'ajouter un effet au signal d'une source branchée en INPUT ou de paramétrer les sorties.

- Enregistrement micro ou guitare → p. 40
- Acquisition audio depuis une source externe → p. 142

**Touche PART VIEW**

Si le générateur de son MIDI est en mode Performance (p. 54), cette touche vous permet de paramétrer séparément chaque Part.

En l'associant à la touche [MIDI INST], vous pouvez aussi alterner entre les modes Patch et Performance.

**Touche EFFECTS**

Donne accès au paramétrage des effets.

- Ajout d'effet sur une Performance → p. 78
- Ajout d'effet sur un Patch → p. 26, p. 132
- Ajout d'effet sur la source branchée en INPUT → p. 43

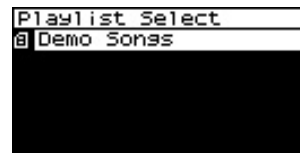
**Molette CURSOR/VALUE**

Permet de déplacer le curseur, de sélectionner un paramètre ou de modifier une valeur. Appuyez dessus pour confirmer la modification.

- Fonctionnement de [CURSOR/VALUE] → p. 20

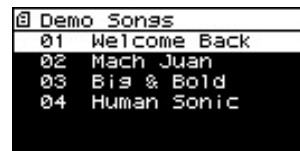
## ■ Ecoute des morceaux de démonstration

- 1 Appuyez sur [SMF/AUDIO PLAYER].



- 2 Appuyez sur [▶/||].

La lecture commence par le premier morceau (Song).



No.	Titre	Compositeur	Copyright
1	Welcome Back	Yo Sakaue	© 2007 Roland Corporation
2	Mach Juan	Adrian Scott	© 2007 Roland Corporation
3	Big & Bold	Scott Tibbs	© 2007 Roland Corporation
4	Human Sonic	YUHKI	© 2007 Roland Corporation

- \* Si une clé USB comportant des Songs est branchée sur l'appareil, choisissez [Demo Songs] parmi les listes de lecture (Playlist). Pour plus de détails à ce sujet, voir p. 28.
- \* Tous droits réservés. L'utilisation de ces morceaux dans un cadre autre que strictement privé ou familial est strictement interdite.
- \* La lecture de ces morceaux de démonstration ne donne lieu à aucune émission de données en MIDI OUT.

## Faces avant et arrière

### Port USB ordinateur (COMPUTER)

Branchez ici votre ordinateur sur le SonicCell à l'aide d'un câble USB (transferts MIDI et audio).

- Branchement du SonicCell sur l'ordinateur → p.31, p.135

### Connecteur clé USB (MEMORY)

Branchez ici une clé USB (optionnelle) comportant des fichiers musicaux (Songs) pour les mettre en lecture.

- Lecture de Songs → p.28, p.167

### Interrupteur POWER Connecteur d'alimentation DC IN

Permet la mise sous/hors-tension de l'appareil (p. 18).

Branchez ici l'adaptateur secteur fourni (p. 18). N'utilisez pas d'autre adaptateur que celui-ci sous peine de graves dysfonctionnements.

### Prises MIDI IN/OUT

Reliez-les à d'autres unités pour échanger avec elles des messages MIDI.

- Utilisation du SonicCell comme générateur de son MIDI → p. 22, p. 54

### Face arrière



### Accès de sécurité

<http://www.kensington.com>

### Prise casque PHONES

Mini-jack stéréo permettant le branchement d'un casque d'écoute. Il diffuse un mixage du signal reçu sur l'entrée INPUT, du signal reçu de l'ordinateur par le bus USB et du son du SonicCell lui-même. Le branchement d'un casque ne coupe pas le son au niveau de la sortie OUTPUT.

### Face avant



### Sélecteur de fréquence d'échantillonnage (SAMPLING RATE)

Détermine la fréquence d'échantillonnage utilisée pour l'enregistrement ou la lecture de données audio. Après modification de ce réglage, vous devez éteindre puis rallumer le SonicCell. Si vous utilisez un logiciel, vous devrez aussi le quitter et le redémarrer. Veillez à bien faire correspondre le sélecteur [SAMPLING RATE] et la fréquence d'échantillonnage utilisée par le logiciel.

### Molette MASTER VOLUME

Règle le volume du signal au niveau des sorties PHONES (casque) et OUTPUT (p. 19).

**ENTRÉES/SORTIES**

Permettent l'émission et la réception des signaux audio.

**Bouton INPUT LEVEL**

Règle le niveau du signal reçu sur l'entrée INPUT.

- Réglage du niveau d'entrée → p. 42

**Sorties OUTPUT (R, L/MONO)**

Elles sont destinées à l'émission du signal audio. En mono, utilisez seulement le connecteur L/MONO.

Leur signal est une combinaison du son reçu sur l'entrée INPUT, de celui reçu de l'ordinateur par le bus USB et du SonicCell lui-même.

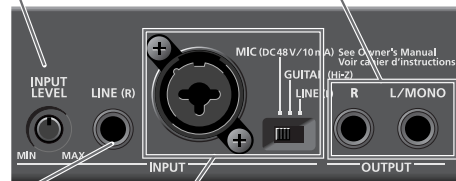
**Entrée LINE (R)**

Avec une source stéréo comportant deux canaux LINE (L) et LINE (R) branchez ici la partie droite (R) du signal.

\* En mono, utilisez seulement le connecteur LINE (L).

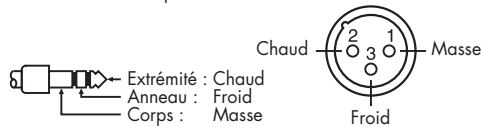
Cette entrée n'est pas opérationnelle si le sélecteur de gain INPUT n'est pas en position LINE (L).

- Enregistrement d'une source micro ou guitare → p. 40, 142

**Entrée L/GUITAR/MIC (connecteur combo)**

Permet le branchement d'un micro, d'une guitare ou d'une source à niveau ligne.

Cet appareil est équipé de connecteurs symétriques (XLR/TRS). Leur brochage est indiqué ci-dessous. N'effectuez vos branchements qu'après avoir vérifié leur compatibilité avec les unités externes que vous voulez brancher dessus.

**Sélecteur INPUT SOURCE**

Mettez-le dans la position correspondant à l'appareil que vous branchez en LINE (L). Si vous avez utilisé l'entrée LINE (R) vous devez impérativement choisir ici LINE (L).

**LINE (L) :**

Permet le branchement d'une source à niveau ligne : lecteur CD ou clavier par ex.

**GUITAR (Hi-Z) :**

Permet le branchement d'une guitare électrique non branchée sur un effet (branchement haute impédance).

**MIC :**

Permet le branchement d'un micro.

- Enregistrement d'une source micro ou guitare → p. 40, 142

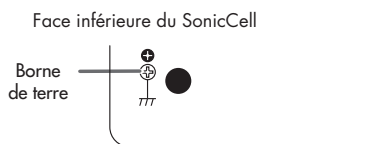
Sélecteur	Type de connecteur compatible	Niveau d'entrée
LINE	Jack 6,35 (non symétrique)	-30 - -10 dBu
GUITAR	Jack 6,35 (non symétrique) (compatible haute impédance)	-30 - -10 dBu
MIC	Dynamique	Jack 6,35 (non symétrique ou symétrique), Connecteur XLR * Désactivez « Phantom Power » dans la page INPUT.
	Condensateur	Connecteur XLR (possibilité d'alimentation fantôme 48 V) Branchement d'un micro à condensateur alimenté → Activez « Phantom Power » dans la page INPUT (p. 142)

## ■ Branchement de l'adaptateur secteur

- 1 Vérifiez que l'interrupteur [POWER] est en position OFF.
- 2 Branchez le cordon d'alimentation fourni sur l'adaptateur secteur.
- 3 Branchez le connecteur d'alimentation sur la prise DC IN du SonicCell et branchez l'adaptateur secteur sur une prise alimentée.



\* En fonction des particularités de votre installation, vous pouvez rencontrer des problèmes d'inconfort de type sensation de surface granuleuse au toucher, aussi bien pour l'appareil que pour d'éventuels micros ou guitares branchés dessus. Cela est dû à des courants électriques infinitésimaux qui sont absolument sans danger. Pour tenter d'y remédier, vous pouvez relier cette prise de terre (voir schéma) à une terre externe. Quand l'appareil est mis à la terre, du souffle ou un léger ronflement peuvent alors apparaître pour certaines configurations. En cas de doute la solution à adopter, adressez-vous à votre centre de maintenance agréé le plus proche ou au distributeur dont vous dépendez et dont la liste se trouve sur la page « Information ».



Solutions de mise à la terre inappropriées :

- Conduites d'eau (risque d'électrocution)
- Conduites de gaz (risque d'incendie ou d'explosion)
- Terre du téléphone ou d'un paratonnerre (danger en cas d'orage)

\* Si vous devez retourner l'appareil, veillez à placer ses coins sur des piles de magazines pour éviter d'endommager les contrôles de sa face supérieure. Orientez l'appareil de manière à ce qu'aucun contrôle ou bouton ne puisse être endommagé.

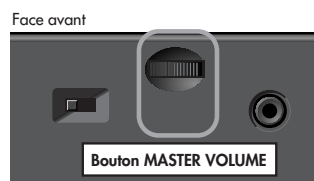
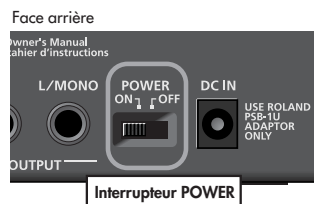
\* Pendant cette manœuvre, veillez à tenir l'appareil fermement pour éviter de le faire tomber.

## ■ Mise sous tension

### ⚠ REMARQUE

Une fois les branchements effectués, mettez vos différents appareils sous tension dans l'ordre spécifié. Un ordre différent serait susceptible de créer des dysfonctionnements et/ou d'endommager vos haut-parleurs ou votre matériel.

- 1 Réduisez au minimum le volume du SonicCell et de vos autres appareils.
- 2 Mettez l'interrupteur [POWER] du SonicCell en position ON.  
\* Cet appareil est équipé d'un circuit de protection. Une temporisation de quelques secondes est donc nécessaire, à la mise sous tension, avant qu'il ne puisse fonctionner normalement.
- 3 Utilisez le bouton [MASTER VOLUME] pour régler le volume.



## ■ Mise hors-tension

- 1 Réduisez au minimum le volume du SonicCell et de vos autres appareils.
- 2 Mettez vos autres appareils hors-tension.
- 3 Mettez l'interrupteur [POWER] du SonicCell en position OFF.  
L'écran s'éteint et l'appareil se met hors-tension.

## L'écran et la molette [CURSOR/VALUE]

Cette présentation n'utilise la page Part View que comme exemple générique.

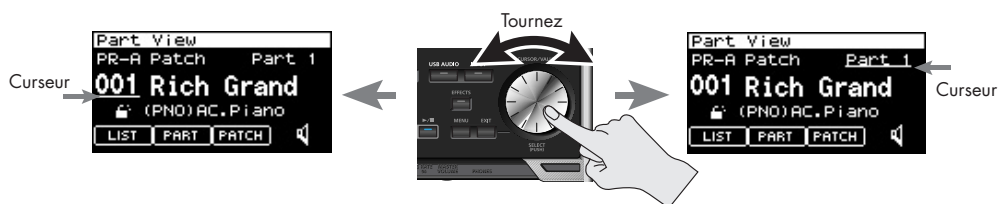
### Accès à la page Part View

Après avoir mis l'appareil sous tension, vérifiez que [MIDI INST] est allumé et appuyez sur [PART VIEW].



### Déplacement du curseur

- 1 Le curseur se déplace quand vous tournez la molette [CURSOR/VALUE].

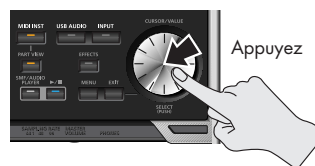


### Passage d'une page à l'autre

- 1 Utilisez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur [PATCH].



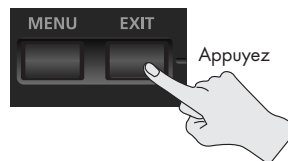
- 2 Appuyez sur [CURSOR/VALUE].



La page Patch Edit apparaît.



- 3 Appuyez sur [EXIT].



Vous revenez à la page Part View.





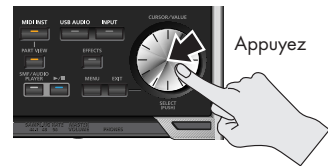
## Modification d'une valeur

Changeons par exemple le numéro de Patch.

- 1 Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur le numéro de Patch.



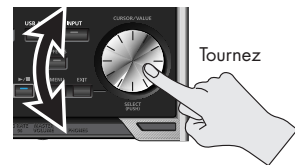
- 2 Appuyez sur [CURSOR/VALUE].



Le numéro de Patch apparaît contrasté.



- 3 Tournez la molette [CURSOR/VALUE].

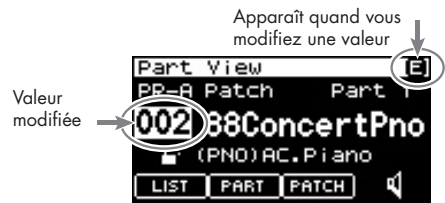


Les valeurs défilent.

Dès que la valeur est modifiée, un « E » apparaît dans la partie supérieure droite de l'écran. Il vous indique que vous pouvez procéder à la sauvegarde de cette modification.

Sauvegarde de la Performance

→ Voir « Sauvegarde d'une Performance » (p. 73).

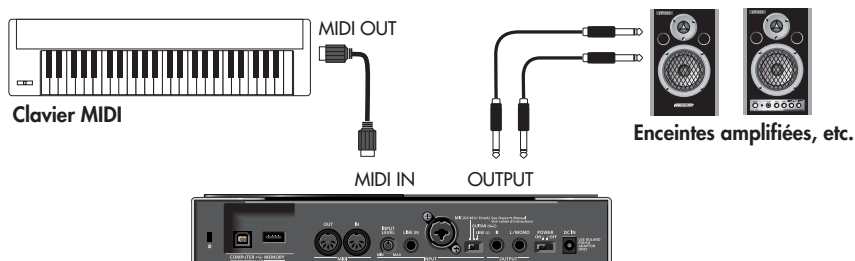


- 4 Appuyez à nouveau sur [CURSOR/VALUE].

Le curseur revient à son état original.



## ■ Branchements



### ⚠ REMARQUE

Pour éviter d'endommager vos enceintes ou votre matériel, veillez à réduire le volume de tous vos appareils au minimum et à les mettre hors-tension avant d'effectuer vos branchements. L'utilisation de câbles comportant des résistances peut rendre le signal source trop faible pour les entrées INPUT. Si un tel problème apparaît, remplacez-les par des câbles sans résistances.

## ■ Mode Performance et mode Patch

Quand le SonicCell est utilisé en tant que générateur de son MIDI, vous avez le choix entre deux modes: Patch et Performance.

À la mise sous tension, le mode Performance est sélectionné par défaut.

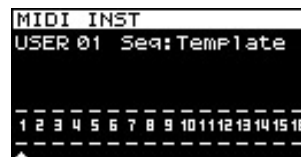
Pour plus de détails sur ces deux modes, reportez-vous à la p. 54.

## Utilisation du SonicCell en mode Performance

### ■ Choix d'une Performance

- 1 Appuyez sur [MIDI INST] (son témoin s'allume).

La page MIDI INST apparaît.



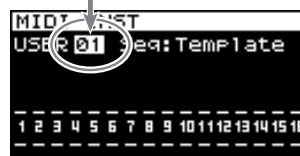
Numéro de Performance

- 2 Amenez le curseur sur le numéro de Performance.

- 3 Appuyez sur [CURSOR/VALUE].

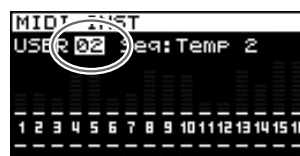
Le numéro de Performance apparaît contrasté.

Pour plus de détails sur l'utilisation de [CURSOR/VALUE], voir p. 20.



- 4 Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour modifier le numéro de Performance. Le son change en conséquence.

- 5 Appuyez sur [CURSOR/VALUE].



## Utilisation du SonicCell en mode Patch

### ■ Sélection du mode Patch

- 1 Dans la page MIDI INST appuyez simultanément sur [MIDI INST] et [PART VIEW].  
Le SonicCell passe en mode Patch et la page Patch Play apparaît.  
En maintenant [MIDI INST] enfoncé et en appuyant sur [PART VIEW], vous pouvez retourner au mode Performance et la page MIDI INST réapparaît.



### ■ Choix du canal MIDI

- 1 Dans la page Patch Play tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur « RxCh ».
- 2 Appuyez sur [CURSOR/VALUE].  
La valeur du canal de réception RxCh devient contrastée.
- 3 Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour faire correspondre la valeur « RxCh » à celle du canal de transmission de l'unité MIDI branchée en MIDI IN.



### ■ Sélection des sons

- 1 Dans la page Patch Play tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur le numéro de Patch.
- 2 Appuyez sur [CURSOR/VALUE].
- 3 Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour changer de numéro de Patch.  
Le son est modifié en conséquence.



## Exemple: Sélection du patch « 037 Violin » dans le groupe « PR-C »

- 1 Dans la page Patch Play utilisez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur le groupe de Patches.
- 2 Appuyez sur [CURSOR/VALUE].
- 3 Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour sélectionner PR-C, puis appuyez sur cette molette.
- 4 Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur le numéro de Patch et appuyez sur la molette. Le numéro de Patch apparaît contrasté.
- 5 Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour sélectionner le numéro de patch 037. Le son « Violin » est sélectionné.



## Modification des sons (édition d'un patch)

Avant de poursuivre, sélectionnez le son « 037 Violin » du groupe « PR-C » comme indiqué ci-dessus.

### ■ Édition de l'enveloppe d'amplitude

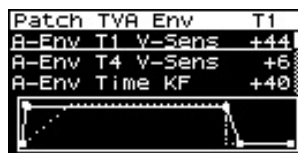
Cela détermine la manière dont le son apparaît puis s'atténue.

#### Accédez à la page Patch Edit

- 1 Dans la page Patch Play utilisez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur « EDIT ».
- 2 Appuyez sur [CURSOR/VALUE]. La page Patch Edit apparaît.
- 3 Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour contraster la représentation graphique située sous le « TVA » du Tone 1 et appuyez sur [CURSOR/VALUE].



La page Patch TVA Envelope (T1) apparaît.



## Réglage de l'attaque

- 4 Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur « A-Env Time1 ».
- 5 Appuyez sur [CURSOR/VALUE].  
La valeur correspondante apparaît contrastée.
- 6 Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour la modifier et appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour la valider.  
Le changement de valeur provoque la modification simultanée du graphique de la partie inférieure de l'écran.  
L'appui sur [EXIT] ramène à la page précédente.



T1 (enfoncement de la touche)

- Pour que le son démarre immédiatement à l'appui sur une touche:

→ Réglez « A-Env Time1 » sur une valeur faible



- Pour que le son n'apparaisse que progressivement à l'appui sur une touche:

→ Réglez « A-Env Time1 » sur une valeur élevée



## Réglage de l'atténuation

- 7 Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur « A-Env Time4 ».
- 8 Appuyez sur [CURSOR/VALUE].  
La valeur correspondante apparaît contrastée.
- 9 Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour la modifier et appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour la valider.  
Le changement de valeur provoque la modification du graphique de la partie inférieure de l'écran.  
L'appui sur [EXIT] ramène à la page précédente.



T4 (relâchement de la touche)

- Pour que le son s'arrête immédiatement au relâchement de la touche:

→ Réglez « A-Env Time4 » sur une valeur faible



- Pour que le son s'atténue progressivement après le relâchement de la touche:

→ Réglez « A-Env Time4 » sur une valeur élevée

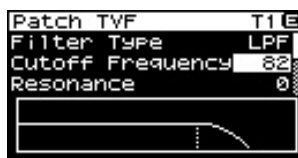
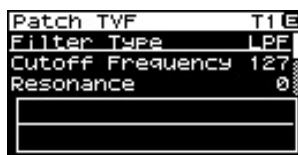


**MEMO** Pour plus de détails sur l'enveloppe d'amplitude, voir p. 107.  
 Pour sauvegarder le Patch ainsi édité, voir p. 116.

## ■ Édition du filtre

La modification des réglages du filtre permet de rendre le son plus clair ou plus sombre.

- 1 Dans la page Patch Play tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur « EDIT ».
- 2 Appuyez sur [CURSOR/VALUE].  
La page Patch Edit apparaît.
- 3 Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur « TVF ».
- 4 Appuyez sur [CURSOR/VALUE].  
La page Patch TVF apparaît.
- 5 Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur « Cutoff Frequency ».
- 6 Appuyez sur [CURSOR/VALUE].  
La valeur apparaît contrastée.
- 7 Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour modifier la valeur et appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour la valider.  
Le changement de valeur provoque la modification simultanée du graphique de la partie inférieure de l'écran.  
L'appui sur [EXIT] ramène à la page précédente.

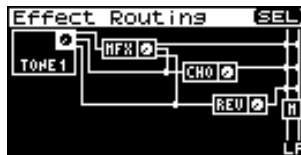
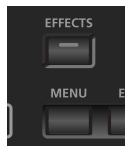


**MEMO** Pour plus de détails sur le filtre, voir p. 102.  
 Pour sauvegarder le Patch ainsi édité, voir p. 116.

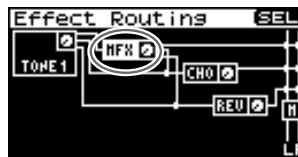
## ■ Changement de l'effet

Les effets consistent en une série de traitements que vous pouvez appliquer au son. Ils peuvent modifier son caractère de manière très importante.

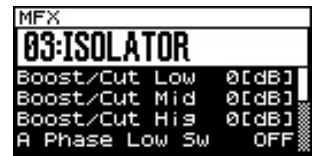
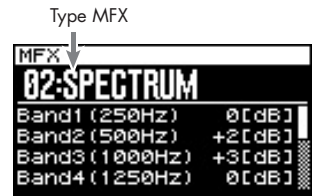
- 1 Dans la page Patch Play appuyez sur [EFFECTS].  
La page Effect Routing apparaît.



- 2 Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur « MFX ».



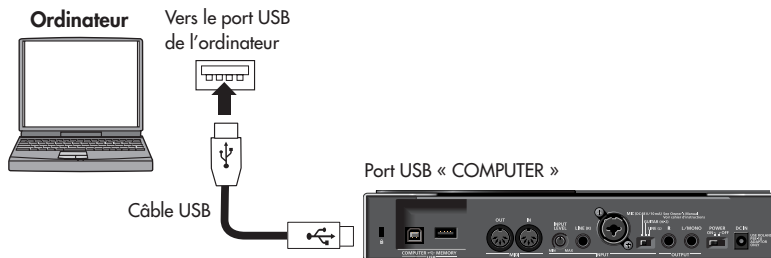
- 3 Appuyez sur [CURSOR/VALUE].  
La page MFX apparaît.
- 4 Utilisez la molette [CURSOR/VALUE] pour choisir le type MFX.
- 5 Appuyez sur [CURSOR/VALUE].  
Le nom (type) de l'effet MFX apparaît contrasté.
- 6 Utilisez la molette [CURSOR/VALUE] pour changer d'effet.
- 7 Appuyez sur [CURSOR/VALUE].  
L'appui sur [EXIT] ramènerait à la page précédente.



**MEMO** Pour plus de détails sur l'édition d'effets, voir p. 132.  
Pour sauvegarder le Patch ainsi édité, voir p. 116.

## Utilisation de l'éditeur et de l'archivier

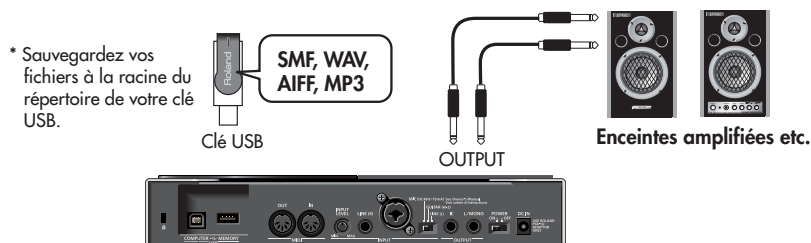
### Branchements



Un logiciel d'édition et d'archivage spécifique est livré avec le SonicCell.  
L'éditeur permet de modifier les paramètres de Patch et de Performance du SonicCell à partir de l'écran de l'ordinateur.  
L'édition est ainsi rendue plus facile que sur le petit écran incorporé du SonicCell.  
L'archivier permet, quant à lui, de gérer les sons modifiés à partir de l'écran de l'ordinateur.  
Pour plus de détails sur l'installation du logiciel, voir p. 31.  
Pour plus de détails sur l'utilisation du logiciel, reportez-vous au manuel en pdf installé avec le logiciel.

Le SonicCell peut mettre en lecture des fichiers MIDI (SMF) ou des fichiers audio (WAV, AIFF, MP3). Cela peut vous permettre de lancer un accompagnement pendant une prestation en direct.

## ■ Branchements



- \* Utilisez de préférence les clés USB de marque Roland. Nous ne pouvons garantir le bon fonctionnement de supports mémoire d'une autre marque.
- \* Ne branchez la clé USB qu'après que le SonicCell ait été mis sous tension.
- \* Si, après avoir retiré la clé USB, vous voulez la rebrancher sur l'appareil, vous devrez préalablement éteindre puis rallumer le SonicCell.

### ⚠ REMARQUE

Pour éviter d'endommager vos enceintes ou votre matériel, veillez à réduire le volume de tous vos appareils au minimum et à les mettre hors-tension avant d'effectuer vos branchements. L'utilisation de câbles comportant des résistances peut rendre le signal source trop faible pour les entrées INPUT. Si un tel problème apparaît, remplacez-les par des câbles sans résistances.

## ■ Formats de fichiers compatibles

Pour plus de détails sur les formats de fichiers compatibles avec le SonicCell, voir p. 168.

## ■ Lecture des morceaux de démonstration

Voir p. 15.

## Mise en lecture

Avant de poursuivre, vérifiez que la clé USB contenant le morceau à mettre en lecture est bien branchée sur le SonicCell.

Vérifiez également que le SonicCell est bien en mode Performance (p. 60).

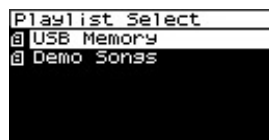
- \* Lors de la sauvegarde de morceaux (Songs) sur la clé USB, veillez à ce que les fichiers soient bien à la racine du répertoire pour qu'ils apparaissent dans la liste de lecture « USB Memory ».

### 1 Appuyez sur [SMF/AUDIO PLAYER].

La page Playlist Select apparaît.



### 2 Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur « USB Memory ».





### 3 Appuyez sur [CURSOR/VALUE].

La liste des songs présents sur la clé USB apparaît.



### 4 Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour sélectionner un Song et appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour le valider.

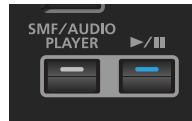
Le morceau sélectionné s'affiche.

\* La durée du Song affiché à l'écran peut différer légèrement de sa durée réelle.



### 5 Appuyez sur [▶/||].

Le Song sélectionné est mis en lecture.



### 6 Appuyez sur [▶/||] pour arrêter le Song.

L'appui sur [EXIT] ramène à la page précédente.

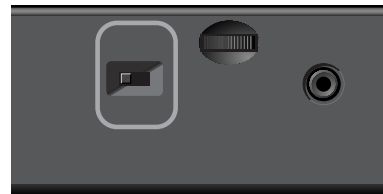
## À propos de la fréquence d'échantillonnage

Le SonicCell ne peut lire que des fichiers audio sauvegardés avec la même fréquence d'échantillonnage que celle définie par la position du sélecteur [SAMPLING RATE] de sa face avant.

Les fichiers à une autre fréquence d'échantillonnage apparaîtront bien dans la liste mais ne pourront pas être sélectionnés ni mis en lecture.

Pour pouvoir les lire, vous devrez modifier la position du sélecteur, puis éteindre et rallumer le SonicCell.

SÉLECTEUR  
SAMPLING RATE



- 1 Modifiez la position du sélecteur [SAMPLING RATE].
- 2 Éteignez le SonicCell puis rallumez-le.

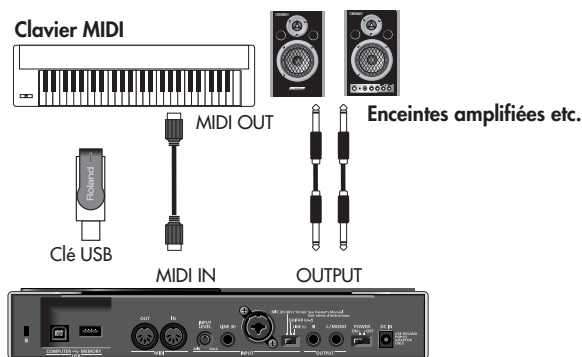
## Création d'une liste de lecture (playlist)

Le logiciel « SonicCell Playlist Editor » vous permet de créer une liste de lecture sur le SonicCell.  
Si vous utilisez le SonicCell pour vous accompagner, la création d'une telle liste vous permettra d'enchaîner vos morceaux rapidement dans un ordre prédéfini.  
Pour plus de détails sur l'installation du logiciel « SonicCell Playlist Editor », voir p. 31.  
Pour plus de détails sur l'utilisation du logiciel, reportez-vous au manuel en pdf qui a été installé avec lui.



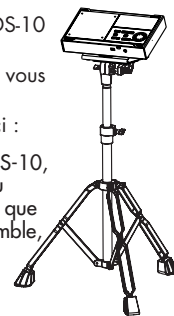
## Pilotage MIDI pendant la lecture d'un song

### ■ Branchements



En utilisant le pied PDS-10 et le support BKT-S (vendus séparément), vous pouvez installer le SonicCell comme ceci :

\*Si vous utilisez le PDS-10, étendez ses pieds au maximum et vérifiez que la hauteur de l'ensemble, SonicCell compris, n'excède pas 1 m.



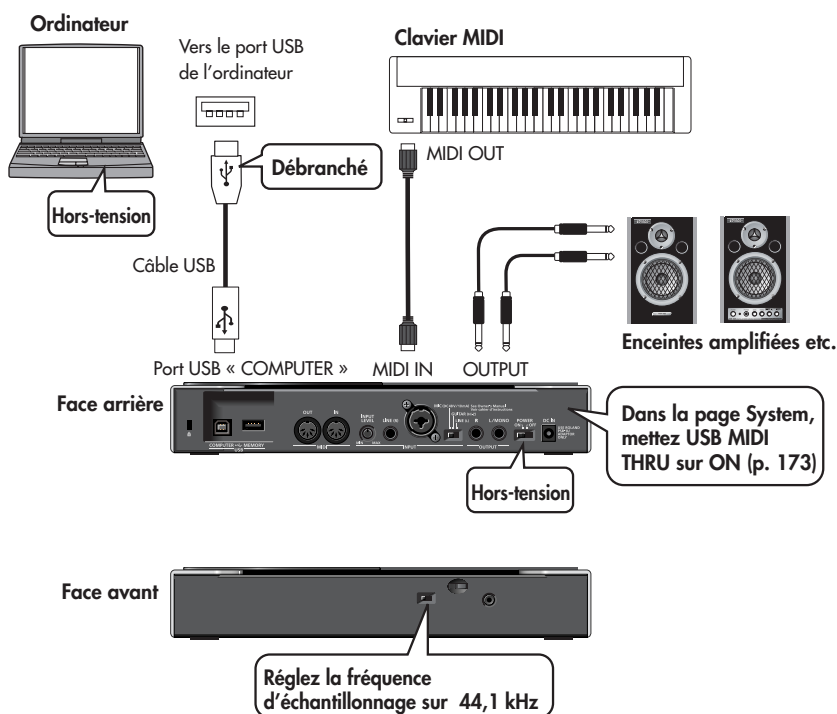
# Branchement du SonicCell sur l'ordinateur

Vous pouvez aussi utiliser le SonicCell comme générateur de son externe pour votre logiciel audio-MIDI.

## ⚠ REMARQUE

Vous devez installer son pilote (driver) avant de brancher le SonicCell sur l'ordinateur.

## ■ Exemple de branchement et préparation à l'installation



## ⚠ REMARQUE

Pour éviter d'endommager vos enceintes ou votre matériel, veillez à réduire le volume de tous vos appareils au minimum et à les mettre hors-tension avant d'effectuer vos branchements. L'utilisation de câbles comportant des résistances peut rendre le signal source trop faible pour les entrées INPUT. Si un tel problème apparaît, remplacez-les par des câbles sans résistances.

## ⚠ REMARQUE

Vous ne pouvez ni vendre ni louer le logiciel fourni avec cet appareil sans l'autorisation du détenteur du copyright. Toute duplication est strictement interdite.

### Configuration système du SonicCell Editor

#### Windows

Windows : Microsoft® Windows® XP  
 Microsoft® Windows Vista™  
 \* Non compatible avec la version 64 bits de Windows Vista™.

Processeur : Pentium®/Celeron® 1,4 GHz ou plus  
 RAM : 512 Mo ou plus  
 Disque dur : 160 Mo ou plus  
 Écran : 1280 x 800 ou plus / couleur 24 bits ou plus  
 Autres : Ordinateur doté d'un port USB compatible USB Revision 2.0 ou mieux  
 \* Processeur Intel recommandé.  
 \* SonicCell peut ne pas fonctionner à son maximum en présence d'une carte USB 2.0 additionnelle.  
 Lecteur CD-ROM

#### Mac OS X

Version système : Mac OS 10.4.3 ou ultérieur  
 Processeur : PowerPC G4 1 GHz ou plus / processeur Intel  
 RAM : 512 Mo ou plus  
 Disque dur : 160 Mo ou plus  
 Écran : 1280 x 800 ou plus / 1670 millions de couleurs ou plus  
 Autres : Ordinateur Macintosh Apple doté d'un port USB 2.0  
 Lecteur CD-ROM

\* Bien que Roland ait testé de très nombreux modèles d'ordinateurs et ait pu déterminer qu'en général un appareil répondant aux caractéristiques ci-contre permet un fonctionnement correct du SonicCell, nous ne pouvons garantir qu'un modèle précis doit nécessairement donner toute satisfaction avec les applications SonicCell sur la seule base d'une concordance avec ces caractéristiques minimum. Trop de variables peuvent intervenir incluant des variations dans la conception des cartes mères, et dans les choix opérés par les constructeurs pour divers autres composants ou périphériques.

\* Dans un contexte d'amélioration constante de nos produits, les caractéristiques et/ou le contenu de cet ensemble peuvent être sujets à modifications sans préavis.

## ■ Procédures d'installation

<b>Windows XP</b> .....	<b>p. 33</b>
<b>Windows Vista</b> .....	<b>p. 35</b>
<b>Mac OS</b> .....	<b>p. 37</b>
<b>Installation de SONAR LE</b> .....	<b>p. 152</b>

## Caractéristiques de la version plug-in de l'éditeur

L'éditeur SonicCell est fourni sous deux versions: une version autonome et un insérable (plug-in).

### Formats d'insérables (plug-in)

- Windows: VSTi
- Mac: VSTi, Audio Unit

### Applications pour lesquelles la compatibilité a été vérifiée

Si vous utilisez la version « plug-in » de l'éditeur, reportez-vous aux explications correspondantes:

- SONAR LE → p. 152
- SONAR 6.2 → p. 157
- CUBASE 4 → p. 160
- Logic Pro 7.2 → p. 163

\* Pour pouvoir utiliser la version insérable (plug-in) de l'éditeur, votre ordinateur doit correspondre aux caractéristiques ci-dessus ainsi qu'aux caractéristiques minimums exigées par l'application audio-MIDI que vous voulez utiliser.

\* La compatibilité de la version insérable (plug-in) de l'éditeur a été vérifiée avec les principales applications audio-MIDI du marché, mais nous ne pouvons garantir qu'elle soit acquise pour toutes les applications existantes.

## Windows XP

Pour pouvoir installer le pilote (driver) et l'application, vous devez avoir ouvert une session en tant qu'administrateur.

\* Pour plus de détails à ce sujet, adressez-vous à l'administrateur système de votre ordinateur.

### ⚠ REMARQUE

Dans le dossier « XP » du CD SonicCell Editor se trouve un fichier « Read me (Lisez-moi) » (Readme\_E.html), qui explique l'installation du pilote et qui comporte également un certain nombre de conseils en cas de problème. Sa lecture est conseillée.

## Installation du pilote (driver)

- 1 Lancez Windows sans que l'ordinateur n'ait de câbles USB branchés (à l'exception du clavier et de la souris si vous en utilisez une).
- 2 Ouvrez une session sous un des noms d'utilisateur suivants.
  - Un utilisateur appartenant au groupe Administrators: Administrator, par exemple.
  - Un utilisateur dont le type de compte est Computer Administrator

\* Pour plus de détails à ce sujet, adressez-vous à l'administrateur système de votre ordinateur.
- 3 Fermez toutes les applications.  
Quittez également tout logiciel antivirus ou de surveillance du système.
- 4 Insérez le CD-ROM « SonicCell Editor » dans le lecteur de l'ordinateur et accédez au dossier XP dans le dossier Driver, puis double-cliquez sur le fichier Setup.exe qui s'y trouve.
- 5 L'écran affiche un dialogue d'alerte indiquant que le pilote SonicCell Roland va être installé sur cet ordinateur.  
Cliquez sur [Next] (continuer).  

\* En présence d'un autre type de message, suivez les instructions qu'il donne.
- 6 Un message de confirmation apparaît. Poursuivez en suivant les instructions fournies à l'écran.

## Paramétrage de Windows

### ■ Paramétrage du système

Ces réglages servent à prévenir d'éventuels problèmes de coupure de son susceptibles d'intervenir en lecture audio à partir de votre ordinateur.

- 1 Ouvrez le panneau de configuration et double-cliquez sur « Système »  
\* Si cet icône n'est pas présent à l'écran, cliquez sur la catégorie « Performances et maintenance » puis cliquez sur « Système ».
- 2 Cliquez sur l'onglet « Avancé » et dans le cadre « Performances » cliquez sur [Paramètres].
- 3 Cliquez sur l'onglet « Avancé ».
- 4 Choisissez « Les services d'arrière-plan » et cliquez sur [OK].
- 5 Cliquez sur [OK] pour refermer la fenêtre des propriétés système.

### ■ Paramétrage pour l'utilisation du lecteur Windows Media fourni avec Windows

- 1 Ouvrez le panneau de configuration et double-cliquez sur « Sons et périphériques audio »  
\* Si cet icône n'est pas présent à l'écran, cliquez sur la catégorie « Sons, voix et périphériques audio », puis cliquez sur « Sons et périphériques audio ».
- 2 Dans « Lecture audio » choisissez « Roland SonicCell » en sortie et cliquez sur « par défaut ». Choisissez également « Roland SonicCell » pour la « Lecture MIDI ».
- 3 Cliquez sur [OK] pour refermer la fenêtre « Sons et périphériques audio ».
- 4 Lancez « Lecteur Windows Media », mettez en lecture un fichier audio puis un fichier MIDI et vérifiez que vous entendez correctement vos morceaux.

## Installation de l'éditeur SonicCell

- 1 Insérez le CD-ROM « SonicCell Driver » dans le lecteur CD, accédez au dossier « Editor » et double-cliquez sur le fichier « Setup.exe ».
- 2 La page « Welcome » apparaît. Cliquez sur [Next].
- 3 Suivez les indications fournies à l'écran pour installer l'éditeur SonicCell.  
Cette procédure combine les installations du SonicCell Editor, de son insérable (plug-in) « SonicCell Editor VSTi », de l'archivier « SonicCell Librarian », de l'éditeur de listes de lecture « SonicCell Playlist Editor » et des manuels en ligne correspondants.

❖ Les manuels en ligne de chaque éditeur sont accessibles dans le dossier « Démarrer | Tous les programmes | SonicCell Editor » sous forme de fichiers pdf. Vous aurez besoin de Adobe Reader (en libre distribution) pour les visualiser.

## Windows Vista

Pour pouvoir installer le pilote (driver) et l'application, vous devez avoir ouvert une session en tant qu'administrateur.

\* Pour plus de détails à ce sujet, adressez-vous à l'administrateur système de votre ordinateur.

### ▲ REMARQUE

Dans le dossier « Vista » du CD SonicCell Editor se trouve un fichier « À lire d'abord » (Readme\_E.html), qui explique l'installation du pilote et qui comporte également un certain nombre de conseils en cas de problème. Lisez-le avant d'installer le logiciel.

## Installation du pilote (driver)

- 1 Lancez Windows sans que l'ordinateur n'ait de câbles USB branchés (à l'exception du clavier et de la souris si vous en utilisez une).
- 2 Fermez toutes les applications.  
Quittez également tout logiciel antivirus ou de surveillance du système.
- 3 Insérez le CD-ROM « SonicCell Editor » dans le lecteur de l'ordinateur et accédez au dossier Vista dans le dossier Driver, puis double-cliquez sur le fichier Setup.exe qui s'y trouve.  
\* Si un message vous alerte que l'installation de ce pilote ne peut être faite que par un utilisateur ayant des privilèges d'administration, ouvrez une nouvelle session Windows avec un utilisateur disposant de tels privilèges et reprenez l'installation.
- 4 Une page User Account Control apparaît; cliquez sur [Continue].
- 5 L'écran affiche un dialogue d'alerte indiquant que le pilote SonicCell Roland va être installé sur cet ordinateur.  
Cliquez sur [Next] (continuer).  
\* En présence d'un autre type de message, suivez les instructions qu'il donne.
- 6 Un message de confirmation apparaît. Poursuivez en suivant les instructions fournies à l'écran.

## Paramétrage de Windows

### ■ Paramétrage pour l'utilisation du lecteur Windows Media fourni avec Windows

- 1 Ouvrez le panneau de configuration, cliquez sur « Périphériques et sons » puis cliquez sur « Sons ».
  - \* Si vous avez choisi l'affichage classique, double-cliquez directement sur « sons »
- 2 Dans « Lecture audio » choisissez « Roland SonicCell » en sortie et cliquez sur « par défaut »
- 3 Cliquez sur [OK] pour refermer la fenêtre « Sons ».
- 4 Lancez le lecteur Windows Media, mettez un fichier audio en lecture et vérifiez que vous l'entendez correctement.

## Installation de l'éditeur SonicCell

- 1 Insérez le CD-ROM « SonicCell Driver » dans le lecteur CD, accédez au dossier « Editor » et double-cliquez sur le fichier « Setup.exe ».
- 2 Un dialogue vous alerte qu'un programme non identifié cherche à accéder à cet ordinateur. Autorisez cet accès.
- 3 Une page de contrôle d'utilisateur apparaît; cliquez sur [Continuer].
- 4 L'installation démarre. Poursuivez en suivant les instructions fournies à l'écran.  
 Cette procédure combine les installations du SonicCell Editor, de son insérable (plug-in) « SonicCell Editor VSTi », de l'archiveur « SonicCell Librarian », de l'éditeur de listes de lecture « SonicCell Playlist Editor » et des manuels en ligne correspondants.

❏ Les manuels en ligne de chaque éditeur sont accessibles dans le dossier « Démarrer | Tous les programmes | SonicCell Editor » sous forme de fichiers pdf. Vous aurez besoin de Adobe Reader (en libre distribution) pour les visualiser.



## Mac OS X

Pour pouvoir installer le pilote (driver) et l'application, vous devez avoir ouvert une session en tant qu'administrateur.

\* Pour plus de détails à ce sujet, adressez-vous à l'administrateur système de votre ordinateur.

\* Le logiciel fourni, SONAR LE, n'est pas compatible avec Mac OS X.

### Installation du pilote (driver)

\* Si un dialogue d'authentification réclamant votre mot de passe administrateur apparaît pendant l'installation, saisissez ce mot de passe et cliquez sur [OK].

- 1 Démarrez l'ordinateur sans câble USB branché (à l'exception du clavier et de la souris si vous en utilisez une).
- 2 Insérez le CD-ROM « SonicCell Editor » dans le lecteur de l'ordinateur et accédez au dossier Driver puis double-cliquez sur le fichier SonicCellUSBDriver.pkg qui s'y trouve.
- 3 Un message d'alerte vous avertissant que cette installation nécessite le lancement d'un programme destiné à vérifier la compatibilité de votre configuration peut apparaître. Cliquez sur [Continuer].
- 4 Un message de bienvenue dans l'installateur du pilote Roland SonicCell apparaît. Cliquez sur [Continuer].
- 5 Un dialogue vous demande de choisir le volume de destination pour cette installation. Sélectionnez le volume de démarrage en cliquant dessus et cliquez sur [Continuer].
- 6 Un dialogue d'accès à l'installation simplifiée apparaît. Cliquez sur [Installer] ou [Mettre à jour] selon le cas.
- 7 Une alerte vous signale que cette installation nécessite un redémarrage de l'ordinateur. Cliquez sur [Continuer l'installation].
- 8 Un message de confirmation apparaît à la fin de l'installation. Cliquez sur [Redémarrer] pour redémarrer l'ordinateur.

## Installation de l'éditeur SonicCell

- 1 Insérez le CD-ROM « SonicCell Driver » dans le lecteur CD, accédez au dossier « Editor » et double-cliquez sur le fichier SonicCell EditorInstaller.mpkg.
- 2 L'installation démarre. Suivez les instructions fournies à l'écran pour installer l'éditeur SonicCell. Cette procédure combine les installations du SonicCell Editor, de l'archivier « SonicCell Librarian », de l'éditeur de listes de lecture « SonicCell Playlist Editor » et des manuels en ligne correspondants.

❖ Les manuels en ligne de chaque éditeur sont accessibles en pdf dans le dossier « Manual » situé dans le dossier dans lequel le SonicCell Editor a été installé. Vous aurez besoin de Adobe Reader (en libre distribution) pour les visualiser.

## Paramétrage

### ■ Entrées/sorties audio dans Mac OS X

- 1 Reliez le SonicCell à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB puis mettez-le sous tension.
- 2 Choisissez « Son » dans « Préférences système ».
- 3 Choisissez l'option « Roland SonicCell \*\* kHz » dans les cadres suivants. (\*\* dépend du choix de fréquence d'échantillonnage [Sampling Rate] effectué sur le SonicCell)
  - Dans l'onglet « Effets sonores », « Émettre alertes et effets sonores via: »
  - Dans l'onglet « Sortie » « Choisissez un périphérique de sortie audio »
  - Dans l'onglet « Entrée », « Choisissez un périphérique pour l'entrée audio »

### ■ Entrées/sorties MIDI dans Mac OS X

- 1 Reliez le SonicCell à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB puis mettez-le sous tension.
- 2 Dans le dossier « Applications/Utilitaires », double-cliquez sur « Configuration Audio et MIDI » pour lancer ce programme.
- 3 Cliquez sur l'onglet « Périphériques MIDI ».

- 4 Dans la fenêtre qui apparaît, vérifiez que le SonicCell est bien présent.
  - \* S'il n'apparaît pas ou s'il est grisé, il n'a pas été détecté convenablement. Essayez de cliquer sur « Réinit. MIDI ». Vous pouvez aussi tenter d'éteindre le SonicCell puis de le rallumer.
  - \* Si une nouvelle version du pilote a été installée, l'ancienne a pu rester active. Cliquez alors sur l'élément grisé « SonicCell » ou « Roland SonicCell » pour le sélectionner et cliquez sur « Suppr. périph. » pour supprimer les anciens réglages.
- 5 Cliquez sur « Ajouter périph. ». Un « nouveau périph. externe » apparaît.
- 6 Cliquez dessus pour le sélectionner et demandez « Afficher infos ».
- 7 Saisissez le nom ci-dessous comme « nouveau périph. externe »  
Nouveau périph. externe      SonicCell
- 8 Créez un lien entre les paires de flèches haut/bas désignant les entrées/sorties comme suit:
  - Reliez la première paire de flèches « SonicCell » à la paire de flèches du périphérique « SonicCell » ajouté.
- 9 Vérifiez que la transmission et la réception MIDI se font convenablement.
  - Cliquez sur « Tester config. ». Le pointeur se transforme en note de musique.
- 10 Cliquez sur le périphérique externe ajouté. Si son générateur de son produit du son, la configuration fonctionne.
- 11 Cliquez à nouveau sur « Tester config. » pour arrêter le test.
- 12 Quittez Configuration audio et MIDI. Le paramétrage est terminé.

## ■ Avant d'utiliser le SonicCell avec votre logiciel audio-MIDI

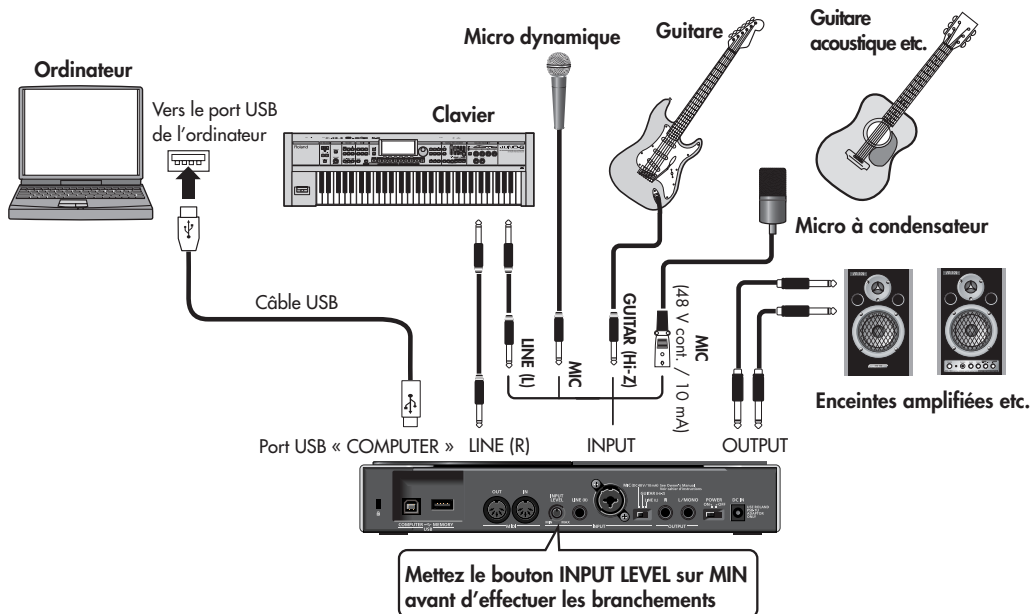
- 1 Effectuez le branchement USB entre le SonicCell et l'ordinateur avant de lancer le logiciel.
- 2 Dans les paramètres du pilote au sein de votre application audio-MIDI, choisissez bien « Roland SonicCell \*\* kHz ».
 

(\*\* dépend du choix de fréquence d'échantillonnage [Sampling Rate] effectué sur le SonicCell)
- 3 Dans les paramètres du pilote MIDI au sein de votre application audio-MIDI, choisissez SonicCell.
 

Pour plus de détails sur ces paramètres, reportez-vous au mode d'emploi du logiciel concerné.

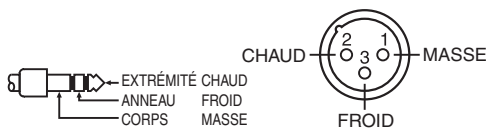
# Enregistrement d'une source micro ou guitare (interface audio USB)

## ■ Branchements

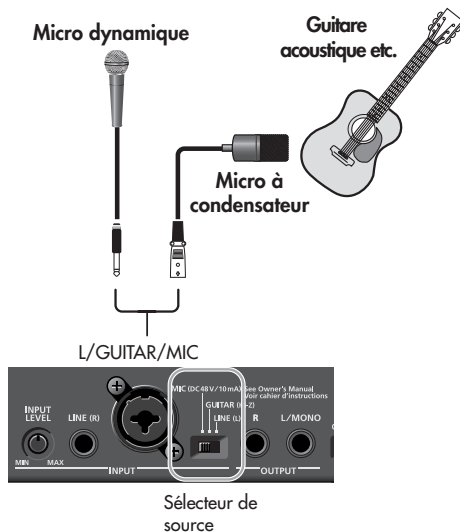


### ⚠ REMARQUE

- \* Pour éviter d'endommager vos haut-parleurs ou votre matériel, veillez à réduire le volume au minimum et à éteindre tous vos appareils avant d'effectuer vos branchements.
- \* L'utilisation de câbles comportant des résistances peut rendre le signal source trop faible pour les entrées INPUT. Si un tel problème apparaît, remplacez-les par des câbles sans résistances.
- \* Un effet Larsen (sifflement désagréable) peut être créé par une mauvaise position relative des micros et des enceintes. Vous pouvez y remédier en :
  1. Modifiant l'orientation du(des) micro(s).
  2. Éloignant le(s) micro(s) des enceintes.
  3. Réduisant le volume.
- \* Cet instrument est équipé de connecteurs XLR/TRS symétriques dont le brochage est indiqué ci-contre. N'effectuez vos branchements qu'après avoir vérifié sa compatibilité avec votre matériel.



## Branchement d'un micro



### Paramétrages nécessaires

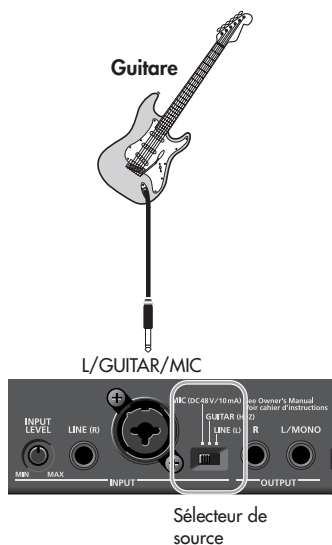
#### Sélecteur INPUT SOURCE

→ position « MIC »

En cas d'utilisation d'un micro à condensateur nécessitant une alimentation fantôme

→ Activez l'alimentation fantôme (p. 142 )

## Branchement d'une guitare



### Paramétrages nécessaires

#### Sélecteur INPUT SOURCE

Si vous faites passer le signal de votre guitare dans une pédale d'effet avant de l'adresser au SonicCell

→ position « LINE »

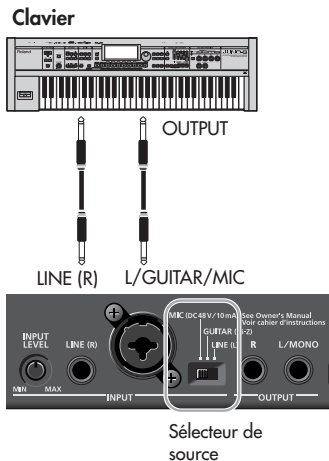
Si vous branchez directement la guitare dans le SonicCell sans passer par une pédale d'effet

→ position « GUITAR »

#### Pour ajouter un effet

→ Voir p. 144

## Utilisation de l'entrée ligne



### Paramétrages nécessaires

#### Sélecteur INPUT SOURCE

→ position « LINE »

#### En cas de branchement mono (un seul câble)

→ Utilisez l'entrée L (MONO)

#### Pour ajouter un effet

→ Voir p. 144

## Réglage du niveau d'entrée

### Vérification du niveau

#### 1 Appuyez sur [INPUT] (il s'allume).

La page Input apparaît.

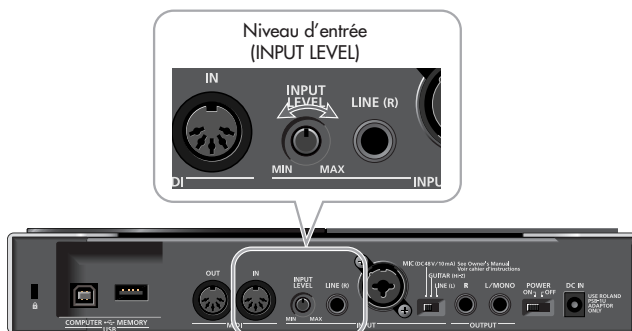
Si le niveau est trop élevé, le bargraphe situé en bas de la page « Input » indiquera « CLIP ».



### Ajustement du niveau

#### 1 Utilisez le bouton [INPUT LEVEL] en face arrière pour régler le niveau d'entrée.

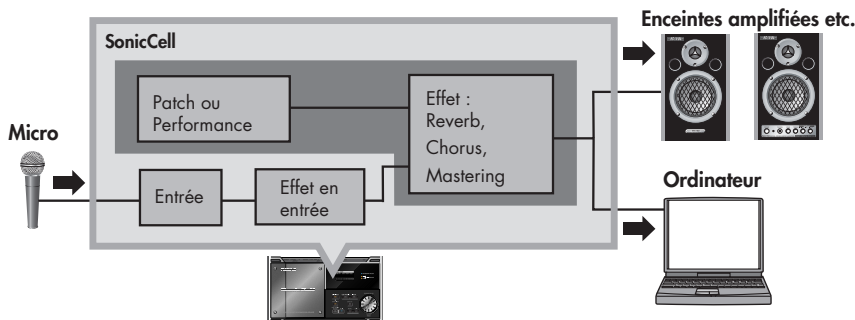
Montez le niveau aussi haut que vous pouvez sans faire apparaître la mention « CLIP » sur le bargraphe de la page Input.



# Ajout d'effets en entrée

Pour ajouter un effet au signal reçu par les entrées, choisissez un des paramétrages ci-après en fonction de votre situation particulière.

## ■ Envoi vers l'ordinateur du même son que celui que vous entendez au niveau des enceintes



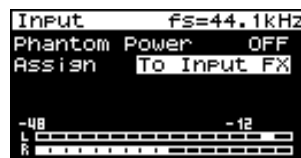
### ■ Paramétrages

- 1 Appuyez sur [INPUT] (il s'allume).  
La page Input apparaît.



### Ajout d'un effet sur les entrées (InputFX)

- 2 Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur « Assign ».
- 3 Appuyez sur [CURSOR/VALUE].
- 4 Choisissez comme valeur « To Input FX ».  
Pour plus de détails sur l'option « Assign » → p. 142  
Pour choisir le type d'effet → p. 147



### Envoi du signal vers l'ordinateur

- 5 Appuyez sur [EFFECT] pour accéder à la page d'affectation des E/S « In/Out Routing ».  
*\* La copie d'écran ci-contre est un exemple d'affectation d'E/S en mode Performance.*
- 6 Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur « To Com ».
- 7 Appuyez sur [CURSOR/VALUE].  
La page To Computer apparaît.

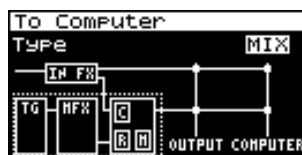


8 Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur « Type ».

9 Appuyez sur [CURSOR/VALUE].

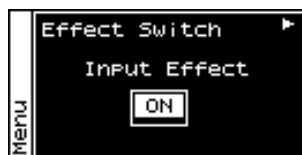
10 Changez la valeur de « Type » pour « MIX ».

Pour plus de détails sur le paramètre Type de la page To Computer  
→ p. 148



## Absence d'effet sur les entrées

Dans la page « In/Out Routing » appuyez sur [MENU].  
Mettez le paramètre « Input Effect » sur ON.

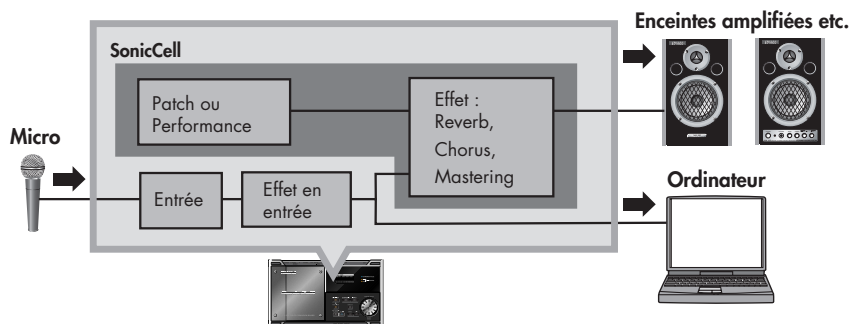


### MEMO

Pour un paramétrage des effets plus détaillé, reportez-vous aux pages ci-dessous :

- Page Input Effect → p. 147
- Page Chorus Send Level → p. 148
- Page Reverb Send Level → p. 148
- Page Mastering Effect → p. 181

## ■ Ajout d'un effet (réverbération par ex.) au niveau des enceintes tout en enregistrant le son non traité dans l'ordinateur



## ■ Paramétrages

1 Appuyez sur [INPUT] (il s'allume).  
La page Input apparaît.

### Ajout d'un effet sur les entrées (InputFX)

2 Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur « Assign ».

3 Appuyez sur [CURSOR/VALUE].

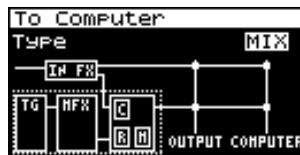




- 4 Modifiez la valeur de « To Input FX ».
  - Pour plus de détails sur l'option « Assign » → p. 142
  - Pour choisir le type d'effet → p. 147
  - Pour modifier l'amplitude du chorus ou de la réverbération → p. 148

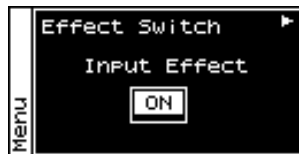
### Envoi du signal vers l'ordinateur

- 5 Appuyez sur [EFFECT] pour accéder à la page d'affectation des E/S « In/Out Routing ».
  - \* La copie d'écran ci-contre est un exemple d'affectation d'E/S en mode Performance
- 6 Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur « To Com ».
- 7 Appuyez sur [CURSOR/VALUE].
  - La page To Computer apparaît.
- 8 Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur « Type ».
- 9 Appuyez sur [CURSOR/VALUE].
- 10 Changez la valeur de « Type » pour « INPUT FX ».
  - Pour plus de détails sur le paramètre Type de la page To Computer → p. 148



### Absence d'effet sur les entrées

Dans la page « In/Out Routing » appuyez sur [MENU].  
Mettez le paramètre « Input Effect » sur ON.



- MEMO** Pour un paramétrage des effets plus détaillé, reportez-vous aux pages ci-dessous:
- Page Input Effect → p. 147
  - Page Chorus Send Level → p. 148
  - Page Reverb Send Level → p. 148
  - Page Mastering Effect → p. 181

Deux cartes d'extension (SRX series, vendues séparément) peuvent être ajoutées dans le SonicCell. Elles contiennent des données de formes d'ondes, de Patches et de Rhythm Sets permettant d'augmenter le nombre de sons disponibles.

## ⚠ REMARQUE

L'installation d'une carte d'extension augmente le nombre de patches et de Drum Sets disponibles pour les Parts mais n'augmente pas le nombre de Parts. L'installation se fait en retirant la face supérieure de l'appareil.

## Précautions à prendre lors de l'installation d'une carte d'extension

- **Pour éviter d'endommager les composants internes par de l'électricité statique, veuillez suivre attentivement les instructions ci-après lorsque vous manipulez une carte.**
  - Avant de toucher la carte, prenez la précaution de toujours toucher un objet métallique relié à la terre (un tuyau par exemple) pour vous décharger de l'électricité statique que vous auriez pu accumuler.
  - Manipulez la carte en la tenant par ses bords. Évitez de toucher aux composants ou aux connecteurs.
- **Pour retirer les vis, utilisez impérativement la clé Allen (BTR) fournie avec l'appareil. L'utilisation d'un outil inadapté pourrait endommager les têtes de vis.**
- **Pour dévisser, tournez dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, et pour revisser, tournez dans l'autre sens (sens horaire).**
- **Revissez fermement mais sans forcer, sous peine d'endommager la tête des vis et de les rendre inutilisables.**
- **Pour installer ces cartes, ne retirez que les vis indiquées.**
- **Faites attention à ne pas laisser tomber les vis à l'intérieur du SonicCell.**
- **Ne laissez pas l'appareil ouvert plus longtemps qu'il n'est nécessaire. Dès que l'installation est terminée, remettez la face supérieure en place.**
- **Veillez à ne pas vous couper sur les bords du châssis pendant l'installation des cartes.**
- **Ne touchez pas aux circuits imprimés ou aux connecteurs.**
- **N'installez jamais une carte en force. Si elle ne s'insère pas correctement, retirez-la et essayez à nouveau.**
- **Quand l'installation est terminée, revérifiez votre travail.**



## Procédure d'installation

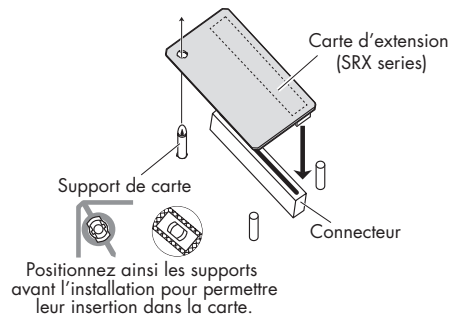
L'installation de cartes d'extension nécessite de retirer la face supérieure de l'appareil. Elles peuvent prendre place dans les connecteurs EXP A et EXP B, qui correspondent respectivement aux groupes « cartes » XP-A et XP-B pour l'utilisation des formes d'ondes, Patches et Rhythm Sets additionnels.

- 1 Avant de procéder à l'installation, mettez le SonicCell et tous les appareils qui lui sont reliés hors-tension et débranchez tous les câbles branchés sur le SonicCell.
- 2 Retirez exclusivement les vis repérées sur le schéma ci-contre pour enlever la face supérieure du SonicCell.

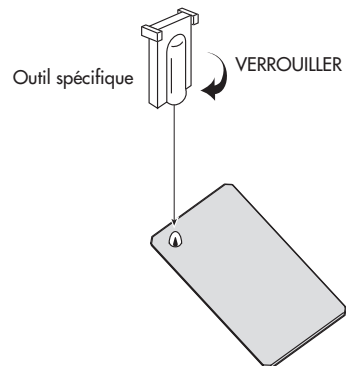


- 3 En suivant le schéma ci-contre, branchez la carte dans son connecteur et faites passer les têtes des supports de carte dans les trous prévus à cet effet sur la carte.

\* Si vous installez deux cartes d'extension du même modèle, une seule sera reconnue.



- 4 Utilisez l'outil spécifique fourni avec la carte d'extension pour placer les supports en position verrouillée et sécuriser la fixation de la carte.
- 5 Remettez la face supérieure en place à l'aide des vis retirées à l'étape 2.



## Procédure de vérification

Après avoir installé vos cartes d'extension, vous pouvez vérifier leur reconnaissance par le SonicCell en procédant comme suit.

1 Allumez l'appareil comme indiqué dans « Mise sous tension » (p. 19).

2 Appuyez sur [MENU].

La page Menu apparaît.



3 Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour sélectionner « SRX Info ».



4 Appuyez sur [CURSOR/VALUE].

La page « System SRX Info » apparaît. Vérifiez que le nom du ou des module(s) que vous avez mis en place apparaît bien dans l'emplacement correspondant.



### ⚠ REMARQUE

Si des tirets « - - - - - » apparaissent dans un emplacement en principe occupé par une carte d'extension, celle-ci n'a sans doute pas été reconnue convenablement. Reprenez la procédure d'installation la concernant.

5 Appuyez sur [EXIT] pour quitter la page « System SRX Info ».











# Générateur de son MIDI

---

# Généralités

Vous pouvez utiliser le SonicCell en tant que générateur de son MIDI dans deux modes différents : Performance ou Patch.

## Mode Performance et mode Patch

### ■ Mode Performance

En mode Performance vous pouvez utiliser plusieurs Patches ou Rhythm Sets simultanément. Une performance comporte en effet seize « Parts » pouvant recevoir chacune un Patch ou un Rhythm Set. Vous pouvez utiliser ces Parts comme un ensemble instrumental, ou superposer des sons pour créer des textures sonores plus amples.

Le mode Performance permet d'utiliser un logiciel de séquence externe pour contrôler indépendamment chacune des seize Parts du SonicCell et c'est donc le mode le plus adapté à la création de Songs.

#### MEMO

Ce mode est sélectionné par défaut à la sortie d'usine.

Les soixante-quatre Performances presets du SonicCell ont été créées dans les buts suivants :

- PRST01-33 Création de Songs (morceaux)
- PRST34-64 Jeu en direct

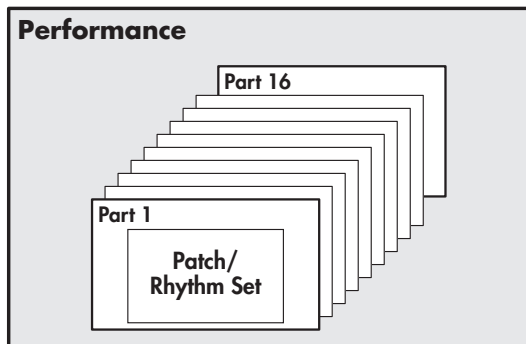
### ■ Mode Patch

En mode Patch vous pouvez utiliser un clavier MIDI ou une unité MIDI externe pour jouer un son/Patch autonome sur le SonicCell. Ce mode permet d'utiliser une grande variété d'effets sur un son et offre donc déjà des textures sonores très riches.

Le mode Patch vous permet également d'éditer simplement le son sélectionné et c'est le mode que vous privilégieriez pour la création de vos sons personnalisés.

## Structure des Performances

Une Performance est un ensemble d'affectation groupée de 16 Patches et Rhythm Sets différents. Comme le générateur de son du SonicCell peut contrôler plusieurs sons (instruments) simultanément, il est dit « multi-timbral ».

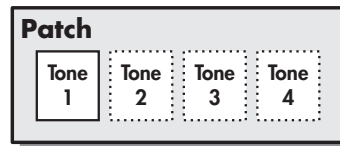


### ■ Part

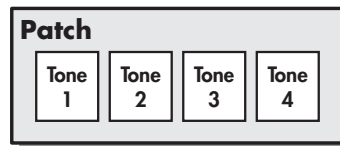
Sur le SonicCell, une « Part » est-ce à quoi vous affectez un Patch ou un Rhythm Set. En mode Performance chaque Performance dispose de 16 Parts et vous pouvez également affecter un Patch ou un Rhythm Set à chacune d'elles.

## Structure des Patches

Les Patches sont les éléments sonores de base auxquels vous avez accès pour jouer. Chacun d'eux peut comporter jusqu'à 4 tones. Leur combinaison est déterminée par le paramètre « Structure Type ».



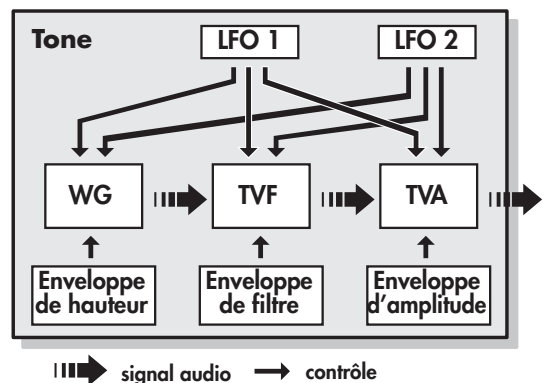
Exemple 1 : Un Patch composé d'un seul Tone (les Tones 2 à 4 sont désactivés).



Exemple 2 : Un patch composé de quatre Tones.

### ■ Tones

Les « Tones » du SonicCell représentent pour lui l'unité sonore la plus élémentaire. Il n'est d'ailleurs pas possible d'écouter un Tone isolément : il faut l'incorporer au sein d'un Patch dont il ne constitue qu'une des briques de base.



### WG (Générateur d'onde)

Détermine la forme d'onde PCM qui constitue la base du son et la manière dont la hauteur du son est modulée.

### TVF (Filtre à variation temporelle)

Détermine les variations dans la composition spectrale du son.

### TVA (Amplification à variation temporelle)

Détermine les variations de volume et de position stéréo du son.

### Enveloppe

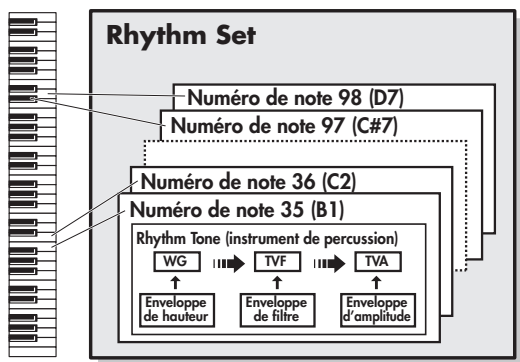
Paramètre permettant de gérer l'évolution des changements au cours du temps. Vous disposez d'enveloppes séparées pour les paramètres Pitch (hauteur), TVF (filtre), et TVA (volume).

### LFO (Oscillateur basse fréquence)

Le LFO permet de créer des modulations cycliques du son. Le SonicCell dispose de deux LFO. Chacun d'eux (ou les deux) peut (peuvent) être affecté(s) aux paramètres WG (hauteur), TVF (filtre) et/ou TVA (volume). Quand le LFO est appliqué au WG l'effet résultant est un vibrato, quand il est appliqué au TVF il donne un effet de type wah-wah automatique et quand il est appliqué au TVA il crée un trémolo.

## Structure des Rhythm Sets

Un « Rhythm Set » (kit rythmique) est un ensemble d'instruments de percussions (Rhythm Tones). Comme ces sons ne sont pas joués de manière mélodique et que, par contre, il est important d'en avoir un maximum à disposition simultanément pour créer un rythme, chacun d'eux est associé à une touche différente au sein du même Rhythm Set.



- \* Les instruments de percussion (Rhythm Tones) sont constitués de quatre formes d'ondes.
- \* Le LFO ne fait pas partie des Rhythm Tones.

## Calcul de la polyphonie utilisée (nombre de voix)

Le SonicCell peut jouer jusqu'à 128 notes simultanément. Toutefois la polyphonie réelle (ou nombre de voix/sons) ne reflète pas le nombre de sons distincts qui peuvent être entendus à un moment donné mais varie en fonction du nombre de Tones utilisés par les Patches et du nombre de Waves (formes d'ondes) utilisées par les Tones. La méthode ci-après permet de calculer le nombre de sons utilisé par un Patch donné :

(Nombre de sons joués) x (Nombre de Tones utilisés par le Patch) x (Nombre de Waves utilisées par les Tones)

Par exemple, pour un Patch résultant de la combinaison de quatre tones dont chacun utiliserait deux Waves, le nombre de sons joués atteindrait 8 pour une note. Si vous utilisez par ailleurs le mode Performance, il reste à calculer le nombre de Tones utilisés par toutes les Parts.

### ■ Rendu sonore d'un Patch

Quand le SonicCell est appelé à jouer plus de 128 voix simultanément certaines notes en cours d'exécution sont coupées pour permettre aux nouvelles d'être effectivement jouées, en commençant par celles qui ont la priorité la plus basse. L'ordre de priorité est déterminé par le réglage Patch Priority (p. 90).

L'option « Patch Priority » peut prendre deux valeurs : LAST ou LOUDEST. Dans l'option LAST chaque nouvelle note dépassant la polyphonie de 128 provoque l'arrêt de la note la plus anciennement jouée. Dans l'option LOUDEST c'est la note la moins audible qui est supprimée. La valeur par défaut et la plus communément utilisée est LAST.

### ■ Priorités de notes en mode Performance

Comme le mode Performance est généralement utilisé pour jouer des ensembles de sons constitués de plusieurs Patches, il est important de choisir une priorité pour un certain nombre de Parts. Celle-ci est effectuée via l'option Voice Reserve (p. 71). Quand au sein d'un Patch une note doit être suspendue pour faire place à une nouvelle, le paramétrage de l'option Patch Priority s'applique (p. 90).

### ■ Voice Reserve

Le SonicCell dispose d'une fonction Voice Reserve destinée à garantir un nombre de notes minimum toujours disponible pour une Part donnée. Si, par exemple, cette réserve est réglée sur 10 pour la Part 16, celle-ci aura toujours une capacité de production de 10 sons simultanés, même si le total de 128 notes a été atteint pour l'ensemble des Parts. Lors du paramétrage de cette fonction Voice Reserve vous devez tenir compte du nombre de notes à jouer pour chaque Part, ainsi que du nombre de Tones utilisé par le Patch utilisé (p. 71). Il n'est pas possible de dépasser, pour la fonction Voice Reserve, plus de 64 voix pour l'ensemble des Parts.

## À propos des effets

Le SonicCell est doté de processeurs d'effet incorporés et les réglages peuvent être effectués indépendamment pour chacun d'eux.

### ■ Multieffets

Le multieffets est un processeur d'effets polyvalent susceptible de modifier complètement le son lui-même. Il comporte 78 types d'effets différents pouvant convenir à tous vos besoins. En plus de programmes « simples » comme Distorsion ou Flanger, ce processeur propose une grande variété d'effets combinés, que ce soit en série ou en parallèle. Bien qu'ils puissent inclure eux-mêmes des programmes de chorus ou de réverbération, l'appareil dispose également d'un chorus et d'une réverbération totalement indépendants du multieffets. En mode Performance trois types de multieffets peuvent être utilisés simultanément et sont appelés MFX1, MFX2, et MFX3. En mode Patch vous ne pouvez utiliser qu'un multieffets.

### ■ Chorus

Le Chorus ajoute profondeur et densité au son. Vous pouvez choisir ici de l'utiliser soit en tant que chorus soit en tant que delay.

### ■ Reverb

La Reverb ajoute au son les caractéristiques spatiales des salles de spectacles ou d'auditoriums. Cinq types différents vous sont proposés, permettant une parfaite adaptation à vos besoins.

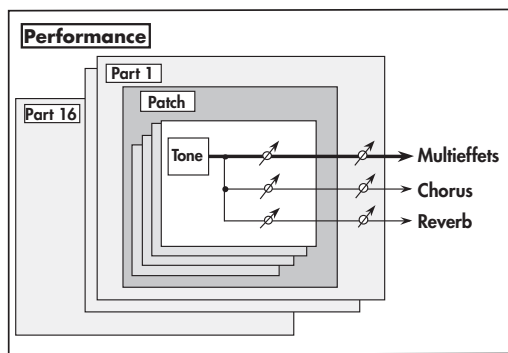
### ■ Effet de mastering

Il s'agit d'un compresseur (limiteur) stéréo inséré en sortie du SonicCell et disposant de réglages indépendants pour les graves, les médiums et les aigus. Il sert à obtenir un niveau plus constant.

## Effets en mode Performance

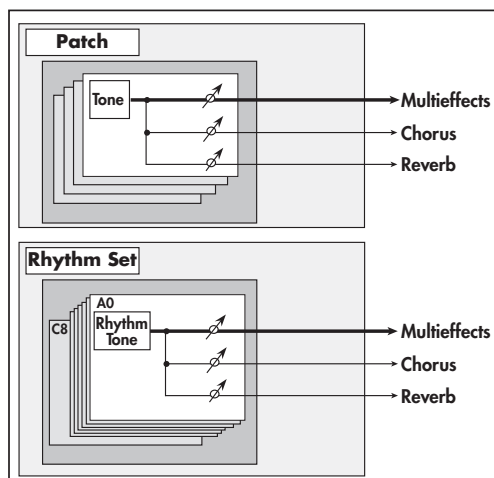
Le multi-effet, le chorus et la reverb peuvent être mis en œuvre individuellement pour chaque performance. Le niveau de chaque effet est réglable pour chaque Part.

Quand vous affectez des effets en mode Performance, les paramètres du Patch ou Rhythm Set affecté à chaque Part seront ignorés et ceux de la Performance les remplaceront. Les effets et le son d'un même Patch ou Rhythm Set peuvent donc différer selon qu'il est lu en mode Patch ou en mode Performance. Vous avez toutefois la possibilité de contrarier ce choix en décidant que les paramètres d'un Patch ou d'un Rhythm Set affecté à une Part s'appliquent à l'ensemble de la performance.



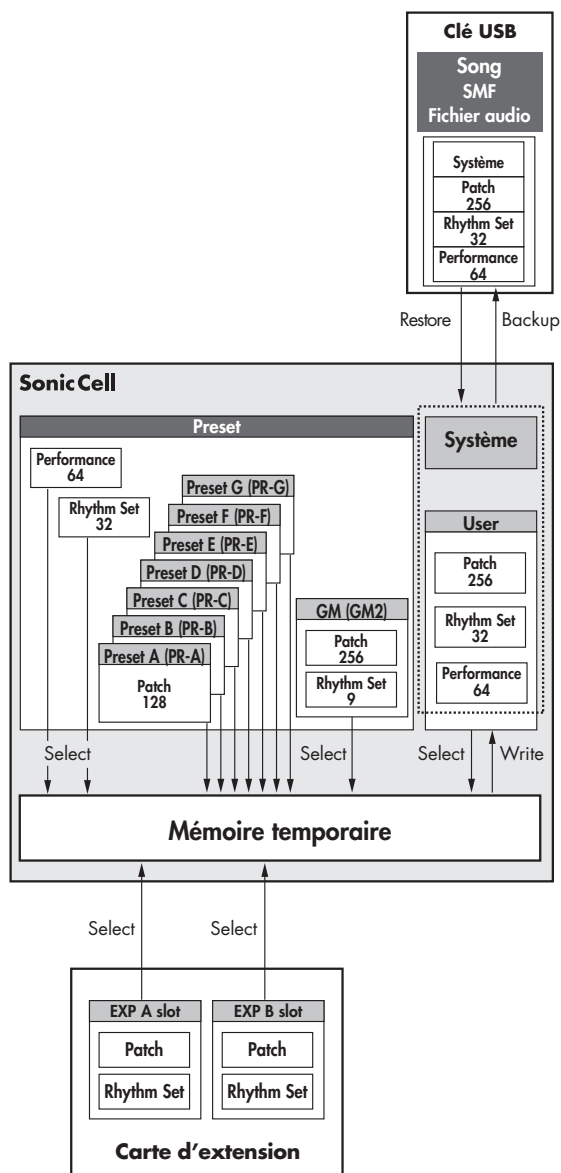
## Effets en mode Patch

Le multi-effet, le chorus et la reverb peuvent être mis en œuvre individuellement pour chaque patch/rhythm set. Le réglage du niveau du signal adressé à chaque type d'effet (Send Level) permet de contrôler l'intensité de l'effet affecté à chaque son/ tone.



## Différents espaces mémoires

Les paramètres de Patches et de Performances sont stockés dans des espaces mémoires. Il en existe trois sortes : temporaires, réinscriptibles et non réinscriptibles.



## Mémoire temporaire

### ■ Zone tampon

C'est l'espace mémoire destiné au stockage des données de patch ou performance dès que vous les sélectionnez à partir des touches de la face avant.

Quand vous pilotez le SonicCell, les sons produits dépendent de ces paramètres en mémoire tampon, et quand vous éditez un patch ou une performance, vous ne les modifiez dans un premier temps que dans cette mémoire temporaire.

Ces paramètres sont volatiles et disparaissent dès que l'appareil est mis hors tension ou que vous sélectionnez un autre patch/performance. Pour les conserver, vous devez les sauvegarder en mémoire interne (réinscriptible).

## Mémoire réinscriptible

### ■ Mémoire système

La mémoire système conserve les paramètres globaux de fonctionnement du SonicCell.

La sauvegarde des paramètres systèmes se fait à l'aide de la fonction System Write (p. 176, p. 150).

### ■ Mémoire utilisateur (User)

Cette mémoire conserve normalement les données personnalisées dont vous avez besoin.

La sauvegarde de performances se fait avec la fonction Performance Write (p. 73), Patch Write (p. 116) pour les Patches et Rhythm Set Write (p. 131) pour les Rhythm Sets.

### ■ Mémoire USB (clé USB)

Cette mémoire externe optionnelle permet de sauvegarder les Performances/Patches/Rhythm Sets de la mémoire utilisateur et les paramètres systèmes sur une clé USB.

## Mémoire non réinscriptible

### ■ Mémoire Preset

Les données présentes dans cette mémoire préenregistrée ne peuvent pas être modifiées. Vous pouvez toutefois les copier dans la mémoire temporaire, les modifier et les sauvegarder ensuite en mémoire utilisateur.

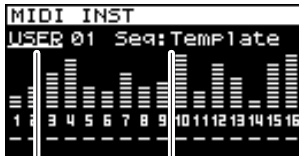
### ■ Cartes d'extension (SRX Series, vendues séparément)

Le SonicCell peut recevoir jusqu'à deux cartes d'extension (SRX series), vendues séparément. Ces cartes d'extension contiennent des données de formes d'ondes (Wave) ainsi que des Patches et des Rhythm Sets qui les exploitent et qui peuvent être appelés en mémoire temporaire et être joués.

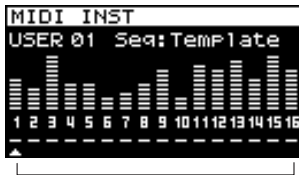
# Utilisation du SonicCell en mode Performance

## Affichage de la page MIDI INST (générateur de son MIDI)

1. Appuyez sur [MIDI INST] (son témoin s'allume).  
La page MIDI INST apparaît.

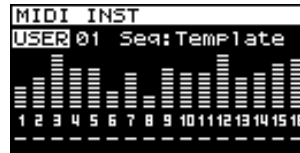


(1) (2)



(3)

2. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur le paramètre à éditer.
3. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour contraster la valeur.



4. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour éditer la valeur.
5. Quand vous avez terminé, appuyez sur [CURSOR/VALUE].

\* Si le mode (p. 60) est « Patch » , la page Patch Play (p. 82) apparaît.  
Dans ce cas appuyez simultanément sur [MIDI INST] et [PART VIEW] pour passer à la page MIDI INST du mode Performance.

Paramètre	Valeurs	Commentaire
(1) Groupe de Performances	USER, PRST	Sélectionne le groupe de Performances. <b>USER:</b> Utilisateur <b>PRST:</b> Preset
(2) Numéro et nom de la Performance	01-64	Sélectionne la Performance. <b>(MEMO)</b> Les soixante-quatre Performances preset du SonicCell sont dédiées aux applications suivantes: <b>PRST01-33</b> Création de Songs <b>PRST34-64</b> Jeu en direct
(3) Paramétrage de chaque Part	-, M, S, *	Pour chaque Part, vous pouvez choisir comment les sons sont entendus. -: Le son est actif. <b>M (mute):</b> Le son est muté temporairement. <b>S (solo):</b> Une Part est entendue isolément. Les autres Parts sont mutées. *: Dans l'éditeur du SonicCell vous pouvez paramétrer les mute et les solos séparément. Dans ce cas, « * » est affiché pour les Parts pour lesquelles le mute et le solo ont été définis simultanément.

## Affichage de la page des menus (page Performance Menu)

1. Appuyez sur [MIDI INST] (son témoin s'allume).

La page MIDI INST apparaît.

2. Appuyez sur [MENU].

La page Performance Menu apparaît.

Cette page est double et se présente comme indiqué ci-contre.

Vous pouvez utiliser la molette [CURSOR/VALUE] pour passer d'une page à l'autre.



3. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur le cadre à éditer.

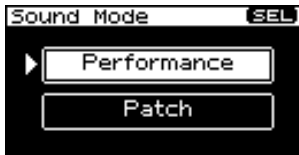
4. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page correspondante.

Paramètre	Commentaire
<b>Snd (Sound) Mode</b>	Permet de passer du mode Performance au mode Patch et inversement. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Sound Mode (p. 60).
<b>General</b>	Détermine le tempo de contrainte de la Performance. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Performance General (p. 60).
<b>MIDI Filter</b>	Active la réception de certains messages MIDI pour chaque Part. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Perform MIDI Filter (p. 60).
<b>Ctrl Init (Initialisation contrôles)</b>	Initialise spécifiquement la valeur des paramètres liés au son pour la Performance en cours (p. 73). • Cutoff Offset, Resonance Offset, Attack Offset, Release Offset, Decay Offset, Vibrato Rate, Vibrato Depth, Vibrato Delay
<b>Prf Init (Initialisation Performance)</b>	Initialise tous les paramètres de la Performance en cours (p. 73).
<b>Write (Sauvegarde Performance)</b>	Sauvegarde la performance en cours en mémoire utilisateur. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Performance Name (p. 73).
<b>System</b>	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System (p. 176).
<b>Utility</b>	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Utility (p. 182).
<b>Demo Play</b>	L'appui sur la molette [CURSOR/VALUE] appelle la liste des morceaux de démonstration. * Pour plus de détails sur la manière de mettre en lecture les morceaux de démonstration, voir p. 15 et p. 168.
<b>SRX Info (Information SRX)</b>	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System SRX Info (p. 180).
<b>Version (Information Version)</b>	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System Version Info (p. 180).

## Utilisation du SonicCell en mode Performance

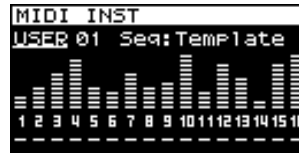
### Sélection du mode de fonctionnement (page Sound Mode)

Détermine le mode de fonctionnement du générateur de son MIDI. Le mode en cours de sélection apparaît contrasté.



1. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour déplacer le curseur et appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour confirmer votre choix.

Si vous avez choisi « Performance », la page ci-dessous apparaît après l'appui sur [CURSOR/VALUE].

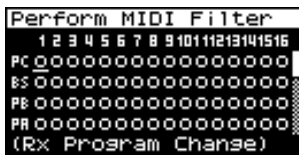


### Choix du tempo de contrainte en mode Performance (page Performance General)



Paramètre	Valeurs	Commentaire
Recommend Tempo	20–250	Si vous souhaitez que le tempo soit modifié quand vous changez de Performance, choisissez ici le tempo qui suivra ce changement. Paramètre valide seulement si « Seq Tempo Override » est sur ON. Pour l'activer, activez le « Tempo Override » (p. 177).

### Paramétrages MIDI (page Perform MIDI Filter)

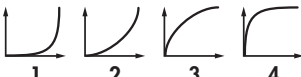


Dans la page Perform MIDI Filter vous pouvez éditer les paramètres ci-après pour chaque Part.

Paramètre	Valeurs	Commentaire
PC (Réception Program Change)	– ○	Détermine, par canal MIDI, si les messages MIDI de changement de programme sont reçus (○) ou non (–).
BS (Réception Bank Select)	– ○	Détermine, par canal MIDI, si les messages MIDI Bank Select sont reçus (○) ou non (–).
PB (Réception Pitch Bend)	– ○	Détermine, par canal MIDI, si les messages MIDI de MIDI pitch bend sont reçus (○) ou non (–).
PA (Réception Polyphonic Key Pressure)	– ○	Détermine, par canal MIDI, si les messages MIDI d'after-touch polyphonique sont reçus (○) ou non (–).
CA (Réception Channel Pressure)	– ○	Détermine, par canal MIDI, si les messages MIDI d'after-touch canal sont reçus (○) ou non (–).



## Utilisation du SonicCell en mode Performance

Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>MD</b> (Réception Modulation)	– ○	Détermine, par canal MIDI, si les messages MIDI de modulation sont reçus (○) ou non (–).
<b>VO</b> (Réception Volume)	– ○	Détermine, par canal MIDI, si les messages MIDI de volume sont reçus (○) ou non (–).
<b>PN</b> (Réception Panoramique)	– ○	Détermine, par canal MIDI, si les messages MIDI de panoramique sont reçus (○) ou non (–).
<b>EX</b> (Réception Expression)	– ○	Détermine, par canal MIDI, si les messages MIDI d'expression sont reçus (○) ou non (–).
<b>HD</b> (Réception Hold 1)	– ○	Détermine, par canal MIDI, si les messages MIDI hold 1 sont reçus (○) ou non (–).
<b>PL</b> (Verrouillage de phase)	– ○	Mettez ce paramètre « Phase Lock » sur ○ quand vous voulez supprimer les décalages temporels pour des Parts pilotées sur le même canal MIDI. <b>REMARQUE</b> Quand le paramètre « Phase Lock » est sur ○, les Parts d'un même canal MIDI sont organisées de manière à ce qu'elles puissent être jouées ensemble. Il en résulte qu'un certain retard peut alors intervenir entre la réception d'un message de note et le déclenchement du son. Ne mettez ce paramètre en position ○ que quand il y a besoin.
<b>VC</b> (Courbe de vitesse)	–, 1–4	Le paramètre Velocity Curve sélectionne pour chaque canal MIDI une des quatre courbes ci-dessous pour tenir compte au mieux du toucher du clavier MIDI branché sur l'appareil. Mettez ce paramètre sur « – » si vous ne voulez utiliser que la courbe de vitesse propre de votre clavier. 

### ■ Page Menu.....



à partir de la page « Perform MIDI Filter », appuyez sur [MENU] pour accéder à la page de menu du filtre MIDI.

Appuyez à nouveau sur [MENU] pour revenir à la page Perform MIDI Filter.

Paramètre	Commentaire
PC, BS, PB, PA, CA, MD, VO, PN, EX, HD, PL, VC	Le curseur se déplace sur la Part en cours de l'élément sélectionné dans la page Perform MIDI Filter.

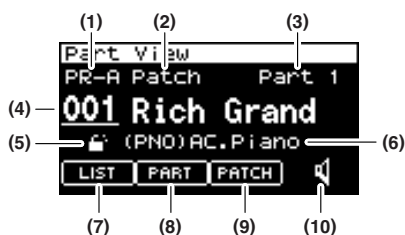
## Visualisation des paramètres de Part (page Part View)

1. Appuyez sur [MIDI INST] (son témoin s'allume).  
La page MIDI INST apparaît.
2. Amenez le curseur sur la part que vous voulez éditer et appuyez sur [PART VIEW].  
Le témoin [PART VIEW] s'allume et la page Part View apparaît.



### Si le patch est de type «Patch »

Dans le mode Performance, si vous avez choisi le type Patch pour la Part en cours, l'écran ci-dessous apparaît.



Paramètre	Valeurs	Commentaire
(1) Groupe de patch	USER, PR-A-PR-G, GM XP-A, XP-B	Sélectionne le groupe de Patch. <b>USER:</b> Utilisateur <b>PR-A-PR-G:</b> Preset A à Preset G <b>GM:</b> General MIDI <b>XP-A, XP-B:</b> Cartes d'extension A et B * Ces derniers choix ne sont possibles que si une carte d'extension est présente dans le connecteur correspondant.
(2) Type de patch	Patch, Rhythm	Détermine si la Part en cours utilise un Patch ou un Rhythm Set.
(3) Part en cours	Part1-Part 16	Sélectionne la part (en cours) affectée par vos opérations.
(4) Numéro/nom du Patch	001-	Sélectionne le Patch utilisé par la Part en cours.
(5) Verrouillage de la catégorie	,	Détermine si la catégorie est verrouillée () ou non () quand vous sélectionnez vos Patches. Si la catégorie est verrouillée, seuls les sons de cette catégorie vous seront proposés à la sélection.
(6) Catégorie de Patch	---CMB	Change de catégorie.
(7) LIST		Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Patch List (p. 65, p. 66).
(8) PART		Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Part Edit (p. 68).
(9) PATCH		Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page d'édition du Patch utilisé par la Part en cours (p. 88).
(10) Préécoute	,	Si vous faites passer l'icône de préécoute de () à () , vous pourrez effectuer une préécoute du son piloté par le Patch. <b>MEMO</b> Le paramètre system Preview (p. 179) vous permet de choisir la manière dont se fait cette préécoute.

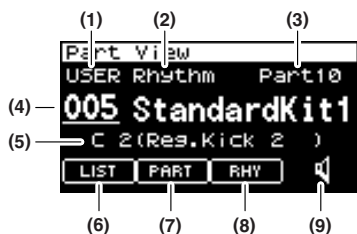
## ■ Catégories de Patches





Catégorie	Nature	
---	No Assign	Non affectée
<b>PNO</b>	AC.Piano	Pianos acoustiques
<b>EP</b>	EL.Piano	Pianos électriques
<b>KEY</b>	Keyboards	Autres claviers (Clavecin, clavicorde etc.)
<b>BEL</b>	Bell	Cloches, cloches tubulaires
<b>MLT</b>	Mallet	Xylophones
<b>ORG</b>	Organ	Orgues (liturgiques et électroniques)
<b>ACD</b>	Accordion	Accordéons
<b>HRM</b>	Harmonica	Harmonicas
<b>AGT</b>	AC.Guitar	Guitares acoustiques
<b>EGT</b>	EL.Guitar	Guitares électriques
<b>DGT</b>	DIST.Guitar	Guitares avec distorsion
<b>BS</b>	Bass	Basses acoustiques et électriques
<b>SBS</b>	Synth Bass	Synthés Basses
<b>STR</b>	Strings	Cordes
<b>ORC</b>	Orchestra	Ensembles orchestraux
<b>HIT</b>	Hit&Stab	Accents orchestraux (brutaux)
<b>WND</b>	Wind	Bois (hautbois, clarinette, etc.)
<b>FLT</b>	Flute	Flûtes, Piccolos
<b>BRS</b>	AC.Brass	Cuivres acoustiques
<b>SBR</b>	Synth Brass	Cuivres synthétiques
<b>SAX</b>	Sax	Saxophones
<b>HLD</b>	Hard Lead	Synthés solos agressifs
<b>SLD</b>	Soft Lead	Synthés solos doux
<b>TEK</b>	Techno Synth	Synthés « techno »
<b>PLS</b>	Pulsating	Synthés pulsants
<b>FX</b>	Synth FX	Effets synthétiques (bruits)
<b>SYN</b>	Other Synth	Synthés polyphoniques
<b>BPD</b>	Bright Pad	Nappes synthétiques
<b>SPD</b>	Soft Pad	Nappes synthétiques douces
<b>VOX</b>	Vox	Voix, chœurs
<b>PLK</b>	Plucked	Cordes pincées (harpe etc.)
<b>ETH</b>	Ethnic	Instruments ethniques
<b>FRT</b>	Fretted	Instruments frettés (mandoline etc.)
<b>PRC</b>	Percussion	Percussions
<b>SFX</b>	Sound FX	« Effets sonores »
<b>BTS</b>	Beat&Groove	Beat et Groove
<b>DRM</b>	Drums	Batterie
<b>CMB</b>	Combination	Autres Patches utilisant les fonctions Split et Layer

## Utilisation du SonicCell en mode Performance

### Si le patch est de type «Rhythm Set »

Dans le mode Performance, si vous avez choisi le type Rhythm pour la Part en cours, l'écran ci-dessous apparaît.



Paramètre	Valeurs	Commentaire
(1) Groupe de Rhythm Set	USER, PRST, GM, XP-A, XP-B	Sélectionne le groupe de Patch. <b>USER:</b> Utilisateur <b>PR-A-PR-G:</b> Preset A à Preset G <b>GM:</b> General MIDI <b>XP-A, XP-B:</b> Cartes d'extension A et B * Ces derniers choix ne sont possibles que si une carte d'extension est présente dans le connecteur correspondant.
(2) Type de Patch	Patch, Rhythm	Détermine si la Part en cours utilise un Patch ou un Rhythm Set.
(3) Part en cours	Part1-Part 16	Sélectionne la part (en cours) affectée par vos opérations.
(4) Numéro/nom du Rhythm Set	001-	Sélectionne le Rhythm Set utilisé par la Part en cours.
(5) Note éditée	A0-C8	Dans le Rhythm Set en cours de sélection, détermine la note éditée.
(6) LIST		Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Rhythm Set List (p. 67).
(7) PART		Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Part Edit (p. 68).
(8) RHY		Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page d'édition du Rhythm Set utilisé par la Part en cours (p. 117).
(9) Préécoute	 , 	Si vous faites passer l'icône de préécoute de  à  , vous pourrez effectuer une préécoute du son piloté par le Rhythm Set. <b>MEMO</b> Le paramètre system Preview (p. 179) vous permet de choisir la manière dont se fait cette préécoute.

## Choix du Patch dans une liste triée par catégories (page Patch List (Ctg))

Vous pouvez effectuer le choix du Patch de chaque Part dans une liste triée par catégories.

\* À la mise sous tension, c'est la page Patch List (Ctg) qui apparaît par défaut.

1. **Appuyez sur [MIDI INST] (son témoin s'allume).**  
La page MIDI INST apparaît.
2. **Amenez le curseur sur la Part à modifier et appuyez sur [PART VIEW].**  
Le témoin [PART VIEW] s'allume, et la page Part View apparaît.
3. **Sélectionnez « LIST » et appuyez sur [CURSOR/VALUE].**  
La page Patch List (Ctg) apparaît.

\* Si la page Patch List (Grp) avait été sélectionnée auparavant, c'est elle qui apparaît. Dans ce cas appuyez sur [MENU] pour accéder à la page Group Select, sélectionnez « CATEG LIST » et appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Patch List (Ctg).

4. **Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour sélectionner un Patch et appuyez sur [CURSOR/VALUE].**  
Le Patch est modifié et vous revenez à la page Part View.



## ■ Page Menu.....



Dans la page Patch List (Ctg), appuyez sur [MENU] pour accéder à la page Category Select.

Appuyez à nouveau sur [MENU] pour revenir à la page Patch List (Ctg).

Paramètre	Commentaire
<b>PNO, KBD, GTR, BAS, ORC, BRS, SYN, VCL, WLD</b>	Change de catégorie et retourne à la page Patch List triée par catégories. Vous pouvez changer de catégorie en déplaçant le curseur sur la catégorie actuellement sélectionnée (en haut de la page) et en appuyant sur [CURSOR/VALUE]. <b>Noms abrégés Catégories</b> <b>PNO:</b> AC.Piano, EL.Piano <b>KBD:</b> Keyboards, Bell, Mallet, Organ, Accordion, Harmonica <b>GTR:</b> AC.Guitar, EL.Guitar, Dist.Guitar <b>BAS:</b> Bass, Synth Bass <b>ORC:</b> Strings, Orchestra, Hit&Stab <b>BRS:</b> Wind, Flute, AC.Brass, Synth Brass, Sax <b>SYN:</b> Hard Lead, Soft Lead, Techno Synth, Pulsating, Synth FX, Other Synth <b>VC L:</b> Bright Pad, Soft Pad, Vox <b>WLD:</b> Plucked, Ethnic, Fretted, Percussion, Sound FX, Beat&Groove, Drums, Combination
<b>GROUP LIST</b>	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Patch List (Grp) (p. 66). * Après avoir accédé à la page Patch List (Grp), un nouvel appel de « LIST » dans la page Part View ramènera sur la page Patch List (Grp).

## Choix du Patch dans une liste triée par groupes (page Patch List (Grp))

Vous pouvez effectuer le choix du Patch de chaque Part dans une liste triée par groupes : USER ou carte d'extension par ex.

\* À la mise sous tension, c'est la page Patch List (Ctg) qui apparaît par défaut.

**1. Appuyez sur [MIDI INST] (son témoin s'allume).**

La page MIDI INST apparaît.

**2. Amenez le curseur sur la Part à modifier et appuyez sur [PART VIEW].**

Le témoin [PART VIEW] s'allume, et la page Part View apparaît.

**3. Sélectionnez « LIST » et appuyez sur [CURSOR/VALUE].**

La page Patch List (Ctg) apparaît.

\* Si la page Patch List (Grp) avait été sélectionnée auparavant, c'est elle qui apparaît. Passez à l'étape 6.

**4. Appuyez sur [MENU] pour accéder à la page Menu.**

**5. Choisissez « GROUP LIST » et appuyez sur [CURSOR/VALUE].**

La page Patch List (Grp) apparaît.



**6. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour sélectionner un Patch et appuyez sur [CURSOR/VALUE].**

Le Patch est modifié et vous revenez à la page Part View.

### ■ Page Menu.....



À partir de la page Patch List (Grp) appuyez sur [MENU] pour accéder à la page Group Select.

Appuyez à nouveau sur [MENU] pour revenir à la page Patch List (Grp).

Paramètre	Commentaire
USR, A-G, GM, EXA, EXB	Change de catégorie et retourne à la page Patch List triée par groupes. <b>USR:</b> Utilisateur <b>A-G:</b> Preset A à Preset G <b>GM:</b> General MIDI <b>EXA, EXB:</b> Cartes d'extension A et B. * Ces derniers choix ne sont possibles que si une carte d'extension est présente dans le connecteur correspondant.
CATEG (Category) LIST	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Patch List (Ctg) (p. 65). * Après avoir accédé à la page Patch List (Ctg), un nouvel appel de « LIST » dans la page Part View ramènera sur la page Patch List (Ctg).

## Choix du Rhythm Set dans une liste (page Rhythm Set List)

Si le type de Patch de la Part en cours est « Rhythm », vous pouvez choisir un Rhythm Set dans une liste.

**1. Appuyez sur [MIDI INST] (son témoin s'allume).**  
La page MIDI INST apparaît.

**2. Amenez le curseur sur la Part à éditer et appuyez sur [PART VIEW].**  
Le témoin [PART VIEW] s'allume et la page Part View apparaît.

**3. Sélectionnez « LIST » et appuyez sur [CURSOR/VALUE].**  
La page Rhythm Set List apparaît.



**4. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour sélectionner un Rhythm Set et appuyez sur [CURSOR/VALUE].**  
Le Patch est modifié et vous revenez à la page Part View.

## ■ Page Menu.....



À partir de la page Rhythm Set List, appuyez sur [MENU] pour accéder à la page Group Select.

Appuyez à nouveau sur [MENU] pour revenir à la page Rhythm Set List.

Paramètre	Commentaire
<b>USR, PRESET, GM, EXA, EXB</b>	Change de catégorie et retourne à la page Patch List triée par groupes. <b>USR:</b> Utilisateur <b>A-G:</b> Preset A à Preset G <b>GM:</b> General MIDI <b>EXA, EXB:</b> Cartes d'extension A et B. * Ces derniers choix ne sont possibles que si une carte d'extension est présente dans le connecteur correspondant.

## Édition des Parts (page Part Edit)

1. Appuyez sur [MIDI INST] (son témoin s'allume).  
La page MIDI INST apparaît.
2. Amenez le curseur sur la Part à éditer et appuyez sur [PART VIEW].  
Le témoin [PART VIEW] s'allume et la page Part View apparaît.
3. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour sélectionner « PART » et appuyez sur [CURSOR/VALUE].  
La page Part Edit apparaît.



4. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour sélectionner le paramètre à éditer et appuyez sur [CURSOR/VALUE].  
La valeur de ce paramètre apparaît contrastée.  
Si vous sélectionnez « Scale Tune » une page d'édition apparaît.
5. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour éditer la valeur, puis appuyez sur [CURSOR/VALUE].

## ■ Page Menu.....

À partir de la page Part Edit appuyez sur [MENU] pour accéder à la page Menu.

Cette page est double et se présente comme indiqué ci-contre. Vous pouvez utiliser la molette [CURSOR/VALUE] pour passer d'une page à l'autre.

Appuyez à nouveau sur [MENU] pour revenir à la page Part Edit.



Paramètre	Commentaire
<b>1-16</b>	Change la sélection de Part et renvoie à la page Part Edit.
<b>SND (Sound Mode)</b>	Permet de passer du mode Performance au mode Patch et inversement. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Sound Mode (p. 60).
<b>GEN (General)</b>	Détermine le tempo de contrainte de la Performance. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Performance General (p. 60).
<b>MIDI (MIDI Filter)</b>	Active la réception de certains messages MIDI pour chaque Part. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Perform MIDI Filter (p. 60).
<b>CINI (Initialisation contrôles)</b>	Initialise spécifiquement la valeur des paramètres liés au son pour la Performance en cours (p. 73). • Cutoff Offset, Resonance Offset, Attack Offset, Release Offset, Decay Offset, Vibrato Rate, Vibrato Depth, Vibrato Delay
<b>PINI (Initialisation Performance)</b>	Initialise tous les paramètres de la Performance en cours (p. 73).
<b>Write (Sauvegarde Performance)</b>	Sauvegarde la performance en cours en mémoire utilisateur. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Performance Name (p. 73).
<b>System</b>	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System (p. 176).
<b>Utility</b>	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Utility (p. 182).
<b>Demo Play</b>	L'appui sur la molette [CURSOR/VALUE] appelle la liste des morceaux de démonstration. * Pour plus de détails sur la manière de mettre en lecture les morceaux de démonstration, voir p. 15 et p. 168.
<b>SRX Info (Information SRX)</b>	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System SRX Info (p. 180).
<b>Version (Information Version)</b>	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System Version Info (p. 180).



## ■ Page Part Edit .....

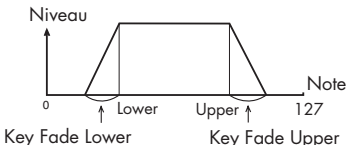
Part Edit	Part 1
Level	100
Pan	0
Octave Shift	0
Coarse Tune	0
Fine Tune	0
Output Assign	MFX

Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>Level</b>	0-127	Détermine le volume de chaque Part. Permet de régler la balance entre les Parts.
<b>Pan</b>	L64-63R	Détermine le panoramique de chaque Part. L64 correspond à l'extrême gauche, 0 au centre et 63R à l'extrême droite.
<b>Octave Shift</b>	-3-+3	Transpose la hauteur du son de la Part par pas d'une octave (+/-3 octaves).
<b>Coarse Tune</b>	-48-+48	Règle la hauteur du son de la Part par pas d'un demi-ton (+/-4 octaves).
<b>Fine Tune</b>	-50-+50	Accordage fin du son de la Part par pas d'un cent (1/100e de demi-ton) (+/-50 cents).
<b>Output Assign</b>	MFX, L+R, L, R, PAT	<p>Détermine pour chaque Part l'affectation de sortie du son direct.</p> <p><b>MFX:</b> Sortie en stéréo à travers le multieffets. Vous pouvez aussi ajouter du chorus ou de la réverbération au son passant par le multieffets.</p> <p><b>L+R:</b> Affectation à la sortie OUTPUT en stéréo sans passer par le multieffets.</p> <p><b>L:</b> Affectation à la sortie L.</p> <p><b>R:</b> Affectation à la sortie R.</p> <p><b>PAT:</b> L'affectation de sortie de la Part est déterminée par le paramétrage du Patch ou du Rhythm Set affecté à cette Part.</p> <p><b>REMARQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En mono, le paramètre Pan est désactivé.</li> <li>• Le chorus et la réverbération sortent en mono dans tous les cas.</li> <li>• Si le paramétrage est tel que les signaux sont partagés entre les sorties L et R et qu'aucun connecteur n'est branché sur la sortie R, les signaux sont mixés et adressés à la sortie L (son combiné des affectations L et R).</li> </ul> <p><b>ASTUCE</b></p> <p>Quand le paramètre Output Assign est réglé sur PAT, les paramétrages de niveau de sortie des Patch ou Rhythm Sets ainsi que ceux de la Part sont tous actifs. Donc si vous voulez que les niveaux du Patch/Rhythm Set soient bien représentés, vous devez mettre les niveaux de Part au maximum (127).</p> <p><b>MEMO</b></p> <p>Pour plus de détails sur le paramétrage de chaque effet, voir:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Multieffets (p. 78, p. 192)</li> <li>• Chorus (p. 78, p. 219)</li> <li>• Réverbération (p. 79, p. 220)</li> </ul>
<b>Output MFX (Sélection Output MFX)</b>	1-3	Choisissez le multieffets utilisé parmi les trois pouvant être utilisés simultanément.
<b>Output Level</b>	0-127	Détermine le volume du son direct pour chaque Part. En cas d'utilisation des multieffets, détermine le niveau d'effet appliqué. Si les multieffets ne sont pas utilisés, détermine le niveau du son direct seul.
<b>Chorus Send (niveau d'envoi chorus)</b>	0-127	Détermine le volume du chorus pour chaque Part. Si vous ne voulez pas ajouter de chorus, mettez ce niveau à 0.
<b>Reverb Send (niveau d'envoi réverb)</b>	0-127	Détermine le volume de réverbération pour chaque Part. Si vous ne voulez pas ajouter de réverbération, mettez ce niveau à 0.
<b>Cutoff Offset</b>	-64-+63	<p>Règle la fréquence de coupure du filtre pour chaque Patch ou Rhythm Set affecté à une Part.</p> <p><b>REMARQUE</b></p> <p>Les Patches ont aussi un réglage de fréquence de coupure (p. 90). La fréquence finale est la somme des valeurs de coupure du Tone, du Patch et de la Part. Si la fréquence de coupure du Tone est déjà à 127(maximum), aucun changement ne sera engendré par une valeur positive de ce paramètre « Cutoff Offset ».</p>

## Utilisation du SonicCell en mode Performance

Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>Resonance Offset</b>	-64→+63	Règle le niveau de résonance du Patch ou du Rhythm Set affecté à une Part. <b>REMARQUE</b> Les Patches ont aussi un réglage Resonance Offset (p. 91). La valeur de résonance finale est la somme des valeurs de résonance du Tone, du Patch et de la Part. Si la résonance du Tone est déjà à 127 (maximum), aucun changement ne sera engendré par une valeur positive de ce paramètre.
<b>Attack Offset (temps d'attaque)</b>	-64→+63	Règle l'attaque de l'enveloppe TVA/TVF Envelope Attack Time du Patch ou du Rhythm Set affecté à une Part. <b>REMARQUE</b> Les Patches ont aussi un réglage Attack Offset (p. 91). La valeur d'attaque finale de l'enveloppe TVA est la somme des valeurs d'attaque du Tone, du Patch et de la Part. Si le paramètre TVA Envelope Time 1 du Tone est déjà à 127 (maximum), aucun changement ne sera engendré par une valeur positive de ce paramètre. La même logique s'applique à l'enveloppe TVF.
<b>Release Offset (temps de retombée)</b>	-64→+63	Règle la retombée de l'enveloppe TVA/TVF Envelope Attack Time du Patch ou du Rhythm Set affecté à une Part. <b>REMARQUE</b> Les Patches ont aussi un réglage Release Offset (p. 91). La valeur de retombée finale de l'enveloppe TVA est la somme des valeurs de retombée du Tone, du Patch et de la Part. Si le paramètre TVA Envelope Time 4 du Tone est déjà à 127 (maximum), aucun changement ne sera engendré par une valeur positive de ce paramètre. La même logique s'applique à l'enveloppe TVF.
<b>Decay Offset (atténuation)</b>	-64→+63	Règle l'atténuation de l'enveloppe TVA/TVF du Patch ou du Rhythm Set affecté à une Part.
<b>Mono/Poly</b>	MONO, POLY, PAT	Détermine la manière dont sont jouées les notes du Patch. L'option MONO correspond surtout à des instruments monophoniques : sax ou flûte par ex. <b>MONO:</b> Une seule note peut être jouée à la fois. <b>POLY:</b> Vous pouvez jouer des accords. <b>PAT:</b> La Part utilise le paramétrage Mono/Poly du Patch. <b>REMARQUE</b> Ce réglage est ignoré pour les Parts affectées à un Rhythm Set.
<b>Legato Switch</b>	OFF, ON, PAT	Mettez ce paramètre sur ON si vous voulez utiliser la fonction Legato, et sur OFF si vous ne voulez pas l'utiliser. La fonction Solo Legato est accessible si le paramètre Mono/Poly est réglé sur « MONO ». Quand cette fonction est activée (ON), le fait d'enfoncer une nouvelle touche alors qu'une autre est encore enfoncée provoque une continuité du son entre les deux notes (jeu « legato »). Cet effet est plus particulièrement adapté à la simulation de techniques guitaristiques comme le « hammer-on » ou le « pull-off ». Avec la valeur PAT c'est le paramétrage du Patch qui est utilisé. <b>REMARQUE</b> Ce réglage est ignoré pour les Parts affectées à un Rhythm Set.
<b>Portamento Sw (sélecteur)</b>	OFF, ON, PAT	Détermine si l'effet de portamento est actif (ON) ou non (OFF). Avec la valeur PAT c'est le paramétrage du Patch qui est utilisé. <b>REMARQUE</b> Ce réglage est ignoré pour les Parts affectées à un Rhythm Set.
<b>Portamento Time</b>	0-127, PAT	Quand le portamento est actif, ce paramètre détermine le temps pendant lequel s'effectue le changement. Des valeurs élevées correspondent à une transition plus longue entre les notes. Avec la valeur PAT c'est le paramétrage du Patch qui est utilisé. <b>REMARQUE</b> Ce réglage est ignoré pour les Parts affectées à un Rhythm Set.
<b>Vibrato Rate</b>	-64→+63	Pour chaque Part, vous pouvez choisir la vitesse (fréquence) du vibrato. Des valeurs élevées correspondent à un vibrato plus rapide et des valeurs plus faibles à un vibrato plus lent.

## Utilisation du SonicCell en mode Performance

Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>Vibrato Depth</b>	-64→+63	Pour chaque Part, ce paramètre permet de choisir l'amplitude du vibrato. Des valeurs plus élevées correspondent à une variation de hauteur plus importante, et des valeurs plus faibles à des variations de hauteur moindres.
<b>Vibrato Delay</b>	-64→+63	Pour chaque Part, ce paramètre permet de régler le retard au commencement du vibrato. Des valeurs élevées correspondent à un retard plus important et des valeurs faibles à un retard plus court.
<b>Velocity Sens Off (Velocity Sensitivity Offset)</b>	-63→+63	Modifie la variation de volume et la fréquence de coupure de chaque part en fonction de la vélocité des notes jouées. Si vous souhaitez que les notes jouées fortes montent le volume et augmentent la fréquence de coupure, choisissez une valeur positive (+). Si vous préférez que ces notes fortes réduisent le volume et la fréquence de coupure, utilisez une valeur négative. Mettez enfin ce paramètre à 0 si vous voulez que les sons soient joués à volume et filtrage fixe, quelle que soit la force appliquée aux touches. <b>REMARQUE</b> Les Patches ont aussi un réglage Velocity Sensitivity Offset (p. 91). La valeur de sensibilité à la vélocité finale est la somme des valeurs de résonance du Tone, du Patch et de la Part. Si la sensibilité à la vélocité du Tone est déjà à 127 (maximum), aucun changement ne sera engendré par une valeur positive de ce paramètre.
<b>Bend Range</b>	0-24, PAT	Détermine l'amplitude de la variation de hauteur du Pitch-Bend par pas d'un demiton dans une plage de 2 octaves. La variation de hauteur est la même à droite et à gauche. Avec la valeur PAT c'est le paramétrage du Patch qui est utilisé.
<b>Key Fade Lower</b>	0-127	Détermine l'atténuation de la Part quand une note plus basse que sa tessiture autorisée est jouée. Les valeurs élevées correspondent à une variation plus progressive. Si vous ne souhaitez pas qu'il y ait d'atténuation, mettez ce paramètre à 0.
<b>Key Range Lower</b>	C-1-UPPER	Détermine la limite inférieure de la tessiture active pour chaque Part.
<b>Key Range Upper</b>	LOWER-G9	Détermine la limite inférieure de la tessiture active pour chaque Part. * Il n'est pas possible de choisir une valeur « Lower » supérieure à la valeur « Upper » ni une valeur « Upper » inférieure à la valeur « Lower ».
<b>Key Fade Upper</b>	0-127	Détermine l'atténuation de la Part quand une note plus haute que sa tessiture autorisée est jouée. Les valeurs élevées correspondent à une variation plus progressive. Si vous ne souhaitez pas qu'il y ait d'atténuation, mettez ce paramètre à 0.  Le diagramme illustre le paramètre Key Fade Upper. L'axe vertical est étiqueté 'Niveau' et l'axe horizontal est étiqueté 'Note'. Une ligne horizontale représente le niveau constant de la tessiture autorisée, entre les limites 'Lower' et 'Upper'. En dehors de cette plage, le niveau diminue progressivement jusqu'à zéro à la note 0 et à la note 127. Les points de transition sont marqués 'Key Fade Lower' et 'Key Fade Upper'.
<b>Voice Reserve</b>	0-63, FULL	Détermine le nombre de voix réservé pour chaque Part si plus de 128 voix simultanées viennent à être jouées. * Il n'est pas possible que le total des valeurs pour toutes les Parts atteigne un chiffre supérieur à 64. [Calcul du nombre de voix utilisées] Le nombre de notes ou « voix » que le SonicCell peut jouer simultanément dépend du nombre de Tones utilisés par les Patch en cours d'utilisation et du nombre de touches enfoncées sur le clavier. Si, par exemple, vous jouez une note utilisant un Patch ne comportant qu'un Tone, vous n'utiliserez qu'une voix de polyphonie. Mais les Tones du SonicCell peuvent déjà utiliser deux formes d'ondes. Dans ce cas, le nombre de voix « demandées » est doublé. De ce fait, deux touches enfoncées et jouant un Patch utilisant quatre Tones chacun utilisant deux formes d'ondes représentera une utilisation de seize voix. Le calcul se fait donc comme suit: comptez le nombre de Tones utilisant deux formes d'ondes et multipliez-le par deux. Ajoutez les Tones n'utilisant qu'une forme d'onde, multipliez le total par le nombre de touches enfoncées. Le SonicCell peut jouer jusqu'à 128 Tones simultanément. Si vous l'utilisez en mode multitimbral, gardez ce calcul en mémoire et réglez le paramètre Voice Reserve pour que chaque Part ait le nombre de voix requis.
<b>Receive Channel</b>	1-16	Détermine le canal de réception MIDI de chaque Part.

## Utilisation du SonicCell en mode Performance

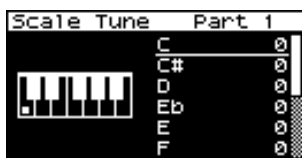
Paramètre	Valeurs	Commentaire
Receive Switch	OFF, ON	Détermine pour chaque part si les messages MIDI sont reçus (ON) ou non (OFF).
Scale Tune	OFF, ON	Le SonicCell permet de choisir des tempéraments non égaux. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Scale Tune (p. 72).

### Choix de tempéraments non égaux (page Scale Tune)

En mode Performance vous pouvez choisir un tempérament différent pour chaque Part.

1. Dans la page Part Edit sélectionnez « Scale Tune » et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

La page Scale Tune apparaît.



2. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour sélectionner la valeur à éditer et appuyez sur [CURSOR/VALUE].
3. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour éditer la valeur, puis appuyez sur [CURSOR/VALUE].
4. Quand l'édition est terminée, appuyez sur [EXIT].

Paramètre	Valeurs	Commentaire
C, C#, D, Eb, E, F, F#, G, G#, A, Bb, B	-64 - +63	Règle la hauteur de chaque note par pas de un « cent » (1/100e de demi-ton) par rapport à la hauteur de cette note dans la gamme à tempérament égal.

- **Tempérament égal**

Cette méthode, qui divise l'octave en 12 intervalles égaux est la formule d'accordage courante en musique occidentale actuelle.

- **Tempérament juste (tonique do)**

Dans ce tempérament, les tierces sont beaucoup plus « claires » et justes, mais ne fonctionnent que dans la tonalité spécifiée. Toute transposition donnera des résultats ambigus.

- **Gamme arabe**

Dans cette gamme, le *Mi* et le *Si* sont abaissés et les *Do #*, *Fa #* et *Sol #* relevés par rapport au tempérament égal. Les intervalles *Sol-Si*, *Do-Mi*, *Fa-Sol#* et *Sib-Do* sont d'une tierce « naturelle » (intermédiaire entre majeure et mineure). Sur le SonicCell, vous pouvez utiliser la gamme arabe dans les tonalités de *Sol*, *Do* et *Fa*.

#### <Exemple>

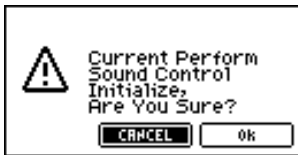
Nom de la note	Tempérament égal	Tempérament juste (tonique do)	Gamme arabe
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

## Initialisation du contrôle des sons

Initialise les valeurs des paramètres ci-dessous pour la performance en cours de sélection.

- Cutoff Offset, Resonance Offset, Attack Offset, Release Offset, Decay Offset, Vibrato Rate, Vibrato Depth, Vibrato Delay

Quand vous sélectionnez « Ctrl Init » à partir de la page Performance Menu (p. 59), un message de confirmation apparaît.



1. Pour procéder à cette initialisation, sélectionnez OK et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

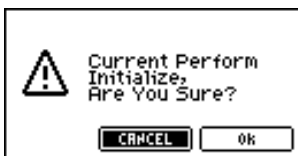
Si vous préférez abandonner l'opération, sélectionnez CANCEL et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Quand l'initialisation est terminée, vous revenez à la page précédemment affichée.

## Initialisation d'une Performance

Initialise les réglages de la Performance en cours de sélection.

Quand vous sélectionnez « Perf Init » à partir de la page Performance Menu (p. 59), un message de confirmation apparaît.



1. Pour procéder à cette initialisation, sélectionnez OK et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Si vous préférez abandonner l'opération, sélectionnez CANCEL et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Quand l'initialisation est terminée, vous revenez à la page précédemment affichée.

## Sauvegarde d'une performance

Sauvegarde la Performance en cours en mémoire utilisateur.

Quand vous sélectionnez « Write » à partir de la page Performance Menu (p. 59), la page Performance Name apparaît.

Cette page vous permet d'attribuer un nom (performance name) de 12 caractères max. à la Performance sauvegardée.



1. Amenez le curseur sur la position où vous voulez insérer un caractère et appuyez sur [CURSOR/VALUE].
2. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour choisir le caractère et appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour le valider.

[MENU] vous permet d'accéder à des fonctions de saisie de texte.

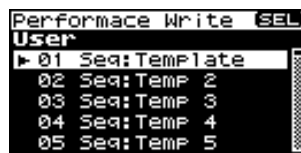
Appuyez à nouveau sur [MENU] pour revenir à la page précédente.



Fonction	Commentaire
INSERT	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour insérer un espace à la position du curseur.
DELETE	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour supprimer le caractère à la position du curseur. Les caractères suivants sont rapprochés.
UNDO	Ramène au nom de Performance antérieur.

3. Répétez les étapes 1 et 2 autant de fois que nécessaire.
4. Quand vous avez terminé votre saisie de nom, amenez le curseur sur WRITE et appuyez sur la molette [CURSOR/VALUE].

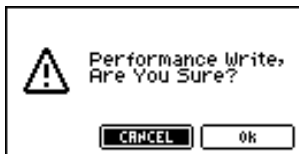
La page Performance Write apparaît.



## Utilisation du SonicCell en mode Performance

5. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour choisir la destination de sauvegarde de la Performance et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Un message de confirmation apparaît.



6. Pour sauvegarder la Performance, sélectionnez OK et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Si vous préférez abandonner l'opération, sélectionnez CANCEL et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

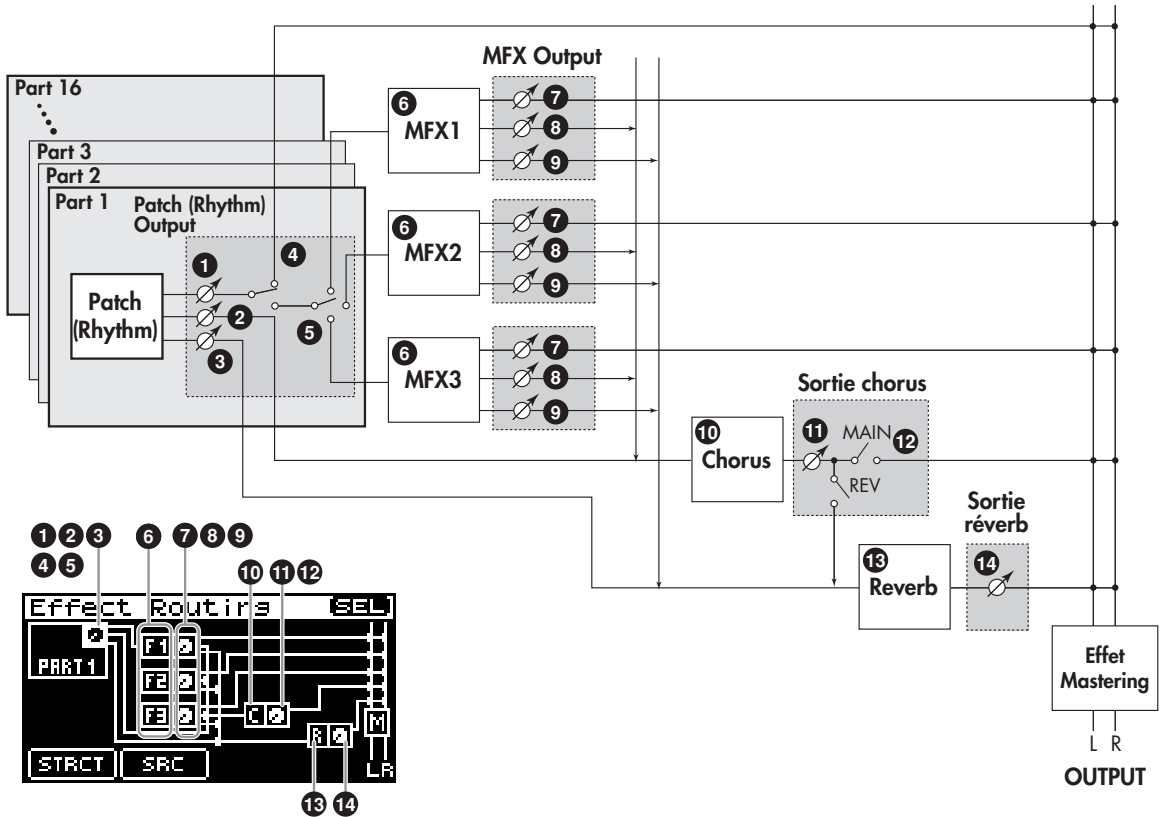
Quand la sauvegarde est terminée, vous revenez à la page précédemment affichée.

## Édition des effets

En mode Performance vous pouvez utiliser trois multi-effets (MFX1, MFX2, MFX3), un chorus, et une réverbération. Pour chacun d'eux, vous pouvez choisir s'ils fonctionnent en suivant le paramétrage de la Performance ou en suivant celui du Patch ou du Rhythm Set affecté à la Part choisie.

Les trois multi-effets peuvent être utilisés indépendamment les uns des autres ou associées en série, par 2 ou 3.

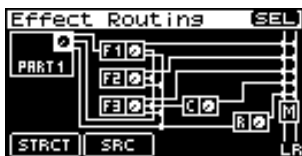
### ■ Trajet du signal .....



① – ⑤	Effectuez ces réglages dans la page Part Edit. ①: Output Level, ②: Chorus Send, ③: Reverb Send, ④: Output Assign, ⑤: Output MFX	p. 69
⑥	Effectuez ces réglages dans les pages MFX1–MFX3. • Sélection du type de multi-effets et édition des paramètres.	p. 78
⑦ – ⑨	Effectuez ces réglages dans les pages MFX1–MFX3 Output. ⑦: Output Level, ⑧: Chorus Send Level, ⑨: Reverb Send Level	p. 78
⑩	Effectuez ces réglages dans la page Chorus. • Sélection du type de chorus et édition des paramètres.	p. 78
⑪ – ⑫	Effectuez ces réglages dans la page Chorus Output. ⑪: Output Level, ⑫: Output Select	p. 79
⑬	Effectuez ces réglages dans la page Reverb. • Sélection du type de réverbération et édition des paramètres.	p. 79
⑭	Effectuez ces réglages dans la page Reverb Output. • Output Level	p. 79

## ■ Procédure .....

1. À partir de la page MIDI INST ou de la page Part View appuyez sur [EFFECTS].  
Le témoin [EFFECTS] s'allume et la page Effect Routing apparaît.



2. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur le paramètre à éditer.
3. Appuyez sur [CURSOR/VALUE].



4. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur le paramètre à éditer.
5. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour contraster la valeur.  
Si un repère de sélection se trouve dans le champ « valeur », vous pouvez appuyer sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page de paramétrage de ce paramètre.
6. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour éditer la valeur, et appuyez sur [CURSOR/VALUE].
7. Quand l'édition est terminée, appuyez sur [EXIT].  
La page Part View apparaît.

## ■ Page des menus pendant l'édition d'effets .....

À partir de la page Effect Routing appuyez sur [MENU] pour accéder à la page des menus.

Cette page est double et se présente comme indiqué ci-contre. Vous pouvez utiliser la molette [CURSOR/VALUE] pour passer d'une page à l'autre.

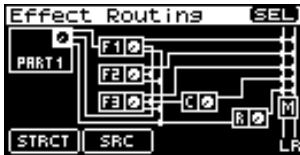
Appuyez à nouveau sur [MENU] pour revenir à la page Effect Routing.



Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>FX1-FX3</b> (MFX1-MFX3)	OFF, ON	Détermine si les effets MFX 1-3 sont utilisés (ON) ou non (OFF).
<b>CHO</b> (Sélection Chorus)	OFF, ON	Détermine si l'effet chorus est utilisé (ON) ou non (OFF).
<b>REV</b> (Sélection Reverb)	OFF, ON	Détermine si la réverbération est utilisée (ON) ou non (OFF).
<b>MST</b> (Sélection Effet Mastering)	OFF, ON	Détermine si l'effet de Mastering est utilisé (ON) ou non (OFF).
<b>CTRL1-CTRL3</b> (Contrôle MFX1-3)		Paramétrage du contrôle du multieffets par MIDI. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page MFX 1-3 Control (p. 81).
<b>Write</b> (Sauvegarde Performance)		Sauvegarde la Performance en cours en mémoire utilisateur. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Performance Name (p. 73).
<b>System</b>		Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System (p. 176).
<b>Utility</b>		Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Utility (p. 182).
<b>Demo Play</b>		L'appui sur [CURSOR/VALUE] provoque l'affichage de la liste des démos. * Pour plus de détails sur la lecture des démos, voir p. 15 et p. 168.
<b>SRX Info</b> (Information SRX)		Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System SRX Info (p. 180).
<b>Version</b> (Version Information)		Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System Version Info (p. 180).



## Sélection de l'effet à éditer (page Effect Routing)

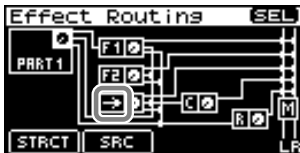


Paramètre	Commentaire
<b>Part</b> (Part Output)	Édite les paramètres de Part. En amenant le curseur sur  et en appuyant sur [CURSOR/VALUE] vous pouvez accéder à la page Part Edit (p. 69).
<b>F1-F3</b> (MFX1-MFX3)	Édite les paramètres du multieffets. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page MFX1-3 (p. 78).
<b>F1-F3</b> (MFX1-MFX3 Output)	Édite les réglages de sortie des multieffets 1-3. En amenant le curseur sur  et en appuyant sur [CURSOR/VALUE] vous pouvez accéder à la page MFX1-3 Output (p. 78).
<b>C</b> (Chorus)	Édite les paramètres de chorus. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Chorus (p. 78).
<b>C</b> (Chorus Output)	Édite les réglages de sortie du chorus. En amenant le curseur sur  et en appuyant sur [CURSOR/VALUE] vous pouvez accéder à la page Chorus Output (p. 79).
<b>R</b> (Reverb)	Édite les paramètres de réverbération. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Reverb (p. 79).
<b>R</b> (Reverb Output)	Édite les réglages de sortie de la réverb. En amenant le curseur sur  et en appuyant sur [CURSOR/VALUE] vous pouvez accéder à la page Reverb Output (p. 79).
<b>M</b> (Mastering Effect)	Édite les réglages de l'effet de Mastering. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Mastering Effect (p. 181).
<b>STRCT</b> (MFX Structure)	Détermine la manière dont les MFX 1-3 sont combinés. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page MFX Structure (p. 80).
<b>SRC</b> (Effect Source)	Détermine le mode de fonctionnement des effets. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Effect Source (p. 80).

### REMARQUE

Si vous avez réglé le paramètre MFX3 Location (p. 149) sur « Input FX » dans In/Out Routing (p. 144), vous ne pourrez pas utiliser le MFX3 en tant qu'effet de Performance.

Dans ce cas, le MFX3 sera affiché de la manière suivante dans la page Effect Routing.

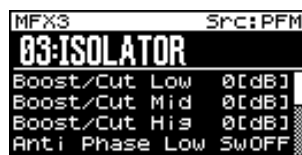
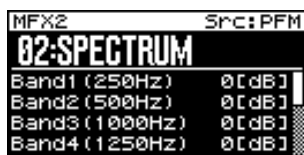


\* Les paramétrages MFX3 s'affichent dans d'autres pages que la page Effect Routing et vous pouvez y éditer ses valeurs, mais cela n'affectera pas la Performance tant que la position MFX3 sera réglée sur Input FX.

## Utilisation du SonicCell en mode Performance

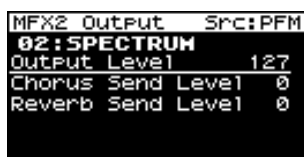
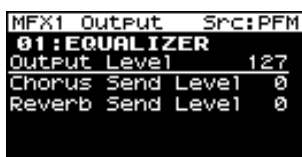
### Paramétrage du multieffets (pages MFX 1 à 3 / MFX Output 1 à 3)

#### ■ Pages MFX1-3 .....



Paramètre	Valeurs	Commentaire
00: THRU-78: SYMRESONANCE (MFX Type)		Sélectionne les types d'effets utilisés par MFX1-MFX3. Choisissez « 00: THRU » si vous ne voulez pas affecter d'effet.
Paramètres de chaque type MFX		Éditez les paramètres de l'effet sélectionné. Voir "Paramètres des multieffets (MFX1-3, MFX)" (p. 192).

#### ■ Pages MFX1-3 Output .....



Paramètre	Valeurs	Commentaire
Output Level	0-127	Règle le niveau du signal passant par le multieffets. Si un effet est actif, cela correspond au niveau d'effet. S'il n'y en a pas, cela correspond au volume du son original.
Chorus Send Level	0-127	Règle le niveau du chorus passant par le multieffets. Si vous ne voulez pas ajouter de chorus mettez ce paramètre à « 0 ».
Reverb Send Level	0-127	Règle le niveau de la réverbération passant par le multieffets. Si vous ne voulez pas ajouter de réverbération mettez ce paramètre à « 0 ».

### Paramétrage du chorus (pages Chorus / Chorus Output)

#### ■ Page Chorus .....



Paramètre	Valeurs	Commentaire
00: OFF-03: GM2 CHORUS (Chorus Type)		Sélectionne le type de chorus. Choisissez « 00: OFF » si vous ne voulez pas ajouter de chorus.
Paramètres de chaque type de Chorus		Éditez les paramètres du type de chorus sélectionné. Voir "Paramètres du chorus" (p. 219).

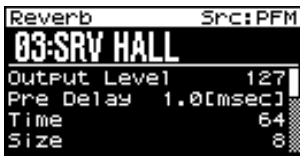
## ■ Page Chorus Output .....



Paramètre	Valeurs	Commentaire
Output Level	0-127	Règle le niveau de sortie du son passant par le chorus.
Output Select	MAIN, REV, M+R	Détermine l'affectation de sortie du son passé par le chorus. <b>MAIN:</b> Sorties OUTPUT en stéréo. <b>REV:</b> Affectation à la réverb en mono. <b>M+R:</b> Sortie vers OUTPUT en stéréo et vers la réverb en mono.

## Paramétrage de la réverbération (pages Reverb / Reverb Output)

## ■ Page Reverb.....



Paramètre	Valeurs	Commentaire
00: OFF-03: GM2 REVERB (Reverb Type)		Sélectionne le type de la réverbération. Choisissez « 00: OFF » si vous ne voulez pas ajouter de réverbération.
Paramètres pour chaque type de réverb		Édite les paramètres du type de réverb sélectionné. Voir "Paramètres de la réverb" (p. 220).

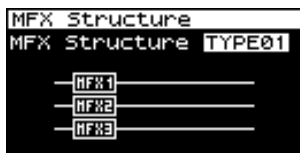
## ■ Page Reverb Output .....



Paramètre	Valeurs	Commentaire
Output Level	0-127	Règle le niveau de sortie du son passant par la réverb.

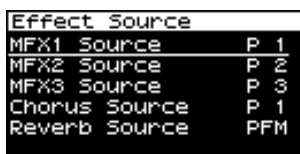
## Utilisation du SonicCell en mode Performance

### Organisation interne du multieffets (page MFX Structure)



Paramètre	Valeurs	Commentaire
MFX Structure	TYPE01– TYPE16	Détermine la manière dont les effets MFX1–3 sont agencés.

### Source du paramétrage de chaque effet dans le multieffets (page Effect Source)



Paramètre	Valeurs	Commentaire
MFX1 Source	PFM, P1–P16	Sélectionne les paramètres MFX1 utilisés par la Performance. Si vous préférez utiliser le paramétrage de la Performance, choisissez PFM. Si vous préférez utiliser les paramètres du Patch/Rhythm Set affecté à une des Parts, sélectionnez le numéro de la Part (1–16).
MFX2 Source	PFM, P1–P16	Sélectionne les paramètres MFX2 utilisés par la Performance. Si vous préférez utiliser le paramétrage de la Performance, choisissez PFM. Si vous préférez utiliser les paramètres du Patch/Rhythm Set affecté à une des Parts, sélectionnez le numéro de la Part (1–16).
MFX3 Source	PFM, P1–P16	Sélectionne les paramètres MFX3 utilisés par la Performance. Si vous préférez utiliser le paramétrage de la Performance, choisissez PFM. Si vous préférez utiliser les paramètres du Patch/Rhythm Set affecté à une des Parts, sélectionnez le numéro de la Part (1–16).
Chorus Source	PFM, P1–P16	Sélectionne les paramètres de chorus utilisés par la Performance. Si vous préférez utiliser le paramétrage de la Performance, choisissez PFM. Si vous préférez utiliser les paramètres du Patch/Rhythm Set affecté à une des Parts, sélectionnez le numéro de la Part (1–16).
Reverb Source	PFM, P1–P16	Sélectionne les paramètres de réverb utilisés par la Performance. Si vous préférez utiliser le paramétrage de la Performance, choisissez PFM. Si vous préférez utiliser les paramètres du Patch/Rhythm Set affecté à une des Parts, sélectionnez le numéro de la Part (1–16).

## Contrôle du multieffets par MIDI (pages MFX Control 1 à 3)

### Contrôle du multieffets

Pour modifier le niveau du son du multieffets, le temps de retard du Delay etc. à partir d'une unité MIDI externe, vous devez en principe adresser des messages MIDI système exclusif destinés spécifiquement au SonicCell. Ceux-ci sont toutefois assez compliqués et représentent une quantité de données assez conséquente.

Pour cette raison, un certain nombre des paramètres les plus significatifs du multieffets du SonicCell ont été prévus pour autoriser leur contrôle par des messages de contrôle MIDI (Control Change) ou autres pour agir directement sur leur valeur. Vous pouvez, par exemple, utiliser le levier de Pitch-Bend pour modifier le niveau de distorsion, ou l'after-touch du clavier pour agir sur le temps de retard du Delay. Les paramètres accessibles sont prédéterminés pour chaque effet et sont identifiés dans "Paramètres des multieffets (MFX1-3, MFX)" (p. 192), par un « # ».

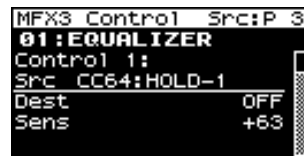
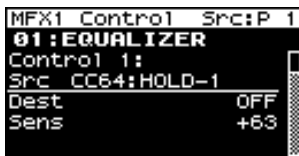
La fonction qui permet ces accès temps réel aux paramètres du multieffets s'appelle « Multi-effects Control ».

Vous pouvez définir jusqu'à quatre contrôles pour chaque multieffets MFX 1 à 3.

Quand vous utilisez cette fonction, vous pouvez choisir le niveau de contrôle appliqué (Sens) le paramètre de destination (Dest), et le message MIDI utilisé (Src).

**ASTUCE**

En utilisant le contrôle Matrix (p. 95) à la place du Multi-effects Control, vous pouvez aussi agir sur les paramètres de certains effets populaires en temps réel.



Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>Control 1-4 Src (Source)</b>	OFF, CC01-CC31, CC33-95, PITCH BEND, AFTERTOUCH, SYS CTRL1-4	Permet de choisir le message MIDI utilisé pour contrôler le paramètre du multieffets par la fonction Multi-effects Control. <b>OFF:</b> Contrôle désactivé. <b>CC01-31, 33-95 :</b> Contrôles 1 à 31 et 33 à 95 <b>PITCH BEND:</b> Pitch Bend <b>AFTERTOUCH:</b> After-Touch <b>SYS CTRL1-4 :</b> Utilisation du réglage System Control (p. 179).
<b>Control 1-4 Dest (Destination)</b>	Voir "Paramètres du multieffets" (p. 192)	Détermine les paramètres du multieffets contrôlés par la fonction Multi-effects Control. Les paramètres accessibles dépendent de chaque type d'effet.
<b>Control 1-4 Sens (Sensitivity)</b>	-63+63	Détermine l'amplitude de la variation sur le paramètre. Si vous voulez modifier le paramètre dans le sens positif (une valeur plus élevée par exemple, ou plus vers la droite, ou plus rapide etc.) choisissez une valeur positive. Si vous voulez modifier le paramètre dans le sens négatif (une valeur moins élevée par exemple, ou plus vers la gauche, ou moins rapide etc.) choisissez une valeur négative. Les valeurs les plus élevées correspondent à la modification la plus importante.
<b>Control Channel</b>	1-16, OFF	Détermine le canal MIDI utilisé pour la réception des messages Multi-effects Control et la modification des paramètres en temps réel, quand le paramètre MFX1-3 Src est réglé sur PFM. Mettez cette option sur OFF si le contrôle par MIDI du multieffets n'est pas utilisé.

# Utilisation du SonicCell en mode Patch

## Affichage de la page Patch Play

### 1. Appuyez sur [MIDI INST] (son témoin s'allume).

Le témoin [PART VIEW] s'allume en même temps et la page Patch Play apparaît.



\* Si le mode (p. 84) est « Performance » la page MIDI INST (p. 58) apparaît.

Dans ce cas appuyez simultanément sur [MIDI INST] et [PART VIEW] pour passer à la page Patch.

### 2. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur le paramètre à éditer.

### 3. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour contraster la valeur.



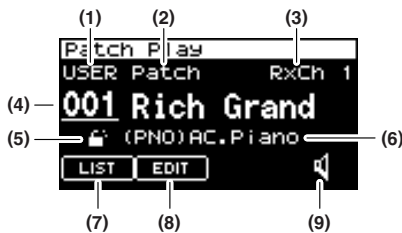
Quand vous sélectionnez LIST ou PATCH et que vous appuyez sur [CURSOR/VALUE], une page d'édition apparaît.

### 4. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour éditer la valeur.

### 5. Quand vous avez terminé, appuyez sur [CURSOR/VALUE].

## Si le Patch est de type « Patch »

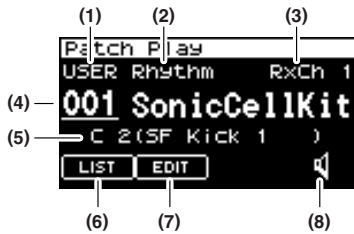
Dans le mode Patch, si vous avez choisi le type Patch pour la Part en cours, l'écran ci-dessous apparaît.







Paramètre	Valeurs	Commentaire
(1) Groupe de patch	USER, PR-A-PR-G, GM XP-A, XP-B	Sélectionne le groupe de Patch. <b>USER:</b> Utilisateur <b>PR-A-PR-G:</b> Preset A à Preset G <b>GM:</b> General MIDI <b>XP-A, XP-B:</b> Cartes d'extension A et B * Ces derniers choix ne sont possibles que si une carte d'extension est présente dans le connecteur correspondant.
(2) Type de patch	Patch, Rhythm	Détermine si la Part en cours utilise un Patch ou un Rhythm Set.
(3) Part en cours	Part1-Part 16	Sélectionne la part (en cours) affectée par vos opérations.
(4) Numéro/nom du Patch	001-	Sélectionne le Patch utilisé par la Part en cours.
(5) Verrouillage de la catégorie		Détermine si la catégorie est verrouillée () ou non () quand vous sélectionnez vos Patches. Si la catégorie est verrouillée, seuls les sons de cette catégorie vous seront proposés à la sélection.
(6) Catégorie de Patch	---CMB	Change de catégorie.
(7) LIST		Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Patch List (p. 85, p. 86).
(8) EDIT		Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Patch Edit (p. 89).
(9) Préécoute		Si vous faites passer l'icône de préécoute de () à (), vous pourrez effectuer une préécoute du son piloté par le Patch. <b>(MEMO)</b> Le paramètre system Preview (p. 179) vous permet de choisir la manière dont se fait cette préécoute.

## Si le Patch est de type « Rhythm Set »

Dans le mode Patch, si vous avez choisi le type Rhythm pour la Part en cours, l'écran ci-dessous apparaît.



Paramètre	Valeurs	Commentaire
(1) <b>Groupe de Rhythm Set</b>	USER, PRST, GM, XP-A, XP-B	Sélectionne le groupe de Patch. <b>USER:</b> Utilisateur <b>PR-A-PR-G:</b> Preset A à Preset G <b>GM:</b> General MIDI <b>XP-A, XP-B:</b> Cartes d'extension A et B * Ces derniers choix ne sont possibles que si une carte d'extension est présente dans le connecteur correspondant.
(2) <b>Type de Patch</b>	Patch, Rhythm	Détermine si la Part en cours utilise un Patch ou un Rhythm Set.
(3) <b>Canal de réception en mode Patch</b>	1-16	Détermine le canal MIDI sur lequel les messages de type canal seront reçus depuis une unité MIDI externe.
(4) <b>Numéro/nom du Rhythm Set</b>	001-	Sélectionne le Rhythm Set utilisé.
(5) <b>Note éditée</b>	A0-C8	Dans le Rhythm Set en cours de sélection, détermine la note éditée.
(6) <b>LIST</b>		Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Rhythm Set List (p. 87).
(7) <b>EDIT</b>		Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Rhythm Edit (p. 118).
(8) <b>Préécoute</b>	 	Si vous faites passer l'icône de préécoute de  à  , vous pourrez effectuer une préécoute du son piloté par le Rhythm Set. <b>MEMO</b> Le paramètre system Preview (p. 179) vous permet de choisir la manière dont se fait cette préécoute.

## Utilisation du SonicCell en mode Patch

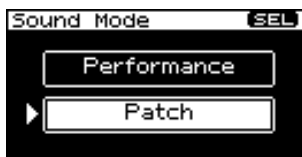
### Affichage de la page des menus (page Patch Menu)

1. Appuyez sur [MIDI INST] (son témoin s'allume).  
La page Patch Play apparaît.  
Si le mode est « Performance », la page MIDI INST (p. 58) apparaît.
2. Appuyez sur [MENU].  
La page Patch Menu apparaît.  
Cette page est double et se présente comme indiqué ci-contre. Vous pouvez utiliser la molette [CURSOR/VALUE] pour passer d'une page à l'autre.
3. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur le paramètre à éditer.
4. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page correspondante.



Paramètre	Commentaire
Tone Switch 1-4	Détermine si les Tones 1-4 sont utilisés (ON) ou non (OFF).
Snd (Sound) Mode	Permet de passer du mode Performance au mode Patch et inversement. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Sound Mode.
Patch Init (Initialisation du Patch)	Initialise les paramètres du Patch en cours (p. 115).
Write (Sauvegarde du Patch)	Sauvegarde le Patch en cours en mémoire utilisateur. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Patch Name (p. 116).
System	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System (p. 176).
Utility	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Utility (p. 182).
Demo Play	L'appui sur la molette [CURSOR/VALUE] appelle la liste des morceaux de démonstration. * Pour plus de détails sur la manière de mettre en lecture les morceaux de démonstration, voir p. 15 et 168.
SRX Info (Information SRX)	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System SRX Info (p. 180).
Version (Information Version)	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System Version Info (p. 180).

### Sélection du mode de fonctionnement (page Sound Mode)



Détermine le mode de fonctionnement du générateur de son MIDI.

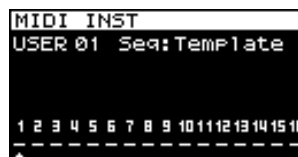
Le mode en cours de sélection apparaît contrasté.

1. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour déplacer le curseur et appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour valider le mode.

Si vous sélectionnez Patch et appuyez sur [CURSOR/VALUE], une des pages ci-après apparaît en fonction du type de Patch (p. 82, p. 83).



Si vous sélectionnez Performance et appuyez sur [CURSOR/VALUE], la page ci-dessous apparaît.





## Sélection d'un Patch dans une liste

### Sélection d'un Patch dans une liste triée par catégories (page Patch List (Ctg))

Vous pouvez effectuer le choix du Patch de chaque Part dans une liste triée par catégories.

\* À la mise sous tension, c'est la page Patch List (Ctg) qui apparaît par défaut.

1. Accédez à la page Patch Play.

2. Sélectionnez « LIST » et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

La page Patch List (Ctg) apparaît.



\* Si la page Patch List (Grp) avait été sélectionnée auparavant, c'est elle qui apparaît. Dans ce cas appuyez sur [MENU] pour accéder à la page Group Select, sélectionnez « CATEG LIST » et appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Patch List (Ctg).

3. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour sélectionner un Patch et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Le Patch est modifié et vous revenez à la page Part View.

## ■ Page Menu.....



Dans la page Patch List (Ctg), appuyez sur [MENU] pour accéder à la page Category Select.

Appuyez à nouveau sur [MENU] pour revenir à la page Patch List (Ctg).

Paramètre	Commentaire
PNO, KBD, GTR, BAS, ORC, BRS, SYN, VCL, WLD	<p>Change de catégorie et retourne à la page Patch List triée par catégories. Vous pouvez changer de catégorie en déplaçant le curseur sur la catégorie actuellement sélectionnée (en haut de la page) et en appuyant sur [CURSOR/VALUE].</p> <p><b>Noms abrégés Catégories</b></p> <p><b>PNO:</b> AC.Piano, EL.Piano</p> <p><b>KBD:</b> Keyboards, Bell, Mallet, Organ, Accordion, Harmonica</p> <p><b>GTR:</b> AC.Guitar, EL.Guitar, Dist.Guitar</p> <p><b>BAS:</b> Bass, Synth Bass</p> <p><b>ORC:</b> Strings, Orchestra, Hit&amp;Stab</p> <p><b>BRS:</b> Wind, Flute, AC.Brass, Synth Brass, Sax</p> <p><b>SYN:</b> Hard Lead, Soft Lead, Techno Synth, Pulsating, Synth FX, Other Synth</p> <p><b>VC L:</b> Bright Pad, Soft Pad, Vox</p> <p><b>WLD:</b> Plucked, Ethnic, Fretted, Percussion, Sound FX, Beat&amp;Groove, Drums, Combination</p>
GROUP LIST	<p>Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Patch List (Grp) (p. 86).</p> <p>* Après avoir accédé à la page Patch List (Grp), un nouvel appel de « LIST » dans la page Part View ramènera sur la page Patch List (Grp).</p>

# Utilisation du SonicCell en mode Patch

## Sélection d'un Patch dans une liste triée par groupes (page Patch List (Grp))

Vous pouvez effectuer le choix du Patch de chaque Part dans une liste triée par groupes: USER ou carte d'extension par ex.

\* À la mise sous tension, c'est la page Patch List (Ctg) qui apparaît par défaut.

1. Accédez à la page Patch Play.
2. Sélectionnez « LIST » et appuyez sur [CURSOR/VALUE].  
La page Patch List (Ctg) apparaît.  
\* Si la page Patch List (Grp) avait été sélectionnée auparavant, c'est elle qui apparaît. Passez à l'étape 5.
3. Appuyez sur [MENU] pour accéder à la page Category Select.

4. Choisissez « GROUP LIST » et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

La page Patch List (Grp) apparaît.



5. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour sélectionner un Patch et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Le Patch est modifié et vous revenez à la page Patch Play.

## ■ Page Menu.....



À partir de la page Patch List (Grp) appuyez sur [MENU] pour accéder à la page Group Select.

Appuyez à nouveau sur [MENU] pour revenir à la page Patch List (Grp).

Paramètre	Commentaire
USR, A-G, GM, EXA, EXB	Change de catégorie et retourne à la page Patch List triée par groupes. <b>USR:</b> Utilisateur <b>A-G:</b> Preset A à Preset G <b>GM:</b> General MIDI <b>EXA, EXB:</b> Cartes d'extension A et B. * Ces derniers choix ne sont possibles que si une carte d'extension est présente dans le connecteur correspondant.
CATEG (Category) LIST	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Patch List (Ctg) (p. 85). * Après avoir accédé à la page Patch List (Ctg), un nouvel appel de « LIST » dans la page Part View ramènera sur la page Patch List (Ctg).

## Sélection d'un Rhythm Set dans une liste (page Rhythm Set List)

Si le type de Patch de la Part en cours est « Rhythm », vous pouvez choisir un Rhythm Set dans une liste.

1. Appelez la page Patch Play.
2. Sélectionnez « LIST » et appuyez sur [CURSOR/VALUE].  
La page Rhythm Set List apparaît.
3. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour sélectionner un Rhythm Set et appuyez sur [CURSOR/VALUE].  
Le Patch est modifié et vous revenez à la page Patch Play.



### ■ Page Menu.....



À partir de la page Rhythm Set List, appuyez sur [MENU] pour accéder à la page Group Select.

Appuyez à nouveau sur [MENU] pour revenir à la page Rhythm Set List.

Paramètre	Commentaire
USR, PRESET, GM, EXA, EXB	<p>Change de catégorie et retourne à la page Patch List triée par groupes.</p> <p><b>USR:</b> Utilisateur</p> <p><b>A-G:</b> Preset</p> <p><b>GM:</b> General MIDI</p> <p><b>EXA, EXB:</b> Cartes d'extension A et B.</p> <p>* Ces derniers choix ne sont possibles que si une carte d'extension est présente dans le connecteur correspondant.</p>

## Édition des Patchs (page Patch Edit)

- Appuyez sur [MIDI INST].  
[MIDI INST] et [PART VIEW] s'allument et la page Patch Play apparaît.
- Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour sélectionner « PATCH » et appuyez sur [CURSOR/VALUE].  
La page Patch Edit apparaît.
- Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour sélectionner l'élément à éditer et appuyez sur [CURSOR/VALUE].  
La page d'édition correspondante apparaît.
- Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour sélectionner le paramètre à éditer et appuyez sur [CURSOR/VALUE].  
La valeur de ce paramètre apparaît contrastée.
- Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour éditer la valeur, puis appuyez sur [CURSOR/VALUE].



## ■ Page des menus pendant l'édition de Patch .....

Si vous appuyez sur [MENU] pendant l'édition d'un Patch, la page Menu apparaît.

Cette page est double et se présente comme indiqué ci-contre. Vous pouvez utiliser la molette [CURSOR/VALUE] pour passer d'une page à l'autre.



Paramètre	Commentaire
<b>Tone Select 1-4</b>	Change la sélection de Tone (à éditer), et ramène à la page précédente.
<b>Tone Switch 1-4</b>	Détermine si les Tones 1-4 sont utilisés (ON) ou non (OFF).
<b>Tone Copy</b>	Copie les paramètres du Tone d'un Patch vers un des Tones du Patch en cours de sélection. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Patch Tone Copy (p. 115).
<b>Patch Init (Initialisation Patch)</b>	Initialise tous les paramètres du Patch en cours (p. 115).
<b>Write (Sauvegarde Patch)</b>	Sauvegarde le Patch en cours en mémoire utilisateur. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Patch Name (p. 116).
<b>System</b>	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System (p. 176).
<b>Utility</b>	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Utility (p. 182).
<b>Demo Play</b>	L'appui sur la molette [CURSOR/VALUE] appelle la liste des morceaux de démonstration. * Pour plus de détails sur la manière de mettre en lecture les morceaux de démonstration, voir p. 15 et p. 168.
<b>SRX Info (Information SRX)</b>	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System SRX Info (p. 180).
<b>Version (Information Version)</b>	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System Version Info (p. 180).

## ■ Page Patch Edit .....

La page Patch Edit est organisée comme suit.

Tournez la molette [CURSOR/VALUE] vers la droite ou vers la gauche pour passer d'un écran à l'autre.



Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>GENERAL</b>		Paramétrage général du Patch. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Patch General (p. 90).
<b>STRUCTURE</b>		Permet de choisir la combinaison des Tones. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Patch Structure (p. 93).
<b>MATRIX CTRL (Control)</b> 1/2/3/4		Paramétrage matrix control. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Patch Mtrx Ctrl 1/2/3/4 (p. 95).
<b>Tone</b>	1&2, 3&4	Sélectionne une des combinaisons de Tones 1 & 2 ou 3 & 4 pour l'affichage.
<b>WG</b>		Édition des paramètres de forme d'onde (waveforms). Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Patch WG (p. 98).
<b>WG</b> (Pitch Envelope)		Édition des paramètres d'enveloppe de hauteur. En amenant le curseur sur  et en appuyant sur [CURSOR/VALUE] vous pouvez accéder à la page Patch Pitch Env (p. 101).
<b>TVF</b>		Édition des paramètres de filtrage TVF. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Patch TVF (p. 102).
<b>TVF</b> (TVF Envelope)		Édition des paramètres d'enveloppe de filtre. En amenant le curseur sur  et en appuyant sur [CURSOR/VALUE] vous pouvez accéder à la page Patch TVF Env (p. 104).
<b>TVA</b>		Édition des paramètres de variation de niveau TVA. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Patch TVA (p. 105).
<b>TVA</b> (TVA Envelope)		Édition des paramètres d'enveloppe d'amplitude. En amenant le curseur sur  et en appuyant sur [CURSOR/VALUE] vous pouvez accéder à la page Patch TVA Env (p. 107).
<b>OUT</b> (Output)		Édition des affectations de sortie Patch/Tone. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Patch Output (p. 108).
<b>LFO 1/2</b>		Édition du paramétrage LFO1,2. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Patch LFO 1/2 (p. 109).
<b>LFOS</b> (Step LFO)		Édition du paramétrage step LFO. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Patch Step LFO (p. 112).
<b>TMT</b> (Tone Mix Table)		Détermine la manière dont les Tones sont mixés/entendus. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Patch TMT (p. 112).
<b>CTRL</b> (Control)		Édition du paramétrage des contrôles. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Patch Ctrl (p. 114).

\* Si le paramètre Str Type (p. 93) est réglé sur une autre valeur que 1, deux pages d'écran seront accessibles pour WG-OUT.



## Utilisation du SonicCell en mode Patch

### Paramétrage général d'un Patch (page Patch General)

Patch General	
Ctg	AC_Piano
Level	127
Pan	0
Priority	LAST
Octave Shift	0
Coarse Tune	0

Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>Ctg</b> (Catégorie)	voir "Patch Category" (p. 63)	Détermine le type (la catégorie) du patch.
<b>Level</b>	0-127	Détermine le volume du Patch. * Vous pouvez choisir le niveau de chaque Tone d'un Patch avec Tone Level (TVA p. 105).
<b>Pan</b>	L64-63R	Détermine la position panoramique du patch: L64 correspond à l'extrême gauche, 0 au centre et 63R à l'extrême droite. * Vous pouvez choisir le « pan » de chaque Tone d'un Patch avec Tone Pan (TVA p. 106). * Comme chaque Tone d'un Patch a son propre panoramique, le paramètre « Patch pan » agit sur l'ensemble du Patch, incluant tous ses Tones vers la gauche ou vers la droite.
<b>Priority</b>	LAST, LOUDEST	Détermine la gestion des notes quand la limite de polyphonie est atteinte (128 voix). <b>LAST:</b> Les notes sont coupées au profit de la dernière jouée en commençant par la plus anciennement jouée. <b>LOUDEST:</b> Les notes sont coupées au profit de celles qui ont le plus fort volume, en commençant par celles qui ont le plus faible niveau résiduel.
<b>Octave Shift</b>	-3-+3	Réglage de la hauteur du son du Patch par pas d'une octave (+/-3 octaves).
<b>Coarse Tune</b>	-48-+48	Réglage de la hauteur son du Patch par pas d'un demi-ton (+/-4 octaves).
<b>Fine Tune ★</b>	-50-+50	Réglage de la hauteur son du Patch par pas d'un cent (+/-50 cents). ★ Vous pouvez modifier ceci à partir du matrix control. (p. 95)
<b>Strech Tune</b> (Strech Tune Depth)	OFF, 1-3	<p>Ce paramètre vous permet d'appliquer une « pondération de tempérament » (stretched tuning) au Patch. Cette pondération mime la manière d'accorder les pianos acoustiques en « descendant » les extrêmes-graves et en « montant » les aigus pour contrarier l'impression de « pincement » de l'accord résultant d'une division mathématique du clavier. Quand le réglage est sur « OFF », le tempérament du Patch est strictement égal. La valeur 3 donne la déviation la plus grande. Le schéma ci-après montre les variations par rapport à un tempérament égal. Ce réglage aura des conséquences subtiles mais non négligeable sur la couleur des sons de cordes, par exemple.</p> <p>Écart par rapport au tempérament égal ↑</p> <p>Graves 1 2 3 Aigus</p> <p>3 Valeur du paramètre 2 1 OFF</p>
<b>Analog Feel</b> (Analog Feel Depth)	0-127	Détermine la profondeur de la modulation 1/f appliquée au Patch. (cette modulation 1/f représente une ondulation analogue à celle du chuintement d'un ruisseau ou du bruissement du vent et permet de simuler l'instabilité caractéristique des synthétiseurs analogiques).
<b>Cutoff Offset</b>	-63-+63	Cette pondération modifie la fréquence de coupure du filtre pour l'ensemble du Patch en conservant les différences entre les valeurs individuelles de chaque Tone pour le paramètre « Cutoff » (p. 102). <b>REMARQUE</b> Comme les valeurs des paramètres Cutoff de chaque Tone sont ajoutées aux valeurs saisies ici, si elles sont déjà à 127 (maximum), les valeurs positives de ce paramètre n'auront aucun effet.

## Utilisation du SonicCell en mode Patch

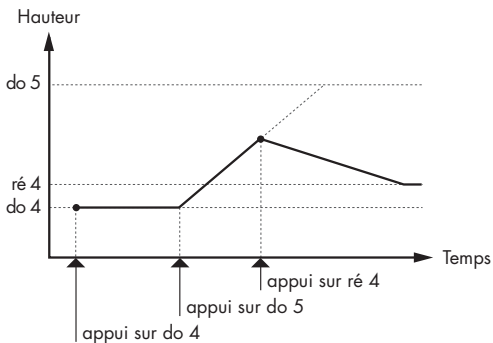
Paramètre	Valeurs	Commentaire	
<b>Resonance Offset</b>	-63~+63	<p>Cette pondération modifie la résonance du filtre pour l'ensemble du Patch, en conservant les différences entre les valeurs individuelles de chaque Tone pour le paramètre « Resonance » (p. 103).</p> <p>* <b>Resonance</b>: renforcement des fréquences au voisinage de la fréquence de coupure.</p> <p><b>REMARQUE</b></p> <p>Comme les valeurs des paramètres Resonance de chaque Tone sont ajoutées aux valeurs saisies ici, si elles sont déjà à 127 (maximum), les valeurs positives de ce paramètre n'auront aucun effet.</p>	
<b>Attack Offset (Attack Time Offset)</b>	-63~+63	<p>Cette pondération modifie l'attaque pour l'ensemble du Patch, en conservant les différences entre les valeurs individuelles de chaque Tone pour les paramètres « A-Env Time 1 » (p. 107), et F-Env Time 1 (p. 105).</p> <p>* <b>Attack Time</b>: (Attaque) Temps nécessaire pour que le son atteigne son volume maximum après que la touche ait été enfoncée.</p> <p><b>REMARQUE</b></p> <p>Comme les valeurs de ce paramètre pour chaque Tone sont ajoutées aux valeurs saisies ici, si elles sont déjà à 127 (maximum), ce paramètre n'aura aucun effet.</p>	
<b>Release Offset (Release Time Offset)</b>	-63~+63	<p>Cette pondération modifie l'amortissement pour l'ensemble du Patch, en conservant les différences entre les valeurs individuelles de chaque Tone pour les paramètres A-Env Time 4 (p. 107), et F-Env Time 4 (p. 105).</p> <p>* <b>Release Time</b>: Temps nécessaire à la disparition du son après le relâchement de la touche.</p> <p><b>REMARQUE</b></p> <p>Comme les valeurs des paramètres de relâchement de chaque Tone sont ajoutées aux valeurs saisies ici, si elles sont déjà à 127 (maximum), les valeurs positives de ce paramètre n'auront aucun effet.</p>	
<b>Velocity Sens (Velocity Sensitivity Offset)</b>	-63~+63	<p>Cette pondération modifie la sensibilité à la vitesse pour l'ensemble du Patch, en conservant les différences entre les valeurs individuelles de chaque Tone pour les paramètres: Cutoff V-Sens (p. 103) Level V-Sens (p. 105)</p> <p>* <b>Velocity</b>: Rapidité d'enfoncement des touches.</p> <p><b>REMARQUE</b></p> <p>Comme les valeurs des paramètres de sensibilité à la vitesse de chaque Tone sont ajoutées aux valeurs saisies ici, si elles sont déjà à "+63" (maximum), les valeurs positives de ce paramètre n'auront aucun effet.</p>	
<b>Mono/Poly</b>	MONO, POLY	<p>Détermine si le Patch est joué de manière polyphonique (POLY) ou monophonique (MONO). L'option MONO est plus adaptée à des instruments naturellement monophoniques comme le saxophone ou la flûte.</p> <p><b>MONO</b>: Seule la dernière note jouée est entendue.</p> <p><b>POLY</b>: Deux ou plusieurs notes peuvent jouer simultanément.</p>	
<b>Legato Switch</b>	OFF, ON	<p>Ce paramètre détermine si la fonction Solo Legato est activée (ON) ou non (OFF).</p> <p>Quand cette fonction est activée (ON), le fait d'enfoncer une nouvelle touche alors qu'une autre est encore enfoncée provoque une continuité du son entre les deux notes (jeu « legato »).</p> <p>Cet effet est plus particulièrement adapté à la simulation de techniques guitaristiques comme le « hammer-on » ou le « pull-off ».</p>	<p><b>REMARQUE</b></p> <p>Imaginons que Legato Switch soit activé et Legato Retrigger désactivé. Quand vous tentez de réaliser un legato (en jouant une note plus haute tout en maintenant la plus basse enfoncée), la montée du son peut ne pas avoir eu le temps de se faire complètement, en particulier parce que la limite de hauteur de l'échantillon peut avoir été atteinte. Par ailleurs si différentes limites de hauteurs ont été utilisées pour les « waves » d'un Patch à tones multiples il peut cesser d'être entendu en MONO. Pour les grandes variations de hauteur, mettez le Legato Retrigger sur « ON ».</p>
<b>Legato Retrigger (Retrigger)</b>	OFF, ON	<p>Ce réglage permet de choisir entre le redéclenchement du son (ON) ou non (OFF) en jeu legato. Elle est normalement activée (ON). Quand elle est désactivée (OFF), le fait d'enfoncer une nouvelle touche alors qu'une autre est encore enfoncée provoque une continuité du son entre les deux notes sans nouvelle attaque pour la nouvelle note. Vous ferez ce choix si vous voulez jouer des phrases continues d'instruments à vent ou de cordes ou si vous utilisez la modulation avec un son de synthé mono.</p>	

## Utilisation du SonicCell en mode Patch

Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>Porta Sw (Portamento Switch)</b>	OFF, ON	Détermine si l'effet de Portamento est actif (ON) ou non (OFF). * <b>Portamento</b> Le Portamento est une fonction qui permet de passer progressivement d'une note à une autre. Si le paramètre Mono/ Poly est sur « MONO », cette fonction est particulièrement efficace pour simuler des glissandos.
<b>Porta Mode (Portamento Mode)</b>	NORMAL, LEGATO	Détermine les conditions dans lesquelles le portamento s'applique. <b>NORMAL:</b> L'effet de Portamento est permanent. <b>LEGATO:</b> Le Portamento ne s'applique qu'aux notes jouées legato (c'est-à-dire pour lesquelles vous jouez la seconde avant d'avoir relâché la première).
<b>Porta Type (Portamento Type)</b>	RATE, TIME	Détermine le type de l'effet de Portamento. <b>RATE:</b> Le temps de passage d'une note à une autre dépend de la différence de hauteur entre les deux notes. <b>TIME:</b> Le temps de passage est constant et indépendant de la différence de hauteur entre les notes consécutives.
<b>Porta Start (Portamento Type)</b>	PITCH, NOTE	Si vous rejouez une note pendant que la précédente est en train d'effectuer un mouvement de Portamento, celui-ci repart vers la nouvelle hauteur spécifiée, mais sa « hauteur » de départ peut varier en fonction des options.

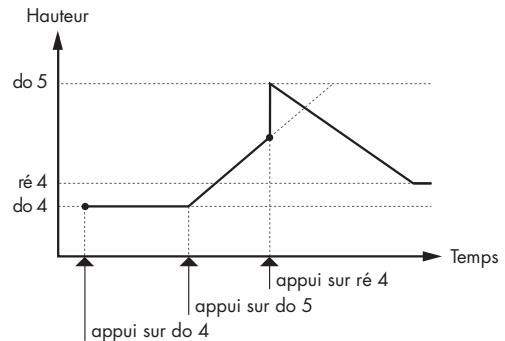
### PITCH:

Le portamento repart de la hauteur atteinte au moment où la nouvelle note a été enfoncée.



### NOTE:

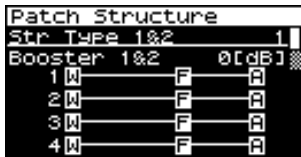
Le portamento repart de la hauteur qui aurait dû être atteinte si le mouvement avait pu se poursuivre jusqu'au bout.



<b>Porta Time (Portamento Time)</b>	0-127	Détermine le temps que met le son à passer d'une hauteur à une autre. Plus la valeur est haute et plus ce temps est long.
<b>Part Mod Sw (Part Modulation Depth Switch)</b>	OFF, ON	Détermine si le paramètre d'amplitude de modulation de la Part (valeur définie par RPN) est actif (ON) ou non (OFF).



## Combinaison des Tones dans le Patch (page Patch Structure)



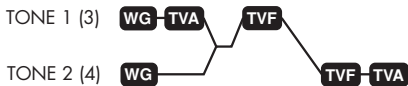
Paramètre	Valeurs	Commentaire
Str (Structure) Type 1&2, 3&4	1-10	Détermine comment les Tones 1 et 2 ou 3 et 4 sont reliés entre eux. Dans les schémas, les symboles correspondent à : <b>B:</b> Booster (renforceur de gain) <b>R:</b> Ring Modulator (modulateur en anneau) <b>REMARQUE</b> Avec les TYPE05 à 10 le SonicCell ne peut jouer qu'un maximum de 64 sons simultanés.
Booster 1&2, 3&4	0, +6, +12, +18	Avec les TYPE 3 et 4 vous pouvez choisir l'amplitude du Booster. Les valeurs élevées produisent plus de distorsion.

### Type 1



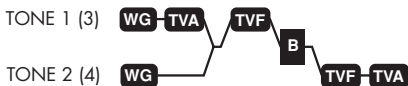
Dans ce type, les Tones 1 et 2 (ou 3 et 4) sont indépendants. Utilisez-le si vous voulez préserver les sons PCM ou créer et combiner des sons indépendants pour chaque Tone.

### Type 2



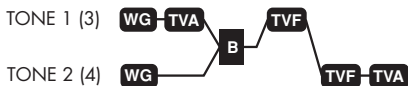
Dans ce type, deux filtres sont associés pour intensifier les caractéristiques du filtrage. Le TVA du Tone 1 (ou 3) contrôle la balance entre les deux Tones.

### Type 3



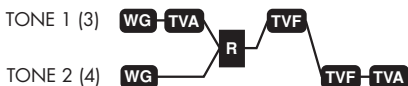
Ce type mixe le son du Tone 1 (3) et du Tone 2 (4), applique un filtrage puis un Booster destiné à créer une distorsion de la forme d'onde.

### Type 4



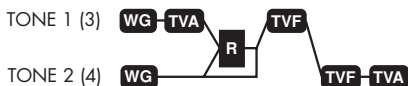
Ce type applique un Booster destiné à créer une distorsion de la forme d'onde, puis combine les deux filtres. Le TVA du Tone 1 (ou 3) contrôle la balance entre les deux Tones et règle le niveau du Booster.

### Type 5



Ce type utilise un modulateur en anneau (Ring modulator) pour créer de nouvelles harmoniques et combine ensuite les deux filtres. Le TVA du Tone 1 (ou 3) contrôle la balance entre les deux Tones et règle le niveau du modulateur en anneau.

### Type 6



Ce type utilise un modulateur en anneau (Ring modulator) pour créer de nouvelles harmoniques et combine ensuite les deux filtres. Comme le son du modulateur en anneau peut être mixé avec le Tone 2 (4), le TVA du Tone 1 (3) règle le niveau du son modulé par le Ring Modulator.

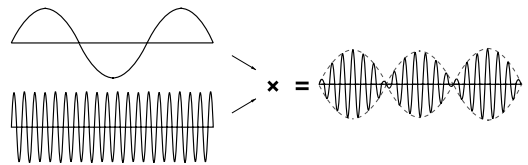
# Utilisation du SonicCell en mode Patch

Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>Type 7</b>		
TONE 1 (3)	WG - TVF - TVA	Ce type applique un filtrage au Tone 1 (3) et le module par le Ring Modulateur avec le Tone 2 (4) pour créer de nouvelles harmoniques.
TONE 2 (4)	WG	
<b>Type 8</b>		
TONE 1 (3)	WG - TVF - TVA	Ce type envoie le son filtré des Tones 1 (3) et 2 (4) à travers un modulateur en anneau, puis mixe le résultat avec le son du Tone 2 (4) et applique un filtrage en sortie.
TONE 2 (4)	WG	
<b>Type 9</b>		
TONE 1 (3)	WG - TVF - TVA	Ce type fait passer le son filtré de chaque tone à travers un modulateur en anneau pour créer de nouvelles harmoniques. Le TVA du Tone 1 (ou 3) contrôle la balance entre les deux Tones et règle la profondeur de la modulation en anneau.
TONE 2 (4)	WG - TVF	
<b>Type 10</b>		
TONE 1 (3)	WG - TVF - TVA	Ce type fait passer le son filtré de chaque Tone à travers un modulateur en anneau pour créer de nouvelles harmoniques, et mixe le résultat avec le son du Tone 2 (4). Comme le son du modulateur en anneau peut être mixé avec le Tone 2 (4), le TVA du Tone 1 (3) règle le niveau du son modulé.
TONE 2 (4)	WG - TVF	

- Quand un TYPE 2 à 10 est sélectionné et qu'un Tone d'une paire est désactivé, l'autre sera entendu comme TYPE 1 quel que soit le réglage affiché.
- Si vous limitez la tessiture pour un Tone (Keyboard Range p. 112, p. 113) ou limitez sa plage de vélocité (Velocity Range p. 113), tout se passe, en dehors des limites, comme si le Tone était désactivé. Cela veut dire que si un TYPE 2 à 10 est sélectionné et que vous créez des zones au sein desquelles un Tone d'une paire est inactif, les notes jouées dans cette tessiture ou dans cette plage de vélocité seront aussi entendues comme TYPE 1 quel que soit le réglage affiché.

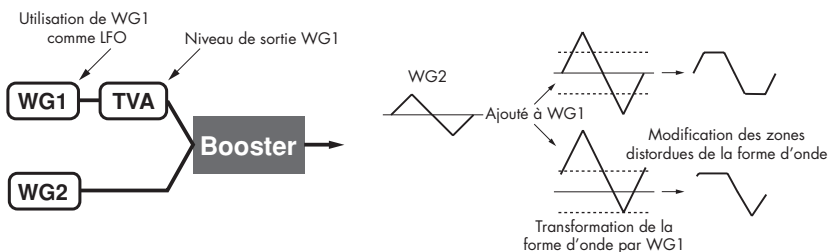
## Ring Modulator

Un modulateur en anneau multiplie les formes d'ondes de deux Tones entre eux pour générer de nombreuses harmoniques non présentes dans les formes d'ondes originales. (À moins qu'une des deux soit une sinusoïde, il ne s'agira généralement pas d'harmoniques paires). Comme la différence de hauteur entre deux formes d'onde modifie la structure harmonique, le résultat sera généralement un son métallique sans notion de hauteur.



## Booster

Le Booster sert à distordre le signal entrant. En plus de cet effet de distorsion, vous pouvez utiliser la forme d'onde (WG1) d'un des Tones comme LFO pour moduler l'autre forme d'onde (WG2) et créer un effet similaire à une PWM (pulse width modulation). Ce paramètre fonctionne mieux en association avec le paramètre Wave Gain (p. 98).



## Paramétrage du contrôle Matrix (pages Patch Mtrx Ctrl1 à 4)

### Matrix Control

Normalement, pour modifier les paramètres des Tones depuis une unité MIDI externe, vous devez utiliser des messages système exclusifs — c'est-à-dire destinés spécifiquement au SonicCell. Toutefois ces messages sont assez compliqués et représentent des quantités de données importantes.

Pour cette raison, un certain nombre des paramètres de Tones les plus caractéristiques du SonicCell ont été prévus pour accepter d'être commandés et modifiés par des messages MIDI de contrôle (Control Change). Vous disposez ainsi d'une grande palette de moyens pour modifier la manière dont les Patches sont entendus. Vous pouvez par exemple utiliser le levier de Pitch-bend pour modifier une vitesse de LFO ou utiliser l'after-touch canal du clavier pour ouvrir ou fermer un filtre.

La fonction qui permet aux messages MIDI d'effectuer des modifications en temps réel sur les paramètres de Tone s'appelle Matrix Control. Vous pouvez utiliser jusqu'à 4 contrôleurs Matrix dans un même Patch.

Pour utiliser le Matrix Control, vous devez définir quel message MIDI (Src) est utilisé pour contrôler quel paramètre (Dest), avec quelle amplitude (Sns), s'appliquant à quel Tone (Tone).

Patch Mtrx Ctrl1	Patch Mtrx Ctrl2	Patch Mtrx Ctrl3	Patch Mtrx Ctrl4
Src SYS CTRL1	Src SYS CTRL2	Src SYS CTRL3	Src SYS CTRL4
Dest1 LFO1 PCH DEPTH	Dest1 OFF	Dest1 LEVEL	Dest1 REVERB SEND
Sens1 +10	Sens1 0	Sens1 +10	Sens1 +20
Sw1-T1 ON	Sw1-T1 ON	Sw1-T1 ON	Sw1-T1 ON
Sw1-T2 ON	Sw1-T2 ON	Sw1-T2 ON	Sw1-T2 ON
Sw1-T3 ON	Sw1-T3 ON	Sw1-T3 ON	Sw1-T3 ON

Paramètre	Valeurs	Commentaire
		Détermine le message MIDI utilisé pour modifier le paramètre de Tone à partir du contrôleur Matrix.
	<b>OFF:</b>	Matrix control désactivé.
	<b>CC01-31, 33-95 :</b>	N° de contrôles 1 à 31, 33 à 95
	<b>PITCH BEND:</b>	Pitch Bend
	<b>AFTERTOUCH:</b>	After-Touch
	<b>SYS CTRL1-4 :</b>	Messages MIDI utilisés comme contrôles.
	<b>VELOCITY:</b>	Vélocité (vitesse d'enfoncement de la touche)
	<b>KEYFOLLOW:</b>	Suivi de touche (position sur le clavier, do4 correspondant à 0)
	<b>TEMPO:</b>	Tempo système (p. 177) ou tempo d'un séquenceur MIDI externe.
	<b>LFO1:</b>	LFO 1
	<b>LFO2:</b>	LFO 2
	<b>PITCH ENV:</b>	Enveloppe de hauteur
	<b>TVF ENV:</b>	Enveloppe TVF
	<b>TVA ENV:</b>	Enveloppe TVA
	<b>cf.</b>	
<b>Src</b> (Control Source)		Pour plus de détails sur les messages Control Change, voir « Implémentation MIDI » (p. 246).
	<b>MEMO</b>	Velocity et Keyfollow correspondent à des messages de note.
	<b>ASTUCE</b>	Bien qu'il n'y ait pas de messages MIDI pour le LFO 1, ils peuvent être utilisés comme contrôleurs Matrix via l'enveloppe TVA. Dans ce cas, vous pouvez modifier les réglages de Tone en temps réel en jouant les Patches.
		<ul style="list-style-type: none"> <li>Sélectionnez SYS CTRL1 à SYS CTRL4 si vous voulez utiliser les contrôleurs globalement sur la totalité du SonicCell. Les messages MIDI utilisés comme System Control 1-4 sont déterminés par Src1-4 (p. 179).</li> </ul>
	<b>REMARQUE</b>	<p>Certains paramètres déterminent si les messages de Pitch Bend, contrôle n° 11 (Expression) et contrôle n° 64 (Hold 1) sont reçus (p. 114). Quand ils sont activés (ON), et que des messages MIDI sont reçus, ils provoqueront des modifications liées aux fonctions Pitch Bend, Expression et Hold 1 en même temps que les modifications de réglages souhaitées. Si vous ne voulez agir que sur les paramètres ciblés, réglez cette option sur OFF.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Certains paramètres déterminent aussi si des messages MIDI d'un type particulier sont reçus ou non pour chaque canal (p. 72). Quand un Patch affecté de contrôleurs Matrix est assigné à une Part, vérifiez que tous les messages MIDI utilisés par le contrôleur Matrix sont bien validés en réception. Si celle-ci était désactivée, le contrôleur Matrix correspondant ne fonctionnerait pas.</li> </ul>

## Utilisation du SonicCell en mode Patch

Paramètre	Valeurs	Commentaire
Dest (Control Destination)		<p>Le paramètre « Matrix Control Destination » détermine le paramètre de Tone devant être contrôlé par le contrôleur Matrix. La liste des paramètres accessibles est donnée ci-après. Si vous ne voulez pas effectuer de contrôle Matrix, mettez cette option sur OFF. Vous pouvez spécifier jusqu'à quatre paramètres à contrôler simultanément pour chaque contrôleur Matrix.</p> <p><b>MEMO</b></p> <p>Dans ce manuel, les paramètres qui peuvent être manipulés via le contrôleur Matrix sont marqués d'une « ★ ».</p> <p>● <b>Pas d'utilisation du Matrix Control</b>  <b>OFF:</b> Matrix Control inactif.</p> <p>● <b>Changement de hauteur de référence</b>  <b>PITCH:</b> Changement de hauteur.</p> <p>● <b>Ouverture et fermeture du filtre</b>  <b>CUTOFF:</b> Fréquence de coupure.  <b>RESONANCE:</b> Amplifie les fréquences voisines de la fréquence de coupure.</p> <p>● <b>Modifications de volume et panoramique</b>  <b>LEVEL:</b> Volume.  <b>PAN:</b> Panoramique.</p> <p>● <b>Modification d'action des effets</b>  <b>OUTPUT LEVEL:</b> Volume des sorties « Output ».  <b>CHORUS SEND:</b> Niveau de chorus.  <b>REVERB SEND:</b> Niveau de la réverbération.</p> <p>● <b>Modulation des sons par le LFO</b>  <b>LFO1/LFO2 PCH DEPTH:</b> Profondeur du vibrato.  <b>LFO1/LFO2 TVF DEPTH:</b> Profondeur de l'effet wah-wah.  <b>LFO1/LFO2 TVA DEPTH:</b> Amplitude du trémolo.  <b>LFO1/LFO2 PAN DEPTH:</b> Modification de l'action du LFO sur le panoramique.  <b>LFO1/LFO2 RATE:</b> Vitesse du LFO. La vitesse ne varie pas si LFO Rate est réglé sur « Note ».</p> <p>● <b>Modification de l'enveloppe de hauteur</b>  <b>PIT ENV A-TIME:</b> Modification du paramètre Env Time 1 de l'enveloppe de hauteur.  <b>PIT ENV D-TIME:</b> Modification des paramètres Env Time 2 et 3 de l'enveloppe de hauteur.  <b>PIT ENV R-TIME:</b> Modification du paramètre Time 4 de l'enveloppe de hauteur.</p> <p>● <b>Modification de l'enveloppe TVF</b>  <b>TVF ENV A-TIME:</b> Modification du paramètre Env Time 1 de l'enveloppe TVF.  <b>TVF ENV D-TIME:</b> Modification des paramètres Env Time 2 et 3 de l'enveloppe TVF.  <b>TVF ENV R-TIME:</b> Modification du paramètre Time 4 de l'enveloppe TVF.</p> <p>● <b>Modification de l'enveloppe TVA</b>  <b>TVA ENV A-TIME:</b> Modification du paramètre Env Time 1 de l'enveloppe TVA.  <b>TVA ENV D-TIME:</b> Modification des paramètres Env Time 2 et 3 de l'enveloppe TVA.  <b>TVA ENV R-TIME:</b> Modification du paramètre Time 4 de l'enveloppe TVA.</p> <p>● <b>Partage de la lecture entre Tones</b></p> <p><b>TMT</b></p> <p><b>ASTUCE</b></p> <p>Si le contrôleur Matrix est utilisé pour effectuer une lecture partagée entre Tones, réglez le paramètre TMT Velo Ctrl (p. 112) sur OFF et le paramètre TMT Ctrl Switch (p. 112) sur ON.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dans le même cas nous recommandons de régler le paramètre Sens (p. 97) sur +63. Une valeur plus basse ne permettra pas la lecture alternée. Si vous voulez que l'effet soit inversé, choisissez -63.</li> <li>• Si vous voulez utiliser le contrôleur Matrix pour effectuer une lecture partagée moins brutale, utilisez les paramètres Velo Fade Lower et Velo Fade Upper (p. 113). Plus la valeur est élevée et plus le passage sera progressif.</li> </ul>

Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>Dest</b> (Control Destination)	<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Changement de la profondeur de la modulation de fréquence de la FXM</b> FXM DEPTH</li> <li>● <b>Changement de paramètres spécifiques du multieffets</b> MFX CTRL1-4 : Modifie le paramètre spécifié par MFX Control 1-4 Assign.</li> </ul> <p><b>REMARQUE</b> Aucun effet n'interviendra, même via le contrôleur Matrix, si les réglages sont tels que le multi-effet est inactif.</p>	
<b>Sens</b> (Control Sensitivity)	-63+63	Règle le niveau d'effet appliqué par le contrôleur Matrix. Pour augmenter la valeur en cours de sélection (valeur plus haute, déplacement vers la droite, augmentation de la vitesse etc.), choisissez une valeur positive; pour réduire la valeur en cours de sélection (valeur plus basse, déplacement vers la gauche, réduction de la vitesse etc.) choisissez une valeur négative. Quand des valeurs à la fois positives et négatives sont sélectionnées, les modifications augmentent avec la valeur. Si vous ne voulez avoir aucun effet, choisissez 0.
<b>Sw1-T1-T4-Sw4-T1-T4</b> (Tone Control Switch T1-T4)	OFF, ON, REVS	Ce paramètre sélectionne le Tone auquel l'effet du contrôle Matrix est appliqué. <b>OFF:</b> L'effet n'est pas appliqué. <b>ON:</b> L'effet est appliqué. <b>REVS:</b> L'effet est appliqué à l'envers.

## ■ Choix des formes d'ondes (Waveforms)

Les sons du SonicCell sont constitués de formes d'ondes PCM complexes, et si vous tentez d'opérer des réglages qui contrarient le type de la forme d'onde originale, les résultats peuvent ne pas correspondre à vos attentes.

Les formes d'ondes internes du SonicCell appartiennent à un des deux groupes suivants:

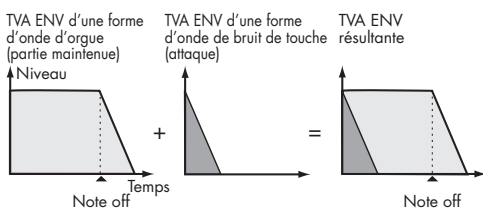
### One-shot (lecture simple):

Ces formes d'ondes contiennent des sons à décroissance courte. Leur enregistrement comporte donc la totalité de l'attaque et de l'amortissement du son ou du fragment de son considéré (composantes de sons plus complexes, comme les percussions des marteaux du piano ou les bruits de frettes des sons de guitare.).

### Looped (bouclées):

Ces formes d'ondes contiennent des sons à décroissance longue ou à son tenu. Elles jouent donc en boucle une portion de forme d'onde correspondant au moment où le son a atteint une certaine stabilité. Les formes d'ondes bouclées du SonicCell comportent également des fragments entrant dans la composition d'autres sons: résonance des cordes ou de la caisse du piano, ou son « creux » de sons de cuivres.

Ci-dessous, un exemple de son (electric organ) combinant des waveforms « one-shot » et « looped ».

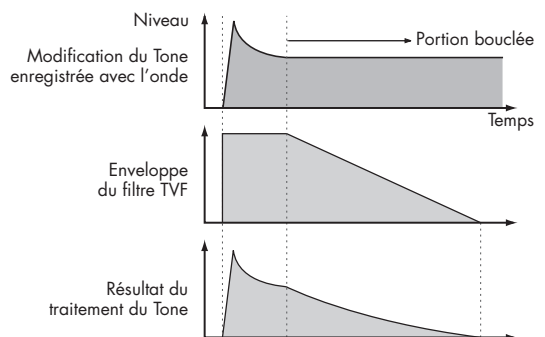


## Utilisation des formes d'onde One-shot

Il n'est pas possible d'utiliser l'enveloppe d'amplitude pour modifier une forme d'onde « one-shot » dans le but de créer une décroissance (decay) plus longue que celle de la forme d'onde originale ou pour la transformer en son tenu. Si vous tentiez une telle manœuvre, vous essaieriez en fait de traiter une portion de la forme d'onde qui n'existe pas et l'enveloppe n'aurait aucun effet.

## Utilisation des formes d'onde bouclées (Loop)

Pour de nombreux instruments acoustiques, comme le piano ou le saxophone, des changements de timbre très importants interviennent dans le tout début du son de chaque note. L'attaque initiale est en fait l'élément qui définit, plus que les autres, le caractère de ces instruments. Il vaut mieux, dans ce cas, laisser l'attaque inchangée et n'utiliser l'enveloppe que pour traiter la partie décroissante de l'onde. Dans le cas contraire, la modification des caractéristiques ne vous permettrait pas d'obtenir le son souhaité.



## Utilisation du SonicCell en mode Patch

### Paramètres affectant la forme d'onde (page Patch WG/Patch Pitch Env)

#### ■ Page Patch WG .....

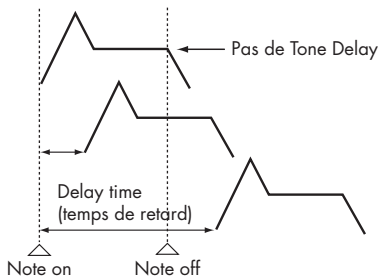
Patch WG	T1
Wave Group	INT
Wave Bank	---
Wave No. L (Mono)	19
TONE1	
L	19:XP.P*mp A L
R	20:XP.P*mp A R

Paramètre	Valeurs	Commentaire
Wave Group	INT, EXP	<p>Sélectionne le groupe auquel appartient la forme d'onde élémentaire du Tone.</p> <p><b>INT:</b> Waveforms en mémoire interne</p> <p><b>EXP:</b> Waveform sur carte d'extension (SRX series) présente dans le connecteur EXP.</p> <p>* Vous ne pouvez pas sélectionner de groupe en l'absence de carte dans l'emplacement adéquat.</p>
Wave Bank	A, B ---	<p>Sélectionne la bank de Waves (formes d'ondes) quand le groupe est EXP</p> <p><b>A:</b> Carte d'extension A</p> <p><b>B:</b> Carte d'extension B</p> <p>* Quand le groupe est INT, le message « --- » apparaît et vous ne pouvez pas sélectionner de bank de Waves (formes d'ondes).</p> <p>* Vous ne pouvez pas sélectionner une bank de carte non installée.</p>
Wave No. L (MONO)	1-1401	<p>Sélectionne la forme d'onde. Vous pouvez choisir une forme d'onde différente pour les canaux gauche et droit du SonicCell.</p> <p>* Avec les Tones mono, affectez une forme d'onde au canal gauche (L). Vous n'entendrez aucun son si la forme d'onde n'est affectée qu'à droite (R).</p> <p>* Avec les formes d'onde sur carte, leur nombre total dépend de la carte choisie.</p>
Wave No. R		
Wave Gain	-6, 0, +6, +12	<p>Détermine l'amplitude de la forme d'onde. Varie par pas de 6 dB, une augmentation de 6 dB doublant le gain. Si vous envisagez d'utiliser le Booster pour obtenir une distorsion du son, réglez ce paramètre au maximum (p. 94).</p>
Wave Tempo Sync	OFF, ON	<p>Si vous voulez synchroniser une boucle (Phrase Loop) au tempo, mettez ce paramètre sur « ON ». Il ne fonctionne que si une carte d'extension externe (vendue séparément) est installée et si vous utilisez un Tone basé sur une Waveform affichant un tempo (BPM).</p> <p><b>REMARQUE</b></p> <p>Si une waveform issue d'une carte d'extension est sélectionnée pour le tone, l'activation du paramètre Wave Tempo Sync désactivera les réglages liés à la hauteur et à la FXM.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Si le paramètre Wave Tempo Sync est sur ON, réglez le Tone Delay Time (p. 100) sur « 0 ». D'autres valeurs de retard ne vous permettraient pas de jouer correctement.</li> </ul> <p><b>Phrase Loop</b></p> <p>La boucle ou « Phrase loop » correspond à la lecture en boucle d'un échantillon issu d'un enregistrement musical. Elle est souvent utilisée pour effectuer un « remix » d'un morceau issu d'un genre musical donné et créer un nouveau morceau basé sur la nouvelle rythmique créée par cette boucle. On parle alors de « Break Beats »</p>
FXM Switch	OFF, ON	<p>Détermine si la FXM est utilisée (ON) ou non (OFF).</p> <p><b>FXM</b></p> <p>La modulation de fréquence croisée FXM (Frequency Cross Modulation) utilise une forme d'onde spécifiée pour appliquer une modulation de fréquence à la forme d'onde en cours de sélection, créant ainsi des harmoniques complexes.</p>

Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>FXM Color</b>	1-4	Détermine comment s'opère la modulation de fréquence FXM. Les valeurs élevées correspondent à plus de grain, et les valeurs basses à un son plus métallique.
<b>FXM Depth ★</b>	0-16	Détermine l'amplitude de la modulation produite par la FXM. ★ Vous pouvez agir sur ce paramètre avec le Matrix Control. (p. 95)
<b>Tone Delay Mode</b>	NORM, HOLD, OFFN, OFFD	Détermine le type du Tone Delay.  <b>Tone Delay</b> Cette fonction provoque un retard entre l'enfoncement (ou le relâchement) de la touche et le début de la lecture du Tone. Elle permet aussi de provoquer une lecture consécutive des différents Tones. Ce retard est différent de celui obtenu par les effets internes: en modifiant les timbres ou la hauteur de chaque Tone retardé, vous pourriez obtenir ici des effets d'arpèges sur une même touche. Vous pouvez également synchroniser cette fonction sur un tempo défini (Patch Tempo), ou sur le tempo du séquenceur.

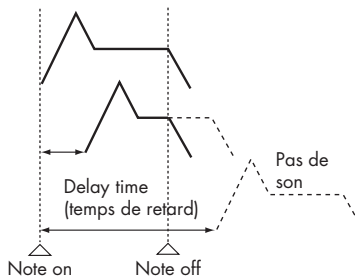
**NORM:**

Le Tone est lu dès que la durée spécifiée dans le paramètre « Delay Time » est écoulée.



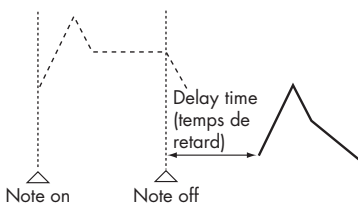
**HOLD:**

Bien que le Tone soit lu après le retard déterminé dans le paramètre Delay Time, si la touche était relâchée avant que ce retard soit achevé, le Tone ne serait pas lu du tout.



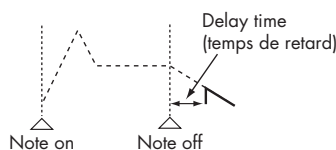
**OFFN:**

Au lieu d'être joué quand la touche est enfoncée, le Tone ne commence à être lu qu'au relâchement de la touche, après avoir également observé le temps de retard spécifié. Utile pour simuler des bruits de cordes de guitare ou divers bruits de remontée de touche.



**OFFD:**

Au lieu d'être joué quand la touche est enfoncée, le Tone ne commence à être lu qu'au relâchement de la touche, après avoir également observé le temps de retard spécifié. Mais dans ce cas, des modifications de l'enveloppe TVA interviennent à l'enfoncement de la touche, qui font qu'en général seul la partie décroissante de l'enveloppe sera lue.

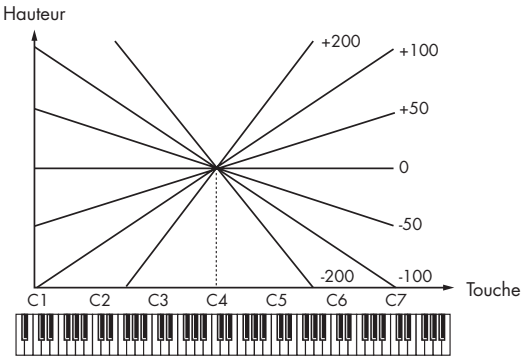


- Si vous avez sélectionné une forme d'onde de type « decay » (c'est-à-dire s'atténuant naturellement, même si la touche restait enfoncée), la sélection de « OFFN » ou « OFFD » peut donner une totale absence de son.
- Si vous n'utilisez pas le Tone Delay, réglez le paramètre « Mode » (ci-dessous) sur « NORM » et le paramètre « Delay Time » sur « 0 ».

**MEMO**

Si le paramètre Str Type (p. 93) est dans une plage de 2 à 10, les sorties des Tones 1 et 2 sont combinées dans le Tone 2 et les sorties des Tones 3 et 4 sont combinées dans le Tone 4. Pour cette raison, le Tone 1 suit les réglages du Tone 2 et le Tone 3 suit les réglages du Tone 4.

## Utilisation du SonicCell en mode Patch

Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>Tone Delay Time</b>	0127, Note (* 1)	Détermine le retard entre l'enfoncement de la touche (ou si le paramètre « Delay Mode » est sur « OFF-N » ou « OFF-D » le retard par rapport au relâchement de la touche) et le début de lecture du Tone. Le paramètre « Tone Delay Time » détermine la valeur du « temps » (beat) pour le tempo synchronisé quand le temps de retard est défini par rapport au tempo du Patch, lui-même éventuellement aligné sur un séquenceur externe. (Exemple) Pour un tempo de 120 (120 noires à la minute) ♩ (blanche) 1 seconde (60/60= 1 (seconde)) ♪ (noire) 0,5 secondes (60/120= 0,5 (secondes)) ♫ (croche) 0,25 secondes (60/240= 0,25 (secondes))
<b>Tone Coarse Tune ★</b>	-48~+48	Réglage de la hauteur son du Tone par pas d'un demi-ton (+/-4 octaves). ★ Modifiable par le Matrix Control. (p. 95)
<b>Tone Fine Tune ★</b>	-50~+50	Réglage de la hauteur son du Tone par pas d'un cent (+/-50 cents). * Un cent correspond à un centième de demi-ton. ★ Modifiable par le Matrix Control. (p. 95)
<b>Random Pch Dpth (Random Pitch Depth)</b>	0-9, 10-90, 100-1200	Détermine l'amplitude des variations de hauteur aléatoires intervenant à chaque nouvel enfoncement de touche. Si vous ne voulez pas que la hauteur varie, réglez ce paramètre sur 0. Les variations sont réglables par pas de 1 cent (centième de demi-ton).
<b>Pitch Keyfollow</b>	-200~+200	Détermine une variation de hauteur du son en fonction de la position de la note jouée sur le clavier. Pour obtenir une variation d'une octave en hauteur pour chaque octave du clavier, réglez ce paramètre sur +100. Pour une variation de 2 octaves en hauteur pour chaque octave sur le clavier, réglez-le sur +200. Des valeurs négatives (-) feront descendre le son au fur et à mesure que vous monterez la gamme et un réglage de 0 donnera la même hauteur de son, quelle que soit la note jouée. 
<b>Bend Range Up</b>	0~+48	Détermine le niveau de variation du pitch-bend (en demi-tons) quand le levier de Pitch-bend est actionné à fond vers la droite. Par exemple, si cette valeur est réglée sur 12, la hauteur du son augmentera d'une octave quand le levier est à fond à droite.
<b>Bend Range Down</b>	0- -48	Détermine le niveau de variation du pitch-bend (en demi-tons) quand le levier de Pitch-bend est actionné à fond vers la gauche. Par exemple, si cette valeur est réglée sur -48, la hauteur du son diminuera de quatre octaves quand le levier est à fond à gauche.

\*1 Valeurs de notes

♩₃	Triolet de quadruple-croches	♩₄	Quadruple-croche	♩₃	Triolet de triple-croches	♩	Triple-croche	♩₃	Triolet de double-croches	♩	Triple-croche pointée
♩	Double-croche	♩₃	Triolet de croches	♩	Double-croche pointée	♩	Croche	♩₃	Triolet de noires	♩	Croche pointée
♩	Noire	♩₃	Triolet de blanches	♩	Noire pointée	♩	Blanche	♩₃	Triolet de rondes	♩	Blanche pointée
♩	Ronde	♩₃	Triolet de double-rondes	♩	Ronde pointée	♩	Double ronde				



## ■ Page Patch Pitch Env.....



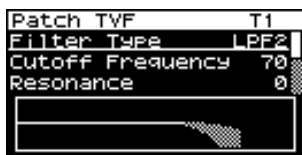
Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>P-Env Depth</b> (Pitch Envelope Depth)	-12→+12	Réglage de l'effet « Pitch Envelope ». Les valeurs les plus élevées créent les variations les plus importantes. Des valeurs négatives inversent le sens de l'enveloppe.
<b>P-Env V-Sens</b> (Pitch Envelope Velocity Sensitivity)	-63→+63	Permet de faire varier l'amplitude de l'enveloppe de hauteur en fonction de la vélocité. Les valeurs positives (+) créent une augmentation de l'effet pour les vélocités plus élevées, et inversement pour les valeurs négatives (-).
<b>P-Env T1 V-Sens</b> (Pitch Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63→+63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité des notes affecte le paramètre T1 de l'enveloppe de hauteur. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vélocités élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.
<b>P-Env T4 V-Sens</b> (Pitch Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63→+63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité des notes affecte le paramètre T4 de l'enveloppe de hauteur. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vélocités élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.
<b>P-Env Time KF</b> (Pitch Envelope Time Keyfollow)	-100→+100	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la position de la note sur le clavier affecte les valeurs T2 à T4 de l'enveloppe de hauteur. Par rapport au do 4, des valeurs positives (+) raccourciront l'enveloppe des notes supérieures et des valeurs négatives (-) les rallongeront. Plus la valeur est élevée et plus la variation est forte.  <div style="text-align: center;"> </div>
<b>P-Env Time 1-4 ★</b> (Pitch Envelope Time 1-4)	0-127	Détermine les valeurs de durée (T1-T4) de l'enveloppe de hauteur. Les valeurs élevées correspondent à des durées plus longues (T2, par exemple, contrôle le temps mis pour passer des niveaux L1 à L2).  <div style="text-align: center;"> </div> <p>★ Modifiable par le Matrix Control. (p. 95)</p>

## Utilisation du SonicCell en mode Patch

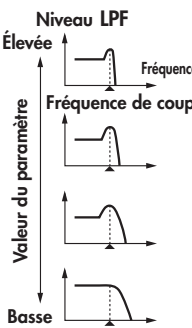
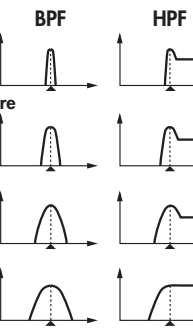
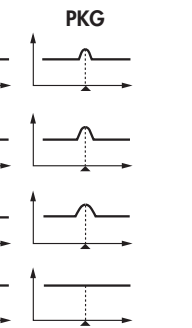

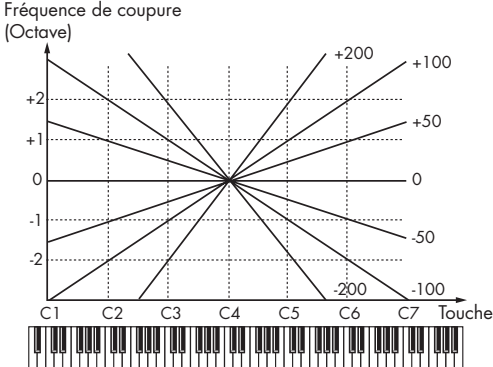

Paramètre	Valeurs	Commentaire
P-Env Level 0-4 (Pitch Envelope Level 0-4)	-63+63	Détermine les valeurs de niveau (L0-L4) de l'enveloppe de hauteur. Les valeurs élevées correspondent à des décalages plus importants par rapport à la hauteur de référence (fournie par les paramètres « Coarse Tune » et « Fine Tune » de la page PITCH). Les valeurs positives (+) font jouer un son plus haut, et les valeurs négatives (-) un son plus bas.

### Paramétrage du filtre TVF (pages Patch TVF/Patch TVF Env)

#### ■ Page Patch TVF.....

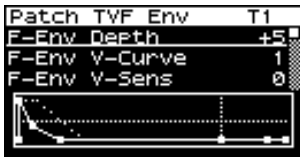



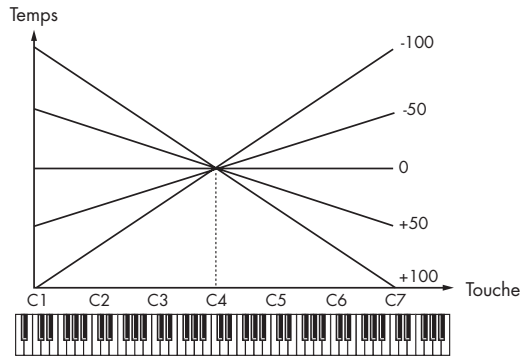
Paramètre	Valeurs	Commentaire
Filter Type		<p>Sélection du type de filtre. Le filtre sert à couper une bande de fréquence spécifique pour modifier les caractéristiques timbrales du son.</p> <p><b>OFF:</b> Pas de filtre.</p> <p><b>LPF:</b> Filtre passe-bas, réduisant les fréquences supérieures à la fréquence de coupure (Cutoff Freq). C'est le filtre le plus communément utilisé dans les synthétiseurs. Il atténue la brillance du son.</p> <p><b>BPF:</b> Filtre passe-bande, réduisant les fréquences extérieures à la bande de fréquence. Permet de créer des sons originaux.</p> <p><b>HPF:</b> Filtre passe-haut, réduisant les fréquences inférieures à la fréquence de coupure (Cutoff Freq). Adapté à la création de sons percussifs en renforçant leurs harmoniques supérieures.</p> <p><b>PKG:</b> Filtre « peaking », augmentant les fréquences voisines de la fréquence de coupure. Vous pouvez l'utiliser pour des effets de wah-wah en l'associant à un LFO pour faire varier la fréquence de coupure de manière cyclique.</p> <p><b>LPF2:</b> Filtre passe-bas n° 2. Bien que les fréquences supérieures à la fréquence de coupure soient également atténuées, la sensibilité de ce filtre n'est que la moitié de celle du LPF. Cela lui donne une tonalité plus chaude, adaptée à des instruments acoustiques comme le piano.</p> <p><b>LPF3:</b> Filtre passe-bas n° 3. Bien que les fréquences supérieures à la fréquence de coupure soient également atténuées, la sensibilité de ce filtre change selon la fréquence de coupure. Adapté aux sons d'instruments acoustiques, il présente une tonalité différente du LPF2, même avec des réglages d'enveloppe TVF identiques.</p> <p><b>REMARQUE</b> Si vous utilisez les filtres LPF2 ou LPF3, le paramétrage de la résonance sera ignoré (p. 103).</p>
Cutoff Frequency ★	0-127	<p>Détermine la fréquence à laquelle le filtre commence à avoir un effet sur les composantes spectrales de la forme d'onde.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si le paramètre « Filter Type » est réglé sur LPF/LPF2/LPF3 l'abaissement de la fréquence de coupure réduit les harmoniques supérieures du Tone et crée un son plus « rond » et plus chaud. Les valeurs plus élevées donnent un son plus clair.</li> <li>• S'il est réglé sur BPF, la valeur du paramètre « cutoff » détermine la plage de fréquence au sein de laquelle le Tone sera entendu. Permet la création de sonorités originales et personnalisées.</li> <li>• S'il est réglé sur HPF, des valeurs de fréquence de coupure élevées réduisent le niveau des basses fréquences tout en conservant ses qualités de brillance.</li> <li>• Avec la sélection PKG, les harmoniques à renforcer dépendront du réglage de la fréquence de coupure.</li> </ul> <p><b>ASTUCE</b> Pour éditer l'ensemble d'un Patch tout en conservant les différences relatives des valeurs de fréquence de coupure pour chaque Tone, utilisez le paramètre « Cutoff Offset » (p. 90).</p> <p>★ Modifiable par le Matrix Control. (p. 95)</p>

Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>Resonance ★</b>	0-127	<p>Renforce les fréquences au voisinage de la fréquence de coupure. Ce paramètre augmente les caractéristiques tonales des sons. Des valeurs élevées peuvent mettre le filtre en oscillation et créer de la distorsion.</p> <p><b>ASTUCE</b> Pour éditer l'ensemble d'un Patch tout en conservant les différences relatives des valeurs de Resonance pour chaque Tone, utilisez le paramètre « Resonance Offset » (p. 91).</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; text-align: center;"> <div style="width: 20%;"> <p>Niveau LPF</p>  </div> <div style="width: 20%;"> <p>BPF</p>  </div> <div style="width: 20%;"> <p>HPF</p>  </div> <div style="width: 20%;"> <p>PKG</p>  </div> </div> <p>★ Modifiable par le Matrix Control. (p. 95)</p>
<b>Cutoff Freq KF (Cutoff Frequency keyfollow)</b>	-200+200	<p>Utilisez ce paramètre si vous voulez que la position de la note sur le clavier affecte la valeur de la fréquence de coupure. Par rapport au do 4, des valeurs positives (+) augmenteront la fréquence de coupure pour les notes supérieures et des valeurs négatives (-) la réduiront. Plus la valeur est élevée et plus la variation est forte.</p> <p>Fréquence de coupure (Octave)</p> 
<b>Cutoff V-Curve (Cutoff Frequency Velocity Curve)</b>	FIXED, 1-7	<p>Ces sept courbes permettent de choisir le type de progression des variations de fréquence de coupure en fonction de la vélocité. Choisissez l'option FIXED si vous préférez que la vélocité des notes soit sans effet sur la fréquence de coupure.</p> 
<b>Cutoff V-Sens (Cutoff frequency Velocity Sensitivity)</b>	-63+63	<p>Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité des notes provoque une variation de la fréquence de coupure du filtre. Choisissez des valeurs positives si vous voulez que les notes les plus fortes déplacent la fréquence de coupure vers le haut, et des valeurs négatives si vous préférez qu'elles la réduisent.</p> <p><b>ASTUCE</b> Pour éditer l'ensemble d'un Patch tout en conservant les différences relatives des valeurs de « Cutoff Frequency Velocity Sensitivity » pour chaque Tone, utilisez le paramètre « Velocity Sens Offset » (p. 91). Notez toutefois que ce paramètre est partagé par le paramètre « Level V-Sens » (p. 105).</p>
<b>Resonance V-Sens (Resonance Velocity Sensitivity)</b>	-63+63	<p>Permet d'obtenir des variations de la résonance en fonction de la vélocité des notes. Choisissez des valeurs positives si vous voulez que les notes les plus fortes augmentent la résonance, et des valeurs négatives si vous préférez qu'elles la réduisent.</p>

# Utilisation du SonicCell en mode Patch

## ■ Page Patch TVF Env .....

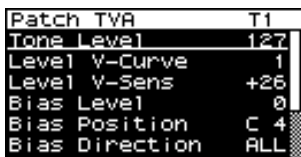


Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>F-Env Depth</b> (TVF Envelope Depth)	-63→+63	Détermine l'amplitude de l'enveloppe TVF. Des valeurs plus fortes provoqueront des variations plus amples. Des valeurs négatives inversent le sens de l'enveloppe.
<b>F-Env V-Curve</b> (TVF Envelope Velocity Curve)	FIX, 1-7	Ces sept courbes permettent de choisir le type de progression des variations d'enveloppe du filtre en fonction de la vitesse. Choisissez l'option FIXED si vous préférez que la vitesse des notes soit sans effet sur cette enveloppe TVF. 
<b>F-Env V-Sens</b> (TVF Envelope Velocity Sensitivity)	-63→+63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vitesse des notes provoque une variation de la fréquence de coupure du filtre. Choisissez des valeurs positives si vous voulez que les notes les plus fortes déplacent la fréquence de coupure vers le haut, et des valeurs négatives si vous préférez qu'elles la réduisent.
<b>F-Env T1 V-Sens</b> (TVF Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63→+63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vitesse des notes affecte le paramètre Time 1 de l'enveloppe du filtre. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vitesses élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.
<b>F-Env T4 V-Sens</b> (TVF Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63→+63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vitesse de relâchement des notes affecte le paramètre Time 4 de l'enveloppe du filtre. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vitesses élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.
<b>F-Env Time KF</b> (TVF Envelope Time Keyfollow)	-100→+100	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la position de la note sur le clavier affecte les paramètres de l'enveloppe du filtre (Time 2 à Time 4). Par rapport au do 4, des valeurs positives (+) réduiront les durées pour les notes supérieures et des valeurs négatives (-) les augmenteront. Plus la valeur est élevée et plus la variation est forte. 

Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>F-Env Time 1-4 ★</b> (TVF Envelope Time 1-4)	0-127	Détermine les valeurs de durée (T1-T4) de l'enveloppe du filtre. Les valeurs élevées correspondent à des durées plus longues (T2, par exemple, contrôle le temps mis pour passer des niveaux L1 à L2). <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> <p style="font-size: small;">Fréquence de coupure T : Temps L : Niveau</p> </div> ★ Modifiable par le Matrix Control. (p. 95)
<b>F-Env Level 0-4</b> (TVF Envelope Level 0-4)	0-127	Détermine les valeurs de niveau (Level 0 – Level 4) de l'enveloppe du filtre. Ces réglages déterminent le niveau de la fréquence de coupure en chacun des points, par rapport à la valeur de référence fournie par le paramètre « Cutoff frequency » (fréquence de coupure réglée dans la page TVF).

## Paramétrage de l'amplificateur TVA (pages Patch TVA/Patch TVA Env)

### ■ Page Patch TVA.....



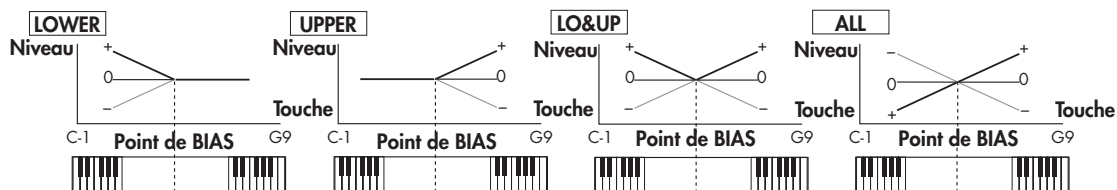
Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>Tone Level ★</b>	0-127	Réglage du volume du Tone. Permet d'effectuer une balance de niveaux entre les Tones. ★ Modifiable par le Matrix Control. (p. 95)
<b>Level V-Curve</b> (TVA Level Velocity Curve)	FIX, 1-7	Ces sept courbes permettent de choisir le type de progression des variations du volume en fonction de la vélocité. Choisissez FIX si vous préférez que la vélocité des notes soit sans effet sur le volume. <div style="text-align: center; margin: 10px 0;"> </div>
<b>Level V-Sens</b> (TVA Level Velocity Sensitivity)	-63+63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité des notes provoque une variation de volume. Choisissez des valeurs positives si vous voulez que les notes les plus fortes donnent les volumes les plus élevées, et des valeurs négatives si vous préférez qu'elles le réduisent. <div style="margin-top: 10px;"> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px; font-size: x-small;">ASTUCE</span>                     Pour éditer l'ensemble d'un Patch tout en conservant les différences relatives des valeurs de sensibilité à la vélocité du paramètre « TVA Level Velocity Sensitivity » pour chaque Tone, utilisez le paramètre Velocity Sens (p. 91). Celui-ci est toutefois partagé par le paramètre Cutoff V-Sens (p. 103).                 </div>
<b>Bias Level</b>	-100+100	Règle la pente de la variation de volume dans la direction du BIAS. Les valeurs élevées correspondent à des variations plus importantes et les valeurs négatives à une pente inverse.
<b>Bias Position</b>	C-1-G9	Détermine la touche par rapport à laquelle s'opère la modification de volume.

## Utilisation du SonicCell en mode Patch

Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>Bias Direction</b>	LOWER, UPPER, LO&UP, ALL	Détermine la direction du changement à partir du point de BIAS. <b>LOWER:</b> Le volume est modifié pour la partie inférieure au point de BIAS. <b>UPPER:</b> Le volume est modifié pour la partie supérieure au point de BIAS. <b>LO&amp;UP:</b> Le volume est modifié de manière symétrique de part et d'autre du point de BIAS. <b>ALL:</b> Le volume change de manière linéaire en passant par le point de BIAS.

### Bias

Le Bias permet au volume d'être affecté par la position de la note jouée sur le clavier. Cette option est utile dans l'imitation des instruments acoustiques.



<b>Tone Pan ★</b>	L64-0-63R	Réglage du panoramique du Tone. L64 correspond à l'extrême gauche, 0 au centre et 63R à l'extrême-droite. ★ Modifiable par le Matrix Control. (p. 95)
<b>Pan Keyfollow</b>	-100-+100	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la position de la note sur le clavier affecte le panoramique. Par rapport au do 4, des valeurs positives (+) déplaceront le panoramique vers la droite pour les notes supérieures et des valeurs négatives (-) le déplaceront vers la gauche. Plus la valeur est élevée et plus la variation est forte. 
<b>Random Pan Depth</b>	0-63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la position stéréo varie de manière aléatoire pour chaque nouvelle note jouée. Les valeurs les plus hautes correspondent à une amplitude plus grande des variations.
<b>Alter (Alternate) Pan Depth</b>	L63-63R	Ce réglage permet d'alterner le panoramique entre la droite et la gauche pour chaque nouvelle note jouée. Les valeurs les plus hautes correspondent à une amplitude plus grande des variations. Vous pouvez choisir entre les options L et R, ce qui inverse le sens dans lequel le déplacement s'opère. <b>REMARQUE</b> Si le paramètre Str Type (p. 93) est réglé sur un des types 2 à 10 dans les réglages Pan Keyfollow, Random Pan Depth et Alter Pan Depth, les sorties des tones 1 et 2 sont regroupées dans le tone 2, et les sorties des tones 3 et 4 sont regroupées dans le tone 4. Il en résulte que le tone 1 suivra les réglages du tone 2, et que le tone 3 suivra les réglages du tone 4.

## ■ Page Patch TVA Env.....



Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>A-Env T1 V-Sens</b> (TVA Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63--+63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vitesse des notes affecte le paramètre T1 de l'enveloppe TVA. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vitesses élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.
<b>A-Env T4 V-Sens</b> (TVA Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63--+63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vitesse de relâchement des notes affecte le paramètre T4 de l'enveloppe TVA. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vitesses élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.
<b>A-Env Time KF</b> (TVA Envelope Time Keyfollow)	-100--+100	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la position de la note sur le clavier affecte les paramètres Time 2 à Time 4 de l'enveloppe TVA. Par rapport au do 4, des valeurs positives (+) réduiront les durées pour les notes supérieures et des valeurs négatives (-) les augmenteront. Plus la valeur est élevée et plus la variation est forte.  <div style="text-align: center;"> </div>
<b>A-Env Time1-4 ★</b> (TVA Envelope Time 1-4)	0-127	Détermine les valeurs de durée (Time 1 – Time 4) de l'enveloppe TVA. Les valeurs élevées correspondent à des durées plus longues (Time 2, par exemple, contrôle le temps mis pour passer des niveaux Level 1 à Level 2). ★ Modifiable par le Matrix Control. (p. 95)
<b>A-Env Level1-3</b> (TVA Envelope Level 1-3)	0-127	Détermine les valeurs de niveau (Level 1–Level 3) de l'enveloppe TVA. Ces réglages déterminent le volume en chacun des points, par rapport à la valeur de référence fournie par le volume standard (niveau du Tone réglé dans la page TVA).  <div style="text-align: center;"> </div>

## Utilisation du SonicCell en mode Patch

### Affectations de sortie Patch/Tone (page Patch Output)

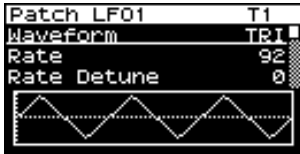
Patch Output T1	
Pat Out Assign	MFX
Tone Out Assign	MFX
Tone Out Level	127
Cho Send (MFX)	0
Rev Send (MFX)	0
Cho Send (nonMFX)	127

Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>Pat Out Assign</b> (Patch Output Assign)	MFX, L+R, L, R, TONE	<p>Détermine la manière dont le son direct de chaque Patch est adressé en sortie.</p> <p><b>MFX:</b> Sortie en stéréo à travers le multi-effet. Vous pouvez également ajouter du chorus ou de la réverb au son passant dans le multi-effet.</p> <p><b>L+R:</b> Sortie en stéréo sur OUTPUT sans passer par le multieffets.</p> <p><b>L, R:</b> Sortie sur OUTPUT L ou OUTPUT R en mono sans passer par le multieffets.</p> <p><b>TONE:</b> Sortie dépendant du paramétrage de chaque Tone.</p> <p>* Si vous avez fait en sorte que des sons soient adressés séparément aux sorties OUTPUT L et OUTPUT R et que rien ne soit branché sur la sortie OUTPUT R les sons adressés à ces sorties sont mixés et renvoyés vers la sortie OUTPUT L.</p>
<b>Tone Out (Output) Assign</b>	MFX, L+R, L, R	<p>Détermine la manière dont le son direct de chaque Tone est adressé en sortie.</p> <p><b>MFX:</b> Sortie en stéréo à travers le multi-effet. Vous pouvez également ajouter du chorus ou de la réverb au son passant dans le multi-effet.</p> <p><b>L+R:</b> Sortie en stéréo sur OUTPUT sans passer par le multieffets.</p> <p><b>L, R:</b> Sortie sur OUTPUT L ou OUTPUT R en mono sans passer par le multieffets.</p> <p>* Si le paramètre Pat Out Assign est réglé sur une autre valeur que TONE, ces paramétrages seront ignorés.</p> <p>* Quand le paramètre Str Type est de type 2 à 10, les sorties des tones 1 et 2 sont regroupées dans le tone 2, et les sorties des tones 3 et 4 sont regroupées dans le tone 4. Il en résulte que le tone 1 suivra les réglages du tone 2, et que le tone 3 suivra les réglages du tone 4.</p> <p>* Si vous avez fait en sorte que des sons soient adressés séparément aux sorties OUTPUT L et OUTPUT R et que rien ne soit branché sur la sortie OUTPUT R les sons adressés à ces sorties sont mixés et renvoyés vers la sortie OUTPUT L.</p> <p>* Les sons sont adressés au chorus et à la réverb en mono dans tous les cas.</p> <p>* L'affectation de sortie du signal après passage dans le chorus est définie par le paramètre Output Select (p. 135).</p>
<b>Tone Out (Output) Level</b>	0-127	Règle le niveau du signal adressé à la destination de sortie définie par « Tone Out Assign ».
<b>Cho Send (MFX)</b> (Tone Chorus Send Level (Output=MFX))	0-127	Règle le niveau du signal adressé au chorus par chaque Tone quand ils passent par le MFX.
<b>Rev Send (MFX)</b> (Tone Reverb Send Level (Output=MFX))	0-127	Règle le niveau du signal adressé à la reverb par chaque Tone quand ils passent par le MFX.
<b>Cho Send (nonMFX)</b> (Tone Chorus Send Level (Output=non MFX))	0-127	Règle le niveau du signal adressé au chorus par chaque Tone quand ils ne passent pas par le MFX.
<b>Rev Send (nonMFX)</b> (Tone Reverb Send Level (Output=non MFX))	0-127	Règle le niveau du signal adressé à la reverb par chaque Tone quand ils ne passent pas par le MFX.



## Paramétrage LFO (pages Patch LFO 1 et 2 / Patch Step LFO)

### ■ Pages Patch LFO1 et 2 .....



**MEMO**

Un LFO (oscillateur basse fréquence) provoque des variations cycliques du son. Chaque Tone dispose de deux LFO (LFO1/LFO2), qui peuvent agir sur la hauteur du son, la fréquence de coupure du filtre ou le volume pour créer des effets de vibrato, wah-wah ou trémolo. Les deux LFO sont identiques, et les explications ci-après valent donc pour les deux.

Paramètre	Valeurs	Commentaire
Waveform		Détermine la forme d'onde utilisée par le LFO. <b>SIN:</b> Sinusoïde <b>TRI:</b> Triangulaire <b>SAW-U:</b> Dents de scie <b>SAW-D:</b> Dents de scie (polarité négative) <b>SQR:</b> Carrée <b>RND:</b> Aléatoire <b>BND-U:</b> Après que l'attaque de la forme d'onde ait été traitée de manière standard par le LFO, la forme d'onde se poursuit sans plus être affectée par lui. <b>BND-D:</b> Après que le decay de la forme d'onde ait été traité de manière standard par le LFO, la forme d'onde se poursuit sans plus être affectée par lui. <b>TRP:</b> Trapezoïdale <b>S&amp;H:</b> Sample & Hold wave (valeur aléatoire de maintien, une fois par cycle) <b>CHAOS:</b> Chaos <b>VSIN:</b> Sinusoïde modifiée: son amplitude varie de manière aléatoire à chaque cycle. <b>STEP:</b> Une forme d'onde générée par LFO Step 1-16. Produit des modifications par paliers semblables à celle d'un « step modulator ».
		<b>REMARQUE</b> Si vous choisissez « BND-U » ou « BND-D », vous devez régler le paramètre « Key Trigger » sur « ON ». Sur « OFF », vous n'obtiendrez aucun effet.
Rate ★	0-127, Note (Voir p. 100 pour les valeurs de notes possibles.)	Règle la fréquence de la modulation du LFO. LFO Rate détermine la longueur du battement pour le tempo synchronisé quand le tempo pilotant le LFO (Patch Tempo) est synchronisé avec le tempo d'un séquenceur.  (Exemple) Pour un tempo de 120 (120 noires à la minute (60 secondes)) <b>Réglage</b> <b>LFO Rate</b> ♩ (blanche)                      1 seconde (60/60= 1 (seconde)) ♪ (noire)                              0,5 secondes (60/120= 0,5 (secondes)) ♫ (croche)                            0,25 secondes (60/240= 0,25 (secondes)) <b>REMARQUE</b> Ce réglage est ignoré si le paramètre « Waveform » est réglé sur « CHAOS » ★ Modifiable par le Matrix Control. (p. 95)
Rate Detune	0-127	Le « LFO Rate Detune » provoque des changements subtils dans la fréquence du LFO (paramètre « Rate ») à chaque nouvel enfoncement de touche. Les valeurs les plus élevées créent les variations les plus fortes. Ce paramètre est invalide si Rate est réglé sur « note ».
Offset	-100, -50, 0, +50, +100	Règle la position de la forme d'onde du LFO vers le haut (valeurs positives +) ou vers le bas (valeurs négatives -) à partir de la position centrale de l'onde (hauteur ou fréquence de coupure).

## Utilisation du SonicCell en mode Patch

Paramètre	Valeurs	Commentaire
Delay Time	0-127	<p>Ce paramètre détermine le temps de retard entre l'enfoncement (ou le relâchement) de la touche et le début de l'action du LFO.</p> <p><b>ASTUCE</b></p> <p>Pour des instruments comme le violon, les instruments à vent ou d'autres sons tenus, plutôt que d'appliquer un vibrato dès l'enfoncement de la touche, il semblera plus naturel et plus efficace de ne le faire intervenir que quelques instants après. Quand le paramètre « Delay Time » est associé à d'autres paramètres comme la hauteur « Pitch Depth » et la vitesse « Rate » le vibrato est ajouté automatiquement après un certain temps de retard. Cet effet est appelé Delay Vibrato.</p> <p><b>cf.</b></p> <p>Après avoir examiné le paragraphe "Comment utiliser le LFO" (p. 111), modifiez ce paramètre jusqu'à obtenir l'effet désiré.</p>
Delay Time KF (Keyfollow)	-100-100	<p>Détermine une variation de la valeur du paramètre « Delay Time » en fonction de la position de la note jouée sur le clavier par rapport au do 4 (do du milieu). Pour réduire le temps d'action du LFO pour les notes supérieures au do 4, choisissez une valeur positive (ou une valeur négative si vous voulez le rallonger). Plus la valeur est élevée et plus la variation est importante. Si vous ne voulez obtenir aucun changement (garder un retard identique quelle que soit la note), réglez ce paramètre sur 0.</p> <p>Temps</p> <p>C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 Touche</p>
Fade Mode	ON <, ON >, OFF <, OFF >	<p>Détermine le mode d'action du LFO.</p> <p><b>cf.</b></p> <p>Après avoir examiné le paragraphe "Comment utiliser le LFO" (p. 111), modifiez ce paramètre jusqu'à obtenir l'effet désiré.</p>
Fade Time	0-127	<p>Détermine le temps nécessaire pour que le LFO atteigne son amplitude maximum (minimum).</p> <p><b>cf.</b></p> <p>Après avoir examiné le paragraphe "Comment utiliser le LFO" (p. 111), modifiez ce paramètre jusqu'à obtenir l'effet désiré.</p>

Paramètre	Valeurs	Commentaire
-----------	---------	-------------

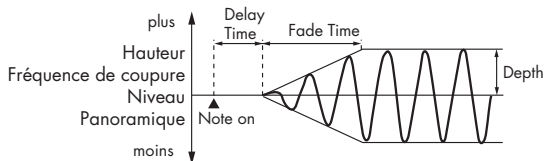
## Comment utiliser le LFO

### ● LFO ajouté progressivement après l'enfoncement de la touche

**Fade Mode:** ON <

**Delay Time:** Retard entre l'enfoncement de la touche et le début de l'action du LFO.

**Fade Time:** Temps nécessaire pour que le LFO atteigne son amplitude maximum après que le temps de retard soit écoulé.

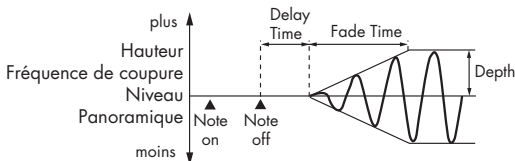


### ● Le LFO est ajouté progressivement après le relâchement de la touche

**Fade Mode:** OFF <

**Delay Time:** Retard entre l'enfoncement de la touche et le début d'action du LFO.

**Fade Time:** Temps nécessaire pour que le LFO atteigne son amplitude maximum après que le temps de retard soit écoulé.

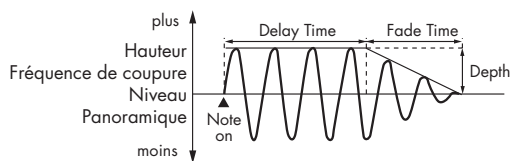


### ● LFO ajouté immédiatement après l'enfoncement de la touche puis diminuant progressivement

**Fade Mode:** ON >

**Delay Time:** Retard entre l'enfoncement de la touche et le début de l'arrêt du LFO.

**Fade Time:** Temps nécessaire pour que le LFO revienne au minimum après que le temps de retard soit écoulé.

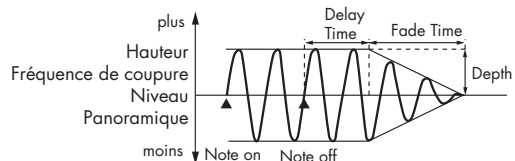


### ● LFO ajouté jusqu'au relâchement de la touche puis diminuant progressivement

**Fade Mode:** OFF >

**Delay Time:** Retard entre le relâchement de la touche et le début d'atténuation du LFO.

**Fade Time:** Temps nécessaire pour que le LFO revienne au minimum après que le temps de retard soit écoulé.



<b>Key Trigger</b>	OFF, ON	Détermine si le cycle du LFO est synchronisé (ON) ou non (OFF) avec l'enfoncement des touches.
<b>Pitch Depth ★</b>	-63~+63	Détermine l'amplitude d'action du LFO sur la hauteur du son. ★ Modifiable par le Matrix Control. (p. 95)
<b>TVF Depth ★</b>	-63~+63	Détermine l'amplitude d'action du LFO sur le filtre. ★ Modifiable par le Matrix Control. (p. 95)
<b>TVA Depth ★</b>	-63~+63	Détermine l'amplitude d'action du LFO sur le volume. ★ Modifiable par le Matrix Control. (p. 95)
<b>Pan Depth ★</b>	-63~+63	Détermine l'amplitude d'action du LFO sur le panoramique. <b>ASTUCE</b> Le choix de valeurs positives (+) ou négatives (-) pour le paramètre « Depth » modifient les variations de hauteur et de volume. Par exemple si vous réglez le paramètre Depth sur une valeur positive (+) pour un Tone, et réglez un autre Tone sur la même valeur mais négative (-), la modulation de phase des deux Tones sera en opposition. Vous pouvez ainsi alterner de manière cyclique entre deux Tones différents, ou les combiner avec l'effet de panoramique pour provoquer des modifications cycliques de l'image sonore. <b>REMARQUE</b> Si le paramètre Str Type (p. 93) est réglé sur un des types 2 à 10 dans les réglages LFO Pan Depth, les sorties des tones 1 et 2 sont regroupées dans le tone 2, et les sorties des tones 3 et 4 sont regroupées dans le tone 4. Il en résulte que le tone 1 suivra les réglages du tone 2, et que le tone 3 suivra les réglages du tone 4. ★ Modifiable par le Matrix Control. (p. 95)

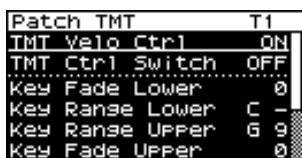
## Utilisation du SonicCell en mode Patch

### ■ Page Patch Step LFO.....



Paramètre	Valeurs	Commentaire
Step Type	TYP1, TYP2	À partir de la forme d'onde définie dans LFO Step1-16, détermine si les changements de niveaux se font brutalement à chaque pas (TYP1) ou en suite linéaire (TYP2).
Step 1-16	-36+36	Définit les pas du Step LFO. Si la valeur du LFO Pitch Depth est de +63, chaque unité (+1) représentera une variation de +50 cents.

### Affectation des Tones dans le Patch (page Patch TMT)



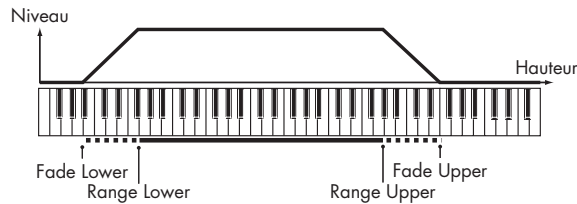
#### MEMO

Vous pouvez faire dépendre la manière dont chaque Tone est joué de la force d'enfoncement des touches, de leur place dans la tessiture ou en fonction de la réception de messages MIDI. Ces paramétrages sont appelés globalement « Tone Mix Table (TMT) ».

Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>Paramètres communs à tous les Tones</b>		
TMT Velo Ctrl (TMT Velocity Control Switch)	OFF, ON, RANDOM, CYCLE	Le paramètre TMT Velo Ctrl détermine si un Tone différent est appelé (ON) ou non (OFF) en fonction de la force d'enfoncement des touches (vélocité). Avec l'option RANDOM les Tones constituant le Patch sont appelés au hasard, sans tenir compte des messages de vélocité. Avec l'option CYCLE Les Tones constituant le Patch sont joués les uns après les autres sans tenir compte des messages de vélocité. <b>REMARQUE</b> Vous pouvez aussi passer d'un Tone à l'autre en utilisant le Matrix Control (p. 95) à la place du paramétrage TMT Velo Ctrl. Vous ne pouvez toutefois pas les utiliser simultanément. Pour pouvoir utiliser le Matrix Control, mettez le paramètre TMT Velo Ctrl en position OFF, et si vous voulez utiliser TMT Velo Control, mettez le Matrix Control en position OFF.
TMT Ctrl Switch (TMT Control Switch)	OFF, ON	Permet d'activer (ON) ou désactiver (OFF) l'action du Matrix Control pour appeler différents Tones. <b>REMARQUE</b> Vous pouvez aussi passer d'un Tone à l'autre avec le TMT Velo Ctrl. Vous ne pouvez toutefois pas les utiliser simultanément. Pour pouvoir utiliser le Matrix Control, mettez le paramètre TMT Velo Ctrl en position OFF, et si vous voulez utiliser TMT Velo Control, mettez le Matrix Control en position OFF.
<b>Paramètres réglés de manière individuelle</b>		
Key Fade Lower (Keyboard Fade Width Lower)	0-127	Détermine la variation de niveau du Tone quand une note inférieure aux limites de tessiture définies pour le Tone est jouée. Plus la valeur est élevée et plus la transition est longue. Si vous préférez que la transition soit immédiate, réglez ce paramètre sur 0.
Key (Keyboard) Range Lower	C1-UPPER	Détermine la limite inférieure de validité pour chaque Tone.

## Utilisation du SonicCell en mode Patch

Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>Key (Keyboard) Range Upper</b>	Lower-G9	Détermine la limite supérieure de validité pour chaque Tone. <b>REMARQUE</b> Si vous tentez de monter la limite basse plus haut que la limite haute ou inversement, la seconde valeur est automatiquement ajustée à la même hauteur.
<b>Key Fade Upper (Keyboard Fade Width Upper)</b>	0-127	Détermine la variation de niveau du Tone quand une note supérieure aux limites de tessiture définies pour le Tone est jouée. Plus la valeur est élevée et plus la transition est longue. Si vous préférez que la transition soit immédiate, réglez ce paramètre sur 0.



<b>Velo Fade Lower (Velocity Fade Width Lower)</b>	0-127	Détermine la variation de niveau du Tone quand une note inférieure aux limites de vélocité définies est jouée. Plus la valeur est élevée et plus la transition est longue. Si vous préférez que la transition soit immédiate, réglez ce paramètre sur 0.
<b>Velo (Velocity) Range Lower</b>	1-UPPER	Détermine la limite inférieure de vélocité pour chaque Tone. Utilisez ce réglage quand vous souhaitez déclencher des tones différents pour différents niveaux de vélocité.
<b>Velo (Velocity) Range upper</b>	LOWER-127	Détermine la limite supérieure de vélocité pour chaque Tone. Utilisez ce réglage quand vous souhaitez déclencher des tones différents pour différents niveaux de vélocité. <b>REMARQUE</b> Si vous tentez de monter la limite basse plus haut que la limite haute ou inversement, la seconde valeur est automatiquement ajustée à la même hauteur. <b>MEMO</b> Si vous utilisez le Matrix Control pour déclencher différents Tones, réglez les valeurs inférieures (Lower) et supérieure (Upper) du message MIDI utilisé pour la commande.
<b>Velo Fade Upper (Velocity Fade Width Upper)</b>	0-127	Détermine la variation de niveau du Tone quand une note inférieure aux limites de vélocité définies est jouée. Plus la valeur est élevée et plus la transition est longue. Si vous préférez que la transition soit immédiate, réglez ces paramètres sur 0



## Utilisation du SonicCell en mode Patch

### Paramétrage des contrôles (Patch Ctrl)

Patch Ctrl	T1
Tone Env Mode	SUSTAIN
Tone Rx Bender	ON
Tone Rx Xpr	ON
Tone Rx Hold-1	ON
Tone Rx Pan Mode	CONT
Tone Redamper Sw	ON

Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>Tone Env (Envelope) Mode</b>	NO-SUS, SUSTAIN	<p>Quand une boucle (p. 97) est sélectionnée, le son est en principe lu en continu aussi longtemps que la touche est enfoncée. Si toutefois vous voulez que ce son décroisse naturellement (la touche restant enfoncée), réglez ce paramètre sur NO-SUS.</p> <p><b>REMARQUE</b> Si une forme d'onde/Wave de type « one-shot » (p. 97) est sélectionnée, elle ne sera jamais maintenue, même si vous mettez ce paramètre sur SUSTAIN.</p>
<b>Tone Rx Bender (Tone Receive Pitch Bend Switch)</b>	OFF, ON	Détermine si les messages MIDI de Pitch-bend sont reçus (ON) ou non (OFF) pour chaque Tone.
<b>Tone Rx Xpr (Tone Receive Expression Switch)</b>	OFF, ON	Détermine si les messages d'expression sont reçus (ON) ou non (OFF) pour chaque Tone.
<b>Tone Rx Hold-1 (Tone Receive Hold Switch)</b>	OFF, ON	<p>Détermine si les messages « Hold 1 » sont reçus (ON) ou non (OFF) pour chaque Tone.</p> <p><b>REMARQUE</b> Si le paramètre Tone Env Mode est sur NO SUS, ce paramètre est inactif.</p>
<b>Tone Rx Pan Mode (Tone Receive Pan Mode)</b>	CONT, K-ON	<p>Détermine comment les messages de panoramique seront reçus pour chaque Tone.</p> <p><b>CONT:</b> Lors de la réception des messages de panoramique, la position stéréo du Tone est modifiée instantanément.</p> <p><b>K-ON:</b> Le panoramique du Tone ne sera modifié que pour la prochaine note jouée.</p> <p>Si un message de panoramique est reçu alors que des notes sont en train d'être jouées, le panoramique restera inchangé jusqu'au prochain note-on.</p> <p><b>REMARQUE</b> Il n'est pas possible de désactiver la réception des messages de panoramique au niveau des canaux.</p>
<b>Tone Redamper Sw (Switch)</b>	OFF, ON	Vous pouvez choisir, pour chaque Tone, si le son sera maintenu ou non à la réception d'un message Hold 1 après un relâchement de touche mais avant que la décroissance du son soit arrivée à zéro. Si vous souhaitez cette option de maintien, mettez ce paramètre sur ON. Si vous utilisez cette fonction, mettez également le paramètre Rx Hold-1 sur ON. Cette fonction n'est active que sur les sons de piano.

## Copie de Tones

Cette opération permet de copier les paramètres de Tone d'un Patch quelconque vers le Patch en cours de sélection.

À partir de la page Patch Edit menu (p. 88), sélectionnez « Tone Copy ». La page Patch Tone Copy apparaît.



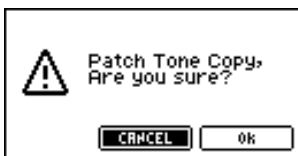
1. Sélectionnez le Tone source et le Tone de destination de cette copie.

Paramètre	
(1)	Groupe de Patch de la source
(2)	Patch source de la copie
(3)	Tone source de la copie
(4)	Tone de destination de la copie

\* Le Patch de destination de la copie est le Patch en cours de sélection, présent en mémoire temporaire (p. 57).

2. Déplacez le curseur sur COPY et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Un message de confirmation apparaît.



3. Pour valider la copie, sélectionnez OK et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Si vous préférez annuler l'opération, sélectionnez CANCEL et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Quand la copie est terminée, vous revenez à la page précédente.

## Initialisation d'un Patch

Ramène tous les paramètres du Patch en cours de sélection à leurs valeurs par défaut.

À partir de la page Patch Edit menu (p. 88), sélectionnez « Patch Init ». Un message de confirmation apparaît.



1. Pour lancer l'initialisation, sélectionnez OK et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Si vous préférez annuler l'opération, sélectionnez CANCEL et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Quand l'initialisation est terminée, vous revenez à la page précédente.

## Sauvegarde d'un Patch

Sauvegarde le Patch en cours de sélection en mémoire utilisateur.

À partir de la page Patch Edit menu (p. 88), sélectionnez « Write » pour accéder à la page Patch Name. Cette page vous permet d'attribuer un nom allant jusqu'à 12 caractères au Patch que vous allez sauvegarder.



1. Amenez le curseur sur la position où vous voulez insérer un caractère et appuyez sur [CURSOR/VALUE].
2. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour choisir le caractère et appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour le valider.  
[MENU] vous permet d'accéder à des fonctions de saisie de texte.  
Appuyez à nouveau sur [MENU] pour revenir à la page précédente.



Fonction	Commentaire
INSERT	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour insérer un espace à la position du curseur.
DELETE	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour supprimer le caractère à la position du curseur. Les caractères suivants sont rapprochés.
UNDO	Ramène au nom de Patch non édité.

3. Reprenez les étapes 1 et 2 autant de fois que nécessaire.
4. Quand vous avez terminé la saisie du nom, amenez le curseur sur WRITE et appuyez sur [CURSOR/VALUE]. La page Patch Write apparaît.



5. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour choisir le Patch de destination de cette sauvegarde et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Un message de confirmation apparaît.



6. Pour sauvegarder le Patch en mémoire interne, sélectionnez OK et appuyez sur [CURSOR/VALUE]. Si vous préférez annuler cette sauvegarde, sélectionnez CANCEL et appuyez sur [CURSOR/VALUE]. Une fois les données sauvegardées, la page précédente réapparaît.



## Édition de Rhythm Sets (page Rhythm Edit)

1. Appuyez sur [MIDI INST].  
[MIDI INST] et [PART VIEW] s'allument et la page Patch Play apparaît.  
Si le type de Patch est « Patch » choisissez « Rhythm »
2. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour sélectionner EDIT et appuyez sur [CURSOR/VALUE].  
La page Rhythm Edit apparaît.
3. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour sélectionner l'élément à éditer et appuyez sur [CURSOR/VALUE].  
La page d'édition correspondante apparaît.
4. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour sélectionner le paramètre à éditer et appuyez sur [CURSOR/VALUE].  
La valeur de ce paramètre apparaît contrastée.
5. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour éditer la valeur, puis appuyez sur [CURSOR/VALUE].



### ■ Pages de menus pendant l'édition d'un Rhythm Set .....

Si vous appuyez sur [MENU] pendant l'édition d'un Patch, la page Menu apparaît.

Cette page est double et se présente comme indiqué ci-contre. Vous pouvez utiliser la molette [CURSOR/VALUE] pour passer d'une page à l'autre.









Paramètre	Commentaire
<b>Sel 1-4</b> (Wave Select 1-4)	Change la sélection de Wave (à éditer), et ramène à la page précédente.
<b>Sw 1-4</b> (Wave Switch 1-4)	Détermine si les Wave 1-4 sont utilisés (ON) ou non (OFF).
Key Select	Sélectionne la note (touche) à éditer.
<b>TON COPY</b> (Rhythm Tone Copy)	Copie les paramètres d'un Rhythm Tone to vers un Rhythm Tone du Rhythm Set en cours de sélection. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Rhythm Tone Copy (p. 130).
<b>TON INIT</b> (Rhythm Tone Initialize)	Ramène les réglages d'une note (touche) du Rhythm Set en cours de sélection à ses valeurs par défaut (p. 130).
<b>RHY INIT</b> (Rhythm Set Initialize)	Ramène les réglages du Rhythm Set en cours de sélection à ses valeurs par défaut (p. 130).
<b>Write</b> (Rhythm Set Write)	Sauvegarde le Rhythm Set en cours en mémoire utilisateur. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Rhythm Set Name (p. 131).
<b>System</b>	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System (p. 176).
<b>Utility</b>	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Utility (p. 182).
<b>Demo Play</b>	L'appui sur la molette [CURSOR/VALUE] appelle la liste des morceaux de démonstration. * Pour plus de détails sur la manière de mettre en lecture les morceaux de démonstration, voir p. 15 et p. 168.
<b>SRX Info</b> (SRX Information)	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System SRX Info (p. 180).
<b>Version</b> (Version Information)	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System Version Info (p. 180).

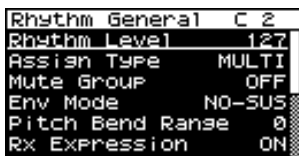
## Utilisation du SonicCell en mode Patch

### ■ Page Rhythm Edit .....



Paramètre	Commentaire
<b>General</b>	Paramétrage général du Rhythm Set. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Rhythm General.
<b>WG</b>	Édition des paramètres de forme d'onde (waveforms). Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Rhythm Wave (p. 120).
<b>WMT</b>	Détermine la manière dont chaque Rhythm Tone sera entendu. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Rhythm WMT (p. 122).
<b>PCH</b>	Édition des paramètres de hauteur de son pour chaque Rhythm Tone. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Rhythm Pitch (p. 122).
<b>PCH</b>  (Pitch Envelope)	Édition des paramètres d'enveloppe de hauteur. En amenant le curseur sur  et en appuyant sur [CURSOR/VALUE] vous pouvez accéder à la page Rhythm Pitch Env (p. 123).
<b>TVF</b>	Édition des paramètres de filtrage TVF. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Rhythm TVF (p. 124).
<b>TVF</b>  (TVF Envelope)	Édition des paramètres d'enveloppe de filtre. En amenant le curseur sur  et en appuyant sur [CURSOR/VALUE] vous pouvez accéder à la page Rhythm TVF Env (p. 126).
<b>TVA</b>	Édition des paramètres de variation de niveau TVA. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Rhythm TVA (p. 127).
<b>TVA</b>  (TVA Envelope)	Édition des paramètres d'enveloppe d'amplitude. En amenant le curseur sur  et en appuyant sur [CURSOR/VALUE] vous pouvez accéder à la page Rhythm TVA Env (p. 128).
<b>OUT</b> (Output)	Édition des affectations de sortie rhythm set/rhythm tones. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Rhythm Output (p. 129).

### Paramétrage général du Rhythm Set (page Rhythm General)



Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>Rhythm Level</b> (Rhythm Set Level)	0-127	Détermine le volume du Rhythm Set. <b>ASTUCE</b> Les niveaux des Tones composant le Rhythm Set se règlent dans la page Tone Level (p. 127). Les niveaux des formes d'ondes (Waves) composant les Rhythm Tones se règlent dans la page Wave Level (p. 121).
<b>Assign Type</b>	MULTI, SINGLE	Détermine comment les sons sont produits quand vous appuyez successivement plusieurs fois sur la même touche. <b>MULTI:</b> Les nouveaux sons appelés sont ajoutés aux sons en cours de lecture. <b>SINGLE:</b> Le son en cours de lecture est interrompu avant que le nouveau son appelé soit mis en lecture.

## Utilisation du SonicCell en mode Patch

Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>Mute Group</b>	OFF, 1–31	Sur une batterie acoustique, les sons de charleston ouverte et fermée s'excluent logiquement. Pour restituer cette contrainte, vous pouvez mettre en place un groupe de mute. La fonction « Mute Group » permet de désigner deux Rhythm Tones (ou plus) ne devant jamais être entendus simultanément. Vous pouvez créer jusqu'à 31 Mute Groups. Les Rhythm Tones qui n'appartiennent pas aux groupes doivent avoir ce paramètre réglé sur OFF.
<b>Env Mode (Rhythm Tone Envelope Mode)</b>	NO-SUS, SUSTAIN	Quand une boucle (p. 97) est sélectionnée, le son est en principe lu en continu aussi longtemps que la touche est enfoncée. Si toutefois vous voulez que ce son décroisse naturellement (la touche restant enfoncée), réglez ce paramètre sur « NO-SUS ». <b>REMARQUE</b> Si une Wave de type « one-shot » (p. 97) est sélectionnée, elle ne sera jamais maintenue, même si vous mettez ce paramètre sur « SUSTAIN ».
<b>Pitch Bend Range (Rhythm Tone Pitch Bend Range)</b>	0–48	Détermine la variation du pitch-bend (en demi-tons, jusqu'à 4 octaves) quand le Pitch-bend est actionné dans un sens ou dans l'autre.
<b>Rx Expression (Rhythm Tone Receive Expression Switch)</b>	OFF, ON	Détermine si les messages d'expression sont reçus (ON) ou non (OFF) pour chaque Rhythm Tone.
<b>Rx Hold-1 (Rhythm Tone Receive Hold-1 Switch)</b>	OFF, ON	Détermine si les messages « Hold 1 » sont reçus (ON) ou non (OFF) pour chaque Rhythm Tone. <b>REMARQUE</b> Si « Env Mode » est réglé sur « NO SUS », ce réglage est sans effet.
<b>Rx Pan (Rhythm Tone Receive Pan Mode)</b>	CONTINUOUS, KEY-ON	Détermine comment les messages de panoramique seront reçus par chaque Rhythm Tone. <b>CONTINUOUS:</b> Lors de la réception des messages de panoramique, la position stéréo du Rhythm Tone est modifiée instantanément. <b>KEY-ON:</b> Le panoramique du Rhythm Tone ne sera modifié que pour la prochaine note jouée. Si un message de panoramique est reçu alors que des notes sont en train d'être jouées, le panoramique restera inchangé jusqu'à prochain note-on. <b>REMARQUE</b> Il n'est pas possible de désactiver la réception des messages de panoramique au niveau des canaux.
<b>One Shot Mode</b>	OFF, ON	Le son est entendu jusqu'à la fin de la waveform (ou la fin de l'enveloppe selon celle qui intervient la première). Le résultat est le même que si le paramètre Tone Env Mode était réglé sur NO-SUS.
<b>Relative Level</b>	-64+63	Permet de corriger le volume d'un Rhythm Tone. Ce paramètre est réglé par un message système exclusif lié à chaque touche. Vous devez en principe le laisser à 0. <b>REMARQUE</b> Si le niveau du Rhythm Tone est réglé sur 127, le volume ne pourra pas être augmenté au-delà.
<b>Rhythm Tone Name</b>	12 caractères	Vous pouvez attribuer un nom composé de 12 caractères maximum au Rhythm Tone. <b>1. Amenez le curseur sur la position à laquelle vous voulez insérer un caractère et appuyez sur [CURSOR/VALUE].</b> <b>2. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour choisir le caractère à insérer et appuyez sur [CURSOR/VALUE].</b>

## Utilisation du SonicCell en mode Patch

### Paramétrage des formes d'ondes (page Rhythm Wave)



Paramètre	Valeurs	Commentaire
Wave Group	INT, EXP	Sélectionne le groupe auquel appartient la forme d'onde élémentaire du Rhythm Tone. <b>INT:</b> Waveforms en mémoire interne <b>EXP:</b> Waveforms sur carte d'extension (séries SRX) présente au niveau du connecteur EXP.  * Vous ne pouvez pas sélectionner de groupe EXP en l'absence de carte dans l'emplacement adéquat.
Wave Bank	A, B ---	Sélectionne la bank de Wave quand le groupe est réglé sur EXP. <b>A:</b> Carte d'extension A <b>B:</b> Carte d'extension B  * Quand le groupe est INT, le message « --- » apparaît et vous ne pouvez pas sélectionner de bank de Waves (formes d'ondes). * Vous ne pouvez pas sélectionner une bank de carte non installée.
Wave No. L (MONO)	1-1401	Sélectionne les formes d'ondes composant le Rhythm Tone. Vous pouvez choisir une forme d'onde différente pour les canaux gauche et droit du SonicCell.  * Avec les Tones mono, affectez une forme d'onde au canal gauche (L). Vous n'entendrez aucun son si la forme d'onde n'est affectée qu'à droite (R). * Avec les formes d'onde sur carte, leur nombre total dépend de la carte choisie.
Wave No. R		
Wave Gain	-6, 0, +6, +12	Détermine l'amplitude de la forme d'onde. Varie par pas de 6 dB, une augmentation de 6 dB doublant le gain.
Wave Tempo Sync	OFF, ON	Si vous voulez synchroniser une boucle (Phrase Loop) au tempo, mettez ce paramètre sur « ON ». Il ne fonctionne que si une carte d'extension externe (vendue séparément) est installée et si vous utilisez une Waveform affichant un tempo (BPM).  <b>RÉMARQUE</b>  Si une waveform issue d'une carte d'extension est sélectionnée pour le tone, l'activation du paramètre Wave Tempo Sync désactivera les réglages liés à la hauteur et à la FXM.  <b>Phrase Loop</b>  La boucle ou « Phrase loop » correspond à la lecture en boucle d'un échantillon issu d'un enregistrement musical. Elle est souvent utilisée pour effectuer un « remix » d'un morceau issu d'un genre musical donné et créer un nouveau morceau basé sur la nouvelle rythmique créée par cette boucle. On parle alors de « Break Beats ».
FXM Switch	OFF, ON	Détermine si la FXM est utilisée (ON) ou non (OFF).  <b>FXM</b>  La modulation de fréquence croisée FXM (Frequency Cross Modulation) utilise une forme d'onde spécifiée pour appliquer une modulation de fréquence à la forme d'onde en cours de sélection, créant ainsi des harmoniques complexes.
FXM Color	1-4	Détermine comment s'opère la modulation de fréquence FXM. Les valeurs élevées correspondent à plus de grain, et les valeurs basses à un son plus métallique.

## Utilisation du SonicCell en mode Patch

Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>FXM Depth</b>	0-16	Détermine l'amplitude de la modulation produite par la FXM. <b>REMARQUE</b> Quand le Tempo Sync est activé (ON), les réglages liés à la hauteur (Pitch)h (p. 122) et à la FXM sont désactivés.
<b>Wave Coarse Tune</b>	-48-+48	Réglage de la hauteur de la Waveform par pas d'un demi-ton (+/-4 octaves). <b>ASTUCE</b> Le réglage Coarse Tune de l'ensemble du Rhythm Tone se règle au niveau du paramètre Tone Coarse Tune (p. 122).
<b>Wave Fine Tune</b>	-50-+50	Réglage de la hauteur son de la Waveform par pas d'un cent (+/-50 cents). * Un cent correspond à un centième de demi-ton. <b>ASTUCE</b> Le réglage Fine Tune de l'ensemble du Rhythm Tone se règle au niveau du paramètre Tone Fine Tune (p. 123).
<b>Wave Level</b>	0-127	Réglage du volume de la Waveform. <b>ASTUCE</b> Le volume de chaque Rhythm Tone se règle au niveau du paramètre Tone Level; Le volume de l'ensemble du Rhythm Set se règle au niveau du paramètre Rhythm Level (p. 118).
<b>Wave Pan</b>	L64-0-63R	Détermine la position panoramique de la Waveform: L64 pour l'extrême gauche, 0 pour le centre et 63R pour l'extrême droite.
<b>Wave Rnd Pan Sw (Wave Random Pan Switch)</b>	OFF, ON	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la position stéréo varie de manière aléatoire pour chaque nouvelle note jouée. * La dispersion de cette position panoramique dépend du paramètre Random Pan Depth (p. 127).
<b>Alter Pan Sw (Wave Alternate Pan Switch)</b>	OFF, ON, REVS	Ce réglage permet d'alterner le panoramique entre la droite et la gauche pour chaque nouvelle note jouée. Réglez-le sur « ON » pour effectuer ce panoramique en fonction du paramètre « Alter Pan Depth » ou sur « REV » si vous voulez qu'il soit inversé. Si vous ne voulez pas que le panoramique soit modifié à chaque enfoncement de touche, réglez-le sur « OFF ».

## Utilisation du SonicCell en mode Patch

### Affectation des Rhythm Tones dans le Rhythm Set (page Rhythm WMT)

Rhythm WMT	C 2
WMT Velo Ctrl	ON
Velo Fade Lower	0
Velo Range Lower	1
TONE1	
L	878:1SF Kick 1 L
R	879:1SF Kick 1 R

#### MEMO

Vous pouvez faire dépendre la manière dont les quatre Waveforms affectées au Rhythm Tone de la force d'enfoncement des touches. Ces paramétrages sont appelés globalement « Wave Mix Table (WMT) »

Paramètre	Valeurs	Commentaire
WMT Velo Ctrl (WMT Velocity Control Switch)	OFF, ON, RANDOM	Le paramètre WMT Velocity Control valide la possibilité de déclencher (ON) ou non (OFF) des Rhythm Tones différents dans différentes plages de vitesse des notes jouées. Quand ce paramètre est réglé sur RANDOM ils apparaîtront de manière aléatoire et indépendamment des valeurs de vitesse.
Velo Fade Lower (Velocity Fade Width Lower)	0-127	Détermine la variation de niveau du Tone quand une note inférieure aux limites de vitesse définies est jouée. Plus la valeur est élevée et plus la transition est longue. Si vous préférez que la transition soit immédiate, réglez ce paramètre sur 0.
Velo (Velocity) Range Lower	1-UPPER	Détermine la limite inférieure de vitesse pour chaque Tone. Utilisez ce réglage quand vous souhaitez déclencher des tones différents pour différents niveaux de vitesse.
Velo (Velocity) Range Upper	LOWER-127	Détermine la limite supérieure de vitesse pour chaque Tone. Utilisez ce réglage quand vous souhaitez déclencher des tones différents pour différents niveaux de vitesse. <b>REMARQUE</b> Si vous tentez de monter la limite basse plus haut que la limite haute ou inversement, la seconde valeur est automatiquement ajustée à la même hauteur.
Velo Fade Upper (Velocity Fade Width Upper)	0-127	Détermine la variation de niveau du Tone quand une note inférieure aux limites de vitesse définies est jouée. Plus la valeur est élevée et plus la transition est longue. Si vous préférez que la transition soit immédiate, réglez ces paramètres sur 0.



### Hauteur tonale des Rhythm Tones (pages Rhythm Pitch/Rhythm Pch Env)

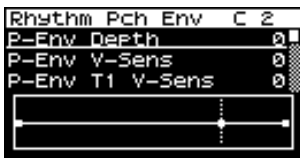
#### ■ Page Rhythm Pitch.....

Rhythm Pitch	C 2
Tone Coarse Tune	C 4
Tone Fine Tune	0
Random Pch Depth	0

Paramètre	Valeurs	Commentaire
Tone Coarse Tune (Rhythm Tone Coarse Tune)	C-1-G9	Réglage de la hauteur de base du diapason du Rhythm Tone. <b>ASTUCE</b> Réglez cet accordage grossier pour les Waves constituant les Rhythm Tones avec le paramètre Wave Coarse Tune (p. 121).

Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>Tone Fine Tune</b> (Rhythm Tone Fine Tune)	-50+50	Réglage de la hauteur son du Rhythm Tone par pas d'un cent (+/-50 cents). * Un « cent » correspond à un centième de demi-ton.  <b>ASTUCE</b> Réglez cet accordage fin pour les Waves constituant les Rhythm Tones avec le paramètre Wave Fine Tune (p. 121).
<b>Random Pch Dpth</b> (Random Pitch Depth)	0-9, 10-90, 100-1200	Détermine l'amplitude des variations de hauteur aléatoires intervenant à chaque nouvel enfoncement de touche. Si vous ne voulez pas que la hauteur varie, réglez ce paramètre sur 0. Les variations sont réglables par pas de 1 cent (centième de demi-ton).

### ■ Page Rhythm Pch Env .....

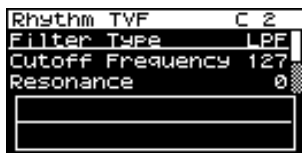


Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>P-Env Depth</b> (Pitch Envelope Depth)	-12+12	Réglage de l'effet « Pitch Envelope ». Les valeurs les plus élevées créent les variations les plus importantes. Des valeurs négatives inversent le sens de l'enveloppe.
<b>P-Env V-Sens</b> (Pitch Envelope Velocity Sensitivity)	-63+63	Permet de faire varier l'amplitude de l'enveloppe de hauteur en fonction de la vélocité. Les valeurs positives (+) créent une augmentation de l'effet pour les vélocités plus élevées, et inversement pour les valeurs négatives (-).
<b>P-Env T1 V-Sens</b> (Pitch Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63+63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité des notes affecte le paramètre T1 de l'enveloppe de hauteur. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vélocités élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.
<b>P-Env T4 V-Sens</b> (Pitch Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63+63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité des notes affecte le paramètre T4 de l'enveloppe de hauteur. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vélocités élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.
<b>P-Env Time 1-4</b> (Pitch Envelope Time 1-4)	0-127	Détermine les valeurs de durée (T1-T4) de l'enveloppe de hauteur. Les valeurs élevées correspondent à des durées plus longues (T2, par exemple, contrôle le temps mis pour passer des niveaux L1 à L2).  
<b>P-Env Level 0-4</b> (Pitch Envelope Level 0-4)	-63+63	Détermine les valeurs de niveau (L0-L4) de l'enveloppe de hauteur. Les valeurs élevées correspondent à des décalages plus importants par rapport à la hauteur de référence (fournie par les paramètres « Coarse Tune » et « Fine Tune » de la page PITCH). Les valeurs positives (+) font jouer un son plus haut, et les valeurs négatives (-) un son plus bas.

## Utilisation du SonicCell en mode Patch

### Paramétrage du filtre TVF (pages Rhythm TVF/Rhythm TVF Env)

#### ■ Page Rhythm TVF .....



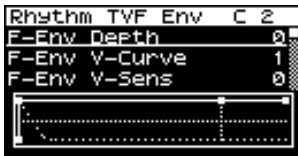
Paramètre	Valeurs	Commentaire
Filter Type		<p>Sélection du type de filtre. Le filtre sert à couper une bande de fréquence spécifique pour modifier les caractéristiques timbrales du son.</p> <p><b>OFF:</b> Pas de filtre.</p> <p><b>LPF:</b> Filtre passe-bas, réduisant les fréquences supérieures à la fréquence de coupure (Cutoff Freq). C'est le filtre le plus communément utilisé dans les synthétiseurs. Il atténue la brillance du son.</p> <p><b>BPF:</b> Filtre passe-bande, réduisant les fréquences extérieures à la bande de fréquence. Permet de créer des sons originaux.</p> <p><b>HPF:</b> Filtre passe-haut, réduisant les fréquences inférieures à la fréquence de coupure (Cutoff Freq). Adapté à la création de sons percussifs en renforçant leurs harmoniques supérieures.</p> <p><b>PKG:</b> Filtre « peaking », augmentant les fréquences voisines de la fréquence de coupure. Vous pouvez l'utiliser pour des effets de wah-wah en l'associant à un LFO pour faire varier la fréquence de coupure de manière cyclique.</p> <p><b>LPF2:</b> Filtre passe-bas n° 2. Bien que les fréquences supérieures à la fréquence de coupure soient également atténuées, la sensibilité de ce filtre n'est que la moitié de celle du LPF. Cela lui donne une tonalité plus chaude, adaptée à des instruments acoustiques comme le piano.</p> <p><b>LPF3:</b> Filtre passe-bas n° 3. Bien que les fréquences supérieures à la fréquence de coupure soient également atténuées, la sensibilité de ce filtre change selon la fréquence de coupure. Adapté aux sons d'instruments acoustiques, il présente une tonalité différente du LPF2, même avec des réglages d'enveloppe TVF identiques.</p> <p><b>REMARQUE</b> Si vous utilisez les filtres LPF2 ou LPF3, le paramétrage de la résonance sera ignoré (p. 125).</p>
Cutoff Frequency	0-127	<p>Détermine la fréquence à laquelle le filtre commence à avoir un effet sur les composantes spectrales de la forme d'onde.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si le paramètre « Filter Type » est réglé sur LPF/LPF2/LPF3 l'abaissement de la fréquence de coupure réduit les harmoniques supérieures du Tone et crée un son plus « rond » et plus chaud. Les valeurs plus élevées donnent un son plus clair.</li> <li>• S'il est réglé sur BPF, la valeur du paramètre « cutoff » détermine la plage de fréquence au sein de laquelle le Tone sera entendu. Permet la création de sonorités originales et personnalisées.</li> <li>• S'il est réglé sur HPF, des valeurs de fréquence de coupure élevées réduisent le niveau des basses fréquences tout en conservant ses qualités de brillance.</li> <li>• Avec la sélection PKG, les harmoniques à renforcer dépendront du réglage de la fréquence de coupure.</li> </ul>


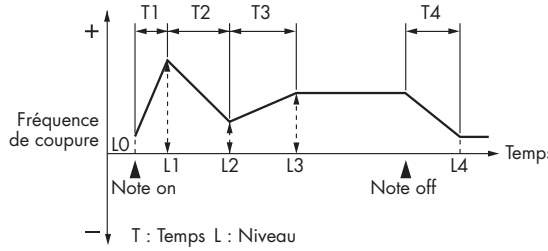


Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>Resonance</b>	0-127	<p>Renforce les fréquences au voisinage de la fréquence de coupure. Ce paramètre augmente les caractéristiques tonales des sons. Des valeurs élevées peuvent mettre le filtre en oscillation et créer de la distorsion.</p> <div style="text-align: center;"> </div>
<b>Cutoff V-Curve (Cutoff Frequency Velocity Curve)</b>	FIXED, 1-7	<p>Ces sept courbes permettent de choisir le type de progression des variations de fréquence de coupure en fonction de la vélocité. Choisissez l'option FIXED si vous préférez que la vélocité des notes soit sans effet sur la fréquence de coupure.</p> <div style="text-align: center;"> </div>
<b>Cutoff V-Sens (Cutoff frequency Velocity Sensitivity)</b>	-63-+63	<p>Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vélocité des notes provoque une variation de la fréquence de coupure du filtre. Choisissez des valeurs positives si vous voulez que les notes les plus fortes déplacent la fréquence de coupure vers le haut, et des valeurs négatives si vous préférez qu'elles la réduisent.</p>
<b>Resonance V-Sens (Resonance Velocity Sensitivity)</b>	-63-+63	<p>Permet d'obtenir des variations de la résonance en fonction de la vélocité des notes. Choisissez des valeurs positives si vous voulez que les notes les plus fortes augmentent la résonance, et des valeurs négatives si vous préférez qu'elles la réduisent.</p>

# Utilisation du SonicCell en mode Patch

## ■ Page Rhythm TVF Env .....

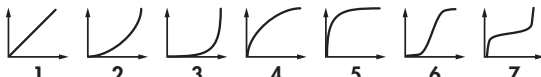


Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>F-Env Depth</b> (TVF Envelope Depth)	-63~+63	Détermine l'amplitude de l'enveloppe TVF. Des valeurs plus fortes provoqueront des variations plus amples. Des valeurs négatives inversent le sens de l'enveloppe.
<b>F-Env V-Curve</b> (TVF Envelope Velocity Curve)	FIX, 1-7	Ces sept courbes permettent de choisir le type de progression des variations d'enveloppe du filtre en fonction de la vitesse. Choisissez l'option FIX si vous préférez que la vitesse des notes soit sans effet sur cette enveloppe TVF. 
<b>F-Env V-Sens</b> (TVF Envelope Velocity Sensitivity)	-63~+63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vitesse des notes provoque une variation de la fréquence de coupure du filtre. Choisissez des valeurs positives si vous voulez que les notes les plus fortes déplacent la fréquence de coupure vers le haut, et des valeurs négatives si vous préférez qu'elles la réduisent.
<b>F-Env T1 V-Sens</b> (TVF Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63~+63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vitesse des notes affecte le paramètre Time 1 de l'enveloppe du filtre. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vitesses élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.
<b>F-Env T4 V-Sens</b> (TVF Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63~+63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vitesse de relâchement des notes affecte le paramètre Time 4 de l'enveloppe du filtre. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vitesses élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.
<b>F-Env Time1-4</b> (TVF Envelope Time 1-4)	0-127	Détermine les valeurs de durée (T1-T4) de l'enveloppe du filtre. Les valeurs élevées correspondent à des durées plus longues (T2, par exemple, contrôle le temps mis pour passer des niveaux L1 à L2). 
<b>F-Env Level0-4</b> (TVF Envelope Level 0-4)	0-127	Détermine les valeurs de niveau (Level 0 - Level 4) de l'enveloppe du filtre. Ces réglages déterminent le niveau de la fréquence de coupure en chacun des points, par rapport à la valeur de référence fournie par le paramètre « Cutoff frequency » (fréquence de coupure réglée dans la page TVF).

## Paramétrage de l'amplificateur TVA (pages Rhythm TVA/Rhythm TVA Env)

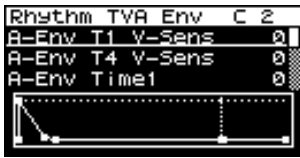
### ■ Page Rhythm TVA.....

Rhythm TVA	C 2
Tone Level	118
Level V-Curve	1
Level V-Sens	+25
Tone Pan	0
Random Pan Depth	0
Alter Pan Depth	0

Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>Tone Level</b>	0-127	Réglage du volume du Tone. Permet d'effectuer une balance de niveaux entre les Rhythm Tones.  <b>ASTUCE</b> Les niveaux individuels des Waves composant le Rhythm Tone sont réglés par le paramètre Wave Level (p. 121).
<b>Level V-Curve</b> (TVA Level Velocity Curve)	FIX, 1-7	Ces sept courbes permettent de choisir le type de progression des variations du volume en fonction de la vitesse. Choisissez l'option FIXED si vous préférez que la vitesse des notes soit sans effet sur le volume.  
<b>Level V-Sens</b> (TVA Level Velocity Sensitivity)	-63-+63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vitesse des notes provoque une variation de volume. Choisissez des valeurs positives si vous voulez que les notes les plus fortes donnent les volumes les plus élevées, et des valeurs négatives si vous préférez qu'elles le réduisent.
<b>Tone Pan</b>	L64-0-63R	Réglage du panoramique du Rhythm Tone. L64 correspond à l'extrême-gauche, 0 au centre et 63R à l'extrême-droite.  <b>ASTUCE</b> Les panoramiques individuels des Waves composant le Rhythm Tone sont réglés par le paramètre Wave Pan (p. 121).
<b>Random Pan Depth</b>	0-63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la position stéréo varie de manière aléatoire pour chaque nouvelle note jouée. Les valeurs les plus hautes correspondent à une amplitude plus grande des variations.  <b>REMARQUE</b> Cela n'affecte que les waves dont le paramètre Wave Rnd Pan Sw (p. 121) est sur ON.
<b>Alter (Alternate) Pan Depth</b>	L63-63R	Ce réglage permet d'alterner le panoramique entre la droite et la gauche pour chaque nouvelle note jouée. Les valeurs les plus hautes correspondent à une amplitude plus grande des variations. Vous pouvez choisir entre les options L et R, ce qui inverse le sens dans lequel le déplacement s'opère.  <b>REMARQUE</b> Cela n'affecte que les waves dont le paramètre Alter Pan Sw (p. 121) est sur ON ou REVS.

# Utilisation du SonicCell en mode Patch

## ■ Page Rhythm TVA Env .....



Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>A-Env T1 V-Sens</b> (TVA Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)	-63--+63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vitesse des notes affecte le paramètre T1 de l'enveloppe TVA. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vitesses élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.
<b>A-Env T4 V-Sens</b> (TVA Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)	-63--+63	Utilisez ce paramètre si vous voulez que la vitesse de relâchement des notes affecte le paramètre T4 de l'enveloppe TVA. Des valeurs positives (+) provoqueront un raccourcissement pour les vitesses élevées et des valeurs négatives provoqueront un rallongement dans les mêmes circonstances.
<b>A-Env Time1-4</b> (TVA Envelope Time 1-4)	0-127	Détermine les valeurs de durée (Time 1 – Time 4) de l'enveloppe TVA. Les valeurs élevées correspondent à des durées plus longues (Time 2, par exemple, contrôle le temps mis pour passer des niveaux Level 1 à Level 2)
<b>A-Env Level1-3</b> (TVA Envelope Level 1-3)	0-127	Détermine les valeurs de niveau (Level 1–Level 3) de l'enveloppe TVA. Ces réglages déterminent le volume en chacun des points, par rapport à la valeur de référence fournie par le volume standard (niveau du Tone réglé dans l'écran TVA). <div style="text-align: center;"> <p>T : Temps    L : Niveau</p> </div>

## Affectations de sortie rhythm set / rhythm tones (page Rhythm Output)

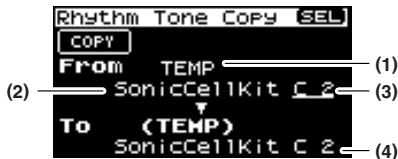
Rhythm Output	C 2
Rhy Out Assign	TONE
Tone Out Assign	MFX
Tone Out Level	127
Cho Send (MFX)	0
Rev Send (MFX)	20
Cho Send (nonMFX)	0

Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>Rhy Out Assign</b> (Rhythm Output Assign)	MFX, L+R, L, R, TONE	<p>Détermine la manière dont le son direct de chaque Rhythm Set est adressé en sortie.</p> <p><b>MFX:</b> Sortie en stéréo à travers le multi-effet. Vous pouvez également ajouter du chorus ou de la réverb au son passant dans le multi-effet.</p> <p><b>L+R:</b> Sortie en stéréo sur OUTPUT sans passer par le multieffets.</p> <p><b>L, R:</b> Sortie sur OUTPUT L ou OUTPUT R en mono sans passer par le multieffets.</p> <p><b>TONE:</b> Sortie dépendant du paramétrage de chaque Tone.</p> <p>* Si vous avez fait en sorte que des sons soient adressés séparément aux sorties OUTPUT L et OUTPUT R et que rien ne soit branché sur la sortie OUTPUT R les sons adressés à ces sorties sont mixés et renvoyés vers la sortie OUTPUT L.</p>
<b>Tone Out (Output) Assign</b>	MFX, L+R, L, R	<p>Détermine la manière dont le son direct de chaque Tone est adressé en sortie.</p> <p><b>MFX:</b> Sortie en stéréo à travers le multi-effet. Vous pouvez également ajouter du chorus ou de la réverb au son passant dans le multi-effet.</p> <p><b>L+R:</b> Sortie en stéréo sur OUTPUT sans passer par le multieffets.</p> <p><b>L, R:</b> Sortie sur OUTPUT L ou OUTPUT R en mono sans passer par le multieffets.</p> <p>* Si le paramètre Rhy Out Assign est réglé sur une autre valeur que TONE, ces paramétrages seront ignorés.</p> <p>* Quand le paramètre Str Type est de type 2 à 10, les sorties des tones 1 et 2 sont regroupées dans le tone 2, et les sorties des tones 3 et 4 sont regroupées dans le tone 4. Il en résulte que le tone 1 suivra les réglages du tone 2, et que le tone 3 suivra les réglages du tone 4.</p> <p>* Si vous avez fait en sorte que des sons soient adressés séparément aux sorties OUTPUT L et OUTPUT R et que rien ne soit branché sur la sortie OUTPUT R les sons adressés à ces sorties sont mixés et renvoyés vers la sortie OUTPUT L.</p> <p>* Les sons sont adressés au chorus et à la réverb en mono dans tous les cas.</p> <p>* L'affectation de sortie du signal après passage dans le chorus est définie par le paramètre Output Select (p. 135).</p>
<b>Tone Out Level</b> (Rhythm Tone Output Level)	0-127	Règle le niveau du signal adressé à la destination de sortie définie par « Tone Out Assign ».
<b>Cho Send (MFX)</b> (Rhythm Tone Chorus Send Level (Output=MFX))	0-127	Règle le niveau du signal adressé au chorus par chaque Rhythm Tone quand ils passent par le MFX.
<b>Rev Send (MFX)</b> (Rhythm Tone Reverb Send Level (Output=MFX))	0-127	Règle le niveau du signal adressé à la reverb par chaque Rhythm Tone quand ils passent par le MFX.
<b>Cho Send (nonMFX)</b> (Rhythm Tone Chorus Send Level (Output=non MFX))	0-127	Règle le niveau du signal adressé au chorus par chaque Rhythm Tone quand ils ne passent pas par le MFX.
<b>Rev Send (nonMFX)</b> (Tone Reverb Send Level (Output=non MFX))	0-127	Règle le niveau du signal adressé à la reverb par chaque Rhythm Tone quand ils ne passent pas par le MFX.

## Copie de Rhythm Tones

Cette opération permet de copier les paramètres d'un Rhythm Tone d'un Rhythm Set quelconque vers le Rhythm Set en cours de sélection.

À partir de la page Rhythm Edit menu (p. 117), sélectionnez TONE COPY. La page Rhythm Tone Copy apparaît.



1. Sélectionnez le Tone source et le Tone de destination de cette copie.

Paramètre	
(1)	Groupe de Rhythm Set de la source
(2)	Rhythm Set source de la copie
(3)	Rhythm Tone source de la copie
(4)	Rhythm Tone de destination de la copie

\* Le Rhythm Set de destination de la copie est le Rhythm Set en cours de sélection, présent en mémoire temporaire (p. 57).

2. Déplacez le curseur sur COPY et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Un message de confirmation apparaît.



3. Pour valider la copie, sélectionnez OK et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Si vous préférez annuler l'opération, sélectionnez CANCEL et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Quand la copie est terminée, vous revenez à la page précédente.

## Initialisation d'un Rhythm Tone

Ramène tous les paramètres d'une touche isolément à leurs valeurs par défaut.

À partir de la page Rhythm Edit menu (p. 117), sélectionnez TON INIT. La page Rhythm Tone Init apparaît.



1. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour sélectionner la touche (note) (A0–C8) à initialiser.

2. Amenez le curseur sur INIT et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Un message de confirmation apparaît.



3. Pour lancer l'initialisation, sélectionnez OK et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

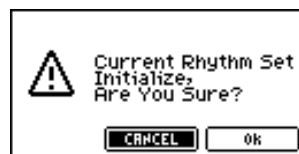
Si vous préférez annuler l'opération, sélectionnez CANCEL et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Quand l'initialisation est terminée, vous revenez à la page précédente.

## Initialisation d'un Rhythm Set

amène tous les paramètres du Rhythm Set en cours de sélection à leurs valeurs par défaut.

À partir de la page Rhythm Edit menu (p. 117), sélectionnez RHY INIT. Un message de confirmation apparaît.



1. Pour lancer l'initialisation, sélectionnez OK et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Si vous préférez annuler l'opération, sélectionnez CANCEL et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Quand l'initialisation est terminée, vous revenez à la page précédente.

## Sauvegarde d'un Rhythm Set

Sauvegarde le Patch en cours de sélection en mémoire utilisateur.

À partir de la page Rhythm Edit menu (p. 117), sélectionnez « Write » pour accéder à la page Rhythm Set Name. Cette page vous permet d'attribuer un nom allant jusqu'à 12 caractères au Rhythm Set que vous allez sauvegarder.

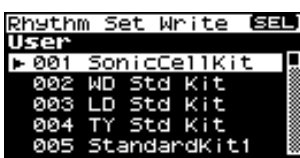


1. Amenez le curseur sur la position où vous voulez insérer un caractère et appuyez sur [CURSOR/VALUE].
2. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour choisir le caractère et appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour le valider.  
[MENU] vous permet d'accéder à des fonctions de saisie de texte.  
Appuyez à nouveau sur [MENU] pour revenir à la page précédente.



Fonction	Commentaire
INSERT	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour insérer un espace à la position du curseur.
DELETE	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour supprimer le caractère à la position du curseur. Les caractères suivants sont rapprochés.
UNDO	Ramène au nom de Rhythm Set non édité.

3. Reprenez les étapes 1 et 2 autant de fois que nécessaire.
4. Quand vous avez terminé la saisie du nom, amenez le curseur sur WRITE et appuyez sur [CURSOR/VALUE]. La page Rhythm Set Write apparaît.



5. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour choisir le Rhythm Set de destination de cette sauvegarde et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Un message de confirmation apparaît.

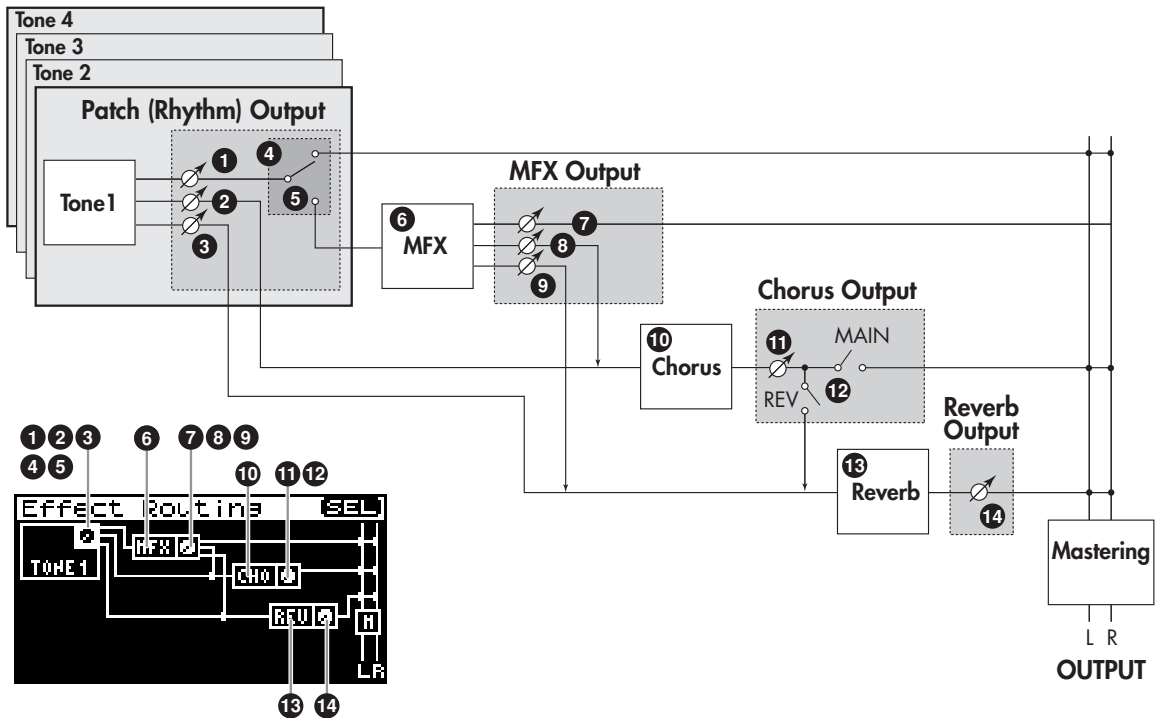


6. Pour sauvegarder le Patch en mémoire interne, sélectionnez OK et appuyez sur [CURSOR/VALUE].  
Si vous préférez annuler cette sauvegarde, sélectionnez CANCEL et appuyez sur [CURSOR/VALUE].  
Une fois les données sauvegardées, la page précédente réapparaît.

## Édition des effets (Patch/Rhythm Set)

En mode Patch vous pouvez utiliser le multi-effets (MFX), un chorus, et une reverb.

### ■ Schéma synoptique .....



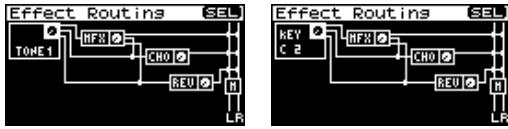
1 – 5	Si le Patch est de type Patch vous pouvez effectuer les paramétrages suivants dans la page Patch Output. <b>1</b> : Tone Out Level, <b>2</b> : Cho Send (MFX) / Cho Send (non MFX), <b>3</b> : Rev Send (MFX) / Rev Send (non MFX), <b>4</b> : Pat Out Assign, <b>5</b> : Tone Out Assign	p. 108
	Si le Patch est de type Rhythm, vous pouvez effectuer les paramétrages suivants dans la page Rhythm Output. <b>1</b> : Tone Out Level, <b>2</b> : Cho Send (MFX) / Cho Send (non MFX), <b>3</b> : Rev Send (MFX) / Rev Send (non MFX), <b>4</b> : Rhy Out Assign, <b>5</b> : Tone Out Assign	p. 129
6	Paramétrez cette section dans la page MFX. • Sélectionne le type de multi-effets et édite ses paramètres.	p. 134
7 – 9	Paramétrez ces sections dans la page MFX Output. <b>7</b> : Output Level, <b>8</b> : Chorus Send Level, <b>9</b> : Reverb Send Level	p. 135
10	Paramétrez cette section dans la page Chorus. • Sélectionne le type de chorus et édite ses paramètres.	p. 135
11 – 12	Paramétrez ces sections dans la page Chorus Output. <b>11</b> : Output Level, <b>12</b> : Output Select	p. 135
13	Paramétrez cette section dans la page Reverb. • Sélectionne le type de réverb et édite ses paramètres.	p. 136
14	Paramétrez ces sections dans la page Reverb Output. • Niveau de sortie	p. 136



## ■ Procédure .....

### 1. Dans la page Patch Edit, appuyez sur [EFFECTS].

Le témoin [EFFECTS] s'allume et la page Effect Routing apparaît.



### 2. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur le paramètre à éditer.

### 3. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour contraster la valeur. Si un repère de sélection se trouve dans le champ « valeur », vous pouvez appuyer sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page de paramétrage correspondante.

### 4. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour éditer la valeur, et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

### 5. Quand l'édition est terminée, appuyez sur [EXIT]. La page Patch Edit apparaît.

## ■ Page des menus pendant l'édition d'effets .....

À partir de la page Effect Edit appuyez sur [MENU] pour accéder à la page des menus Patch Effect ou Rhythm Effect.

Les pages Patch Effect menu et Rhythm Effect menu se présentent comme indiqué ci-contre.

Vous pouvez utiliser la molette [CURSOR/VALUE] pour passer d'une page à l'autre.

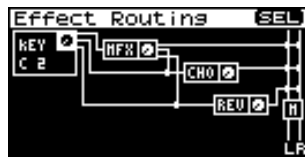
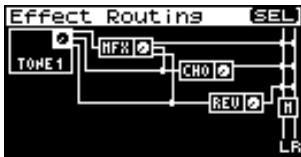
Appuyez à nouveau sur [MENU] pour revenir à la page précédente.



Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>MFx</b> (MFx Switch)	OFF, ON	Détermine si l'effet MFx est utilisé (ON) ou non (OFF).
<b>CHO</b> (Chorus Switch)	OFF, ON	Détermine si l'effet chorus est utilisé (ON) ou non (OFF).
<b>REV</b> (Reverb Switch)	OFF, ON	Détermine si la réverbération est utilisée (ON) ou non (OFF).
<b>MST</b> (Mastering Effect Switch)	OFF, ON	Détermine si l'effet de Mastering est utilisé (ON) ou non (OFF).
<b>MFx CTRL</b> (MFx Control)		Paramétrage du contrôle du multieffets MFx. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page MFx Control (p. 137).
<b>Write</b> (Patch/Rhythm Set Write)		Sauvegarde le Patch ou Rhythm Set en cours en mémoire utilisateur. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Patch Name (p. 116) ou Rhythm Set Name (p. 131).
<b>System</b>		Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System (p. 176).
<b>Utility</b>		Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Utility (p. 182).
<b>Demo Play</b>		L'appui sur [CURSOR/VALUE] provoque l'affichage de la liste des démos. * Pour plus de détails sur la lecture des démos, voir p. 15 et p. 168.
<b>SRX Info</b> (SRX Information)		Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System SRX Info (p. 180).
<b>Version</b> (Version Information)		Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System Version Info (p. 180).

## Utilisation du SonicCell en mode Patch

### Sélection de l'effet à éditer (page Effect Routing)



Paramètre	Commentaire
<b>Tone</b> (Tone Output) * Patch Type: Patch	Édite les paramètres de patch/tonne. En amenant le curseur sur  et en appuyant sur [CURSOR/VALUE] vous pouvez accéder à la page Patch Output (p. 108).
<b>Key</b> (Rhythm Output) * Patch Type: Rhythm	Édite les affectations de sorties des Rhythm Sets/Rhythm Tones. En amenant le curseur sur  et en appuyant sur [CURSOR/VALUE] vous pouvez accéder à la page Rhythm Output (p. 129).
<b>MFX</b>	Édite les paramètres du multieffets. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page MFX (p. 134).
<b>MFX</b> (MFX Output)	Édite les affectations de sorties du multieffets. En amenant le curseur sur  et en appuyant sur [CURSOR/VALUE] vous pouvez accéder à la page MFX Output (p. 135).
<b>CHO</b> (Chorus)	Édite les paramètres du chorus. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Chorus (p. 135).
<b>CHO</b> (Chorus Output)	Édite les affectations de sorties du chorus. En amenant le curseur sur  et en appuyant sur [CURSOR/VALUE] vous pouvez accéder à la page Chorus Output (p. 135).
<b>REV</b> (Reverb)	Édite les paramètres de réverbération. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Reverb (p. 136).
<b>REV</b> (Reverb Output)	Édite les affectations de sorties de la réverb. En amenant le curseur sur  et en appuyant sur [CURSOR/VALUE] vous pouvez accéder à la page Reverb Output (p. 136).
<b>M</b> (Mastering Effect)	Édite les réglages de l'effet de Mastering. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Mastering Effect (p. 181).

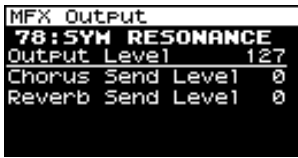
### Paramétrage du multieffets (pages MFX/MFX Output)

#### ■ Page MFX .....



Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>00: THRU-78: SYMRESONANCE</b> (MFX Type)		Sélectionne les types d'effet utilisé par MFX. Choisissez « 00: THRU » si vous ne voulez pas affecter d'effet.
Paramètres de chaque type MFX		Édite les paramètres de l'effet sélectionné. Voir "Paramètres des multieffets (MFX1-3, MFX)" (p. 192).

## ■ Page MFX Output .....



Paramètre	Valeurs	Commentaire
Output Level	0-127	Règle le niveau du signal passant par le multi-effets. Si un effet est actif, cela correspond au niveau d'effet. S'il n'y en a pas, cela correspond au volume du son original.
Chorus Send Level	0-127	Règle le niveau du chorus passant par le multi-effets. Si vous ne voulez pas ajouter de chorus mettez ce paramètre à « 0 ».
Reverb Send Level	0-127	Règle le niveau de la réverbération passant par le multi-effets. Si vous ne voulez pas ajouter de réverbération mettez ce paramètre à « 0 ».

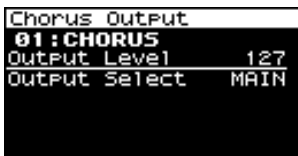
## Paramétrage du chorus (pages Chorus/Chorus Output)

## ■ Page Chorus.....



Paramètre	Valeurs	Commentaire
00: OFF-03: GM2 CHORUS (Chorus Type)		Sélectionne le type du chorus. Choisissez « 00: OFF » si vous ne voulez pas ajouter de chorus.
Paramètres de chaque type de Chorus		Éditez les paramètres du type de chorus sélectionné. Voir "Paramètres du chorus" (p. 219).

## ■ Page Chorus Output .....



Paramètre	Valeurs	Commentaire
Output Level	0-127	Règle le niveau de sortie du son passant par le chorus.
Output Select	MAIN, REV, M+R	Détermine l'affectation de sortie du son passé par le chorus. <b>MAIN:</b> Sorties OUTPUT en stéréo. <b>REV:</b> Affectation à la réverb en mono. <b>M+R:</b> Sortie vers OUTPUT en stéréo et vers la réverb en mono.

## Utilisation du SonicCell en mode Patch

### Paramétrage de la réverbération (pages Reverb/Reverb Output)

#### ■ Page Reverb.....



Paramètre	Valeurs	Commentaire
00: OFF-03: GM2 REVERB (Reverb Type)		Sélectionne le type de la réverbération. Choisissez « 00: OFF » si vous ne voulez pas ajouter de réverbération.
Paramètres pour chaque type de réverb.		Édite les paramètres du type de réverb sélectionné. Voir "Paramètres de la réverb" (p. 220).

#### ■ Page Reverb Output .....



Paramètre	Valeurs	Commentaire
Output Level	0-127	Règle le niveau de sortie du son passant par la réverb.

## Contrôle du multieffets par MIDI (page MFX Control)

### Contrôle du multieffets

Pour modifier le niveau du son du multieffets, le temps de retard du Delay etc. à partir d'une unité MIDI externe, vous devez en principe adresser des messages MIDI système exclusif destinés spécifiquement au SonicCell. Ceux-ci sont toutefois assez compliqués et représentent une quantité de données assez conséquente.

Pour cette raison, un certain nombre des paramètres les plus significatifs du multieffets du SonicCell ont été prévus pour autoriser leur contrôle par des messages de contrôle MIDI (Control Change) ou autres pour agir directement sur leur valeur. Vous pouvez, par exemple, utiliser le levier de Pitch-Bend pour modifier le niveau de distorsion, ou l'after-touch du clavier pour agir sur le temps de retard du Delay. Les paramètres accessibles sont prédéterminés pour chaque effet et sont identifiés dans "Paramètres des multieffets (MFX1-3, MFX)" (p. 192), par un « # ».

La fonction qui permet ces accès temps réel aux paramètres du multieffets s'appelle « Multi-effects Control ».

Vous pouvez définir jusqu'à quatre contrôles pour chaque Patch ou Rhythm Set.

Quand vous utilisez cette fonction, vous pouvez choisir le niveau de contrôle appliqué (Sens) le paramètre de destination (Dest), et le message MIDI utilisé (Source).

#### ASTUCE

En utilisant le contrôle Matrix (p. 95) à la place du Multi-effects Control, vous pouvez aussi agir sur les paramètres de certains effets populaires en temps réel.



Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>Control 1-4 Src (Source)</b>	OFF, CC01-CC31, CC33-95, PITCH BEND, AFTERTOUCH, SYS CTRL1-4	Permet de choisir le message MIDI utilisé pour contrôler le paramètre du multieffets par la fonction Multi-effects Control. <b>OFF:</b> Contrôle désactivé. <b>CC01-31, 33-95 :</b> Contrôles 1 à 31 et 33 à 95 <b>PITCH BEND:</b> Pitch Bend <b>AFTERTOUCH:</b> After-Touch <b>SYS CTRL1-4 :</b> Utilisation du réglage System Control (p. 179).
<b>Control 1-4 Dest (Destination)</b>	Voir "Paramètres du multieffets" (p. 192)	Détermine les paramètres du multieffets contrôlés par la fonction Multi-effects Control. Les paramètres accessibles dépendent de chaque type d'effet.
<b>Control 1-4 Sens</b>	-63+63	Détermine l'amplitude de la variation sur le paramètre. Si vous voulez modifier le paramètre dans le sens positif (une valeur plus élevée par exemple, ou plus vers la droite, ou plus rapide etc.) choisissez une valeur positive. Si vous voulez modifier le paramètre dans le sens négatif (une valeur moins élevée par exemple, ou plus vers la gauche, ou moins rapide etc.) choisissez une valeur négative. Les valeurs les plus élevées correspondent à la modification la plus importante.



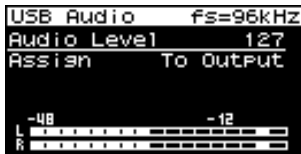
# Branchements audio

---

# Utilisation du SonicCell avec un ordinateur (USB AUDIO)

## Manipulations de base

1. Appuyez sur [USB AUDIO] (son témoin s'allume).  
La page USB audio apparaît.



2. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur le paramètre à modifier.

3. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour contraster sa valeur.



4. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour éditer la valeur.

5. Quand vous avez terminé, appuyez sur [CURSOR/VALUE].

**MEMO**

Pour sauvegarder ce réglage, appuyez sur [MENU], et choisissez WRITE (System Write) pour valider la sauvegarde (System Write: p. 150).

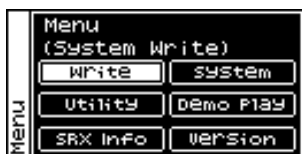
Paramètre	Valeurs	Commentaire
Audio level	0-127	Détermine le volume d'entrée au niveau du bus USB, et le volume de lecture par le lecteur de fichiers audio/SMF (p. 167).
Assign	To Output, To Input FX	<p><b>Détermine l'affectation du signal source.</b></p> <p><b>To Output:</b> Adressé à la sortie OUTPUT.</p> <p><b>To Input FX:</b> Adressé à l'effet d'entrée.</p> <p><b>MEMO</b> Utilisez la fonction « In/Out Routing » (p. 144) pour déterminer ensuite l'affectation du signal traité par l'effet d'entrée.</p>

**REMARQUE**

L'entrée/sortie d'audio sur le bus USB ou de messages MIDI ne peut pas se faire tant que le lecteur de fichiers audio/SMF (p. 167) est en cours de lecture.



### Accès à la page Menu



Dans la page USB Audio appuyez sur [MENU] pour accéder à la page correspondante.

Appuyez à nouveau sur [MENU] pour revenir à la page USB Audio.

Paramètre	Commentaire
<b>Write</b> (System Write)	Sauvegarde les valeurs en cours comme paramètres système (p. 150).
<b>System</b>	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System (p. 176).
<b>Utility</b>	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Utility (p. 182).
<b>Demo Play</b>	En appuyant sur [CURSOR/VALUE], la liste des morceaux de démonstration apparaît. * Pour plus de détails sur la lecture des démonstrations, voir p. 15 et p. 168.
<b>SRX Info</b> (SRX Information)	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page SRX Info (p. 180).
<b>Version</b> (Version Information)	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System Version Info (p. 180).

# Utilisation d'une source externe (INPUT)

## Manipulations de base

1. Appuyez sur [INPUT] (son témoin s'allume).  
La page Input apparaît.



2. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur le paramètre à modifier.
3. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour contraster sa valeur.

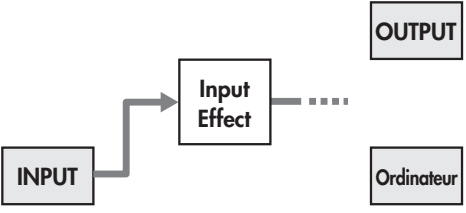
4. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour éditer la valeur.
5. Quand vous avez terminé, appuyez sur [CURSOR/VALUE].

### MEMO

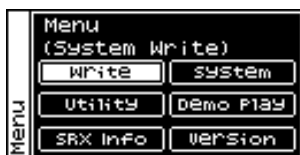
Pour sauvegarder ce réglage, appuyez sur [MENU], et choisissez WRITE (System Write) pour valider la sauvegarde (System Write: p. 150).

Paramètre	Valeurs	Commentaire
Phantom Power	OFF, ON	<p>Active/désactive l'alimentation fantôme. Mettez ce paramètre en position « ON » si vous avez branché sur l'entrée MIC INPUT un micro à condensateur nécessitant une alimentation fantôme.</p> <p><b>REMARQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'alimentation fantôme doit rester sur « OFF » tant que vous n'utilisez pas un micro à condensateur nécessitant ce type d'alimentation. Imposer une telle alimentation à un micro dynamique peut créer des dysfonctionnements. Pour plus de détails sur les caractéristiques de votre micro, reportez-vous à son mode d'emploi spécifique.</li> <li>• Avant d'activer/désactiver l'alimentation fantôme, vous devez mettre le bouton [VOLUME] de la face avant à « 0 » sous peine de produire un signal violent susceptible d'endommager vos haut-parleurs ou votre matériel.</li> <li>• Lors de la mise hors-tension, l'alimentation doit toujours être sur OFF.</li> </ul>
Assign	To COM+Output, To COM, To Input FX	<p><b>Détermine l'affectation du signal entrant.</b></p> <p><b>To COM+ Output:</b> Envoyé vers l'ordinateur et la sortie OUTPUT.</p> <p><b>To COM:</b> Envoyé vers l'ordinateur.</p>

## Utilisation d'une source externe (INPUT)

Paramètre	Valeurs	Commentaire
Assign	To COM+Output, To COM, To Input FX	<p><b>To Input FX:</b> Envoyé vers l'effet « Input Effect ».</p>  <pre> graph LR     INPUT[INPUT] --&gt; IE[Input Effect]     IE -.-&gt; OUTPUT[OUTPUT]     IE -.-&gt; ORD[Ordinateur]             </pre> <p><b>MEMO</b> Utilisez la procédure « In/Out Routing » (p. 144) pour définir l'affectation de sortie du signal après le passage par l'effet.</p>

## Accès à la page Menu



À partir de la page Input, appuyez sur [MENU] pour accéder à la page Menu. Appuyez à nouveau sur [MENU] pour revenir à la page Input.

Paramètre	Commentaire
<b>Write (System Write)</b>	Sauvegarde les valeurs en cours comme paramètres système (p. 150).
<b>System</b>	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System (p. 176).
<b>Utility</b>	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Utility (p. 182).
<b>Demo Play</b>	En appuyant sur [CURSOR/VALUE], la liste des morceaux de démonstration apparaît. * Pour plus de détails sur la lecture des démonstrations, voir p. 15 et p. 168.
<b>SRX Info (SRX Information)</b>	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page SRX Info (p. 180).
<b>Version (Version Information)</b>	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System Version Info (p. 180).

# Entrées/sorties et affectations d'effets

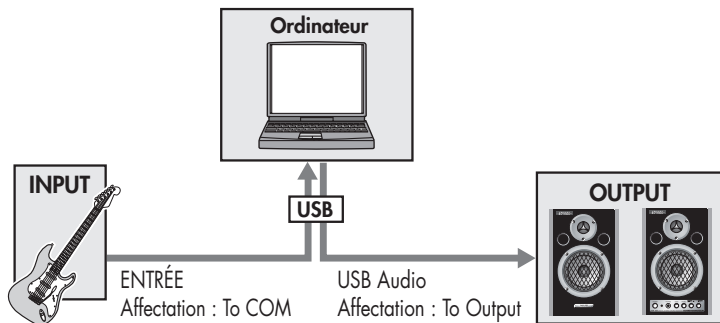
Vous pouvez choisir comment le signal entrant dans l'appareil depuis une source externe ou une source USB sera traité par les effets puis affecté en sortie si les témoins [INPUT] ou [USB AUDIO] sont allumés. Ces affectations sont appelées « In/Out Routing ».

Voici quelques exemples de ce que vous pouvez faire.

## Utiliser l'ordinateur pour ajouter un effet sur le signal reçu en INPUT

Il peut s'agir, par exemple, de traiter le son de votre guitare à partir d'un effet de votre ordinateur et d'en écouter le résultat sur une paire d'enceintes branchées sur les sorties OUTPUT.

(Exemple)



### Paramétrages

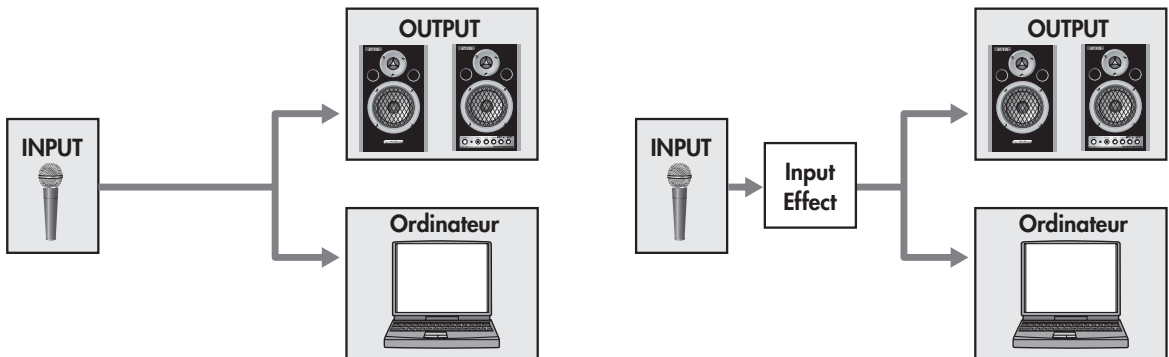
INPUT: Assign (p. 142) = To COM

USB Audio: Assign (p. 140) = To Output

## Utiliser un effet dédié « input effect » sur l'entrée INPUT/USB

Le son reçu en INPUT ou via USB peut être adressé en sortie sans changement ou être traité par un effet spécifique.

(Exemple)



### Paramétrages

INPUT: Assign (p. 142) = To COM+ Output

Assign (p. 142) = To Input FX

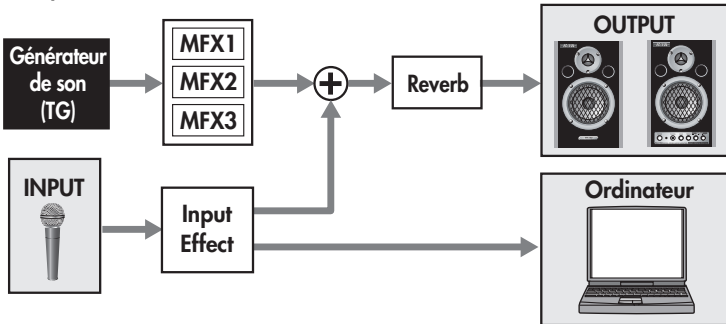
Input Effect (p. 147)

## Écouter le son traité par l'effet sur vos enceintes tout en enregistrant le son non traité sur l'ordinateur.

Vous pouvez utiliser pour cela l'effet chorus/reverb affecté à une Performance ou à un Patch. En fait l'effet utilisé dépendra de la Performance ou du Patch sélectionné.

Vous pouvez aussi utiliser l'effet de mastering, et également choisir la manière dont le son traité est affecté en sortie. Concrètement vous pouvez écouter une voix traitée avec une réverb, tout en l'enregistrant non traitée pour pouvoir choisir son traitement plus tard.

**(Exemple)**



### Paramétrages

Générateur de son: mode Performance  
 INPUT: Assign (p. 142) = To Input FX  
 To Computer: Type (p. 148) = Input FX

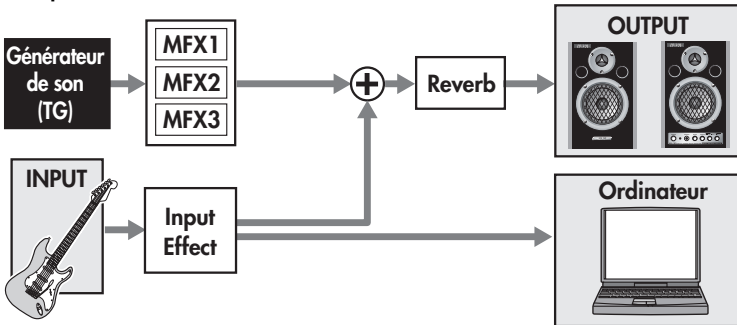
Input Effect (p. 147)  
 MFX1-3 (p. 78)  
 Reverb (p. 79)

## Ajout d'un effet de type distorsion à une guitare branchée sur l'entrée INPUT

Quand vous utilisez le générateur de son en mode Performance, le multi-effets 3 (MFX3) peut être utilisé sur l'entrée INPUT/USB. Ce multi-effets comprend des effets « guitare » : distorsion, overdrive, simulateur d'ampli... très pratiques sur un signal de guitare qui entrerait en INPUT.

Ce son de guitare traité peut être aussi enregistré sur l'ordinateur ou faire l'objet d'un ajout de réverbération.

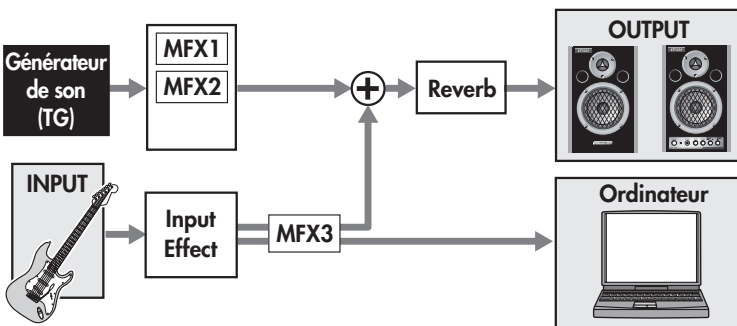
**(Exemple)**



### Paramétrages

Générateur de son: mode Performance  
 INPUT: Assign (p. 142) = To Input FX  
 To Computer: Type (p. 148) = Input FX  
 MFX3 Location: Type (p. 149) = TG

Input Effect (p. 147)  
 MFX1-3 (p. 78)  
 Reverb (p. 79)



### Paramétrages

Générateur de son: mode Performance  
 INPUT: Assign (p. 142) = To Input FX  
 To Computer: Type (p. 148) = Input FX  
 MFX3 Location: Type (p. 149) = Input FX

Input Effect (p. 147)  
 MFX1-3 (p. 78)  
 Reverb (p. 79)

## Entrées/sorties et affectations d'effets

### ■ Procédure

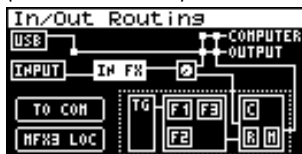
1. Appuyez sur [INPUT] ou [USB AUDIO] (son témoin s'allume).

La page Input ou USB Audio apparaît.

2. Appuyez sur [EFFECTS] (son témoin s'allume).

La page In/Out Routing apparaît.

(mode Performance)



(mode Patch)



3. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur le paramètre à modifier.



4. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour amener le curseur sur le paramètre à modifier.



5. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour contraster sa valeur.
6. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour éditer la valeur.
7. Quand l'édition est terminée, appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Appuyez sur [EXIT] ou [EFFECTS] pour accéder à la page In/Out Routing.

### ■ Pages de menus affichées pour l'édition des affectations d'entrée/sortie.....

Quand vous vous trouvez dans une page proposant une édition des affectations d'entrée/sortie, l'appui sur [MENU] appelle la page Effect Switch. Cette page est en deux parties comme indiqué ci-contre, et vous pouvez passer de l'une à l'autre en tournant la molette [CURSOR/VALUE] vers la droite ou vers la gauche.

Appuyez à nouveau sur [MENU] pour revenir à la page précédente.



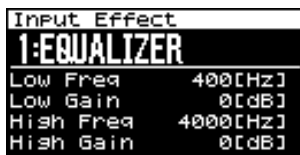
Paramètre	Valeurs	Commentaire
Input Effect (Input Effect Switch)	OFF, ON	Détermine si l' « input effect » est utilisé (ON) ou non (OFF).
Write (System Write)		Sauvegarde les valeurs en cours comme paramètres système (p. 150).
System		Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System (p. 176).
Utility		Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Utility (p. 182).
Demo Play		En appuyant sur [CURSOR/VALUE], la liste des morceaux de démonstration apparaît. * Pour plus de détails sur la lecture des démos, voir p. 15 et p. 168.
SRX Info (SRX Information)		Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page SRX Info (p. 180).
Version (Version Information)		Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System Version Info (p. 180).

## Sélection de la section à éditer (page In/Out Routing)

Paramètre	Commentaire
<b>IN FX</b> (Input Effect)	Donne accès au paramétrage de l'effet « input effect ». Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Input Effect.
<input checked="" type="checkbox"/> (Input Effect output)	Permet de choisir les affectations de sortie de l'input effect. En amenant le curseur sur <input checked="" type="checkbox"/> et en appuyant sur [CURSOR/VALUE] vous pouvez accéder à la page Input FX Output (p. 148).
<b>F3</b> (MFX3)	Donne accès au paramétrage du multieffets MFX3. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page MFX 3 (p. 78). * Non accessible en mode Patch. * Non accessible si le paramètre « Type » de MFX 3 Location (p. 149) est réglé sur TG.
<b>TO COM</b> (To Computer)	Sélectionne le signal adressé à l'ordinateur. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page To Computer (p. 148).
<b>MFX3 LOC</b> (MFX3 Location)	Détermine la manière dont l'effet MFX3 est utilisé. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page MFX 3 Location (p. 149). * Non accessible en mode Patch.

## Paramétrage des effets en entrée/sortie (pages Input Effect/Input FX Output)

### ■ Page Input Effect.....



Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>Input effect type</b>	<p>Permet de choisir le type d'Input Effect.</p> <p><b>1: EQUALIZER</b> Réglage des bandes de fréquence graves et aiguës.</p> <p><b>2: ENHANCER</b> Modifie le contenu harmonique des aigus pour augmenter la présence du son.</p> <p><b>3: COMPRESSOR</b> Réduit les niveaux élevés et augmente les niveaux faibles pour obtenir un meilleur volume global.</p> <p><b>4: LIMITER</b> Comprime le son dépassant un certain seuil pour éviter l'apparition de distorsion.</p> <p><b>5: NOISE SUPPRESSOR</b> Supprime le bruit de fond pendant les périodes de silence.</p> <p><b>6: CENTER CANCELER</b> Annule le signal situé au centre de l'espace stéréo. Solution permettant dans certains cas de supprimer le chant d'un morceau.</p>	
<b>Paramètres spécifiques de chaque type d'input effect</b>	Permet d'éditer les paramètres de l'effet « Input Effect » sélectionné. Voir "Paramètres de l'effet en entrée (Input Effect)" (p. 221).	

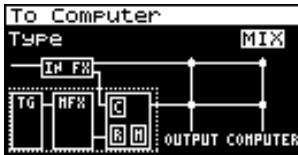
## Entrées/sorties et affectations d'effets

### ■ Page Input FX Output .....



Paramètre	Valeurs	Commentaire
Output Level	0-127	Détermine le niveau du signal adressé aux sorties OUTPUT.
Chorus Send Level	0-127	Règle le niveau d'envoi au chorus. Si vous ne voulez pas ajouter de chorus, mettez ce paramètre sur « 0 ».
Reverb Send Level	0-127	Règle le niveau d'envoi à la réverb. Si vous ne voulez pas ajouter de réverb, mettez ce paramètre sur « 0 ».

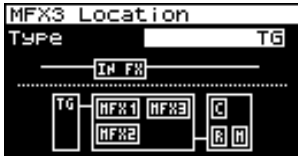
## Choix du signal adressé à l'ordinateur (page To Computer)



Paramètre	Valeurs	Commentaire
Type	MIX, Input FX	<p><b>Sélectionne le signal adressé à l'ordinateur.</b></p> <p><b>MIX:</b> Signaux du générateur de son interne et de l'entrée externe (USB audio, INPUT).</p>
		<p><b>Input FX:</b> Signal de l'entrée externe (USB audio, INPUT) non traité par les effets chorus/reverb/mastering.</p>
*1 En mode Patch la seule sélection possible est MFX.		



## Affectation du multieffets MFX3 (page MFX3 Location)



**REMARQUE**

Cette page n'est pas accessible en mode Patch.

Paramètre	Valeurs	Commentaire
Type	TG, Input FX	<p><b>Détermine l'affectation de l'effet MFX3.</b></p> <p><b>TG:</b> L'effet MFX3 est affecté au générateur de son interne du SonicCell (TG).</p> <p><b>Input FX:</b> L'effet MFX3 est mis en série après l'Input effect. Il s'applique alors au signal des entrées INPUT et USB.</p> <p><b>REMARQUE</b> Si vous avez choisi « Input FX » vous ne pourrez pas utiliser l'effet MFX3 en mode performance.</p> <p><b>Paramétrage de l'effet MFX3</b> Si vous avez choisi « Input FX » la page In/Out Routing affichera « F3 ». En sélectionnant alors « F3 » vous pouvez accéder à la page MFX3 et éditer l'effet MFX3, uniquement pour la performance en cours de sélection toutefois.</p>

## Sauvegarde du paramétrage MFX3

Si vous avez modifié le type d'effet ou les paramètres du multieffets MFX3, ces modifications ne seront sauvegardées que pour la **performance en cours de sélection**.

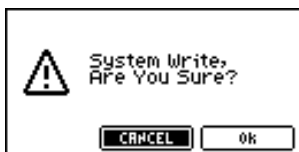
Pour sauvegarder ces réglages, à partir de la page MFX3 appuyez sur [MENU] pour accéder à la page Menu, et choisissez « Write » (Performance Write) dans cette page. (Performance Write: p. 73)

\* Les affectations d'entrée/sortie sont sauvegardées avec les paramètres système. (System Write: p. 150)

### Sauvegarde des paramètres systèmes

Permet de sauvegarder les paramètres système en cours.

Dans la page Menu (p. 141, p. 143, p. 146), choisissez « Write » (System Write). Un message de confirmation apparaît.



- 1. Pour sauvegarder ces réglages, sélectionnez OK et appuyez sur [CURSOR/VALUE].**

Si vous préférez abandonner, sélectionnez CANCEL et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Une fois la sauvegarde effectuée, la page précédente réapparaît.

# Version « plug-in » du SonicCell Editor

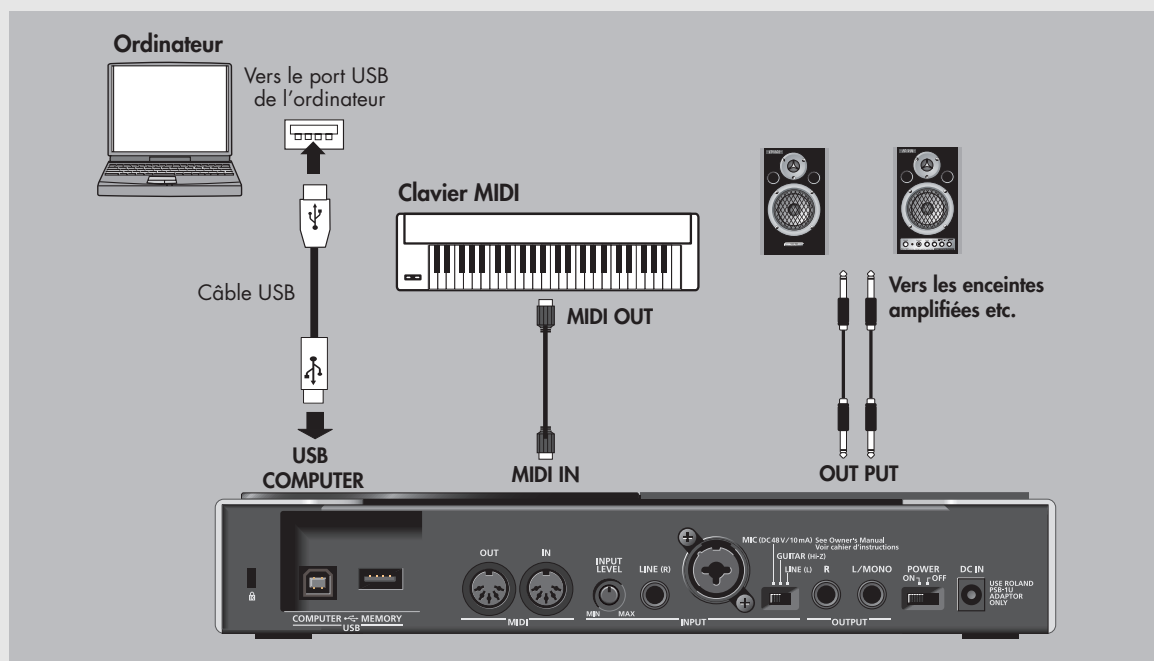
Ce chapitre décrit l'utilisation de la version « insérable » (plug-in) du SonicCell Editor au sein de votre application « hôte », compatible VSTi ou Audio Unit.

Cette version « plug-in » permet en fait d'accéder à l'édition des paramètres du SonicCell directement depuis votre application « hôte ». Le résultat de cette édition peut être sauvegardé dans un fichier de l'application.

## REMARQUE

- En mode Performance, la Part de numéro « n » sur le SonicCell correspond en principe au canal MIDI « n ».
- En mode Patch, le canal MIDI du SonicCell est en principe 1.
- Si vous avez modifié la configuration des canaux MIDI, veuillez substituer votre choix pour tous les canaux MIDI apparaissant dans ces explications.
- Les fonctionnalités accessibles peuvent être plus limitées que celles décrites en fonction de l'application « hôte » que vous utilisez réellement. Pour plus de détails, reportez-vous à son mode d'emploi spécifique.
- Il n'est pas possible d'utiliser en même temps les versions « application » et « plug-in » de l'éditeur SonicCell.
- La version plug-in de l'éditeur SonicCell ne peut pas être affectée à plusieurs pistes du même projet en même temps.
- La version plug-in de l'éditeur SonicCell ne peut pas être affectée à plusieurs projets en même temps.

## Exemple de branchement



## Installation du pilote et du logiciel SonicCell Editor

Avant toute chose, vous devez installer le pilote et les logiciels SonicCell Editor, Librarian, et Playlist Editor comme indiqué pages 33 à 36.

- Les versions logicielles de l'éditeur de cet éditeur, de l'archiveur et du créateur de liste doivent être installées dans le répertoire C:\ProgramFiles\Roland\SonicCellEditor.
- La version insérable de l'éditeur (appelée ci-après « plug-in ») doit être copiée dans C:\Program Files\Roland.

## Installation de SONAR LE

Pour installer le logiciel fourni SONAR LE sur votre ordinateur, procédez comme suit.

### REMARQUE

Pour pouvoir installer le pilote et les logiciels, vous devez ouvrir une session avec des privilèges administrateur.

### 1. Insérez le CD-ROM d'installation de SONAR LE dans le lecteur CD de votre ordinateur.

L'installateur se lance automatiquement. Suivez les indications fournies à l'écran.

\* S'il ne se lance pas automatiquement, suivez la procédure ci-dessous :

1. Dans le menu Démarrer de Windows, choisissez « Mon ordinateur ».
2. Les lecteurs détectés par votre ordinateur apparaissent. Double-cliquez sur le lecteur de CD-ROM.

### Sous Windows Vista :

L'écran affiche un message d'alerte signalant la tentative d'installation d'un programme non identifié. Cliquez sur [Allow] (Autoriser).

\* Quand le dialogue signalant la fin de l'installation apparaît, décochez la case « Start up SONAR LE » et cliquez sur « Finish » (terminer). Si vous n'avez pas décoché cette case et que le programme se lance, quittez SONAR LE.

### Sous Windows Vista :

Si vous utilisez SONAR LE sous Vista vous devrez paramétrer les contrôles utilisateur après avoir installé SONAR LE.

1. Après la fin de l'installation, effectuez un clic-droit sur l'icône « SONAR LE » sur le bureau et choisissez « Propriétés » dans le menu qui apparaît.
2. Cliquez sur l'onglet « Compatibilité » pour accéder à la page correspondante.
3. Dans « Niveau de privilèges », choisissez de lancer ce programme en tant qu'administrateur.
4. Cliquez sur « OK » pour refermer le dialogue des propriétés.

### REMARQUE

Au lancement de SONAR LE, un dialogue vous avertira qu'un programme non identifié tente d'accéder à votre ordinateur. Cliquez sur [Allow] (Autoriser).

## Mise à jour du VST Adapter

Pour pouvoir enregistrer le logiciel dans SONAR LE, vous devez mettre à jour l'adaptateur VST.

### REMARQUE

Pour pouvoir poursuivre cette procédure, vous devez ouvrir une session avec des privilèges administrateur.

1. Quittez toutes les applications en cours.
2. Au sein du CD SonicCell Editor accédez au répertoire « Sonar Utility\VST Adapter updater » et double-cliquez sur le fichier « VSTAdapter453Update\_E.exe » pour lancer l'installateur.  
**Sous Windows Vista :**  
L'écran affiche un message d'alerte signalant la tentative d'installation d'un programme non identifié. Cliquez sur [Allow] (Autoriser).
3. Poursuivez l'installation en suivant les indications fournies à l'écran.
4. Quand la mise à jour est terminée, le programme « Wrap VST Plugins » se lance automatiquement. Dans ce cas, cliquez sur [Cancel] pour quitter cet utilitaire.

## Paramétrages audio et MIDI initiaux de SONAR LE

1. Double-cliquez sur l'icône SONAR LE présent sur votre bureau pour lancer SONAR LE.  
Le dialogue « Wave Profiler (WDM Kemel Streaming) » apparaît.
2. Cliquez sur [Yes] pour lancer la détection automatique de périphériques audio. Quand l'opération est terminée, cliquez sur [Close].  
\* Si le dialogue « Wave Profiler(WDM Kemel Streaming) » ne se lance pas automatiquement, sélectionnez « Audio » dans le menu Options de SONAR LE pour lancer le dialogue Audio Options, puis cliquez sur [Wave Profiler (WDM Kemel Streaming)] dans la page d'onglet « General ».
3. À l'apparition du dialogue d'enregistrement en ligne, demandez de le différer (Please remind me to register later) et cliquez sur [OK].  
Pour plus de détails sur cette activation, reportez-vous à l'aide de SONAR LE.
4. L'astuce du jour (Tip of the Day) apparaît. Cliquez sur [Close] (Fermer) pour la faire disparaître.

**5. Un message apparaît alors pour vous signaler que vous n'avez pas encore sélectionné de sorties MIDI. Demandez à les choisir (Choose MIDI Outputs Now) pour accéder au dialogue « MIDI Devices » (périphériques MIDI).**

\* Si ce message « No MIDI Outputs Selected » n'apparaît pas, sélectionnez « MIDI Devices » dans le menu Options de Sonar LE pour ouvrir le dialogue « MIDI Devices ».

**6. Dans ce dialogue, cliquez pour contraster les options comme indiqué ci-dessous :**

Input	Output
Roland SonicCell	Roland SonicCell

**7. Une fois ces choix opérés, cliquez sur [OK] pour refermer le dialogue.**

**8. Le dialogue Quick Start s'ouvre alors. Cliquez sur « Close ».**

SONAR LE est maintenant lancé. Vous devez alors paramétrer les périphériques audio.

**9. Dans le menu « Options » sélectionnez « Audio » pour accéder au dialogue « Audio Options ».**

**10. Cliquez sur l'onglet « Drivers » (pilotes).**

Pour Input Drivers comme pour Output Drivers cliquez sur les noms des périphériques pour contraster dans les deux cas « Roland SonicCell ».

**11. Une fois ces choix opérés, cliquez sur [OK] pour refermer le dialogue.**

\* Si un message vous propose de redémarrer SONAR LE, faites-le.

**12. Une fois encore, dans le menu « Options » sélectionnez « Audio » pour accéder au dialogue « Audio Options ».**

**13. Dans la page d'onglet « General » mettez l'option « Audio Driver Bit Depth » sur 24.**

Ceci termine le paramétrage du périphérique.

**14. Cliquez sur OK pour refermer le dialogue « Audio Options ».**

\* Si un message vous propose de redémarrer SONAR LE, faites-le.

## Validation du plug-in dans SONAR LE

Pour plus de détails sur la validation d'un plug-in dans SONAR LE, reportez-vous à l'aide en ligne de l'adaptateur VST de Cakewalk VST.

**1. Ouvrez le dialogue de définition des chemins d'accès « Cakewalk VST Configuration Wizard: Search Paths ».**

### Sous Windows XP

Dans le menu Démarrer, choisissez « Tous les programmes » - « Cakewalk » - « Cakewalk VST Adapter 4 » - « Cakewalk VST Adapter 4 » et cliquez sur [Next].

### Sous Windows Vista

Dans le menu Démarrer, choisissez « Tous les programmes » - « Cakewalk » - « Cakewalk VST Adapter 4 » et effectuez un clic droit sur « Cakewalk VST Adapter 4 ».

Dans le menu qui apparaît choisissez l'ouverture en tant qu'administrateur.

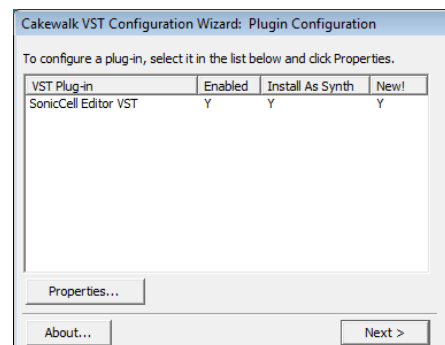
Une alerte signale la tentative d'accès d'un programme non identifié. Cliquez sur [Allow] (Autoriser) puis sur [Next] (suivant).

**2. Cliquez sur [Add], ajoutez « le dossier dans lequel vous avez copié le plug-in)\Roland » et cliquez sur [Next].**

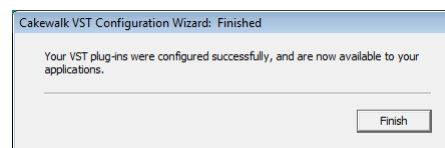
Il s'agit normalement de C:\Program Files\Roland.

Si un message signale la mauvaise installation de périphériques MIDI, cliquez sur [OK].

**3. Quand l'assistant « Cakewalk VST Configuration Wizard: Plugin Configuration » apparaît, cliquez sur [Next].**



**4. Quand le dialogue « Cakewalk VST Configuration Wizard: Finished » apparaît, cliquez sur [Finish].**



## Branchements et paramétrages

1. Reliez le SonicCell à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB.
2. Si besoin, reliez votre clavier MIDI au SonicCell à l'aide d'un câble MIDI.
3. Allumez le SonicCell.  
Si le SonicCell n'est pas branché correctement, son éditeur ne pourra pas fonctionner.  
Vérifiez que vous avez bien mis le SonicCell sous tension avant de lancer SONAR LE.  
\* Ne débranchez pas le câble USB tant que SONAR LE est actif.

## Paramétrage du SonicCell

Si vous avez branché un clavier MIDI ou tout autre périphérique MIDI sur la prise MIDI IN du SonicCell, activez (ON) l'option USB-MIDI Thru (p. 177) sur le SonicCell. Dans ce cas, les messages MIDI arrivant en MIDI IN sont retransmis sans être modifiés vers l'ordinateur par USB MIDI.

## Paramétrage de SONAR LE

Cette section est destinée à l'utilisation du SonicCell en tant qu'interface USB-MIDI pour SONAR LE. Activez la fonction MIDI Thru.

Si elle est activée, les messages MIDI reçus par SONAR LE sont renvoyés vers le générateur de son du SonicCell. Pour plus de détails sur le paramétrage de SONAR LE, reportez-vous à son aide en ligne.

1. Lancez SONAR LE.
2. Choisissez le SonicCell en tant qu'interface USB-MIDI pour SONAR LE.  
Pour plus de détails à ce sujet, reportez-vous à l'aide en ligne de SONAR LE.
3. Dans le menu Options, choisissez « Global » pour ouvrir le dialogue correspondant.
4. Cliquez sur l'onglet General.
5. Choisissez de toujours renvoyer en écho la piste MIDI en cours de sélection (cochez la case) et cliquez sur [OK].

## Lancement du SonicCell Editor

1. Lancez SONAR LE.
2. Dans le menu File (Fichier) choisissez « Close » (Fermer) pour refermer le projet chargé au démarrage.
3. Dans le menu File (Fichier) choisissez « New » pour ouvrir le dialogue « New Project File ».
4. Choisissez le modèle vierge « Blank (no tracks or buses) » et cliquez sur [OK].
5. Dans le menu « Insert », choisissez d'ajouter une piste audio « Audio Track ».
6. Effectuez un clic droit sur le champ FX situé à droite du cadre des pistes de la piste audio.
7. Dans le menu qui apparaît, choisissez « DXi Synth » - « VST SonicCell Editor VST ».  
La version plug-in du SonicCell Editor démarre.
8. Si un message indique que les périphériques MIDI ne sont pas paramétrés correctement, cliquez sur [OK].
9. Dans le SonicCell Editor, sélectionnez le bouton de configuration « Setup » - « Set Up MIDI Devices » pour accéder au dialogue correspondant.
10. Au niveau des choix d'entrée/sortie du SonicCell, choisissez « Roland SonicCell » et cliquez sur [OK].
11. Dans le SonicCell Editor, cliquez sur [READ].  
Les réglages actuels du SonicCell sont ainsi chargés dans l'éditeur.

### REMARQUE

Les étapes 8 à 11 ne sont nécessaires qu'au premier lancement de l'éditeur. Les fois suivantes les réglages seront chargés automatiquement à partir du port que vous avez défini.

## Ajout d'une piste MIDI

1. Dans le menu « Insert », choisissez d'ajouter une piste MIDI « MIDI track ».
2. Choisissez le canal de cette piste MIDI.

### En mode Performance :

Comme source pour la piste MIDI, choisissez « Roland SonicCell » - « MIDI Ch. n (n° de la Part à enregistrer) ». Comme destination pour la piste MIDI, choisissez « Roland SonicCell » et comme canal MIDI pour cette piste, choisissez le numéro de la Part à enregistrer.

### En mode Patch :

Comme source pour la piste MIDI, choisissez « Roland SonicCell » - « MIDI Ch. 1 ». Comme destination pour la piste MIDI, choisissez « Roland SonicCell » et comme canal MIDI pour cette piste, choisissez le numéro 1

3. Activez l'enregistrement dans la vue par pistes.

## Sélection d'un Patch

En mode Performance :

1. Dans la partie supérieure de la fenêtre principale du SonicCell Editor, cliquez sur PART [n (n° de la Part à enregistrer)].
2. Dans la partie supérieure de la fenêtre principale du SonicCell Editor, cliquez sur PATCH NAME [▼].
3. Choisissez votre Patch dans le menu qui apparaît.

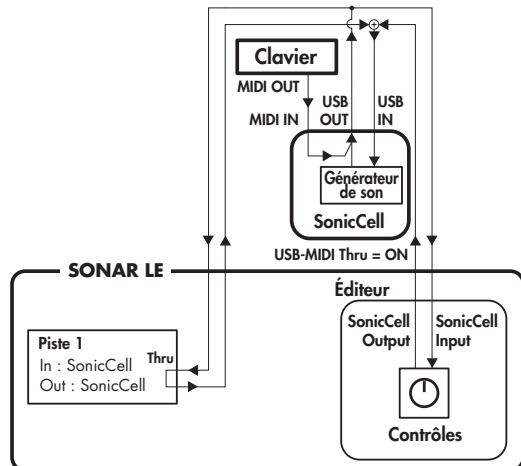
En mode Patch :

1. Dans la partie supérieure de la fenêtre principale du SonicCell Editor, cliquez sur PATCH NAME [▼].
2. Choisissez votre Patch dans le menu qui apparaît.

## Édition des paramètres de Patch

Vous pouvez éditer les paramètres des Patches comme vous le désirez.

Le schéma ci-dessous montre les relations entre le module SonicCell, votre clavier MIDI, l'éditeur SonicCell et SONAR LE.



Vous pouvez modifier les valeurs en effectuant des cliquer-glisser sur les différents boutons, curseurs et contrôles.

Pour plus de détails sur l'édition des paramètres, reportez-vous au mode d'emploi de l'éditeur du SonicCell.

Sélectionnez dans le menu d'aide « SonicCell Editor Manual »

La piste 2 dans SONAR LE (la piste MIDI que vous avez ajoutée) correspond à « Piste 1 » sur le schéma.

### MEMO

Si le clavier MIDI ne pilote pas de sons, vérifiez que vous avez bien sélectionné la piste MIDI ajoutée et que la fonction MIDI Thru est bien activée pour cette piste.

## Enregistrement de données MIDI

Pour enregistrer votre prestation au clavier, procédez comme suit.

Si vous avez branché un clavier MIDI sur le SonicCell, vous pouvez enregistrer sur ce dernier vos données d'exécution au clavier.

En mode Performance :

Réglez le canal MIDI de votre clavier sur le même numéro que celui de la Part dans laquelle vous voulez l'enregistrer.

En mode Patch :

Réglez le canal MIDI de votre clavier sur 1.

1. Cliquez sur le bouton d'enregistrement dans les fonctions de transport et jouez votre morceau au clavier.
2. Cliquez sur le bouton Stop dans les fonctions de transport pour arrêter l'enregistrement.

## Sauvegarde du fichier de projet

Les fichiers de projet SONAR LE incorporent aussi les données de Performance et de Patch de l'éditeur SonicCell.

Il en résulte que si vous avez sauvegardé un fichier de projet, vous n'avez en principe pas à sauvegarder séparément vos données dans le SonicCell Editor.

Dans le menu File (Fichier) choisissez Save (Sauvegarder).

## Ouverture d'un fichier de projet

Les fichiers de projets SONAR LE comprennent aussi les données de Patch et de Performance de l'éditeur SonicCell. Quand vous ouvrez un tel fichier, vous n'avez donc en principe pas besoin d'ouvrir de fichiers de données dans l'éditeur.

**En mode Performance :**

- 1. Quittez SONAR LE.**
- 2. Sélectionnez sur le SonicCell une autre Performance que celle que vous utilisiez.**  
Vous allez ainsi pouvoir vérifier que les données de Performances ont bien été chargées avec le projet.
- 3. Double-cliquez sur le fichier de projet sauvegardé antérieurement. SONAR LE démarre.**  
L'éditeur SonicCell se lance en même temps que le projet, et les données de Performance sauvegardées avec ce projet sont reproduites sur le module SonicCell.

**En mode Patch :**

- 1. Quittez SONAR LE**
- 2. Sélectionnez sur le SonicCell un autre Patch que celui que vous utilisiez.**  
Vous allez ainsi pouvoir vérifier que les données de Patch ont bien été chargées avec le projet.
- 3. Double-cliquez sur le fichier de projet sauvegardé antérieurement. SONAR LE démarre.**  
L'éditeur SonicCell se lance en même temps que le projet, et les données de Patch sauvegardées avec ce projet sont reproduites sur le module SonicCell.

### REMARQUE

Sous Windows Vista le double-clic sur un fichier de projet pour lancer SONAR LE fait apparaître un message d'erreur signalant que Windows ne peut pas trouver le fichier projet en citant son chemin d'accès et vous demande de vérifier le nom que vous avez tapé et d'essayez à nouveau.  
Fermez simplement ce message et continuez d'utiliser SONAR LE.

## Enregistrement de parts multiples

En mode Performance vous pouvez éditer et sauvegarder les paramètres de plusieurs Parts SonicCell à la fois.

- 1. Pour les Parts considérées, reprenez :**  
"Ajout d'une piste MIDI" (p. 154)  
"Sélection d'un Patch" (p. 155)  
"Édition des paramètres de Patch" (p. 155)  
"Enregistrement de données MIDI" (p. 155)
- 2. La fonction de sauvegarde de projet « Save the project file » sauvegarde ensuite ces différentes Parts SonicCell en même temps que les données musicales.**



# SONAR 6.2

## Installation du pilote et du logiciel SonicCell Editor

Avant toute chose, vous devez installer le pilote et les logiciels SonicCell Editor, Librarian, et Playlist Editor comme indiqué p. 33 à 36.

- Les versions logicielles de l'éditeur de cet éditeur, de l'archivier et du créateur de liste doivent être installées dans le répertoire C:\Program Files\Roland\SonicCellEditor.
- La version insérable de l'éditeur (appelée ci-après « plug-in ») doit être copiée dans C:\Program Files\Roland.

## Validation du plug-in dans SONAR 6.2

Pour plus de détails sur la validation d'un plug-in dans SONAR 6.2, reportez-vous à son mode d'emploi.

1. Lancez SONAR 6.2.
2. Dans le menu Tools (Outils) choisissez « Cakewalk Plug-in Manager » pour accéder au dialogue correspondant.
3. Dans le cadre « VST Configuration » cliquez sur [Options] pour ouvrir le dialogue « Cakewalk VST Scan Paths ».
4. Cliquez sur [Add], et ajoutez « le dossier dans lequel vous avez copié le plug-in\Roland »  
Il s'agit normalement de C:\Program Files\Roland.
5. Cliquez sur [OK] pour refermer ce dialogue.
6. Dans le cadre « VST Settings », cliquez sur [Scan VST Plug-ins] pour valider la version plug-in du SonicCell Editor. Cliquez ensuite sur [Close].

## Branchements et paramètres

1. Reliez le SonicCell à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB.
2. Si besoin, reliez votre clavier MIDI au SonicCell à l'aide d'un câble MIDI.
3. Allumez le SonicCell.  
Si le SonicCell n'est pas branché correctement, son éditeur ne pourra pas fonctionner.  
Vérifiez que vous avez bien mis le SonicCell sous tension avant de lancer SONAR 6.2.  
\* Ne débranchez pas le câble USB tant que SONAR 6.2 est actif.

## Paramétrage du SonicCell

Si vous avez branché un clavier MIDI ou tout autre périphérique MIDI sur la prise MIDI IN du SonicCell, activez (ON) l'option USB-MIDI Thru (p. 177) sur le SonicCell. Dans ce cas, les messages MIDI arrivant en MIDI IN sont retransmis sans être modifiés vers l'ordinateur par USB MIDI.

## Paramétrage de SONAR 6.2

Pour utiliser le SonicCell comme interface USB-MIDI avec SONAR 6.2, commencez par activer la fonction MIDI Thru. Si elle est activée, les messages MIDI reçus par SONAR 6.2 sont renvoyés vers le générateur de son du SonicCell.

1. Lancez SONAR 6.2.
2. Choisissez le SonicCell en tant qu'interface USB-MIDI pour SONAR 6.2.  
Pour plus de détails à ce sujet, reportez-vous au mode d'emploi de SONAR 6.2.
3. Dans le menu Options, choisissez « Global » pour ouvrir le dialogue correspondant.
4. Cliquez sur l'onglet General.
5. Choisissez de toujours renvoyer en écho la piste MIDI en cours de sélection (cochez la case) et cliquez sur [OK].

## Lancement du SonicCell Editor

1. Lancez SONAR 6.2.
2. Dans le menu File (Fichier) choisissez « New » pour ouvrir le dialogue « New Project File ».
3. Choisissez le modèle vierge « Blank (no tracks or buses) » et cliquez sur [OK].
4. Dans le menu « Insert », choisissez d'ajouter une piste audio « Audio Track ».
5. Effectuez un clic droit sur le champ FX situé à droite du cadre des pistes de la piste audio.
6. Dans le menu qui apparaît, choisissez « Soft Synths » - « Roland » - « SonicCell Editor VST ».
7. Si un message indique que les périphériques MIDI ne sont pas paramétrés correctement, cliquez sur [OK].
8. Dans le SonicCell Editor, sélectionnez le bouton de configuration « Setup » - « Set Up MIDI Devices » pour accéder au dialogue correspondant.
9. Au niveau des choix d'entrée/sortie du SonicCell, choisissez « Roland SonicCell » et cliquez sur [OK].
10. Dans le SonicCell Editor, cliquez sur [READ].  
Les réglages actuels du SonicCell sont ainsi chargés dans l'éditeur.

### REMARQUE

Les étapes 7 à 10 ne sont nécessaires qu'au premier lancement de l'éditeur. Les fois suivantes les réglages seront chargés automatiquement à partir du port que vous avez défini.

## Ajout d'une piste MIDI

1. Dans le menu « Insert », choisissez d'ajouter une piste MIDI « MIDI track ».
2. Choisissez le canal de cette piste MIDI.

### En mode Performance :

Comme source pour la piste MIDI, choisissez « Roland SonicCell » - « MIDI Ch. n (n° de la Part à enregistrer) ».  
Comme destination pour la piste MIDI, choisissez « Roland SonicCell ».

### En mode Patch :

Comme source pour la piste MIDI, choisissez « Roland SonicCell » - « MIDI Ch. 1 ». Comme destination pour la piste MIDI, choisissez « Roland SonicCell ».

3. Activez l'enregistrement dans la vue par pistes.

## Sélection d'un patch

### En mode Performance :

1. Dans la partie supérieure de la fenêtre principale du SonicCell Editor, cliquez sur PART [n (n° de la Part à enregistrer)].
2. Dans la partie supérieure de la fenêtre principale du SonicCell Editor, cliquez sur PATCH NAME [▼].
3. Choisissez votre Patch dans le menu qui apparaît.

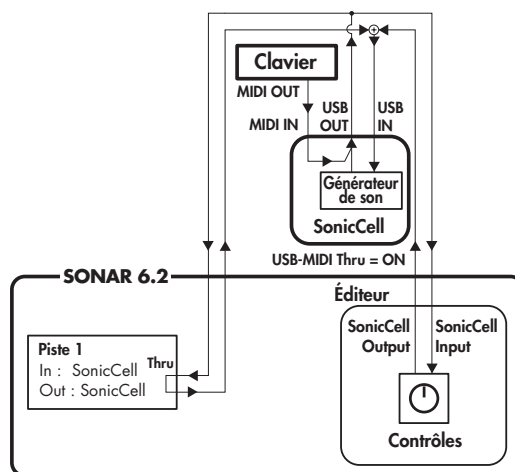
### En mode Patch :

1. Dans la partie supérieure de la fenêtre principale du SonicCell Editor, cliquez sur PATCH NAME [▼].
2. Choisissez votre Patch dans le menu qui apparaît.

## Édition des paramètres de Patch

Vous pouvez éditer les paramètres des Patches comme vous le désirez.

Le schéma ci-dessous montre les relations entre le module SonicCell, votre clavier MIDI, l'éditeur SonicCell et SONAR 6.2.



Vous pouvez modifier les valeurs en effectuant des cliquer-glisser sur les différents boutons, curseurs et contrôles. Pour plus de détails sur l'édition des paramètres, reportez-vous au mode d'emploi de l'éditeur du SonicCell.

Sélectionnez dans le menu d'aide « SonicCell Editor Manual » la piste 2 dans SONAR 6.2 (la piste MIDI que vous avez ajoutée) correspond à « Piste 1 » sur le schéma.

### MEMO

Si le clavier MIDI ne pilote pas de sons, vérifiez que vous avez bien sélectionné la piste MIDI ajoutée et que la fonction MIDI Thru est bien activée pour cette piste.

## Enregistrement de données MIDI

Pour enregistrer votre prestation au clavier, procédez comme suit. Si vous avez branché un clavier MIDI sur le SonicCell, vous pouvez enregistrer sur ce dernier vos données d'exécution au clavier.

### En mode Performance :

Réglez le canal MIDI de votre clavier sur le même numéro que celui de la Part dans laquelle vous voulez l'enregistrer.

### En mode Patch :

Réglez le canal MIDI de votre clavier sur 1.

1. Cliquez sur le bouton d'enregistrement dans les fonctions de transport et jouez votre morceau au clavier.
2. Cliquez sur le bouton Stop dans les fonctions de transport pour arrêter l'enregistrement.

## Sauvegarde du fichier de projet

Les fichiers de projet SONAR 6.2 incorporent aussi les données de Performance et de Patch de l'éditeur SonicCell. Il en résulte que si vous avez sauvegardé un fichier de projet, vous n'avez en principe pas à sauvegarder séparément vos données dans le SonicCell Editor.

Dans le menu **File (Fichier)** choisissez **Save (Sauvegarder)**.

## Ouverture d'un fichier de projet

Les fichiers de projets SONAR 6.2 comprennent aussi les données de Patch et de Performance de l'éditeur SonicCell. Quand vous ouvrez un tel fichier, vous n'avez donc en principe pas besoin d'ouvrir de fichiers de données dans l'éditeur.

**En mode Performance :**

1. **Quittez SONAR 6.2.**
2. **Sélectionnez sur le SonicCell une autre Performance que celle que vous utilisez.**  
Vous allez ainsi pouvoir vérifier que les données de Performances ont bien été chargées avec le projet.
3. **Double-cliquez sur le fichier de projet sauvegardé antérieurement. SONAR 6.2 démarre.**  
L'éditeur SonicCell se lance en même temps que le projet, et les données de Performance sauvegardées avec ce projet sont reproduites sur le module SonicCell.

**En mode Patch :**

1. **Quittez SONAR 6.2.**
2. **Sélectionnez sur le SonicCell un autre Patch que celui que vous utilisez.**  
Vous allez ainsi pouvoir vérifier que les données de Patch ont bien été chargées avec le projet.
3. **Double-cliquez sur le fichier de projet sauvegardé antérieurement. SONAR 6.2 démarre.**  
L'éditeur SonicCell se lance en même temps que le projet, et les données de Patch sauvegardées avec ce projet sont reproduites sur le module SonicCell.

### REMARQUE

Sous Windows Vista le double-clic sur un fichier de projet pour lancer SONAR 6.2 fait apparaître un message d'erreur signalant que Windows ne peut pas trouver le fichier projet en citant son chemin d'accès et vous demande de vérifier le nom que vous avez tapé et d'essayer à nouveau.  
Fermez simplement ce message et continuez d'utiliser SONAR 6.2.

## Enregistrement de parts multiples

En mode Performance vous pouvez éditer et sauvegarder les paramètres de plusieurs Parts SonicCell à la fois.

1. **Pour les Parts considérées, reprenez :**  
"Ajout d'une piste MIDI" (p. 158)  
"Sélection d'un patch" (p. 158)  
"Édition des paramètres de Patch" (p. 158)  
"Enregistrement de données MIDI" (p. 158)
2. **La fonction de sauvegarde de projet « Save the project file » sauvegarde ensuite ces différentes Parts SonicCell en même temps que les données musicales.**

## Installation du pilote et du logiciel SonicCell Editor

Avant toute chose, vous devez installer le pilote et les logiciels SonicCell Editor, Librarian, et Playlist Editor comme indiqué pages 33 à 39.

### Windows :

- Les versions logicielles de l'éditeur de cet éditeur, de l'archiveur et du créateur de liste doivent être installées dans le répertoire C:\Program Files\Roland\SonicCellEditor.
- La version insérable de l'éditeur (appelée ci-après « plug-in ») doit être copiée dans C:\Program Files\Roland

### Mac :

- Les versions logicielles de l'éditeur de cet éditeur, de l'archiveur et du créateur de liste doivent être installées dans : \Applications\Roland\SonicCell Editor.
- La version insérable de l'éditeur (appelée ci-après « plug-in ») doit être copiée dans : \Library\Audio\Plug-Ins\VST\Roland.

## Installation du plug-in dans Cubase 4

Pour plus de détails sur l'installation d'un plug-in dans Cubase 4, reportez-vous au mode d'emploi de Cubase 4.

### Windows:

1. Lancez Cubase 4.
2. Dans le menu « Devices » (périphériques) choisissez « Plug-in Information » pour ouvrir le dialogue correspondant.
3. Sélectionnez l'onglet « VST PlugIns ».
4. Cliquez sur « VST 2.x Plug-in Paths » pour accéder au dialogue [VST 2.x Plug-in Paths].
5. Cliquez sur [Add], ajoutez « le dossier dans lequel vous avez copié le plug-in »\Roland » et cliquez sur [OK]. Il s'agit normalement de C:\Program Files\Roland.
6. Cliquez sur [Update].  
Si le VST SonicCell Editor n'apparaît pas dans la liste, essayez de redémarrer Cubase 4.

### Mac:

Normalement le plug-in doit être mis en place automatiquement au démarrage de Cubase 4.

## Branchements et paramétrages

1. Reliez le SonicCell à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB.
2. Si besoin, reliez votre clavier MIDI au SonicCell à l'aide d'un câble MIDI.
3. Allumez le SonicCell.  
Si le SonicCell n'est pas branché correctement, son éditeur ne pourra pas fonctionner.  
Vérifiez que vous avez bien mis le SonicCell sous tension avant de lancer Cubase 4.  
\* Ne débranchez pas le câble USB tant que Cubase 4 est actif.

## Paramétrage du SonicCell

Si vous avez branché un clavier MIDI ou tout autre périphérique MIDI sur la prise MIDI IN du SonicCell, activez (ON) l'option USB-MIDI Thru (p. 177) sur le SonicCell. Dans ce cas, les messages MIDI arrivant en MIDI IN sont retransmis sans être modifiés vers l'ordinateur par USB MIDI.

## Paramétrage de Cubase 4

Cette section est destinée à l'utilisation du SonicCell en tant qu'interface USB-MIDI pour Cubase 4. Activez la fonction MIDI Thru.

Si elle est activée, les messages MIDI reçus par Cubase 4 sont renvoyés vers le générateur de son du SonicCell.

1. Lancez Cubase 4.
2. Choisissez le SonicCell en tant qu'interface USB-MIDI pour Cubase 4.  
Pour plus de détails sur ce paramétrage, reportez-vous au mode d'emploi de Cubase 4.
3. Ouvrez le dialogue « Preferences ».

### Windows :

Dans le menu File (Fichier) choisissez « Preferences ».

### Mac :

Dans le menu Cubase choisissez « Preferences ».

4. Dans la liste de gauche, choisissez MIDI pour accéder aux préférences MIDI.
5. Validez la boîte à cocher « MIDI Thru Active » et cliquez sur [OK].

## Lancement du SonicCell Editor

1. Lancez Cubase 4.
  2. Dans le menu File (Fichier) choisissez « New » pour ouvrir le dialogue « New Project ».
  3. Choisissez le modèle vierge « Empty » et cliquez sur [OK]. Le dialogue « Set Project Folder » apparaît.
  4. Choisissez le dossier de destination du projet et cliquez sur [OK].
  5. Dans le menu « Devices » (périphériques) choisissez « VST Instruments » pour accéder à la page correspondante.
  6. Cliquez sur le premier emplacement et choisissez « SonicCell Editor VST ».
  7. Si un message indique que les périphériques MIDI ne sont pas paramétrés correctement, cliquez sur [OK].
  8. Si un message vous propose de créer une piste MIDI affectée au plug-in « SonicCell Editor VST », cliquez sur [Cancel].
  9. Dans l'éditeur SonicCell, sélectionnez « SetUp MIDI Devices » dans le menu Setup pour accéder à la page de configuration correspondante.
  10. Au niveau des choix d'entrée/sortie du SonicCell, choisissez « Roland SonicCell » et cliquez sur [OK].
  11. Dans le SonicCell Editor, cliquez sur [READ].  
Les réglages actuels du SonicCell sont ainsi chargés dans l'éditeur.
- \* Les étapes 7 et 9 à 11 ne sont nécessaires qu'au premier lancement de l'éditeur. Les fois suivantes les réglages seront chargés automatiquement à partir du port que vous avez défini.

## Ajout d'une piste MIDI

1. Dans le menu « Project » choisissez « Add Track - MIDI » pour ajouter une piste MIDI.
2. Choisissez « Roland SonicCell » comme source et destination des entrées/sorties de cette piste.
3. Choisissez le canal MIDI de cette piste.

### En mode Performance :

Choisissez comme numéro de canal MIDI celui de la Part à enregistrer.

### En mode Patch :

Choisissez le canal MIDI 1 pour cette piste.

## Sélection d'un Patch

### En mode Performance :

1. Dans la partie supérieure de la fenêtre principale du SonicCell Editor, cliquez sur PART [n (n° de la Part à enregistrer)].
2. Dans la partie supérieure de la fenêtre principale du SonicCell Editor, cliquez sur PATCH NAME [▼].
3. Choisissez votre Patch dans le menu qui apparaît.

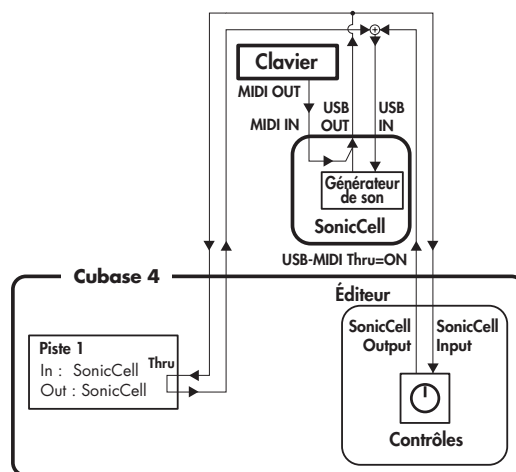
### En mode Patch :

1. Dans la partie supérieure de la fenêtre principale du SonicCell Editor, cliquez sur PATCH NAME [▼].
2. Choisissez votre Patch dans le menu qui apparaît.

## Édition des paramètres de Patch

Vous pouvez éditer les paramètres des Patches comme vous le désirez.

Le schéma ci-dessous montre les relations entre le module SonicCell, votre clavier MIDI, l'éditeur SonicCell et Cubase 4.



Vous pouvez modifier les valeurs en effectuant des cliquer-glisser sur les différents boutons, curseurs et contrôles.

Pour plus de détails sur l'édition des paramètres, reportez-vous au mode d'emploi de l'éditeur du SonicCell.

Sélectionnez dans le menu d'aide « SonicCell Editor Manual »

### MEMO

Si le clavier MIDI ne pilote pas de sons, vérifiez que vous avez bien sélectionné la piste MIDI ajoutée et que la fonction MIDI Thru est bien activée pour cette piste.

### Enregistrement de données MIDI

Pour enregistrer votre prestation au clavier, procédez comme suit. Si vous avez branché un clavier MIDI sur le SonicCell, vous pouvez enregistrer sur ce dernier vos données d'exécution au clavier.

#### En mode Performance :

Réglez le canal MIDI de votre clavier sur le même numéro que celui de la Part dans laquelle vous voulez l'enregistrer.

#### En mode Patch :

Réglez le canal MIDI de votre clavier sur 1.

1. Cliquez sur le bouton d'enregistrement dans les fonctions de transport et jouez votre morceau au clavier.
2. Cliquez sur le bouton Stop dans les fonctions de transport pour arrêter l'enregistrement.

### Sauvegarde du fichier de projet

Les fichiers de projet Cubase 4 incorporent aussi les données de Performance et de Patch de l'éditeur SonicCell.

Il en résulte que si vous avez sauvegardé un fichier de projet, vous n'avez en principe pas à sauvegarder séparément vos données dans le SonicCell Editor.

1. Dans le menu File (Fichier) choisissez Save (Sauvegarder) pour accéder au dialogue « Save As ».
2. Saisissez le nom de cette sauvegarde et cliquez sur [Save].

### Ouverture d'un fichier de projet

Les fichiers de projets Cubase 4 comprennent aussi les données de Patch et de Performance de l'éditeur SonicCell. Quand vous ouvrez un tel fichier, vous n'avez donc en principe pas besoin d'ouvrir de fichiers de données dans l'éditeur.

#### En mode Performance :

1. Quittez Cubase 4.
2. Sélectionnez sur le SonicCell une autre Performance que celle que vous utilisiez.  
Vous allez ainsi pouvoir vérifier que les données de Performances ont bien été chargées avec le projet.
3. Double-cliquez sur le fichier de projet sauvegardé antérieurement. Cubase 4 démarre.  
L'éditeur SonicCell se lance en même temps que le projet, et les données de Performance sauvegardées avec ce projet sont reproduites sur le module SonicCell.

#### En mode Patch :

1. Quittez Cubase 4.
2. Sélectionnez sur le SonicCell un autre Patch que celui que vous utilisiez.  
Vous allez ainsi pouvoir vérifier que les données de Patch ont bien été chargées avec le projet.
3. Double-cliquez sur le fichier de projet sauvegardé antérieurement. SONAR LE démarre.  
L'éditeur SonicCell se lance en même temps que le projet, et les données de Patch sauvegardées avec ce projet sont reproduites sur le module SonicCell.

### Enregistrement de parts multiples

En mode Performance vous pouvez éditer et sauvegarder les paramètres de plusieurs Parts SonicCell à la fois.

1. Pour les Parts considérées, reprenez :  
"Ajout d'une piste MIDI" (p. 161)  
"Sélection d'un Patch" (p. 161)  
"Édition des paramètres de Patch" (p. 161)  
"Enregistrement de données MIDI" (p. 162)
2. La fonction de sauvegarde de projet « Save the project file » sauvegarde ensuite ces différentes Parts SonicCell en même temps que les données musicales.

# Logic Pro 7.2

## Installation du pilote et du logiciel SonicCell Editor

Avant toute chose, vous devez installer le pilote et les logiciels SonicCell Editor, Librarian, et Playlist Editor comme indiqué pages 37 à 39.

- Les versions logicielles de l'éditeur de cet éditeur, de l'archiveur et du créateur de liste doivent être installées dans : \Applications\Roland\SonicCell Editor.
- La version insérable de l'éditeur (appelée ci-après « plug-in ») doit être copiée dans : \Library\Audio\Plug-Ins\Components.

## Installation du plug-in dans Logic Pro 7.2

Pour plus de détails sur l'installation d'un plug-in dans Logic Pro 7.2, reportez-vous au mode d'emploi de Logic Pro 7.2. Normalement il devrait simplement apparaître automatiquement au lancement de Logic Pro 7.2.

## Branchements et paramétrages

1. Reliez le SonicCell à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB.
2. Si besoin, reliez votre clavier MIDI au SonicCell à l'aide d'un câble MIDI.

3. Allumez le SonicCell.

Si le SonicCell n'est pas branché correctement, son éditeur ne pourra pas fonctionner.

Vérifiez que vous avez bien mis le SonicCell sous tension avant de lancer Logic Pro 7.2.

- \* Ne débranchez pas le câble USB tant que Logic Pro 7.2 est actif

## Paramétrage du SonicCell

Si vous avez branché un clavier MIDI ou tout autre périphérique MIDI sur la prise MIDI IN du SonicCell, activez (ON) l'option USB-MIDI Thru (p. 177) sur le SonicCell.

Dans ce cas, les messages MIDI arrivant en MIDI IN sont retransmis sans être modifiés vers l'ordinateur par USB MIDI.

## Paramétrage de Logic Pro 7.2

Choisissez SonicCell comme interface USB-MIDI pour Logic Pro 7.2.

Pour plus de détails sur ce paramétrage, reportez-vous au mode d'emploi de Logic Pro 7.2.

## Lancement du SonicCell Editor

1. Lancez Logic Pro 7.2.
2. Dans le menu Fichier, choisissez Fermer pour re fermer le morceau chargé au démarrage de l'application.
3. Dans le menu fichier, choisissez « Nouveau » pour accéder au dialogue de création de morceaux et activez la case « Utiliser Modèle de song ».
4. Choisissez le modèle Power Book 15" - Basic Production et cliquez sur [OK].
5. Cliquez sur la piste Inst 1 pour la sélectionner  
Un « instrument audio » est affecté à cette piste.
6. Dans le menu local Track de la section d'arrangement, choisissez « Effacer les pistes inutilisées »  
La piste Inst 1 reste seule.
7. Dans la tranche de console située à la partie inférieure gauche de la fenêtre d'arrangement, cliquez sur le bouton E/S.
8. Dans le menu qui apparaît, choisissez « Stereo » - « AU Instruments » - « Roland » - « SonicCell Editor AU ».
9. Si un message vous indique que les périphériques MIDI ne sont pas installés correctement, cliquez sur [OK].
10. Dans le menu Setup du SonicCell Editor, choisissez « Set Up MIDI Devices » pour accéder au dialogue correspondant.
11. Au niveau des choix d'entrée/sortie du SonicCell, choisissez « Roland SonicCell » et cliquez sur [OK].
12. Dans le SonicCell Editor, cliquez sur [READ].  
Les réglages actuels du SonicCell sont ainsi chargés dans l'éditeur.

### REMARQUE

Les étapes 9 à 12 ne sont nécessaires qu'au premier lancement de l'éditeur. Les fois suivantes les réglages seront chargés automatiquement à partir du port que vous avez défini.

## Ajout d'une piste MIDI

1. Dans le menu Fenêtre, choisissez « Environnement » pour accéder à la fenêtre d'environnement.
2. Dans la liste des sous-pages située à gauche de cette fenêtre choisissez « MIDI Instr ».
3. Choisissez les éléments de menu ci-dessous :

### En mode Performance :

Dans le menu local Nouveau, choisissez « Multi Instrument ».

### En mode Patch :

Dans le menu local Nouveau, choisissez « Instrument ».

4. Changez le nom de l'instrument.

### En mode Performance :

Dans les informations d'instrument de la colonne de gauche, cliquez sur « ▼ (Multi instr.) » et changez ce nom en « SonicCell ».

### En mode Patch :

Dans les informations d'instrument de la colonne de gauche, cliquez sur « ▼ (Instrument) » et changez ce nom en « SonicCell ».

5. Refermez la fenêtre d'environnement.

### En mode Performance :

Dans « SonicCell », à la partie droite de la fenêtre d'environnement, cliquez sur [n (n° de la Part à enregistrer)] pour refermer la fenêtre d'Environnement.

### En mode Patch :

Fermez la fenêtre Environnement.

6. Dans le menu local Track de la fenêtre d'arrangement, choisissez « Créer ».  
Une nouvelle piste « Inst 1 » est créée sous la précédente.
7. Maintenez le clic enfoncé à côté de l'icône de la piste ajoutée « Inst 1 ».
8. Choisissez le canal de cette piste MIDI.

### En mode Performance :

Dans le menu local qui apparaît, choisissez « MIDI Instr. » - « SonicCell » - « n (n° de la Part à enregistrer) ».  
La piste « SonicCell n (n° de la Part à enregistrer) » a un objet « MIDI instrument » qui lui est affecté.

### En mode Patch :

Dans le menu local qui apparaît, choisissez « MIDI Instr. » - « SonicCell ».

La piste « SonicCell » a un objet « MIDI instrument » qui lui est affecté.

9. Sélectionnez le port.

### En mode Performance :

Dans la piste « SonicCell n (n° de la Part à enregistrer) » à gauche de la fenêtre d'arrangement, sélectionnez le SonicCell comme « Port ».

### En mode Patch :

Dans la piste « SonicCell » à gauche de la fenêtre d'arrangement, sélectionnez le SonicCell comme « Port ».

### MEMO

Si ce paramètre Port n'est pas visible, cliquez sur le triangle [▶] situé à gauche du nom de la piste pour ouvrir les options.

## Sélection d'un Patch

### En mode Performance :

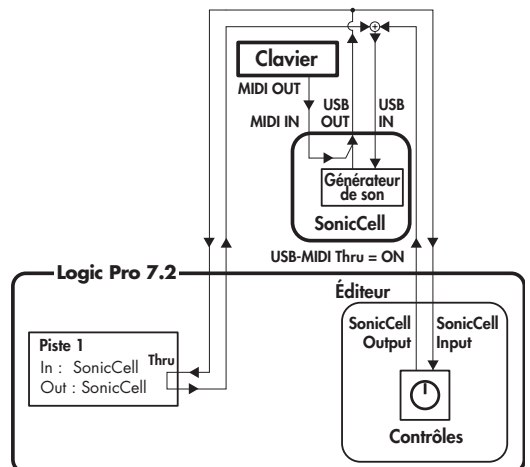
1. Dans la partie supérieure de la fenêtre principale du SonicCell Editor, cliquez sur PART [n (n° de la Part à enregistrer)].
2. Dans la partie supérieure de la fenêtre principale du SonicCell Editor, cliquez sur PATCH NAME [▼].
3. Choisissez votre Patch dans le menu qui apparaît.

### En mode Patch :

1. Dans la partie supérieure de la fenêtre principale du SonicCell Editor, cliquez sur PATCH NAME [▼].
2. Choisissez votre Patch dans le menu qui apparaît.

## Édition des paramètres de Patch

Vous pouvez éditer les paramètres des Patches comme vous le désirez. Le schéma ci-dessous montre les relations entre le module SonicCell, votre clavier MIDI, l'éditeur SonicCell et Logic Pro 7.2.



Vous pouvez modifier les valeurs en effectuant des cliquer-glisser sur les différents boutons, curseurs et contrôles.



Pour plus de détails sur l'édition des paramètres, reportez-vous au mode d'emploi de l'éditeur du SonicCell.  
Sélectionnez dans le menu d'aide « SonicCell Editor Manual »

**REMARQUE**

**En mode Performance :**

- La piste « SonicCell n (n° de la Part à enregistrer) » de Logic Pro 7.2 correspond à la Piste 1 de l'illustration.
- Le choix d'entrée physique dans la fenêtre d'environnement de Logic Pro 7.2 correspond au « in: SonicCell » sur le schéma. Vous pouvez sans problème garder le paramétrage par défaut de SUM.
- « port : SonicCell » de la piste « SonicCell n (n° de la Part à enregistrer) » de Logic Pro 7.2 correspond au « out: SonicCell » sur le schéma.

**En mode Patch :**

- La piste « SonicCell » de Logic Pro 7.2 correspond à la Piste 1 de l'illustration.
- Le choix d'entrée physique dans la fenêtre d'environnement de Logic Pro 7.2 correspond au « in: SonicCell » sur le schéma. Vous pouvez sans problème garder le paramétrage par défaut de SUM.
- « port : SonicCell » de la piste « SonicCell » de Logic Pro 7.2 correspond au « out: SonicCell » sur le schéma.

Pour plus de détails, reportez-vous au mode d'emploi de Logic Pro 7.2.

**MEMO**

Si le clavier MIDI ne pilote pas de sons, vérifiez que le bouton [R] est bien activé pour la piste « SonicCell ».

## Enregistrement de données MIDI

Pour enregistrer votre prestation au clavier, procédez comme suit. Si vous avez branché un clavier MIDI sur le SonicCell, vous pouvez enregistrer sur ce dernier vos données d'exécution au clavier.

**En mode Performance :**

Réglez le canal MIDI de votre clavier sur le même numéro que celui de la Part dans laquelle vous voulez l'enregistrer.

**En mode Patch :**

Réglez le canal MIDI de votre clavier sur 1.

1. Cliquez sur le bouton d'enregistrement dans les fonctions de transport et jouez votre morceau au clavier.
2. Cliquez sur le bouton Stop dans les fonctions de transport pour arrêter l'enregistrement.

## Sauvegarde du fichier Song

Les fichiers de Song de Logic Pro 7.2 comprennent aussi les données de Patch et de Performance de l'éditeur SonicCell. Quand vous sauvegardez un tel fichier, vous n'avez donc en principe pas besoin de sauvegarder les fichiers de données de l'éditeur.

Dans le menu Fichier, choisissez « Enregistrer »

## Ouverture d'un fichier Song

Les fichiers de Song de Logic Pro 7.2 comprennent aussi les données de Patch et de Performance de l'éditeur SonicCell. Quand vous ouvrez un tel fichier, vous n'avez donc en principe pas besoin d'ouvrir de fichiers de données dans l'éditeur.

**En mode Performance :**

1. Quittez Logic Pro 7.2.
2. Sélectionnez sur le SonicCell une autre Performance que celle que vous utilisez.  
Vous allez ainsi pouvoir vérifier que les données de Performances ont bien été chargées avec le Song.
3. Double-cliquez sur le fichier de Song sauvegardé antérieurement. Logic Pro 7.2 démarre.

L'éditeur SonicCell se lance en même temps que le Song, et les données de Performance sauvegardées avec ce Song sont reproduites sur le module SonicCell.

**En mode Patch :**

1. Quittez Logic Pro 7.2.
2. Sélectionnez sur le SonicCell un autre Patch que celui que vous utilisez  
Vous allez ainsi pouvoir vérifier que les données de Patch ont bien été chargées avec le Song.
3. Double-cliquez sur le fichier de Song sauvegardé antérieurement. Logic Pro 7.2 démarre.  
L'éditeur SonicCell se lance en même temps que le Song, et les données de Patch sauvegardées avec ce Song sont reproduites sur le module SonicCell.

## Enregistrement de parts multiples

En mode Performance vous pouvez éditer et sauvegarder les paramètres de plusieurs Parts SonicCell à la fois.

1. Pour les Parts considérées, reprenez :  
"Ajout d'une piste MIDI" (p. 164)  
"Sélection d'un Patch" (p. 164)  
"Édition des paramètres de Patch" (p. 164)  
"Enregistrement de données MIDI" (p. 165)
2. La fonction de sauvegarde de Song « Enregistrer » sauvegarde ensuite ces différentes Parts SonicCell en même temps que les données musicales.



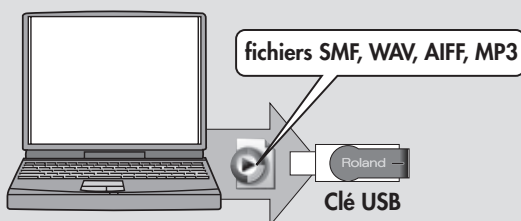
# Lecteur audio/SMF

Le SonicCell dispose aussi d'une fonctionnalité de lecture SMF/Fichier audio.

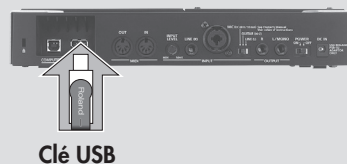
Les « Songs » (fichiers SMF ou fichiers audio) et les « Playlists » (listes de lecture) qui définissent l'ordre de lecture de ces fichiers peuvent être transférés, par USB, de l'ordinateur vers le SonicCell et être exploités sur lui.

Vous pouvez mettre en lecture les Songs dans l'ordre défini par une « Playlist » ou sélectionner et mettre en lecture individuellement les fichiers Song dans une Playlist.

## 1 Copiez vos données sur une clé USB



## 2 Branchez cette clé USB sur le SonicCell



### MEMO

Utilisez de préférence des clés USB de marque Roland. Nous ne pouvons garantir le bon déroulement des opérations en cas d'utilisation de clés .

### REMARQUE

- Ne branchez la clé USB sur le SonicCell qu'après qu'il ait été mis sous tension.
- Si vous souhaitez, après avoir retiré une clé USB du SonicCell, la rebrancher dessus, vous devez préalablement éteindre puis rallumer l'appareil.

## Création d'une Playlist (liste de lecture)

Lancez le logiciel **SonicCell Playlist Editor** et créez une **Playlist**.

- \* Pour plus de détails sur la création d'une Playlist, reportez-vous au document « SonicCellPlaylistEditorManualE.pdf » installé en même temps que le logiciel « SonicCell Playlist Editor ».

### REMARQUE

- La création des listes de lecture n'est possible qu'à partir du logiciel. Il n'est pas possible de les créer sur le SonicCell lui-même.
- Vous pouvez parfaitement mettre en lecture individuellement des Songs sans avoir besoin de passer par une liste de lecture. Pour cela, il suffit de placer les fichiers SMF ou audio à la racine du volume de la clé USB.
- Vous ne pouvez mettre en lecture que des fichiers audio enregistrés à la même fréquence d'échantillonnage que celle en cours de sélection sur le SonicCell.  
Quand vous ajoutez des fichiers audio à une liste de lecture, nous vous recommandons de veiller à n'associer dans une même liste que des fichiers à la même fréquence d'échantillonnage.

# Lecture de Songs

## Fichiers audio et SMF compatibles

SMF		
	<b>Format</b>	0 ou 1 * Les fichiers SMF type 1 ont des limitations de lecture pour certaines pistes.
	<b>Taille des fichiers</b>	240 Ko maximum (variable légèrement selon le contenu du SMF)
	<b>Système exclusif</b>	Taille des paquets de 512 octets ou moins
Fichiers audio		
WAV/AIFF	<b>Fréquence d'échantillonnage</b>	44,1/48/96kHz
	<b>Résolution</b>	8/16/24 bits
MP3	<b>Format</b>	MPEG-1 audio layer 3
	<b>Fréquence d'échantillonnage</b>	44,1/48kHz
	<b>Résolution</b>	32/40/48/56/64/80/96/112/128/160/192/224/256/320kbps, VBR (Variable Bit Rate)

## Lecture des Songs

### REMARQUE

- Vous ne pouvez pas utiliser le lecteur SMF/Audio File pour lire des Songs en utilisant en même temps les entrées/sorties USB audio/MIDI (p. 140).
- Si vous mettez en lecture une démo ou un fichier SMF en éditant en même temps une Performance ou un Patch, le contenu de la mémoire temporaire sera utilisé et vos éditions seront perdues. Pour les conserver vous devez les sauvegarder (avec la procédure Write) avant de lancer ces lectures.
- Utilisez le SonicCell en mode Performance quand vous effectuez une lecture de fichiers SMF.
- Vous ne pouvez pas exécuter de sauvegarde (Write) ou de fonctions utilitaires (p. 182) pendant une lecture de Song.
- Le SonicCell peut prendre en charge jusqu'à 99 Songs et Playlists. (99 éléments à la racine du volume et 99 éléments dans le dossier SonicCell. Le logiciel Playlist Editor peut également prendre en charge parallèlement jusqu'à 99 Playlists.


### 1. Branchez la clé USB contenant vos Playlists et vos Songs sur le SonicCell.

### 2. Appuyez sur [SMF/AUDIO PLAYER].

Le témoin du bouton s'allume et la page Playlist Select apparaît.



### REMARQUE

Les Playlists comportant un  à gauche de leur nom ne permettent pas d'accéder à l'édition de leurs paramètres ou des paramètres des Songs qu'elles contiennent.

### 3. Amenez le curseur sur la Playlist à mettre en lecture.

- \* Pour sélectionner et mettre en lecture un morceau dans la Playlist sélectionnée, suivez la procédure "Sélection et lancement d'un Song à partir d'une liste de lecture (Playlist)" (p. 171).

### 4. Appuyez sur [▶/||].

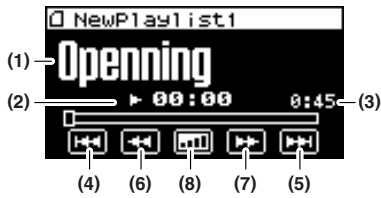
La page Player apparaît et la lecture du morceau (Song) démarre.

- \* S'il s'agit d'un fichier audio, il ne pourra être lu que si sa fréquence d'échantillonnage est compatible avec celle du SonicCell.
- \* Si la fréquence d'échantillonnage du premier fichier audio de la liste ne correspond pas à celle du SonicCell, aucun des Songs de la Playlist ne pourra être lu.



### 5. Pour arrêter la lecture, appuyez sur [▶/||].

Un nouvel appui sur [▶/||] fera reprendre la lecture à partir du point où vous vous étiez arrêté.



Indication	Description	
(1)	Nom du morceau (Song) en cours de lecture	
(2)	SMF : Mesure en cours de lecture. Fichier audio : Durée écoulée	* Ne s'affiche correctement que pour les Playlists créées par Playlist Editor.
(3)	Longueur du Song en cours de lecture	
(4)	Amenez le curseur ici et appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour revenir au début du Song en cours.	
(5)	Amenez le curseur ici et appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour passer au Song suivant.	
(6)	Amenez le curseur ici et appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour effectuer un retour arrière.	
(7)	Amenez le curseur ici et appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour effectuer une avance rapide.	
(8)	Amenez le curseur ici et appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour visualiser le volume de lecture actuel. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour le modifier. Valeurs : 0-127 <b>MEMO</b> Le paramètre dont vous modifiez le volume dépend du type du fichier : S'il s'agit d'un fichier SMF : «Master Level » dans les réglages système (p. 176) S'il s'agit d'un fichier audio : «Audio Level » dans USB Audio (p. 140)	

## ■ Page Menu.....

Si vous appuyez sur [MENU] pendant l'affichage de la page Playlist Select, la page Playlist Menu apparaît.

Celle-ci est composée de deux parties comme indiquée ci-contre et vous pouvez passer de l'une à l'autre en tournant [CURSOR/VALUE].

Appuyez à nouveau sur [MENU] pour revenir à la page Playlist Select.



Paramètre	Commentaire
<b>Show Info</b> (Playlist Information)	Affiche le contenu de la Playlist en cours de sélection. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Playlist Information (p. 170).
<b>Write</b> (Playlist Write)	Sauvergarde les paramètres de la Playlist en cours. (p. 173) * n'apparaît pas depuis les pages Demo Songs/USB Memory/Playlist Library.
<b>System</b>	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System (p. 176).
<b>Utility</b>	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Utility (p. 182).
<b>Demo Play</b>	L'appui sur [CURSOR/VALUE] appelle la liste des démos. * Pour plus de détails sur leur mise en lecture, voir p. 15 et p. 168.
<b>SRX Info</b> (SRX Information)	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System SRX Info (p. 180).
<b>Version</b> (Version Information)	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System Version Info (p. 180).

## ■ Page Playlist Information .....



Indication	Description
<b>Name</b>	Nom de la Playlist.
<b>Playback Mode</b>	<p>Détermine le mode de lecture du Song.</p> <p><b>Chain Play (lecture enchaînée)</b>                      En amenant le curseur sur cette ligne et en appuyant sur [CURSOR/VALUE] pour valider la fonction (✓), la lecture enchaînée (Chain Play) est activée.                      Les morceaux de la liste de lecture sont alors lus les uns après les autres.                      Cette lecture s'arrête à la fin du dernier morceau.</p> <p><b>Repeat All (lecture en boucle)</b>                      En amenant le curseur sur cette ligne et en appuyant sur [CURSOR/VALUE] pour valider la fonction (✓), la lecture en boucle (Repeat All) est activée.                      Les morceaux de la liste de lecture sont alors lus les uns après les autres et reviennent au premier se mettre en pause à la fin du dernier morceau.                      Si la fonction Chain Play est activée, la lecture se poursuivra en boucle.</p> <p>* Cette option n'apparaît pas pour les listes de lecture (Playlist) comportant un [i] à gauche de leur nom.</p> <p><b>REMARQUE</b>                      Pour sauvegarder ces modifications de paramétrage, utilisez la fonction Playlist Write.</p>
<b>Total Time</b>	Durée totale (minutes : secondes) des morceaux de la liste de lecture n'apparaît pas pour les listes de lecture (Playlist) comportant un [i] indication à gauche de leur nom.
<b>Total Meas (Measure)</b>	Nombre total de mesures de la lPlaylist. * Cette option n'apparaît pas pour les listes de lecture (Playlist) comportant un [i] à gauche de leur nom.
<b>Memo</b>	Commentaire etc.

**MEMO**

Si vous appuyez sur [MENU] quand la page Playlist Information est affichée, le message de confirmation ci-contre apparaît.

Pour valider la sauvegarde (Playlist Write), sélectionnez OK et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Si vous préférez annuler vos modifications, sélectionnez CANCEL et appuyez sur [CURSOR/VALUE].



## Sélection et lancement d'un Song à partir d'une liste de lecture (Playlist)

### 1. Appuyez sur [CURSOR/VALUE].

La liste des Songs de la Playlist apparaît.



### 2. Amenez le curseur sur le Song à mettre en lecture et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

La page de lecture apparaît.



#### REMARQUE

Un « ? » signale un Song dont la fréquence d'échantillonnage diffère de celle du SonicCell ou qui est d'un type de fichier incompatible avec le SonicCell. Il ne pourra pas être mis en lecture.

### 3. Appuyez sur [▶/||].

La lecture commence.

## ■ Page Menu.....

Quand la liste des morceaux (Songs) est affichée, vous pouvez appuyer sur [MENU] pour accéder à la page Song Menu.

Vous pouvez passer d'une partie à l'autre de cette double page en tournant la molette [CURSOR/VALUE].



Appuyez à nouveau sur [MENU] pour revenir à la liste des morceaux ou à la page de lecture.

Paramètre	Commentaire
<b>Song Info</b> (Song Information)	Affiche les informations concernant le morceau (Song) en cours de sélection. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Song Information (p. 172).
<b>Playlist</b> (Playlist Information)	Affiche la liste de lecture (Playlist) sélectionnée. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Playlist Information (p. 170).
<b>Change</b> (Change Order)	Permet de changer l'ordre des morceaux dans la liste de lecture. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Change Order (p. 173). * N'apparaît pas dans les pages Demo Songs/USB Memory/Playlist Library.
<b>Delete</b> (Song Delete)	Supprime le morceau en cours de sélection de la liste de lecture (p. 173). * N'apparaît pas dans les pages Demo Songs/USB Memory/Playlist Library.
<b>Write</b> (Playlist Write)	Sauvegarde les paramètres de la Playlist en cours. (p. 173) * N'apparaît pas dans les pages Demo Songs/USB Memory/Playlist Library.
<b>System</b>	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System (p. 176).
<b>Utility</b>	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Utility (p. 182).
<b>Demo Play</b>	Si vous appuyez sur [CURSOR/VALUE], la liste des démos apparaît. * Pour plus de détails sur la lecture des démos, voir p. 15 et p. 168.
<b>SRX Info</b> (SRX Information)	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System SRX Info (p. 180).
<b>Version</b> (Version Information)	Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System Version Info (p. 180).

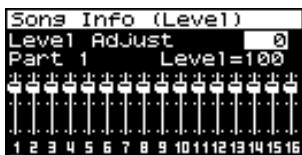
## ■ Page Song Information .....



Indication	Description
<b>Title</b>	Nom du Song.
<b>Artist</b>	Nom de l'artiste.
<b>Level Edit</b>	Réglage du volume du Song. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Song Info (Level). * N'apparaît pas dans les pages USB Memory or Demo Songs playlist.
<b>Meas (Measure)/Time</b>	Nombre de mesures du Song (pour les SMF)/Durée du Song (pour un fichier audio) * N'apparaît pas dans les pages USB Memory or Demo Songs.
<b>File Name</b>	File name * N'apparaît pas dans la page Demo Songs.
<b>File Type</b>	Type de fichier (SMF/WAV/AIFF/MP3) * N'apparaît pas dans la page Demo Songs.
<b>Sampling Rate</b>	Fréquence d'échantillonnage * N'apparaît pas pour les types de fichiers WAV/AIFF/MP3.
<b>File Size</b>	Taille du fichier * N'apparaît pas pour les Songs de la playlist Demo Songs.
<b>Memo</b>	A comment, etc. * N'apparaît pas pour les Songs de la playlist USB Memory.

## Page Song Info (Level)

Fichier SMF



Fichier audio



**MEMO**

Règle le volume de chaque Song.

**REMARQUE**

Pour conserver ce réglage de volume, vous devez le sauvegarder avec la fonction Playlist Write. Si vous sélectionnez une autre Playlist sans avoir procédé à une sauvegarde, les paramètres reprendraient leurs valeurs par défaut.

Paramètre	Valeurs	Commentaire
<b>Level Adjust</b>	-12-0+12	À partir d'un volume original supposé à 0, vous pouvez modifier le volume dans une plage de : -12 à 0 à +12.
<b>Part 1-16 Level</b>	0-127	Si le Song est un SMF, vous pouvez régler le volume indépendamment pour les parts 1 à 16. Amenez le curseur sur le numéro de Part en bas de l'écran et appuyez sur [CURSOR/VALUE], puis modifiez le volume de cette Part.

**MEMO**

En appuyant sur [MENU] quand une page Song Information/Song Info (Level) est affichée, le message de confirmation ci-contre apparaît.

Pour valider la sauvegarde (Playlist Write), sélectionnez OK et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Si vous préférez annuler vos modifications, sélectionnez CANCEL et appuyez sur [CURSOR/VALUE].





## Sauvegarde d'une Playlist

Pour sauvegarder les réglages de la liste de lecture (Playlist) en cours de sélection, procédez comme suit.

À partir de la page Song Menu (p. 171), choisissez «Write» pour accéder à la page suivante.



1. Pour sauvegarder les données, choisissez OK et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Si vous préférez annuler vos modifications, sélectionnez CANCEL et appuyez sur [CURSOR/VALUE]. Vous revenez à la page précédente.

## Modification de l'ordre des Songs

Pour modifier l'ordre du Song en cours de sélection dans la liste, procédez comme suit.

À partir de la page Song Menu (p. 171), choisissez «Change» pour accéder à la page Change Order.



1. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour définir la position du Song en cours de sélection.
2. Quand la position souhaitée est atteinte, appuyez sur [CURSOR/VALUE].

L'ordre des morceaux est modifié.

- \* Si vous changez de page sans avoir appuyé sur [CURSOR/VALUE], l'ordre des morceaux ne sera pas modifié.

### REMARQUE

Pour conserver vos modifications, procédez à leur sauvegarde avec l'opération «Write» (Playlist Write). Si vous sélectionnez une Playlist différente sans avoir sauvegardé vos modifications, elle reprendra ses valeurs par défaut.

## Suppression d'un Song dans une Playlist

Pour supprimer le Song en cours de sélection de la Playlist, procédez comme suit.

À partir de la page Song Menu (p. 171), choisissez «Delete» pour accéder à la page suivante.



1. Pour supprimer le Song, choisissez OK et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Si vous préférez annuler la suppression, sélectionnez CANCEL et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Quand l'opération est achevée, vous revenez à la page Play List.

### REMARQUE

Pour conserver vos modifications, procédez à leur sauvegarde avec l'opération «Write» (Playlist Write). Si vous sélectionnez une Playlist différente sans avoir sauvegardé vos modifications, elle reprendra ses valeurs par défaut.



# Autres réglages

---

# Paramètres système

Dans la page Menu, choisissez SYSTEM pour accéder aux paramètres systèmes.

Vous allez pouvoir y effectuer les choix de « fonctions systèmes » qui affectent le fonctionnement de l'ensemble du SonicCell, comme son accordage ou la manière dont les messages MIDI sont reçus.

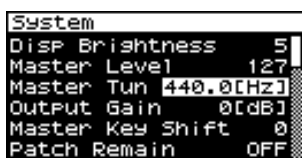
1. Dans la page Menu amenez le curseur sur SYSTEM et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

La page System apparaît.



2. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour sélectionner le paramètre à éditer et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

La valeur de ce paramètre apparaît contrastée.

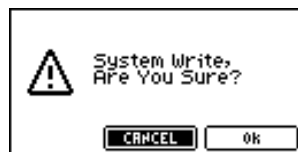


Si SELECT apparaît à la place de la valeur, vous pouvez appuyer sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à son écran de paramétrage.

3. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour éditer la valeur et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

4. Quand l'édition est terminée, appuyez sur [MENU] pour sauvegarder les paramètres.

Le message ci-dessous apparaît.



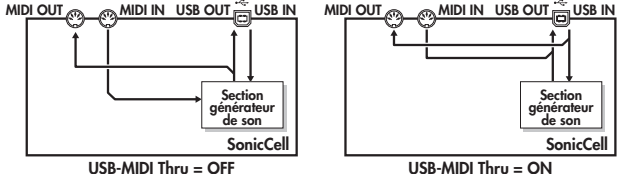
5. Pour valider les changements, sélectionnez OK et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Si vous préférez abandonner l'opération, sélectionnez CANCEL et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Une fois les modifications sauvegardées, la page System réapparaît.

## Paramètres généraux (page System)

Paramètres	Valeurs	Commentaires
Disp (Display) Brightness	1-10	Ajuste la luminosité de l'écran. Les valeurs les plus élevées augmentent le contraste des caractères.
Master Level	0-127	Réglage du volume général du SonicCell.
Master Tun (Tune)	415.3-466.2 Hz	Accorde le SonicCell dans sa totalité. L'écran indique la fréquence associée au <i>la</i> 4 (le <i>la</i> du milieu du clavier).
Output Gain	-12-+12 dB	Détermine le gain des sorties Analog Out et Digital Out du SonicCell. Quand un faible nombre de voix est utilisé, le renforcement du gain de sortie peut fournir éventuellement un meilleur niveau pour l'enregistrement ou pour la diffusion.
Master Key Shift	-24-+24	Transpose le SonicCell par pas d'un demi-ton.
Patch Remain (Patch Remain Switch)	OFF, ON	Détermine si les notes en cours continuent (ON) ou non (OFF) à jouer quand un autre Patch ou Rhythm Set est sélectionné. Quand ce paramètre est sur « ON », les modifications produites par les messages MIDI entrants comme Volume ou Pan (CC 5, 7, 10, 65, 68, 71-74, RPN 0, 1, 2, MONO ON, POLY ON) ainsi que les modifications produites par les divers contrôleurs ne sont pas pris en compte. <b>REMARQUE</b> Les paramètres d'effets changent dès que vous appelez un nouveau Patch ou Rhythm Set, sans être influencés par l'option Patch Remain. Des notes peuvent donc se trouver malgré tout interrompues, même avec la fonction Patch Remain activée.
Sync Mode	MASTER, SLAVE	Détermine les messages de synchronisation utilisés par le SonicCell pour son fonctionnement. <b>MASTER:</b> Le SonicCell est maître. Choisissez cette option si le SonicCell est autonome et n'est pas asservi à une autre unité. <b>SLAVE:</b> Le SonicCell est esclave. Choisissez cette option s'il se synchronise sur les messages MIDI Clock provenant d'un autre appareil.

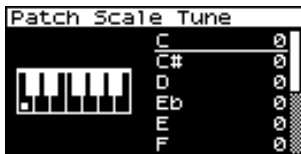
Paramètres	Valeurs	Commentaires
<b>System Tempo</b>	5–300	Détermine le tempo système. * Quand « Sync Mode » est sur « SLAVE », le tempo se synchronise sur les messages d'horloge reçus depuis une unité MIDI externe et cette valeur de tempo est donc ignorée. * La valeur du tempo n'est pas sauvegardée, même avec les paramètres systèmes.
<b>Tempo Override</b>	OFF, ON	Détermine si le tempo du séquenceur change (ON) ou non (OFF) quand vous changez de Performance.
<b>Device ID (Device ID Number)</b>	17–32	Pour transmettre ou recevoir des messages système exclusif, vous devez faire correspondre cette valeur avec celle de l'autre unité MIDI.
<b>Perform Ctrl Ch (Performance Control Channel)</b>	1–16, OFF	Le paramètre « Performance Ctrl Ch » sélectionne le canal de réception MIDI utilisé pour l'appel des Performances quand les messages MIDI (Program Change/Bank Select) sont adressés par une unité MIDI externe. Réglez-le sur « OFF » si vous ne voulez pas recevoir de changement de Performance externe. <b>REMARQUE</b> Si un message de changement de programme est reçu isolément et que le paramètre « Performance Ctrl Ch » coïncide avec le canal de réception d'une Part, l'appel de Performance est prioritaire.
<b>Patch Rx Ch (Patch Mode Receive Channel)</b>	1–16	Détermine le canal utilisé pour la transmission et la réception de messages MIDI en mode Patch.
<b>USB-MIDI Thru (USB-MIDI Thru Switch)</b>	OFF, ON	Détermine le trajet du signal MIDI depuis le connecteur MIDI IN jusqu'au générateur de son du SonicCell. <b>OFF:</b> Transmission directe des données reçues en MIDI IN et lecture des sons du SonicCell. <b>ON:</b> Transmission des données reçues en MIDI IN à l'ordinateur par USB et réception en retour des données retransmises en MIDI THRU par le logiciel audio-MIDI pour produire du son avec son générateur de son. 
<b>Powerup Mode</b>	PATCH, PERFORM	Permet de choisir le mode actif à la mise sous tension du SonicCell. <b>PATCH:</b> Le SonicCell s'allume en mode Patch. <b>PERFORM:</b> Le SonicCell s'allume en mode Performance.
<b>Screen Saver</b>	OFF, 5, 10–60 (min)	Temporisation avant activation de l'économiseur d'écran (en minutes). En position OFF, l'économiseur d'écran est désactivé.
<b>Screen Saver Type</b>	1–6	Choix de l'économiseur d'écran.
<b>Scale Tune Sw (Switch)</b>	OFF, ON	Activez cette fonction si vous voulez utiliser un tempérament non égal. Vous pouvez créer un jeu de microtonalités en mode Patch. En modes Performance, vous pouvez les régler pour chaque Part de Performance (p. 72). Le SonicCell permet d'utiliser des tempéraments non égaux. La hauteur est réglée par pas de un « cent » par rapport au tempérament égal. * Un « cent » correspond à un centième de demi-ton.
<b>Scale Tune</b>	[SELECT]	Permet de choisir la gamme microtonale. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Patch Scale Tune (p. 178).
<b>Preview</b>	[SELECT]	Paramétrage de la fonction Preview. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page Preview (p. 179).
<b>System Control</b>	[SELECT]	Paramétrage de la fonction Control. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System Control (p. 179).
<b>System MIDI</b>	[SELECT]	Paramétrage des fonctions MIDI. Appuyez sur [CURSOR/VALUE] pour accéder à la page System MIDI (p. 180).

## Tempéraments non égaux en mode Patch

Cette section permet de définir l'accordage microtonal en mode Patch. Les réglages sont communs à tous les Patches.

**MEMO**

Pour plus de détails sur les gammes microtonales en mode Performance, voir p. 72.



Paramètres	Valeurs	Commentaires
C, C#, D, Eb, E, F, F#, G, G#, A, Bb, B	-64+63	Règle la hauteur de chaque note par pas d'un « cent » (un centième de demi-ton) par rapport à sa hauteur dans la gamme tempérée.

- **Tempérament égal**

Cette méthode, qui divise l'octave en 12 intervalles égaux est la formule d'accordage courante en musique occidentale actuelle.

- **Tempérament juste (gamme de do)**

Dans ce tempérament, les tierces sont beaucoup plus « claires » et justes, mais ne fonctionnent que dans la tonalité spécifiée. Toute transposition donnera des résultats ambigus.

- **Gamme arabe**

Dans cette gamme, le *mi* et le *si* sont abaissés et les *do#*, *fa#* et *sol#* relevés par rapport au tempérament égal. Les intervalles *sol-si*, *do-mi*, *fa-sol#* et *sib-do* sont d'une tierce « naturelle » (intermédiaire entre majeure et mineure). Sur le SonicCell, vous pouvez utiliser la gamme arabe dans les tonalités de *sol*, *do* et *fa*.

**<Exemple>**

Nom de note	Tempérament égal	Tempérament juste (tonique do)	Gamme arabe
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

## Paramétrage de la fonction Preview (page System Preview)

```

System Preview
Preview Mode PHRASE
Preview 1 Note C 3
Preview 1 Velo 127
Preview 2 Note C 4
Preview 2 Velo 127
Preview 3 Note C 5
    
```

Paramètres	Valeurs	Commentaires
Preview Mode	SINGLE, CHORD, PHRASE	<p><b>SINGLE:</b> Les notes définies par le paramètre Note Number 1–4 sont entendues les unes après les autres.</p> <p><b>CHORD:</b> Les notes définies par le paramètre Note Number 1–4 sont entendues simultanément.</p> <p><b>PHRASE:</b> La phrase associée au type/catégorie du patch est jouée.</p>
Preview 1–4 Note (Preview 1–4 Note Number)	C-1–G9	<p>Détermine la hauteur des quatre notes entendues quand le mode Preview est réglé sur « SINGLE » ou sur « CHORD ».</p> <p><b>REMARQUE</b> Si le paramètre Preview Mode est réglé sur « PHRASE », ce choix est sans effet.</p>
Preview 1–4 Velo (Preview 1–4 Note Velocity)	OFF, 0–127	<p>Détermine la vélocité des quatre notes entendues quand le mode Preview est réglé sur « SINGLE » ou sur « CHORD ».</p> <p><b>REMARQUE</b> Si le paramètre Preview Mode est réglé sur « PHRASE », ce choix est sans effet.</p>

## Paramétrage des fonctions de contrôle (page System Control)

```

System Control
Src1 CC01:MODULATION
Src2 OFF
Src3 CC02:BREATH
Src4 CC04:FOOT TYPE
    
```

Paramètres	Valeurs	Commentaires
Src 1–4 (System Control 1–4 Source)	OFF, CC01–31, 33–95, PITCH BEND, AFTERTOUCH	<p>Ce paramétrage détermine les messages MIDI utilisés comme contrôles système.</p> <p><b>OFF:</b> Contrôles systèmes inactifs.</p> <p><b>CC01–31, 33–95:</b> Numéros de contrôles 1 à 31, 33 à 95</p> <p><b>PITCH BEND:</b> Pitch Bend</p> <p><b>AFTERTOUCH:</b> Aftertouch</p> <p><b>cf.</b> ➤</p> <p>Pour plus de détails sur les messages « Control Change », voir « Implémentation MIDI » (p. 246).</p>

### System Control

La fonction System Control settings s'applique à l'ensemble du SonicCell, et définit comment certains messages MIDI peuvent contrôler le volume et les sons. Vous pouvez définir ainsi jusqu'à quatre messages MIDI de contrôle.

Si vous souhaitez effectuer un paramétrage individuel pour chaque Performance, Patch ou Rhythm Set et définir comment les sons et les effets peuvent être contrôlés en temps réel, utilisez à la place le « Matrix Control » (p. 95) ou le « Multi-effects Control » (p. 81 et 137).

## Paramètres système

### Paramétrages MIDI (page System MIDI)

System MIDI	
Soft Through	OFF
Tx Edit Data	OFF
Rx Program Change	ON
Rx Bank Select	ON
Rx Exclusive	ON
Rx GM System On	ON

Paramètres	Valeurs	Commentaires
<b>Soft Through</b> (Soft Through Switch)	OFF, ON	Détermine si les messages MIDI reçus en MIDI IN sont retransmis sans changement en MIDI OUT (ON) ou ne sont pas retransmis (OFF).
<b>Tx Edit Data</b> (Transmit Edit Data Switch)	OFF, ON	Détermine si les modifications que vous apportez à un patch ou à une performance sont transmises en externe sous forme de messages système exclusifs (ON), ou non (OFF).
<b>Rx Program Change</b> (Receive Program Change Switch)	OFF, ON	Détermine si les messages de type « Program Change » peuvent être reçus (ON) ou non (OFF).
<b>Rx Bank Select</b> (Receive Bank Select Switch)	OFF, ON	Détermine si les messages de type « Bank Select » peuvent être reçus (ON) ou non (OFF).
<b>Rx Exclusive</b> (Receive System Exclusive Switch)	OFF, ON	Détermine si les messages « System exclusive » peuvent être reçus (ON) ou non (OFF).
<b>Rx GM System On</b> (Receive GM System On Switch)	OFF, ON	Détermine si les messages « General MIDI System On » peuvent être reçus (ON) ou non (OFF).
<b>Rx GM2 System On</b> (Receive GM2 System On Switch)	OFF, ON	Détermine si les messages « General MIDI 2 System On » peuvent être reçus (ON) ou non (OFF).
<b>Rx GS Reset</b> (Receive GS Reset Switch)	OFF, ON	Détermine si les messages « GS Reset » peuvent être reçus (ON) ou non (OFF).

### Affichage des informations système du SonicCell (pages System SRX Info/System Version Info)

À partir de la page Menu la sélection de « SRX Info » donne accès à la page System SRX Info dans laquelle vous pouvez visualiser diverses informations sur les cartes d'extension branchées sur le SonicCell.

À partir de la page Menu la sélection de « Version » donne accès à la page System Version Info dans laquelle vous pouvez visualiser la version système en cours pour le SonicCell.

\* Vous pouvez tourner la molette [CURSOR/VALUE] pour passer d'une page à l'autre.

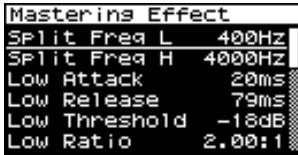
System SRX Info	System Version Info
A 09 SRX-09 World C1 B _ _ _ _ _ _ _ _ _ _	<b>Version 1.00</b>

Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.



## Édition de l'effet de mastering (page Mastering Effect)

En mode Performance ou patch, la sélection « M » dans la page Effect Routing donne accès à la page Mastering Effect.



Cet effet effectue une compression indépendante pour les graves, les médiums et les aigus et permet d'obtenir un niveau plus constant.

Quand vous créez un CD original, il vous permet d'obtenir un résultat optimal et de qualité réellement professionnelle.

**REMARQUE**

Le mastering s'applique à l'ensemble du SonicCell et ne peut pas être paramétré individuellement par Patch ou Performance.

Paramètres	Valeurs	Commentaires
<b>Split Freq L (Split Frequency Low)</b>	200–800 Hz	Point de partage entre les fréquences graves (Low) et médium (Mid).
<b>Split Freq H (Split Frequency High)</b>	2000–8000 Hz	Point de partage entre les fréquences aiguës (High) et médium (Mid).
<b>Low/Mid/High Attack</b>	0–100 ms	Retard entre le dépassement du seuil par le signal et la mise en action de la compression.
<b>Low/Mid/High Release</b>	50–5000 ms	Retard entre le retour du signal en dessous du seuil et l'arrêt de la compression.
<b>Low/Mid/High Threshold</b>	-36–0 dB	Détermine les seuils d'action pour chaque bande de fréquence: basse (Low), médium (Mid) ou aiguë (High).
<b>Low/Mid/High Ratio</b>	1.00:1–INF:1 (INF: infinity)	Détermine les ratios de compression pour chaque bande de fréquence: basse (Low), médium (Mid) ou aiguë (High).
<b>Low/Mid/High Level</b>	0–24 dB	Détermine le niveau de sortie pour chaque bande de fréquence: basse (Low), médium (Mid) ou aiguë (High).

**Paramètres THRESHOLD et RATIO**

Comme indiqué ci-dessous ces paramètres déterminent la manière dont agit la compression.

### ■ Page Menu.....



À partir de la page Mastering Effect l'appui sur [MENU] donne accès à la page Mastering Type.

Appuyez à nouveau sur [MENU] pour revenir à la page Mastering Effect.

Paramètres	Commentaires
<b>Write (System Write)</b>	Sauvegarde les paramètres en cours en mémoire utilisateur. (p. 150).
<b>Hard Comp, Soft Comp, Lo Boost, Mid Boost, Hi Boost</b>	Rappelle les réglages par défaut du type sélectionné.
<b>User</b>	Rappelle les paramètres utilisateur précédemment sauvegardés.

# Fonctions utilitaires

Dans la page Menu, sélectionnez « Utility » pour accéder à la page Utility Menu.

Vous pouvez y sauvegarder vos données utilisateur sur clé USB ou rappeler des données sauvegardées antérieurement.



## Sauvegarde des données utilisateur (User Backup)

Vous pouvez sauvegarder vos données utilisateur sur une clé USB. Cette opération s'appelle « User Backup ».

Dans la page Utility, choisissez « User Backup » pour accéder au dialogue de confirmation ci-dessous.



1. Pour poursuivre la sauvegarde, choisissez OK et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Si vous préférez abandonner la sauvegarde, sélectionnez CANCEL et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Quand la sauvegarde est terminée, la page Utility réapparaît.

### MEMO

Utilisez de préférence les clés USB de marque Roland. Nous ne pouvons garantir le bon fonctionnement de mémoires USB d'autres marques.

## Rappel de données utilisateur sauvegardées (User Restore)

Vous pouvez rappeler dans le SonicCell des données utilisateur antérieurement sauvegardées sur clé USB. Cette opération s'appelle « User Restore ».

Dans la page Utility, choisissez « User Restore » pour accéder au dialogue de confirmation ci-dessous.



1. Pour poursuivre le rappel, choisissez OK et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Si vous préférez abandonner la restauration, sélectionnez CANCEL et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Une fois le rappel effectué, la page ci-dessous apparaît.



2. Éteignez le SonicCell puis rallumez-le.

## Rappel des paramètres d'usine (Factory Reset)

Cette opération « Factory Reset » ramène le SonicCell dans l'état dans lequel il se trouvait à la sortie d'usine.

### REMARQUE

Si votre SonicCell contient en mémoire interne des données importantes, vous devez savoir qu'elles seront irrémédiablement perdues après cette opération.

Pour les conserver, sauvegardez-les préalablement sur mémoire USB.

Dans la page Utility choisissez « Factory Reset » pour accéder à l'avertissement ci-dessous.



1. Pour lancer la réinitialisation, choisissez OK et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Si vous préférez abandonner l'opération, choisissez CANCEL et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Une fois la réinitialisation effectuée, la page ci-dessous apparaît.

**Completed.**  
**Turn the Power off**  
**and on again.**

2. Éteignez le SonicCell puis rallumez-le.

## Initialisation de la mémoire USB (USB Memory Format)

Cette opération « USB Memory Format » permet d'initialiser votre clé USB.

### REMARQUE

Cette opération efface toutes les données antérieurement présentes sur cette clé USB. Ne la lancez qu'avec prudence.

Dans la page Utility choisissez « USB Memory Format » pour accéder à la page Utility.



1. Pour valider le formatage de la clé USB, choisissez OK et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

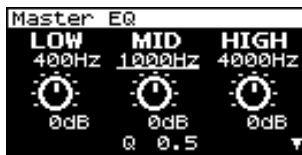
Si vous préférez abandonner l'opération, choisissez CANCEL et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

Une fois la clé formatée, la page Utility réapparaît.

# Réglage général du timbre de l'appareil (Master Equalizer)

Cette section vous permet d'ajuster globalement le timbre du SonicCell au niveau de ses sorties audio (OUTPUT et PHONES).

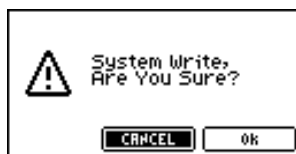
1. Éteignez les témoins [MIDI INST], [USB AUDIO], et [INPUT].  
La page Master EQ apparaît.



2. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour sélectionner le paramètre à éditer et appuyez sur [CURSOR/VALUE].  
La valeur du paramètre sélectionné apparaît contrastée.
3. Tournez la molette [CURSOR/VALUE] pour éditer la valeur et appuyez sur [CURSOR/VALUE].

\* Si cela crée un volume excessif, la mention CLIP apparaît dans la partie supérieure droite de l'écran. Réduisez le volume pour ne pas créer de distorsion.

4. Quand vous avez terminé, appuyez sur [MENU] pour sauvegarder vos réglages.
5. Choisissez « Write » et appuyez sur [CURSOR/VALUE].  
Le message de confirmation ci-dessous apparaît.



6. Pour sauvegarder les modifications, choisissez OK et appuyez sur [CURSOR/VALUE].  
Si vous préférez abandonner l'opération, choisissez CANCEL et appuyez sur [CURSOR/VALUE].  
Une fois la sauvegarde effectuée, la page Master EQ réapparaît.

Paramètres	Valeurs	Commentaires	
LOW	Frequency	200 Hz, 400 Hz	Détermine la fréquence centrale de l'égalisation des graves.
	Gain	-15 dB→+15 dB	Règle le niveau des graves.
MID	Frequency	200–8000 Hz	Détermine la fréquence centrale de l'égalisation des médiums.
	Gain	-15 dB→+15 dB	Règle le niveau des médiums.
HIGH	Frequency	2000 Hz, 4000 Hz, 8000 Hz	Détermine la fréquence centrale de l'égalisation des aigus.
	Gain	-15 dB→+15 dB	Règle le niveau des aigus.
Q	0.5–8.0	Détermine la largeur de la bande des médiums.	
Total Gain	-15 dB→+15 dB	Règle le volume global pour toutes les bandes de fréquence (low, mid, et high).	

# Appendices

---

# Dysfonctionnements

Si le SonicCell ne semble pas fonctionner normalement, vérifiez les points suivants. Si cela ne suffit pas, adressez-vous à votre revendeur ou au centre de maintenance agréé Roland le plus proche.

\* Si l'appareil affiche un message d'erreur quel qu'il soit, commencez par vous reporter au chapitre « Messages d'erreur », p. 191.

## Problèmes concernant globalement le SonicCell

**Q** Mise sous tension impossible.

**R** Vérifiez que l'adaptateur secteur du SonicCell est bien branché à la fois sur une prise secteur et sur le SonicCell lui-même. (p. 18)

**Q** Le déplacement du sélecteur SAMPLING RATE ne modifie pas la fréquence d'échantillonnage

**R** Celle-ci ne se modifie pas seulement par cette manipulation mais nécessite aussi d'éteindre et de rallumer l'appareil. Vous devrez aussi utiliser la page INPUT ou USB Audio pour vérifier que ce changement a bien été pris en compte. (p. 140, p. 142)

## Problèmes liés au son

**Q** Pas de son.

**R** Vérifiez les points suivants:

- Les périphériques audio sont-ils allumés? Leur volume n'est-il pas au minimum?
- Le bouton INPUT LEVEL n'est-il pas au minimum?
- Les branchements sont-ils corrects?
- Entendez-vous quelque chose au casque?  
Si vous entendez du son au casque et pas dans le système d'amplification, votre câblage est peut-être défectueux, ou votre amplificateur (ou votre console) est en panne. Vérifiez vos appareils et vos connexions et essayez à nouveau
- L'appareil est-il sur le bon canal de réception MIDI?  
Vérifiez que le canal de transmission MIDI de l'appareil relié correspond bien au canal de réception du SonicCell (p. 177).
- Tous les tones du Patch n'ont-ils pas été désactivés?  
Activez « Tone Switch » "Tone Switch." (p. 88)
- Le paramètre Part level n'est-il pas trop bas.  
Accédez aux paramètres Level et vérifiez le niveau de chaque Part (p. 69).
- Les paramètres d'effet sont-ils corrects?  
Vérifiez les sélections ON et OFF des paramètres Balance ou Level des effets (p. 75, p. 132)
- La carte d'extension est-elle correctement installée?  
Si vous sélectionnez des paramètres faisant appel aux cartes XP-A à F (waves, Patches, ou Rhythm Sets), vérifiez que la carte d'extension correspondante est bien présente dans son connecteur (p. 48, p. 51).

- Le volume n'a-t-il pas été réduit au minimum par une pédale ou par MIDI (messages volume ou expression) depuis une unité externe?
- La fonction USB MIDI THRU est-elle activée (ON)?  
Dans ce cas, le son ne peut apparaître que si le logiciel de séquence présent sur l'ordinateur auquel vous êtes relié par USB a sa fonction THRU activée (p. 177).

**Q** Une Part reste muette

**R** Vérifiez les points suivants:

- Le volume de cette Part n'est-il pas au minimum?  
Agissez sur le paramètre « Level » pour monter le niveau de la Part que vous n'entendez pas (p. 69).
- Cette Part ne comporte-t-elle pas un "M" (mute)?  
Remplacez le M par "." (p. 58)

**Q** Une zone du clavier reste muette

**R** Des limites de tessitures ont-elles été définies?

Vérifiez le paramètre « Key Range » du Tone du Patch et de la Part de Performance.

- Part Key Range  
Paramètre Key Range Lower/Upper (p. 71)
- Tone Key Range  
Paramètre Key Range Lower/Upper (p. 112, p. 113)

**Q** Le son de l'ordinateur ne sort pas

**R** Le signal audio de l'ordinateur n'a-t-il pas une fréquence d'échantillonnage différente de celle du SonicCell?  
Modifiez la position du sélecteur SAMPLING RATE sur le SonicCell pour le faire correspondre au signal audio.

\* Si vous faites ce changement quand l'appareil est allumé, éteignez-le puis rallumez-le.

**Q** Le son est distordu.

**R** Vérifiez les points suivants:

- Un effet de distorsion n'est-il pas utilisé?  
Si le son d'un patch particulier ou d'une Part est distordu, commencez par réduire le volume de cette Part. Si tous les sons sont distordus, utilisez les boutons MASTER LEVEL et MASTER EQ pour réduire le niveau général
- Dans « System », vérifiez le paramètre « Sound ».  
(p. 176).

**Q** Le son est désaccordé.

**R** Vérifiez les points suivants:

- Le SonicCell n'est-il pas lui-même désaccordé?  
Vérifiez le paramètre Master Tune (p. 176).
- La hauteur du son n'a-t-elle pas été modifiée par une pédale ou des messages de Pitch-bend reçus depuis une unité MIDI externe?

- Les paramètres « Coarse » et « Fine Tune » n'ont-ils pas été modifiés pour certaines Parts ? Vérifiez les paramètres « Coarse Tune » et « Fine Tune » (p. 69).

**Q Le son est interrompu.**

**R** Si vous tentez de jouer plus de 128 voix simultanément, il est normal que certains sons soient interrompus.

- Réduisez le nombre de Tones utilisés.
- Augmentez la valeur du paramètre « Voice Reserve » pour les Parts qui ne doivent pas être interrompues (p. 71)

**Q Le son se coupe quand on change de Patch en mode Patch...**

**R** Bien que vous puissiez appliquer une grande variété de multi-effets au sein du SonicCell, le changement de Patch change également le type du multi-effet qui lui est associé. Dans ce cas, des incohérences entre le son produit et le type de multi-effet appelé peuvent apparaître et se traduire éventuellement par une coupure du son. Dans certains cas, où le fait de ne pas utiliser le multi-effet peut avoir une grande influence sur la nature du son produit, ou quand vous changez des paires de Patches avec le même type de multi-effet, vous pouvez avoir à activer le paramètre Patch Remain (p. 176) de manière à ce que le changement de programme ne provoque pas de coupure du son.

**Q Lors du changement de Patch en mode Patch, le volume et les autres paramètres liés aux contrôles sont réinitialisés brutalement.**

**R** Mettez le paramètre Patch Remain (p. 176) sur ON. Même après un changement de Patch, les messages Control Change reçus précédemment sont alors pris en compte, et l'appel d'un Patch dont le son a été mis au minimum par message Control Change gardera un niveau inchangé.

**Q Si la valeur temporelle de Tone Delay est réglée sur une valeur de note, le temps de retard arrête-t-il d'évoluer au-dessus d'une certaine valeur quand le tempo ralentit ?**

**R** Il existe des limites aux valeurs autorisées pour le paramètre Delay Time (p. 100). Si ces valeurs sont alignées sur des valeurs de notes et que le tempo est ralenti, la limite peut être atteinte et il n'y a donc plus d'évolution au-delà. La limite supérieure pour chacun est la valeur maximum pouvant être saisie de manière numérique.

**Q Même en mettant le panoramique à fond d'un côté, le son persiste de l'autre côté.**

**R** Les effets internes du SonicCell sont stéréo, et si des effets sont affectés à un Patch, vous pourrez diriger le son direct en totalité d'un côté, mais le son des effets continuera à être adressé aux deux canaux.

**Q Il arrive, en jeu legato, que la hauteur du son ne suive pas la commande de pitch-bend. Pourquoi ?**

**R** Si le sélecteur « Legato Switch » (p. 91) est activé (ON) et que le paramètre « Legato Retrigger » (p. 91) est désactivé (OFF), et que vous maintenez des touches enfoncées dans les aigus pour jouer legato, la limite supérieure de lecture de la Wave peut être atteinte et le son n'évoluera alors plus au-delà de cette hauteur. D'autre part si différentes limites hautes sont utilisées dans les Waves d'un patch qui utilise des sons (tones) différents, il peut cesser d'être entendu en MONO. Lors de l'utilisation de grandes variations de hauteur, réglez le paramètre « Legato Retrigger » sur « ON ».

**Q Les notes ont un timbre bizarre dans les parties les plus aiguës du clavier.**

**R** Il peut arriver, en jouant dans l'aigu, que le son s'arrête, ou que sa hauteur cesse d'évoluer, ou que, pour certaines notes, un bruit intermittent apparaisse. Cela arrive surtout quand la limite de hauteur des sons du SonicCell est atteinte et ne se produit donc pas dans les zones d'actions normales. Dans tous les cas, cela n'indique aucun dysfonctionnement de l'appareil.

**Q Bien que le même Patch soit sélectionné, il a un son différent quand je l'écoute en mode Performance.**

**R** Dans le mode Performance, les paramètres de chaque Part peuvent se surajouter aux paramètres de panoramique, transposition ou filtrage des Patches eux-mêmes. Il est donc possible et normal qu'un même Patch puisse avoir un son différent en mode Performance. Pour rappeler les conditions originales, sélectionnez le Patch après avoir exécuté la fonction « Factory Reset Temporary » pour la Performance. (p. 183) Par ailleurs le son des Patches dépend parfois de l'utilisation des multi-effets, et ceux des Performances peuvent être différents des effets originaux du Patch. Vérifiez le paramétrage du multi-effet pour la Performance, ainsi que des effets Chorus et Reverb.

**Q Le niveau de l'instrument branché sur le SonicCell est trop faible.**

**R** N'utilisez-vous pas un câble contenant une résistance ? Veillez à n'utiliser que des câbles sans résistance.

### Problèmes liés aux effets

**Q** Les effets ne marchent pas.

**R** Vérifiez les points suivants :

- Les boutons d'effets « MFX » « Chorus » « Reverb » ou « Mastering » peuvent avoir été désactivés. Activez-les dans la page Effect Switch. (p. 76, p. 133)
- Les effets sont-ils correctement paramétrés? (p. 75, p. 132, p. 144)
- Si les niveaux de départ (send) sont à 0, aucun effet n'est appliqué. Vérifiez aux différents niveaux.
- Même si le niveau de départ n'est pas à 0, il n'y a pas d'effet si les paramètres « Send Level » du multi-effet, du Chorus ou de la Reverb sont à 0. Vérifiez chacun d'eux.
- Si « Output Assign » n'est pas affecté à MFX, le son du multi-effet ne sort pas de l'appareil.
- Si « Output Assign » est réglé sur PATCH pour chaque Part de la Performance, le son sera affecté en fonction du paramètre « Output Assign » du Patch (pour chaque Tone) affecté à ces Parts. Si, donc, « Output Assign » du Patch (pour chaque Tone) a une affectation différente de MFX, le son du multi-effet ne sera pas entendu.

**Q** La modulation (ou un autre contrôle) est toujours activée.

**R** Vérifiez les paramètres du Matrix Controller. (p. 95)  
Le SonicCell permet d'utiliser le Matrix Control pour agir sur les Patches en temps réel. Le Matrix Control fonctionne alors comme source de contrôle pour les messages MIDI Control Change et autres reçus par le SonicCell et agit en conséquence sur les nombreux paramètres de Patches correspondants. En fonction de ces paramétrages, le SonicCell peut répondre aux messages MIDI d'une unité externe et les Patches peuvent donc acquérir un son différent de celui initialement souhaité.

**Q** Le fait de monter le niveau de départ du chorus ou de la reverb pour chaque Part d'une Performance ne permet pas d'obtenir un niveau d'effet suffisant.

**R** Bien que vous puissiez régler le paramètre « Send level » du Chorus et de la Reverb pour chaque Part d'une Performance, ces valeurs définissent seulement la limite supérieure des niveaux de Chorus et Reverb pour le Patch utilisé. De ce fait, même si cette valeur est réglée au maximum (127), si le niveau de départ (Send level) est réduit dans ce Patch, cela n'aura aucun effet. Par ailleurs différents niveaux de départ pour le Chorus et la Réverb peuvent être utilisés en fonction de l'utilisation ou de la non-utilisation de multi-effets.

**Q** L'utilisation du Matrix Control ou d'autres moyens pour contrôler le LFO provoque du bruit quand il agit sur le panoramique.

**R** Réduisez la vitesse du changement (LFO Rate).  
Du fait du traitement particulier utilisé pour le panoramique, qui agit en fait sur le volume respectif de chaque canal, des mouvements de panoramique rapides et provoquant des changements rapides et de grande amplitude des niveaux, susceptibles d'occasionner du bruit.

**Q** Quand le Multi-effet 43: TAP DELAY ou un autre delay est réglé sur une valeur de note, le temps de retard arrête-t-il d'évoluer au-dessus d'une certaine valeur quand le tempo ralentit?

**R** Il existe des limites aux valeurs autorisées pour le paramètre Delay Time. Si ces valeurs sont alignées sur des valeurs de notes et que le tempo est ralenti, la limite peut être atteinte et il n'y a donc plus d'évolution au-delà. La limite supérieure pour chacun est la valeur maximum pouvant être saisie de manière numérique.

**Q** J'ai sauvegardé les paramètres d'effets d'une Performance mais ils ne semblent pas s'appliquer.

**R** N'utilisez-vous pas les paramètres d'effet du Patch ?  
Si les paramètres MFX 1-3 Source, Chorus Source, ou Reverb Source sont réglés sur P1-P16, les paramètres d'effet de la Performance sont remplacés par ceux du Patch/Rhythm Set affecté à la Part. Pour utiliser les paramètres d'effets de la Performance, choisissez PFM (p. 80).

### Problèmes liés à la sauvegarde

**Q** Une Performance a un son différent de celui qui a été sauvegardé.

**R** Vérifiez les points suivants :

- Si vous avez modifié les réglages d'un Patch utilisé par une performance, ou si le Patch en mémoire temporaire utilisé par la performance a été modifié par une unité MIDI externe, vous devez procéder à une sauvegarde pour les entendre dans de bonnes conditions. En fait, quand les Patches utilisés par une performance ont été édités, au moment où vous voulez sauvegarder la performance le SonicCell affichera un message vous demandant si vous voulez sauvegarder ces Patches. Si c'est le cas, commencez par sauvegarder le Patch (p. 116) ou le Rhythm Set (p. 131), puis recommencez la sauvegarde de la Performance (p. 73).
- L'effet de Mastering peut avoir été modifié. (Ses réglages ne sont pas sauvegardés avec la Performance).

**Q** Les Patches n'ont plus le même son qu'à leur sauvegarde.

**R** Vérifiez les points suivants :

- La sauvegarde (Write) ne peut pas prendre en compte les modifications sonores appliquées à des Patches par les messages Control Change provenant d'unités MIDI externes.

**cf.** ➤

Voir « Implémentation MIDI » (p. 246) pour plus de détails sur la réception des messages Control Change.

- L'effet de Mastering peut avoir été modifié. (Ses réglages ne sont pas sauvegardés avec le Patch).

**Q** Les données sauvegardées sur clé USB ne peuvent pas être rappelées dans le SonicCell.

- Cette clé USB peut ne pas avoir été formatée correctement. Le SonicCell ne peut utiliser que des clés formatées en FAT. Si votre clé est formatée différemment, reformatez-la en FAT.



## Problèmes liés au MIDI et aux unités externes

### Q Les exécutions de séquences externes sont ralenties ou présentent des interruptions.

**R** Les problèmes de ralentissements ou d'interruption peuvent apparaître facilement quand le séquenceur ou le générateur de son ont à gérer de trop grosses masses de données. Les principales causes et les solutions possibles sont détaillées ci-après.

- Utilisez-vous plus de 128 voix simultanées? Réduisez le nombre de voix. Le SonicCell est conçu de telle sorte que vous puissiez utiliser jusqu'à 8 Waves pour un Patch. Si vous utilisez de tels Patches, et même si vous n'entendez qu'un seul son, ce sont en fait 8 sons qui jouent simultanément. Par ailleurs, certains sons continus à long temps de relâchement peuvent sembler inaudibles mais persistent à occuper la polyphonie de l'instrument.
- Utilisez-vous un Patch exploitant fortement le LFO? Essayez d'appeler un autre Patch. Le traitement du LFO crée systématiquement une charge de travail importante sur le processeur et ralentit souvent le travail du SonicCell, ce qui peut aller jusqu'à modifier l'expression des sons eux-mêmes.
- Les données de séquence ne sont-elles pas regroupées sur les temps principaux? Évitez d'accumuler des données sur la même position temporelle et décalez-les plutôt d'un ou deux pas d'horloge. Elles ont en effet tendance à se retrouver regroupées sur les temps si, par exemple, vous avez effectué la saisie en pas à pas ou si vous les avez fortement quantifiées après une saisie en temps réel. Une trop grande quantité de données simultanées peut créer des difficultés de gestion au SonicCell.
- Existe-t-il une corrélation entre le ralentissement de l'exécution et un changement de programme? Modifiez la position du changement de programme. Ces messages augmentent en effet le temps de traitement et peuvent, en conjonction avec d'autres demandes au processeur, provoquer des ralentissements.
- Existe-t-il une corrélation entre le ralentissement de l'exécution et un message Système Exclusif? Déplacez la position de ce message. Les messages Système Exclusif peuvent contenir un grand nombre de données et créent une grosse demande au niveau des séquenceurs et des générateurs de son. Essayez de repositionner ce message ou de le remplacer par un message Control Change dans le cas où cette substitution serait possible.
- Existe-t-il une corrélation entre le ralentissement de l'exécution et un message d'after-touch ou autre contrôle MIDI à gros débit de données? Déplacez ces messages. S'ils ne sont pas indispensables, supprimez-les. Dans certains cas, en effet, vous pouvez ne pas avoir filtré ou désactivé l'after-touch de votre clavier et vous retrouver avec de grosses quantités de données inutiles.

### Q Les messages MIDI ne sont pas reçus correctement.

**R** Vérifiez les points suivants:

Le SonicCell est-il paramétré pour la réception de messages MIDI?

- En mode Performance  
Paramètre Receive Channel de la Part de Performance (p. 71)  
Paramètre Receive Switch de la Part de Performance (p. 72)
- En mode Patch  
Paramètre Patch Rx Ch (p. 177)

### Q Les messages système exclusif ne sont pas reçus.

**R** Vérifiez les points suivants:

- L'instrument est-il paramétré pour la réception de messages système exclusif?  
Mettez Rx Exclusive sur ON (p. 180).
- Le Device ID de l'appareil émetteur correspond-il au Device ID du SonicCell?  
Vérifiez le Device ID (p. 177).

**Q** Après avoir branché un séquenceur MIDI externe ou un clavier MIDI sur la prise MIDI IN, le pilotage d'un Rhythm Set du SonicCell s'est révélé impossible. Pourquoi?

**R** Vérifiez que le canal de transmission MIDI de l'unité MIDI externe correspond bien au canal de réception MIDI du SonicCell. Le canal de réception MIDI utilisé par le SonicCell en mode Patch se règle au niveau du paramètre Patch Rx Ch (p. 177). Le pilotage des Rhythm Set s'effectue en général sur le canal 10.

**Q** Quand l'amplitude du pitch-bend d'un patch est augmentée (48) la hauteur du son n'évolue pas suffisamment vers le haut, même après réception d'un message MIDI Pitch Bend de valeur plus élevée.

**R** Bien que l'amplitude du Pitch-bend puisse être réglée sur n'importe quelle valeur comprise entre 0 et 48, si vous utilisez certaines Waves dont la variation de hauteur est limitée (vers le haut), il peut rester bloqué à un point donné et ne plus évoluer plus loin vers le haut. Une valeur de 12 est garantie pour la limite supérieure des variations de hauteur, mais au-delà les résultats d'un pitch-bend peuvent être variables.

### Problèmes liés à la source externe

**Q** La source externe est inaudible ou très faible

**R** Vérifiez les points suivants :

- Les câbles audio sont-ils branchés correctement? Vérifiez les branchements.
- Un câble audio n'est-il pas rompu? Vérifiez les branchements.
- N'utilisez-vous pas un câble comportant une résistance? N'utilisez que des câbles sans résistance
- Le bouton INPUT LEVEL n'est-il pas sur MIN? Mettez ce bouton à un niveau approprié.
- Le sélecteur de gain INPUT est-il dans la bonne position? Mettez ce sélecteur INPUT dans la position correspondant au type d'appareil branché en entrée.

**Q** Pas de son provenant du micro

**R** N'avez-vous pas branché un micro à condensateur? Avec un tel micro, l'alimentation fantôme peut parfois être requise.

Mettez « Phantom Power » en position ON. (p. 142)

- Le câble micro n'est-il pas rompu?
- Le sélecteur de gain INPUT n'est-il pas dans une position différente de MIC? Mettez ce sélecteur INPUT en position MIC.

### Problèmes liés à la clé USB

**Q** Clé USB non détectée. Les fichiers ne s'affichent pas.

**R** Vérifiez le formatage de votre clé USB.

Le SonicCell ne peut utiliser que des clés formatées en FAT. Si votre clé est formatée différemment, reformatez-la en FAT.

**Q** Sauvegarde sur clé USB impossible

**R** Vérifiez les points suivants :

- Cette clé n'est-elle pas protégée en écriture?
- Dispose-t-elle de suffisamment d'espace libre?

### Problèmes liés aux Songs

**Q** Les listes de lecture ne s'affichent pas

**R** Les causes possibles en sont :

- Vous avez ajouté/supprimé/modifié les données de Song dans le dossier SonicCell sans utiliser le Playlist Editor.
- Pour une raison quelconque, la clé USB n'est pas reconnue.
- Il est possible que la clé USB n'ait pas été formatée correctement. Le SonicCell ne peut utiliser que des clés formatées en FAT. Si votre clé est formatée différemment, reformatez-la en FAT.

**Q** Les Songs ne s'affichent pas

**R** Les causes possibles en sont :

- Avez-vous placé vos Songs à la racine du volume? Les données de Song peuvent ne pas s'afficher si vous avez ajouté/supprimé/modifié les données de Song dans le dossier SonicCell sans utiliser le Playlist Editor.
- Il est possible que la clé USB n'ait pas été formatée correctement. Le SonicCell ne peut utiliser que des clés formatées en FAT. Si votre clé est formatée différemment, reformatez-la en FAT.

**Q** La mise en lecture du Song est impossible

**R** Les causes possibles en sont :

- Un « ? » ne s'affiche-t-il pas dans la liste de lecture? Il signale que la fréquence d'échantillonnage du Song (fichier audio) diffère de celle du SonicCell. Modifiez la position du sélecteur SAMPLING RATE switch du SonicCell pour la faire correspondre à celle du Song.
- \* Si vous avez effectué cette modification avec l'appareil sous tension, vous devez l'éteindre puis le rallumer pour qu'elle soit prise en compte.
- Le Song est d'un type de fichier que le SonicCell ne peut pas prendre en charge.
- Le Song est peut-être endommagé.
- Les Songs peuvent ne pas être lisibles si vous avez ajouté/supprimé/modifié ces données de Song dans le dossier SonicCell sans utiliser le Playlist Editor.

**Q** La lecture ne produit pas de son

**R** Le volume de lecture est-il suffisant?

Réglez le volume de lecture dans la page appropriée. (p. 169)

### Problèmes liés à la connexion USB

**Q** Le SonicCell n'est pas reconnu par mon ordinateur

**R** Le SonicCell ne peut être utilisé que sur un ordinateur dont le port USB est compatible avec la norme USB 2.0 Hi-Speed.

# Messages d'erreur

Quand une opération incorrecte est engagée ou si un traitement ne peut pas être effectué comme vous l'avez demandé, un message d'erreur apparaît. Reportez-vous aux commentaires ci-dessous et prenez les mesures appropriées pour chaque cas.

Message	Signification	Action
<b>USB Memory Not Ready!</b>	Clé USB non reconnue.	Branchez une clé USB.
<b>Read Error!</b>	Chargement des données de la clé USB impossible.	Vérifiez que votre clé USB est bien branchée.
	Le fichier est peut-être endommagé.	N'utilisez pas ce fichier.
	Le format de ce fichier est incorrect.	N'utilisez pas ce fichier.
<b>Write Error!</b>	Écriture des données sur la clé USB impossible.	Vérifiez que votre clé USB est branchée correctement.
	Espace libre insuffisant sur la clé USB.	Supprimez les fichiers inutiles sur la clé USB. Vous pouvez aussi utiliser une autre clé USB disposant de plus d'espace libre.
	Le fichier ou la clé USB elle-même sont protégés en écriture.	Vérifiez que le fichier ou la clé USB elle-même ne sont pas protégés en écriture.
<b>Incorrect File/ Sampling Rate.</b>	Ce fichier ne peut pas être lu par le SonicCell.	N'utilisez pas ce fichier.
	Ce Song n'a pas été transféré sur la clé USB à l'aide du Playlist Editor.	Sélectionnez le Song à transférer dans le Playlist Editor, et transférez-le à nouveau sur la clé USB .
	La fréquence d'échantillonnage du Song ne correspond pas à celle du SonicCell.	Faites correspondre la fréquence d'échantillonnage du SonicCell à celle du Song et redémarrez le SonicCell.
<b>System Memory Damaged!</b>	Il est possible que le contenu de la mémoire système ait été endommagé.	Effectuez une réinitialisation (Factory Reset). Si le problème persiste, adressez-vous à votre revendeur ou à un centre de maintenance agréé Roland.
<b>File Not Found!</b>	Le fichier n'a pas été trouvé sur la clé USB.	Effectuez une nouvelle sauvegarde du fichier sur la clé USB.
<b>Checksum Error!</b>	La valeur de la somme de contrôle du message système exclusif reçu est incorrecte.	Corrigez la somme de contrôle (checksum).
<b>MIDI Buffer Full!</b>	La quantité de données MIDI reçues par l'appareil est d'une taille inhabituellement grande et n'a pas pu être traitée correctement.	Réduisez la quantité des messages MIDI transmis.
<b>MIDI Offline!</b>	La connexion MIDI IN a été interrompue.	Vérifiez l'état de votre connexion MIDI: câble débranché ou endommagé?
<b>USB Offline!</b>	Le câble USB n'est pas branché.	Vérifiez l'état de votre connexion USB: câble débranché ou endommagé?
<b>Now Playing!</b>	Le lecteur SMF/Audio File est en cours de lecture.	Arrêtez la lecture ou attendez qu'elle soit finie.

# Liste des effets

## Paramètres des multieffets (MFX1–3, MFX)

Le multieffets dispose de 78 types d'effets différents. Certains d'entre eux consistent eux-mêmes en plusieurs effets branchés en série. Les paramètres repérés par un # peuvent être contrôlés par des messages MIDI spécifiques: Multi-Effects Control (p. 81, p. 137) ou Matrix Control (p. 95). (Quand ils sont repérés par #1 et #2, les paramètres changent simultanément).

FILTER (10 types)		
01	EQUALIZER	P.194
02	SPECTRUM	P.194
03	ISOLATOR	P.194
04	LOW BOOST	P.194
05	SUPER FILTER	P.195
06	STEP FILTER	P.195
07	ENHANCER	P.195
08	AUTO WAH	P.196
09	HUMANIZER	P.196
10	SPEAKER SIMULATOR	P.196
MODULATION (12 types)		
11	PHASER	P.197
12	STEP PHASER	P.197
13	MLT STG PHASER	P.197
14	INFINITE PHASER	P.198
15	RING MODULATOR	P.198
16	STEP RING MOD	P.198
17	TREMOLO	P.198
18	AUTO PAN	P.199
19	STEP PAN	P.199
20	SLICER	P.199
21	ROTARY	P.200
22	VK ROTARY	P.200
CHORUS (12 types)		
23	CHORUS	P.200
24	FLANGER	P.201
25	STEP FLANGER	P.201
26	HEXA-CHORUS	P.201
27	TREMOLO CHORUS	P.202
28	SPACE-D	P.202
29	3D CHORUS	P.202
30	3D FLANGER	P.203
31	3D STEP FLANGER	P.203
32	2BAND CHORUS	P.203
33	2BAND FLANGER	P.204
34	2BAND STEP FLNGR	P.204
DYNAMICS (8 types)		
35	OVERDRIVE	P.205
36	DISTORTION	P.205
37	VS OVERDRIVE	P.205
38	VS DISTORTION	P.205
39	GUITAR AMP SIMULATOR	P.205
40	COMPRESSOR	P.206
41	LIMITER	P.206
42	GATE	P.206

DELAY (13 types)		
43	DELAY	P.207
44	LONG DELAY	P.207
45	SERIAL DELAY	P.208
46	MOD DELAY	P.208
47	3TAP PAN DELAY	P.209
48	4TAP PAN DELAY	P.209
49	MULTI TAP DELAY	P.209
50	REVERSE DELAY	P.210
51	SHUFFLE DELAY	P.210
52	3D DELAY	P.211
53	TIME CTRL DELAY	P.211
54	LONG T CTL DELAY	P.211
55	TAPE ECHO	P.212
LO-Fi (5 types)		
56	LOFI NOISE	P.212
57	LOFI COMPRESS	P.213
58	LOFI RADIO	P.213
59	TELEPHONE	P.213
60	PHONOGRAPH	P.213
PITCH (3 types)		
61	PITCH SHIFTER	P.214
62	2VOI PCH SHIFTER	P.214
63	STEP PCH SHIFTER	P.214
REVERB (2 types)		
64	REVERB	P.215
65	GATED REVERB	P.215
COMBINATION (12 types)		
66	OD → CHORUS	P.215
67	OD → FLANGER	P.215
68	OD → DELAY	P.216
69	DST → CHORUS	P.216
70	DST → FLANGER	P.216
71	DST → DELAY	P.216
72	ENH → CHORUS	P.216
73	ENH → FLANGER	P.217
74	ENH → DELAY	P.217
75	CHORUS → DELAY	P.217
76	FLANGER → DELAY	P.217
77	CHORUS → FLANGER	P.218
PIANO (1 type)		
78	SYM RESONANCE	P.218

### À propos des valeurs de notes

Certains paramètres (Rate ou Delay Time par exemple) peuvent être réglés en valeurs de notes. Ces paramètres disposent d'une sélection num/note permettant de choisir entre valeurs numériques ou solfégiques. Si vous voulez régler le paramètre Rate (Delay Time) sous forme numérique, mettez le sélecteur num/note sur « Hz » (msec). Si vous voulez le régler de manière solfégique, mettez le sélecteur num/note sur NOTE.



\* Si le paramètre Rate est défini par une valeur de note, la modulation de l'effet sera synchronisée avec le tempo si vous mettez en lecture un fichier SMF.

### valeurs de notes:

	Triolet de quadruple-croche		Quadruple-croche		Triolet de triple-croche
	Triple-croche		Triolet de double-croche		Triple-croche pointée
	Double-croche		Triolet de croche		Double-croche pointée
	Croche		Triolet de noire		Croche pointée
	Noire		Triolet de blanche		Noire pointée
	Blanche		Triolet de ronde		Blanche pointée
	Ronde		Triolet de double ronde		Ronde pointée
	Double ronde				

### REMARQUE

Si un paramètre dont le sélecteur num/note est réglé sur NOTE est affecté comme destination pour le contrôle du multi-effet, vous ne pourrez pas utiliser le contrôle de multi-effet pour contrôler ce paramètre.

### REMARQUE

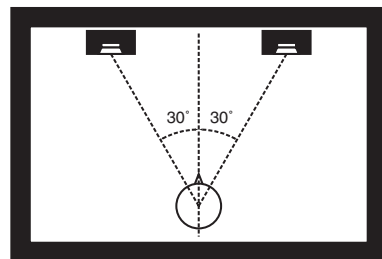
Si vous définissez un delay en valeur de note, le ralentissement du tempo ne modifiera pas le temps de retard au-delà d'une certaine durée: il y a en effet une limite haute pour ce paramètre. Si vous atteignez cette limite en ralentissant le tempo, le retard ne pourra pas aller au-delà. La limite correspond en fait à la valeur maximum accessible pour le delay quand il est exprimé sous forme numérique.

### À propos de l'utilisation des effets 3D

Les effets 3D ci-après utilisent la technologie RSS (Roland Sound Space) pour procurer une sensation d'espace inaccessible avec les effets traditionnels.

- 52: 3D DELAY
- 29: 3D CHORUS
- 30: 3D FLANGER
- 31: 3D STEP FLANGER

Quand vous les utilisez, nous vous conseillons de vous positionner par rapport aux enceintes selon le schéma ci-dessous. Veillez également à ce que ces enceintes soient à une distance suffisante des murs.



Si les enceintes gauche et droite sont trop éloignées l'une de l'autre ou si la pièce est trop réverbérante, l'effet 3D peut ne pas être possible.

Chacun de ces effets possède un paramètre Out (Output Mode). Si le son des connecteurs OUTPUT doit être adressé à des enceintes, sélectionnez SPEAKER. S'il doit être écouté au casque, sélectionnez PHONES. En cas de mauvaise sélection, vous ne pourrez pas entendre l'effet 3D. Dans le cas contraire, vous en profiterez pleinement.

### À propos de la fonction STEP RESET

- 06: STEP FILTER
- 16: STEP RING MODULATOR
- 19: STEP PAN
- 20: SLICER
- 63: STEP PITCH SHIFTER

Les cinq types ci-dessus comportent un séquenceur à 16 pas. Pour chacun d'eux vous pouvez utiliser un contrôle multi-effet (p. 81, p. 137) pour réinitialiser la séquence au premier pas. Pour cela, réglez le paramètre Destination du contrôle multi-effet sur « Step Reset »

Par exemple, si vous voulez utiliser le levier de modulation:

**Source:** CC01: MODULATION  
**Destination:** Step Reset  
**Sens:** +63

La séquence reprendra alors au premier pas à chaque fois que vous agirez sur le levier de modulation.

## Liste des effets

### 01: EQUALIZER

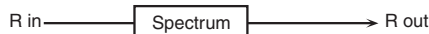
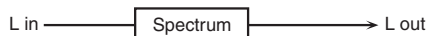
Égaliseur 4-bandes stéréo (graves, médium x 2, aigus).



Paramètre	Valeurs	Description
Low Freq	200, 400 Hz	Fréquence des graves
Low Gain #	-15– +15 dB	Gain des graves
Mid1 Freq	200–8000 Hz	Fréquence des médium 1
Mid1 Gain	-15– +15 dB	Gain des médium 1
Mid1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande médium 1 Les valeurs de Q élevées correspondent à une bande plus étroite.
Mid2 Freq	200–8000 Hz	Fréquence des médium 2
Mid2 Gain	-15– +15 dB	Gain des médium 2
Mid2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de bande médium 2 Les valeurs de Q élevées correspondent à une bande plus étroite.
High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Fréquence des aigus
High Gain #	-15– +15 dB	Gain des aigus
Level #	0–127	Niveau de sortie

### 02: SPECTRUM

Le Spectrum est un type de filtre qui modifie le timbre en renforçant ou en atténuant certaines fréquences spécifiques. Celui-ci est stéréo.



Paramètre	Valeurs	Description
Band1 (250Hz)	-15– +15 dB	Gain de chaque bande de fréquence
Band2 (500Hz)		
Band3 (1000Hz)		
Band4 (1250Hz)		
Band5 (2000Hz)		
Band6 (3150Hz)		
Band7 (4000Hz)		
Band8 (8000Hz)		
Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Réglage simultané de la largeur d'action pour toutes les bandes de fréquences.
Level #	0–127	Niveau de sortie

### 03: ISOLATOR

Cet effet est un égaliseur très puissant, capable de couper le son totalement pour des bandes de fréquences spécifiques et créant des timbres particuliers.



Paramètre	Valeurs	Description
Boost/ Cut Low #	-60– +4 dB	Renforce ou coupe les bandes de fréquences aigus, médium ou graves. A -60 dB, le son est inaudible. 0 dB correspond à un niveau équivalent au son source.
Boost/ Cut Mid #		
Boost/ Cut High #		
Anti Phase Low Sw	OFF, ON	Active/désactive la fonction antiphase pour les graves. Quand elle est activée, les phases des canaux stéréo opposés sont inversées et additionnées.
Anti Phase Low Level	0–127	Règle le niveau de la fonction antiphase pour les graves. Le réglage de ces niveaux pour certaines fréquences vous permet d'affecter le renforcement à certaines parties spécifiques (ne fonctionne que pour des sources stéréo)
Anti Phase Mid Sw	OFF, ON	Paramètres de la fonction antiphase pour les médium. identiques à ceux des fréquences graves.
Anti Phase Mid Level	0–127	
Low Boost Sw	OFF, ON	Détermine si le Booster des graves est activé (ON) ou non (OFF). Il renforce les graves pour donner une assise solide au son.
Low Boost Level	0–127	Les valeurs élevées donnent plus de graves. * selon les réglages d'isolator et de filtrage utilisés, il peut ne pas être évident à entendre.
Level	0–127	Niveau de sortie

### 04: LOW BOOST

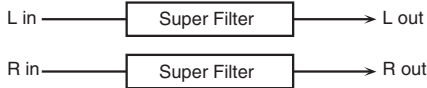
Permet de renforcer sélectivement les extrêmes graves.



Paramètre	Valeurs	Description
Boost Frequency #	50–125 Hz	Fréquence centrale du renforcement de fréquence
Boost Gain #	0– +12 dB	Niveau du renforcement de fréquences
Boost Width	WIDE, MID, NARROW	Largeur de la bande de fréquences renforcée
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des aigus
Level	0–127	Niveau de sortie

### 05: SUPER FILTER

Filtre à pente très forte. Permet une modulation cyclique de la fréquence de coupure.



Paramètre	Valeurs	Description
<b>Filter Type</b>	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Type de filtre Plage de fréquence passant par chaque filtre <b>LPF</b> : fréquences inférieures au cutoff <b>BPF</b> : fréquences autour du cutoff <b>HPF</b> : fréquences au-dessus du cutoff <b>NOTCH</b> : fréquences autres que dans la région du cutoff
<b>Filter Slope</b>	-12, -24, -36 dB	Niveau d'atténuation par octave <b>-36 dB</b> : pente très forte <b>-24 dB</b> : pente forte <b>-12 dB</b> : pente douce
<b>Filter Cutoff #</b>	0-127	Fréquence de coupure du filtre Des valeurs élevées augmentent la fréquence de coupure.
<b>Filter Resonance #</b>	0-127	Niveau de résonance du filtre Augmente les fréquences situées autour de la fréquence de coupure.
<b>Filter Gain</b>	0- +12 dB	Niveau de renforcement en sortie du filtre
<b>Modulation Sw</b>	OFF, ON	Activation/désactivation de la modulation cyclique
<b>Modulation Wave</b>	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Source de la modulation <b>TRI</b> : onde triangulaire <b>SQR</b> : onde carrée <b>SIN</b> : onde sinusoïdale <b>SAW1</b> : dents de scie montantes <b>SAW2</b> : dents de scie descendantes
	SAW1                      SAW2	
<b>Rate #</b>	0.05-10.00Hz, note	Vitesse de la modulation
<b>Depth</b>	0-127	Amplitude de la modulation
<b>Attack #</b>	0-127	Vitesse du changement de la fréquence de coupure Valable pour des formes d'ondes SQR, SAW1, ou SAW2.
<b>Level</b>	0-127	Niveau de sortie

### 06: STEP FILTER

Filtre dont la fréquence de coupure évolue par paliers. Vous pouvez choisir la forme de ce changement.



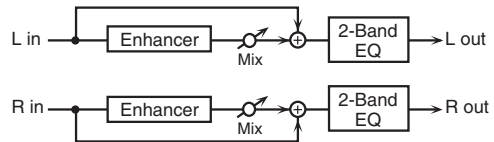
Paramètre	Valeurs	Description
<b>Step 01-16</b>	0-127	Fréquence de coupure pour chaque pas
<b>Rate #</b>	0.05-10.00Hz, note	Vitesse de la modulation
<b>Attack #</b>	0-127	Vitesse du changement de la fréquence de coupure
<b>Filter Type</b>	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Type de filtre Plage de fréquence passant par chaque filtre <b>LPF</b> : fréquences inférieures au cutoff <b>BPF</b> : fréquences autour du cutoff <b>HPF</b> : fréquences au-dessus du cutoff <b>NOTCH</b> : fréquences autres que dans la région du cutoff
<b>Filter Slope</b>	-12, -24, -36 dB	Niveau d'atténuation par octave <b>-12 dB</b> : pente douce <b>-24 dB</b> : pente forte <b>-36 dB</b> : pente très forte
<b>Filter Resonance #</b>	0-127	Niveau de résonance du filtre Augmente les fréquences situées autour de la fréquence de coupure.
<b>Filter Gain</b>	0- +12 dB	Niveau de renforcement en sortie du filtre
<b>Level</b>	0-127	Niveau de sortie

#### MEMO

Vous pouvez utiliser le contrôle multieffet pour faire reprendre les paliers du début (p. 193).

### 07: ENHANCER

Contrôle la structure des harmoniques dans les fréquences aiguës, ajoutant du caractère et de la présence au son.



Paramètre	Valeurs	Description
<b>Sens #</b>	0-127	Sensibilité de l'enhancer
<b>Mix #</b>	0-127	Niveau d'harmoniques généré par l'enhancer
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Gain des graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Gain des aigus
<b>Level</b>	0-127	Niveau de sortie

## Liste des effets

### 08: AUTO WAH

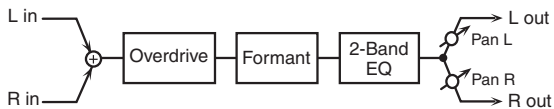
Modifie de manière cyclique l'action d'un filtre dans le temps.



Paramètre	Valeurs	Description
<b>Filter Type</b>	LPF, BPF	Type de filtre <b>LPF:</b> L'effet de wah s'applique à une large bande de fréquences. <b>BPF:</b> L'effet de wah s'applique à une bande de fréquences étroite.
<b>Manual #</b>	0-127	Fréquence centrale à laquelle l'effet est appliqué.
<b>Peak</b>	0-127	Détermine la quantité d'effet appliquée dans la zone de la fréquence centrale de l'effet. Choisissez une valeur de Q élevée pour réduire la zone.
<b>Sens #</b>	0-127	Réglage de la sensibilité du contrôle du filtre.
<b>Polarity</b>	UP, DOWN	Détermine le sens de la modulation du filtrage. <b>UP:</b> Le filtrage évolue vers les aigus. <b>DOWN:</b> Le filtrage évolue vers les graves.
<b>Rate #</b>	0.05-10.00Hz, note	Fréquence de modulation
<b>Depth #</b>	0-127	Amplitude de modulation
<b>Phase #</b>	0-180 deg	Décalage de phase entre les sons gauche et droit.
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Gain des graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Gain des aigus
<b>Level</b>	0-127	Niveau de sortie

### 09: HUMANIZER

Ajoute des caractéristiques de voyelles à un son, lui donnant des inflexions de voix humaine.



Paramètre	Valeurs	Description
<b>Drive Sw</b>	OFF, ON	Activation/désactivation de l'effet.
<b>Drive #</b>	0-127	Degré de distorsion Agit également sur le volume.
<b>Vowel1</b>	a, e, i, o, u	Sélection de la voyelle.
<b>Vowel2</b>	a, e, i, o, u	
<b>Rate #</b>	0.05-10.00Hz, note	Fréquence d'alternance des voyelles
<b>Depth #</b>	0-127	Amplitude de l'effet
<b>Input Sync Sw</b>	OFF, ON	Détermine si le changement de voyelle par le LFO est réinitialisé par le signal entrant (ON) ou non (OFF).
<b>Input Sync Threshold</b>	0-127	Niveau de réinitialisation

Paramètre	Valeurs	Description
<b>Manual #</b>	0-100	Point d'alternances des voyelles 1/2 <b>49 ou moins:</b> La voyelle 1 a une durée plus grande. <b>50:</b> les voyelles 1 et 2 ont une même durée. <b>51 ou plus:</b> La voyelle 2 a une durée plus grande.
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Gain des graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Gain des aigus
<b>Pan #</b>	L64-63R	Position stéréo en sortie
<b>Level</b>	0-127	Niveau de sortie

### 10: SPEAKER SIMULATOR

Le simulateur d'enceintes permet de simuler à la fois le type de haut-parleur et le micro utilisé pour en capter le son.



Paramètre	Valeurs	Description
<b>Speaker Type</b>	(voir tableau)	Type d'enceinte
<b>Mic Setting</b>	1, 2, 3	Détermine la position du micro par rapport au haut-parleur. Trois réglages sont possibles, de plus en plus éloignés de 1 à 3.
<b>Mic Level #</b>	0-127	Volume du micro
<b>Direct Level #</b>	0-127	Volume du son direct
<b>Level #</b>	0-127	Niveau de sortie

#### Caractéristiques des différents types d'enceintes

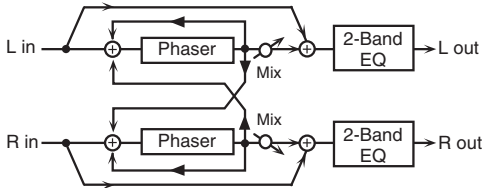
La colonne HP indique le diamètre (en pouces anglo-saxons) et le nombre des haut-parleurs.

Type	enceinte	HP	Micro
<b>SMALL 1</b>	petite à dos ouvert	10	dynamique
<b>SMALL 2</b>	petite à dos ouvert	10	dynamique
<b>MIDDLE</b>	dos ouvert	12 x 1	dynamique
<b>JC-120</b>	dos ouvert	12 x 2	dynamique
<b>BUILT-IN 1</b>	dos ouvert	12 x 2	dynamique
<b>BUILT-IN 2</b>	dos ouvert	12 x 2	condensateur
<b>BUILT-IN 3</b>	dos ouvert	12 x 2	condensateur
<b>BUILT-IN 4</b>	dos ouvert	12 x 2	condensateur
<b>BUILT-IN 5</b>	dos ouvert	12 x 2	condensateur
<b>BG STACK 1</b>	close	12 x 2	condensateur
<b>BG STACK 2</b>	grande close	12 x 2	condensateur
<b>MS STACK 1</b>	grande close	12 x 4	condensateur
<b>MS STACK 2</b>	grande close	12 x 4	condensateur
<b>METAL STACK</b>	grande double corps	12 x 4	condensateur
<b>2-STACK</b>	grande double corps	12 x 4	condensateur
<b>3-STACK</b>	grande triple corps	12 x 4	condensateur



## 11: PHASER

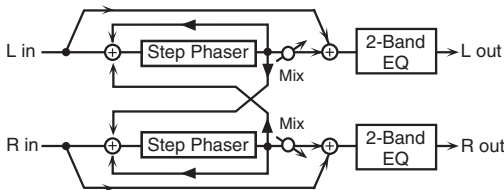
Ajoute un son décalé en phase au son original pour créer une modulation évoluant dans le temps.



Paramètre	Valeurs	Description
<b>Mode</b>	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	nombre de niveaux au sein du circuit de phasing
<b>Manual #</b>	0-127	Réglage de la fréquence de base à partir de laquelle le son est modulé.
<b>Rate #</b>	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
<b>Depth</b>	0-127	Amplitude de la modulation
<b>Polarity</b>	INVERSE, SYNCHRO	Détermine si les phases droite et gauche de la modulation agissent en parallèle ou en opposition. <b>INVERSE:</b> Les phases droite et gauche sont en opposition. Si la source est mono, le son se trouve élargi. <b>SYNCHRO:</b> Les phases droite et gauche sont en concordance. Mieux adapté aux sources stéréo.
<b>Resonance #</b>	0-127	Niveau du feedback
<b>Cross Feedback</b>	-98- +98%	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
<b>Mix #</b>	0-127	Règle le niveau du son décalé en phase
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Gain des graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Gain des aigus
<b>Level</b>	0-127	Niveau de sortie

## 12: STEP PHASER

La variation du phaser se fait par paliers.

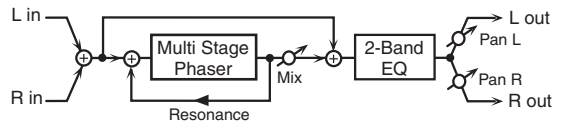


Paramètre	Valeurs	Description
<b>Mode</b>	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Nombre de niveaux au sein du circuit de phasing
<b>Manual #</b>	0-127	Réglage de la fréquence de base à partir de laquelle le son est modulé.
<b>Rate #</b>	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
<b>Depth</b>	0-127	Amplitude de la modulation

Paramètre	Valeurs	Description
<b>Polarity</b>	INVERSE, SYNCHRO	Détermine si les phases droite et gauche de la modulation agissent en parallèle ou en opposition. <b>INVERSE:</b> Les phases droite et gauche sont en opposition. Si la source est mono, le son se trouve élargi. <b>SYNCHRO:</b> Les phases droite et gauche sont en concordance. Mieux adapté aux sources stéréo.
<b>Resonance #</b>	0-127	Niveau du feedback
<b>Cross Feedback</b>	-98- +98%	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
<b>Step Rate #</b>	0.10-20.00 Hz, note	Fréquence du changement par palier
<b>Mix #</b>	0-127	Règle le niveau du son décalé en phase
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Gain des graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Gain des aigus
<b>Level</b>	0-127	Niveau de sortie

## 13: MLT STG PHASER (MULTI STAGE PHASER)

Les valeurs élevées de différences de phase créent un effet de phaser très profond.

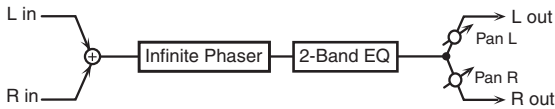


Paramètre	Valeurs	Description
<b>Mode</b>	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE, 16-STAGE, 20-STAGE, 24-STAGE	Nombre de niveaux au sein du circuit de phasing
<b>Manual #</b>	0-127	Réglage de la fréquence de base à partir de laquelle le son est modulé.
<b>Rate #</b>	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
<b>Depth</b>	0-127	Amplitude de la modulation
<b>Resonance #</b>	0-127	Niveau du feedback
<b>Mix #</b>	0-127	Niveau du son traité
<b>Pan #</b>	164-63R	Position stéréo du signal en sortie
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Gain des graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Gain des aigus
<b>Level</b>	0-127	Niveau de sortie

## Liste des effets

### 14: INFINITE PHASER

Effet de phaser qui augmente ou diminue en continu la fréquence à laquelle le son est modulé.



Paramètre	Valeurs	Description
Mode	1, 2, 3, 4	Des valeurs élevées créent un effet de phase profond.
Speed #	-100- +100	Vitesse d'élévation ou de réduction de la fréquence de modulation du son (+ : vers le haut / - : vers le bas)
Resonance #	0-127	Niveau du feedback
Mix #	0-127	Niveau du son traité
Pan #	164-63R	Position stéréo du signal en sortie
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Level	0-127	Niveau de sortie

### 15: RING MODULATOR

La modulation en anneau est un effet qui applique une modulation d'amplitude (AM) au signal source, créant des sons de type cloche. Pour l'effet représenté ici, le volume du signal entrant peut agir sur la fréquence de la modulation.



Paramètre	Valeurs	Description
Frequency #	0-127	Détermine la fréquence à laquelle la modulation est appliquée.
Sens #	0-127	Règle l'amplitude de la modulation de fréquence appliquée.
Polarity	UP, DOWN	Détermine si la modulation de fréquence se déplace vers le haut (UP) ou vers le bas (DOWN) dans la bande de fréquences.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

### 16: STEP RING MOD (STEP RING MODULATOR)

Modulation en anneau utilisant une variation sur 16 paliers de fréquence.



Paramètre	Valeurs	Description
Step 01-16	0-127	Fréquence de la modulation en anneau à chaque étape
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence du cycle de changement de modulation
Attack #	0-127	Vitesse de passage de la modulation d'un palier à l'autre
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

#### MEMO

Vous pouvez utiliser le contrôle multieffet pour faire reprendre les paliers du début (p. 193).

### 17: TREMOLO

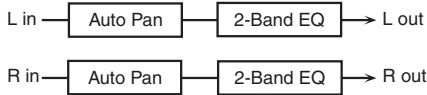
Le Tremolo crée une variation cyclique du volume du son.



Paramètre	Valeurs	Description
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Forme d'onde TRI: triangulaire SQR: carrée SIN: sinusoïdale SAW1/2: dents de scie
	SAW1, SAW2	
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation de l'effet
Depth #	0-127	Amplitude d'action de l'effet
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Level	0-127	Niveau de sortie

## 18: AUTO PAN

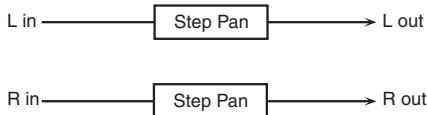
L'Auto Pan déplace de manière cyclique le son dans le champ stéréo.



Paramètre	Valeurs	Description
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2	Forme d'onde TRI: triangulaire SQR: carrée SIN: sinusoïdale SAW1/2: dents de scie
	SAW1 R L SAW2 R L	
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation de l'effet
Depth #	0–127	Amplitude d'action de l'effet
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des aigus
Level	0–127	Niveau de sortie

## 19: STEP PAN

Fait varier l'auto-pan sur 16 paliers fixes.



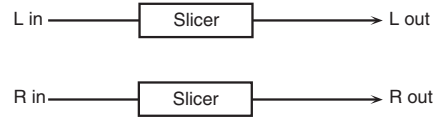
Paramètre	Valeurs	Description
Step 01–16	164–63R	Panoramique pour chaque étape
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence du cycle de changement de panoramique
Attack #	0–127	Vitesse de passage d'un palier à l'autre
Input Sync Sw	OFF, ON	Détermine si une note provoque la réinitialisation du cycle (ON) ou non (OFF)
Input Sync Threshold	0–127	Volume à partir de laquelle la note est détectée
Level	0–127	Niveau de sortie

### MEMO

Vous pouvez utiliser le contrôle multieffet pour faire reprendre les paliers du début (p. 193).

## 20: SLICER

Cet effet provoque une interruption cyclique du son et crée l'impression qu'un rythme se superpose en arrière-plan. Adapté aux sons tenus.



Paramètre	Valeurs	Description
Step 01–16	164–63R	Niveau de chaque étape
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Détermine le cycle de l'effet pour une mesure
Attack #	0–127	Vitesse du changement de volume entre les temps
Input Sync Sw	OFF, ON	Détermine si une note provoque la réinitialisation du cycle (ON) ou non (OFF)
Input Sync Threshold	0–127	Volume à partir de laquelle la note est détectée
Mode	LEGATO, SLASH	Détermine la manière dont le volume évolue en passant d'un temps au suivant dans la mesure. LEGATO: La modification de volume d'un battement au suivant reste inchangée. Si le niveau du battement suivant est le même que le précédent, il n'y a pas de variation de volume. SLASH: Le niveau est momentanément mis à 0 avant de passer au battement suivant. Ce changement intervient même si le niveau du battement suivant est le même que le précédent.
Shuffle #	0–127	Règle la mise en place des changements de niveaux pour les temps pairs (Temps 1-2/ Temps 1-4/Temps 2-2/...). Plus la valeur est haute et plus le décalage est grand.
Level	0–127	Niveau de sortie

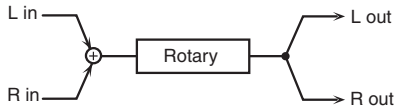
### MEMO

Vous pouvez utiliser le contrôle multieffet pour faire reprendre les paliers du début (p. 193).

## Liste des effets

### 21: ROTARY

Cet effet simule le son des cabines à haut-parleur rotatif d'antan. La possibilité de régler séparément la vitesse de rotation des trompes d'aigus et des woofers lui donne un caractère très réaliste. Il est évidemment très adapté aux sons d'orgues et assimilés.

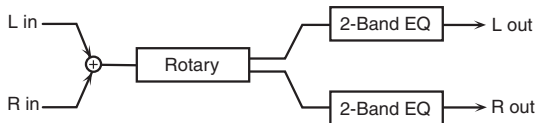


Paramètre	Valeurs	Description
Speed #	SLOW, FAST	Modifie simultanément les vitesses de rotation des rotors grave et aigu. SLOW: Réduit la vitesse spécifiée. FAST: Accélère la vitesse spécifiée.
Wf Slow Speed	0.05–10.00 Hz	Réglage de la vitesse lente (SLOW) du rotor grave.
Wf Fast Speed	0.05–10.00 Hz	Réglage de la vitesse rapide (FAST) du rotor grave.
Wf Acceleration	0–15	Règle le temps nécessaire pour faire passer le rotor des graves de la vitesse lente à la vitesse rapide (ou inverse). Les valeurs les plus faibles correspondent à un temps plus long.
Wf Level	0–127	Détermine le volume du rotor des graves.
Tw Slow Speed	0.05–10.00 Hz	Réglage du rotor des aigus
Tw Fast Speed	0.05–10.00 Hz	Les paramètres sont les mêmes que pour le rotor des graves.
Tw Acceleration	0–15	
Tw Level	0–127	
Separation	0–127	Dispersion spatiale du son
Level #	0–127	Niveau de sortie

### 22: VK ROTARY

Cet effet fournit une version modifiée de l'effet rotary avec une extension plus large dans les extrêmes graves.

Il présente les mêmes caractéristiques que le haut-parleur rotatif incorporé du VK-7.

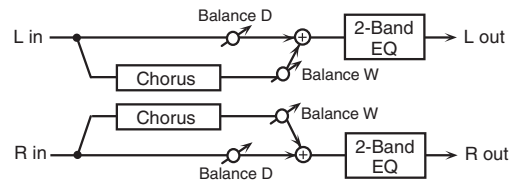


Paramètre	Valeurs	Description
Speed #	SLOW, FAST	Sélection de la vitesse de rotation
Brake #	OFF, ON	Interrompt la rotation du haut-parleur. En position « off », la vitesse se réduit progressivement. En position « on », elle revient progressivement à la vitesse choisie.
Wf Slow Speed	0.05–10.00 Hz	Réglage de la vitesse lente du rotor grave.
Wf Fast Speed	0.05–10.00 Hz	Réglage de la vitesse rapide du rotor grave.

Paramètre	Valeurs	Description
Wf Trans Up	0–127	Règle le temps nécessaire pour faire passer le rotor des graves de la vitesse lente à la vitesse rapide.
Wf Trans Down	0–127	Règle le temps nécessaire pour faire passer le rotor des graves de la vitesse rapide à la vitesse lente.
Wf Level	0–127	Volume du rotor des graves
Tw Slow Speed	0.05–10.00 Hz	Réglage du rotor des aigus
Tw Fast Speed	0.05–10.00 Hz	Les paramètres sont les mêmes que pour le rotor des graves.
Tw Trans Up	0–127	
Tw Trans Down	0–127	
Tw Level	0–127	
Spread	0–10	Dispersion
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des aigus
Level #	0–127	Niveau de sortie

### 23: CHORUS

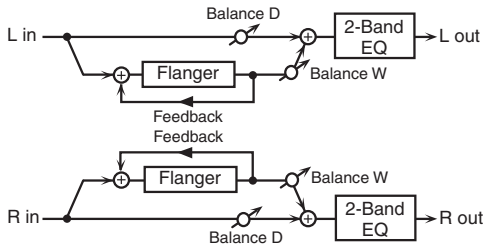
Chorus stéréo et doté d'un filtre permettant d'ajuster le timbre du son traité.



Paramètre	Valeurs	Description
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF: pas de filtre LPF: coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure HPF: coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Fréquence de base du filtre
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0–127	Amplitude de la modulation
Phase	0–180 deg	Dispersion spatiale du son
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

## 24: FLANGER

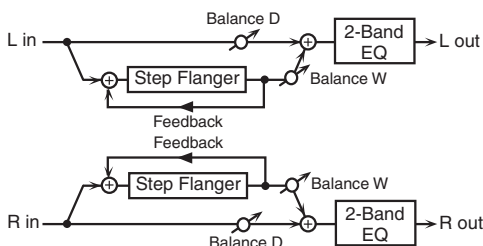
Effet de flanger stéréo (le LFO présente la même phase pour le canal gauche et le canal droit) Il ajoute une modulation métallique particulière au son d'origine à la manière d'un avion qui décolle puis atterrit. Un filtre permet d'ajuster le timbre du son traité.



Paramètre	Valeurs	Description
<b>Filter Type</b>	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF: pas de filtre LPF: coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure HPF: coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure
<b>Cutoff Freq</b>	200-8000 Hz	Fréquence de base du filtre
<b>Pre Delay</b>	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de flanger.
<b>Rate #</b>	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
<b>Depth</b>	0-127	Amplitude de la modulation
<b>Phase</b>	0-180 deg	Répartition spatiale de l'effet
<b>Feedback #</b>	-98- +98%	Détermine la proportion (%) de son retardé qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase.
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Gain des graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Gain des aigus
<b>Balance #</b>	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
<b>Level</b>	0-127	Niveau de sortie

## 25: STEP FLANGER

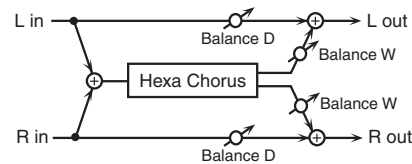
Le Step Flanger (flanger par paliers) est un effet de flanger dans lequel le son effectue des sauts par paliers successifs. La vitesse des changements peut être définie en valeurs de notes ou en valeurs de temps.



Paramètre	Valeurs	Description
<b>Filter Type</b>	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF: pas de filtre LPF: coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure HPF: coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure
<b>Cutoff Freq</b>	200-8000 Hz	Fréquence de base du filtre
<b>Pre Delay</b>	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de flanger.
<b>Rate #</b>	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
<b>Depth</b>	0-127	Amplitude de la modulation
<b>Phase</b>	0-180 deg	Répartition spatiale de l'effet
<b>Feedback #</b>	-98- +98%	Détermine la proportion (%) de son retardé qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives le retournent en inversion de phase.
<b>Step Rate #</b>	0.10-20.00 Hz, note	Détermine la vitesse (période) des changements de hauteur
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Gain des graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Gain des aigus
<b>Balance #</b>	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
<b>Level</b>	0-127	Niveau de sortie

## 26: HEXA-CHORUS

Utilise un chorus à six phases (six niveaux de son traité par chorus) pour donner une richesse et une dispersion spatiale particulière.

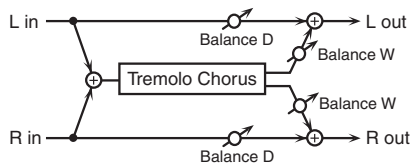


Paramètre	Valeurs	Description
<b>Pre Delay</b>	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus.
<b>Rate #</b>	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
<b>Depth</b>	0-127	Amplitude de la modulation
<b>Pre Delay Deviation</b>	0-20	Détermine les différences dans les temps de pré-delay entre les différents étages du chorus.
<b>Depth Deviation</b>	-20- +20	Ajuste les différences d'amplitude de modulation entre les différents étages du chorus.
<b>Pan Deviation</b>	0-20	Règle les différences entre les positions stéréo des différents étages du son de chorus. 0: tous les sons sont au centre. 20: chaque son sera à 60° par rapport à l'axe.
<b>Balance #</b>	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
<b>Level</b>	0-127	Niveau de sortie

## Liste des effets

### 27: TREMOLO CHORUS

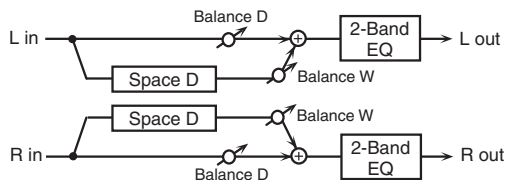
Chorus associé à un Tremolo (modulation cyclique du volume).



Paramètre	Valeurs	Description
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus.
Chorus Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation de l'effet
Chorus Depth	0–127	Amplitude de la modulation du chorus
Tremolo Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Vitesse de modulation de l'effet tremolo
Tremolo Separation	0–127	Dispersion de l'effet tremolo
Tremolo Phase	0–180 deg	Dispersion de l'effet tremolo
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

### 28: SPACE-D

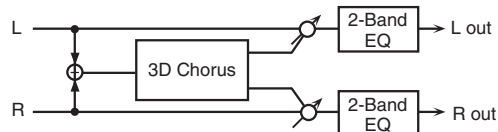
Chorus multiple qui applique une modulation à deux phases en stéréo. Il ne donne pas une impression de modulation mais un effet de dispersion transparent.



Paramètre	Valeurs	Description
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0–127	Amplitude de la modulation
Phase	0–180 deg	Dispersion spatiale du son
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

### 29: 3D CHORUS

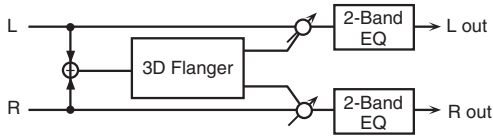
Applique un effet 3D au son de chorus. Les sons traités seront positionnés à 90° à gauche et à droite.



Paramètre	Valeurs	Description
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF: pas de filtrage LPF: coupure au-dessus de la fréquence de coupure HPF: coupure en dessous de la fréquence de coupure
Cutoff Freq	200–8000 Hz	Fréquence de coupure
Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus.
Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0–127	Amplitude de la modulation du chorus
Phase	0–180 deg	Dispersion spatiale du son
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Réglage de la méthode utilisé pour l'écoute du son à partir des connecteurs OUTPUT. L'effet optimal sera obtenu si vous sélectionnez SPEAKER quand vous diffusez sur des enceintes et PHONES quand vous écoutez au casque.
Low Gain	-15– +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15– +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son de chorus (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

### 30: 3D FLANGER

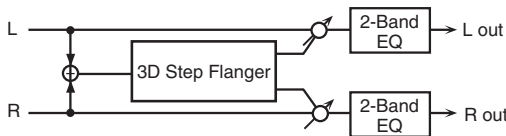
Applique un effet 3D au son de flanger. Les sons traités seront positionnés à 90° à gauche et à droite.



Paramètre	Valeurs	Description
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF: pas de filtrage LPF: coupure au-dessus de la fréquence de coupure HPF: coupure en dessous de la fréquence de coupure
Cutoff Freq	200-8000 Hz	Fréquence de coupure
Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de flanger.
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Phase	0-180 deg	Dispersion spatiale du son
Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion (%) de son flangé réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives le retournent en inversion de phase.
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Réglage de la méthode utilisé pour l'écoute du son à partir des connecteurs OUTPUT. L'effet optimal sera obtenu si vous sélectionnez SPEAKER quand vous diffusez sur des enceintes et PHONES quand vous écoutez au casque.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

### 31: 3D STEP FLANGER

Applique un effet 3D au son de flanger. Les sons traités seront positionnés à 90° à gauche et à droite.

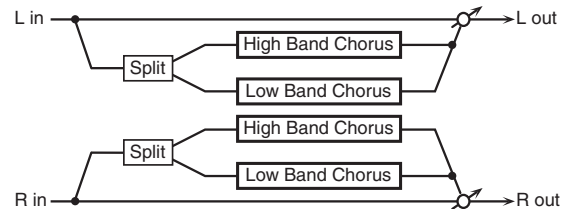


Paramètre	Valeurs	Description
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF: pas de filtrage LPF: coupure au-dessus de la fréquence de coupure HPF: coupure en dessous de la fréquence de coupure
Cutoff Freq	200-8000 Hz	Fréquence de coupure
Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de flanger.
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Phase	0-180 deg	Dispersion spatiale du son

Paramètre	Valeurs	Description
Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion (%) de son flangé réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives le retournent en inversion de phase.
Step Rate #	0.10-20.00 Hz, note	Détermine la vitesse (période) des changements de hauteur
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Réglage de la méthode utilisé pour l'écoute du son à partir des connecteurs OUTPUT. L'effet optimal sera obtenu si vous sélectionnez SPEAKER quand vous diffusez sur des enceintes et PHONES quand vous écoutez au casque.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

### 32: 2BAND CHORUS

Effet de chorus permettant de traiter séparément les aigus et les graves.

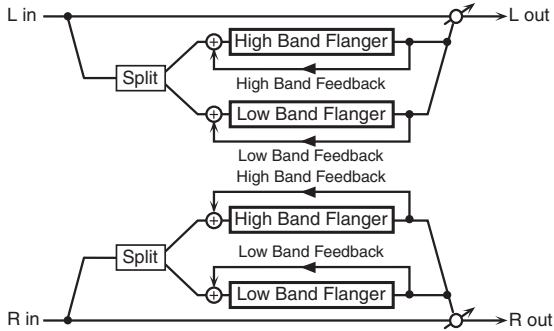


Paramètre	Valeurs	Description
Split Freq	200-8000 Hz	Fréquence de partage entre les graves et les aigus
Low Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus pour les graves
Low Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation pour les graves
Low Depth	0-127	Amplitude de la modulation pour les graves
Low Phase	0-180 deg	Dispersion spatiale du son pour les graves
High Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus pour les aigus
High Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation pour les aigus
High Depth	0-127	Amplitude de la modulation pour les aigus
High Phase	0-180 deg	Dispersion spatiale du son pour les aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

## Liste des effets

### 33: 2BAND FLANGER

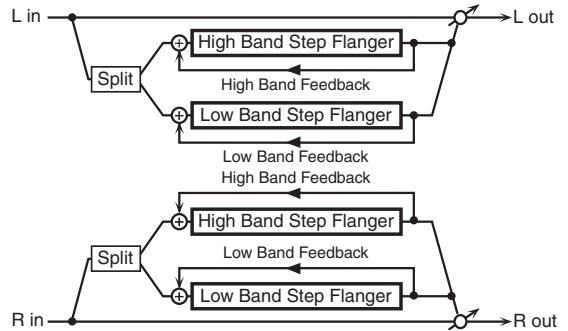
Effet de flanger permettant de traiter séparément les aigus et les graves.



Paramètre	Valeurs	Description
Split Freq	200–8000 Hz	Fréquence de partage entre les graves et les aigus
Low Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus pour les graves
Low Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation pour les graves
Low Depth	0–127	Amplitude de la modulation pour les graves
Low Phase	0–180 deg	Dispersion spatiale du son pour les graves
Low Feedback #	–98– +98%	Détermine la proportion (%) de son flangé réinjecté au niveau de l'entrée pour les graves. Les valeurs négatives le retournent en inversion de phase
High Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus pour les aigus
High Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation pour les aigus
High Depth	0–127	Amplitude de la modulation pour les aigus
High Phase	0–180 deg	Dispersion spatiale du son pour les aigus
High Feedback #	–98– +98%	Détermine la proportion (%) de son flangé réinjecté au niveau de l'entrée pour les aigus. Les valeurs négatives le retournent en inversion de phase
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie

### 34: 2BAND STEP FLNGR (2BAND STEP FLANGER)

Effet de step-flanger permettant de traiter séparément les aigus et les graves.

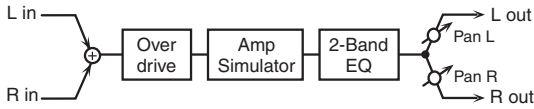


Paramètre	Valeurs	Description
Split Freq	200–8000 Hz	Fréquence de partage entre les graves et les aigus
Low Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus pour les graves
Low Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation pour les graves
Low Depth	0–127	Amplitude de la modulation pour les graves
Low Phase	0–180 deg	Dispersion spatiale du son pour les graves
Low Feedback #	–98– +98%	Détermine la proportion (%) de son flangé réinjecté au niveau de l'entrée pour les graves. Les valeurs négatives le retournent en inversion de phase
Low Step Rate #	0.10–20.00 Hz, note	Détermine la vitesse (période) des changements de hauteur pour les graves
High Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus pour les aigus
High Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation pour les aigus
High Depth	0–127	Amplitude de la modulation pour les aigus
High Phase	0–180 deg	Dispersion spatiale du son pour les aigus
High Feedback #	–98– +98%	Détermine la proportion (%) de son flangé réinjecté au niveau de l'entrée pour les aigus. Les valeurs négatives le retournent en inversion de phase
High Step Rate #	0.10–20.00 Hz, note	Détermine la vitesse (période) des changements de hauteur pour les aigus
Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0–127	Niveau de sortie



### 35: OVERDRIVE

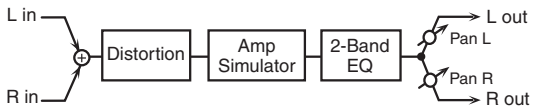
La saturation stéréo produit un effet de distorsion naturelle similaire à celle produite par un ampli à lampe.



Paramètre	Valeurs	Description
Drive #	0-127	Degré de distorsion Agit aussi sur le volume.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Type d'ampli guitare SMALL: petit ampli BUILT-IN: petit ampli combo 2-STACK: gros ampli double corps 3-STACK: gros ampli triple corps
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Pan #	L64-63R	Niveau de sortie
Level	0-127	Position stéréo du son en sortie

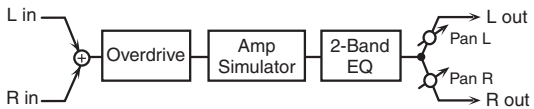
### 36: DISTORTION

La distorsion donne un effet plus prononcé que la saturation (overdrive). Les paramètres sont identiques à "35: OVERDRIVE."



### 37: VS OVERDRIVE

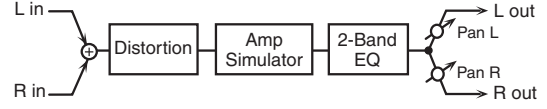
Effet overdrive procurant une forte distorsion.



Paramètre	Valeurs	Description
Drive #	0-127	Réglage de l'amplitude de la distorsion. Le volume change en proportion.
Tone #	0-127	Qualité de son de l'overdrive
Amp Sw	OFF, ON	Activation du simulateur d'ampli.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Type d'ampli guitare SMALL: petit ampli BUILT-IN: combo 2-STACK: double corps 3-STACK: triple corps
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Pan #	L64-63R	Position stéréo du son en sortie
Level	0-127	Niveau de sortie

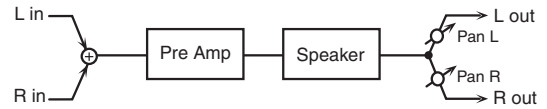
### 38: VS DISTORTION

Effet de distorsion plus accentué. Les paramètres sont les mêmes que pour "37: VS OVERDRIVE."



### 39: GUITAR AMP SIMULATOR

Simulation d'un ampli guitare.



Paramètre	Valeurs	Description
Pre Amp Sw	OFF, ON	Activation de l'ampli.
Pre Amp Type	JC-120, CLEAN TWIN, MATCH DRIVE, BG LEAD, MS1959I, MS1959II, MS1959I+II, SIDN LEAD, METAL5150, METAL LEAD, OD-1, OD-2 TURBO, DISTORTION, FUZZ	Type d'ampli guitare
Pre Amp Volume #	0-127	Volume et degré de la distorsion de l'ampli
Pre Amp Master #	0-127	Volume général du préampli
Pre Amp Gain	LOW, MIDDLE, HIGH	Degré de distorsion pré-ampli
Pre Amp Bass	0-127	Timbre des fréquences basses, médium ou aiguës * Les médium ne peuvent pas être sélectionnés pour l'option préampli "MATCH DRIVE".
Pre Amp Middle		
Pre Amp Treble		
Pre Amp Presence	0-127	Timbre des très hautes fréquences
Pre Amp Bright	OFF, ON	La position « ON » donne un son plus clair et incisif. * Ce paramètre n'est réglable que pour les préamp "JC-120," "CLEAN TWIN," ou "BG LEAD".
Speaker Sw	OFF, ON	Passage du signal dans les haut-parleurs (ON), ou non (OFF).
Speaker Type	(voir tableau)	Type de haut-parleur
Mic Setting	1, 2, 3	Détermine la position du micro par rapport au haut-parleur. Trois réglages sont possibles, de plus en plus éloignés de 1 à 3.
Mic Level	0-127	Volume du micro
Direct Level	0-127	Volume du son direct
Pan #	L64-63R	Position stéréo du son en sortie
Level #	0-127	Niveau de sortie

## Liste des effets

### Caractéristiques des différents types de haut-parleurs

La colonne HP indique le diamètre (en pouces anglo-saxons) et le nombre des haut-parleurs.

Type	Enceinte	HP	Micro
SMALL 1	petite à dos ouvert	10	dynamique
SMALL 2	petite à dos ouvert	10	dynamique
MIDDLE	dos ouvert	12 x 1	dynamique
JC-120	dos ouvert	12 x 2	dynamique
BUILT-IN 1	dos ouvert	12 x 2	dynamique
BUILT-IN 2	dos ouvert	12 x 2	condensateur
BUILT-IN 3	dos ouvert	12 x 2	condensateur
BUILT-IN 4	dos ouvert	12 x 2	condensateur
BUILT-IN 5	dos ouvert	12 x 2	condensateur
BG STACK 1	close	12 x 2	condensateur
BG STACK 2	grande close	12 x 2	condensateur
MS STACK 1	grande close	12 x 4	condensateur
MS STACK 2	grande close	12 x 4	condensateur
METAL STACK	grande double corps	12 x 4	condensateur
2-STACK	grande double corps	12 x 4	condensateur
3-STACK	grande triple corps	12 x 4	condensateur

### 40: COMPRESSOR

Corrige les variations excessives de niveau en réduisant les niveaux élevés et en renforçant les niveaux plus faibles.

L in — Compressor — 2-Band EQ → L out

R in — Compressor — 2-Band EQ → R out

Paramètre	Valeurs	Description
Attack #	0-127	Temps d'attaque du son source
Threshold #	0-127	Seuil de début d'action de la compression
Post Gain	0- +18 dB	Réglage du gain de sortie.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Level #	0-127	Niveau de sortie

### 41: LIMITER

Comprime le signal dépassant un certain seuil et lui évite ainsi de créer de la distorsion.

L in — Limiter — 2-Band EQ → L out

R in — Limiter — 2-Band EQ → R out

Paramètre	Valeurs	Description
Release #	0-127	Détermine le temps entre le passage du signal au-dessous du seuil et l'arrêt de la compression.
Threshold #	0-127	Seuil de début d'action de la compression
Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Ration de compression
Post Gain	0- +18 dB	Réglage du gain de sortie.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Level #	0-127	Niveau de sortie

### 42: GATE

Cet effet de « porte » coupe le delay de la réverb en fonction du volume du son source. Utilisez-le si vous voulez forcer une décroissance rapide de l'effet.

L in — Gate → L out

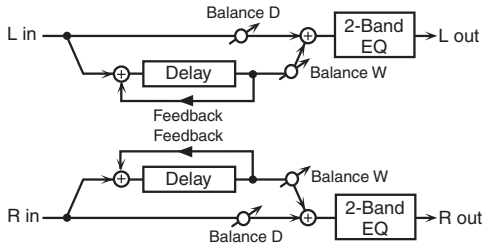
R in — Gate → R out

Paramètre	Valeurs	Description
Threshold #	0-127	Seuil de fermeture de la porte
Mode	GATE, DUCK	Type de « gate » GATE (Gated Reverb): Quand le niveau de la source descend en dessous d'un certain seuil, la porte se referme, donnant l'impression que la réverbération est coupée. DUCK (Ducking Reverb): Quand le volume de la source est suffisamment haut, la porte se ferme, donnant un effet de type « ducking reverb ». La suppression de la réverbération sur les sons de haut niveau augmente la clarté du signal.
Attack	0-127	Réglage du temps nécessaire à l'ouverture complète de la porte après son déclenchement.
Hold	0-127	Réglage du retard à la fermeture de la porte après que le signal soit repassé en dessous du seuil.
Release	0-127	Réglage du temps nécessaire à la fermeture complète de la porte après la fin du temps de maintien.
Balance #	D100:0W- D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

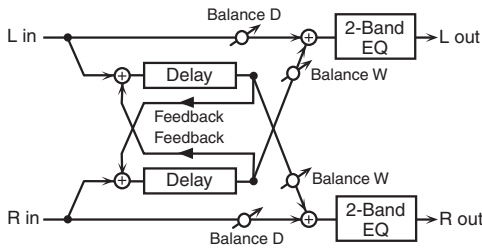
### 43: DELAY

Delay (retard) stéréo.

Avec Feedback Mode = NORMAL:



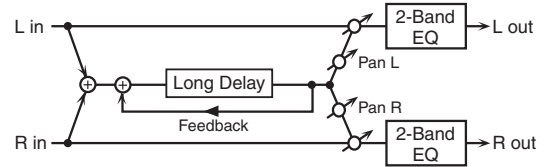
Avec Feedback Mode = CROSS:



Paramètre	Valeurs	Description
Delay Left	0-1300 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé.
Delay Right		
Phase Left	NORMAL, INVERSE	Détermine la phase du signal retardé
Phase Right		
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Détermine la manière dont le son retardé est réinjecté en entrée dans l'effet
Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion (%) de son retardé qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

### 44: LONG DELAY

Delay offrant des temps de retard allongés.

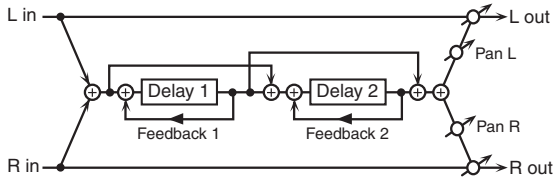


Paramètre	Valeurs	Description
Delay Time	0-2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé
Phase	NORMAL, INVERSE	Détermine la phase du signal retardé(NORMAL: non-inversé, INVERT: inversé)
Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion (%) de son retardé qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS
Pan #	L64-63R	Position du son retardé
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

## Liste des effets

### 45: SERIAL DELAY

Associe deux delay en série. Le Feedback peut être appliqué indépendamment à chaque unité permettant la réalisation de retards multiples et complexes.

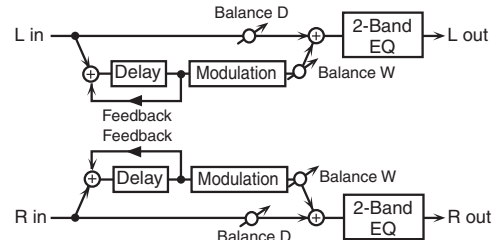


Paramètre	Valeurs	Description
Delay1 Time	0-1300 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé du delay 1
Delay1 Feedback #	-.98- +98%	Détermine la proportion (%) de son delay 1 qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase
Delay1 HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay 1 est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS
Delay2 Time	0-1300 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé du delay 2
Delay2 Feedback #	-.98- +98%	Détermine la proportion (%) de son delay 2 qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase
Delay2 HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay 2 est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS
Pan #	L64-63R	Position du son retardé
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-DO:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

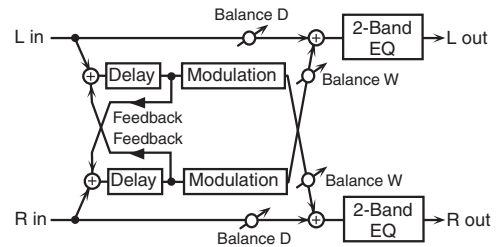
### 46: MOD DELAY (MODULATION DELAY)

Cet effet ajoute une modulation au son retardé.

Avec Feedback Mode = NORMAL:



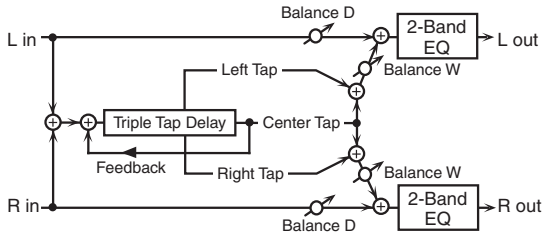
Avec Feedback Mode = CROSS:



Paramètre	Valeurs	Description
Delay Left	0-1300 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé.
Delay Right	0-1300 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé.
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Détermine la proportion (%) de son retardé qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase.
Feedback #	-.98- +98%	Détermine la manière dont le son retardé est réinjecté en entrée dans l'effet
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Phase	0-180 deg	Répartition spatiale du son
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-DO:100W	Balance entre le son direct et le son traité
Level	0-127	Niveau de sortie

### 47: 3TAP PAN DELAY

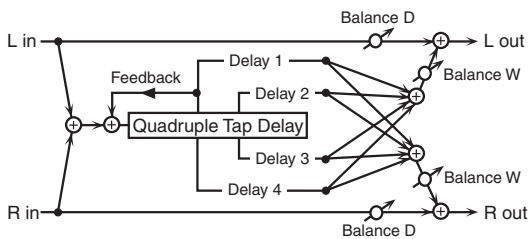
Propose 3 retards distincts: centre, gauche et droit.



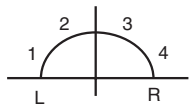
Paramètre	Valeurs	Description
Delay Left/Right/Center	0-2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé.
Center Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion (%) de son retardé réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Left/Right/Center Level	0-127	Volume de chaque signal retardé
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W- D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

### 48: 4TAP PAN DELAY

Cet effet propose 4 retards distincts.



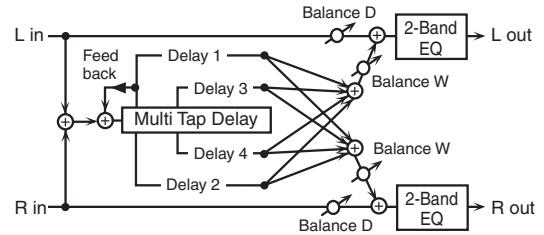
Position stéréo de chaque delay



Paramètre	Valeurs	Description
Delay 1-4 Time	0-2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du signal retardé.
Delay 1 Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion (%) de son retardé réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Delay 1-4 Level	0-127	Volume de chaque signal retardé
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W- D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

### 49: MULTI TAP DELAY

Le Multi Tap Delay présente 4 temps de retard. Chacun peut être réglé sur une valeur de note ou sur un tempo sélectionné. Vous pouvez aussi régler individuellement leur panoramique et leur niveau de sortie.

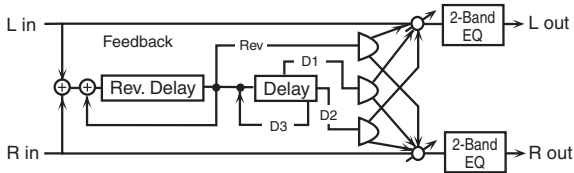


Paramètre	Valeurs	Description
Delay 1-4 Time	0-2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du delay 1 à 4.
Delay 1 Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Delay 1-4 Pan	L64-63R	Position stéréo des delay 1 à 4
Delay 1-4 Level	0-127	Niveau de sortie des delay 1 à 4
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W- D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

## Liste des effets

### 50: REVERSE DELAY

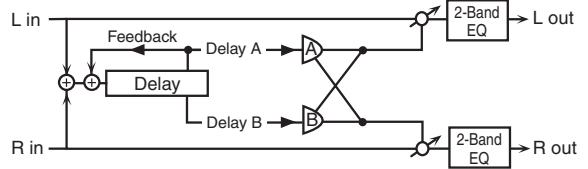
Ajoute avec retard une réplique inversée du son source. Un tap delay est branché immédiatement après le reverse delay.



Paramètre	Valeurs	Description
<b>Threshold</b>	0-127	Détermine le niveau du signal à partir duquel le « reverse delay » est appliqué.
<b>Rev Dly Time</b>	0-1300 ms, note	Retard entre l'entrée du son dans le reverse delay et l'apparition du son retardé
<b>Rev Dly Feedback #</b>	-98- +98%	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase
<b>Rev Dly HF Damp</b>	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS
<b>Rev Dly Pan</b>	L64-63R	Panoramique du son retardé
<b>Rev Dly Level</b>	0-127	Volume du son retardé
<b>Delay 1 - 3 Time</b>	0-1300 ms, note	Retard entre l'entrée du son dans le tap delay et l'apparition du son retardé
<b>Delay 3 Feedback #</b>	-98- +98%	Détermine la proportion (%) de son retardé qui est réinjecté au niveau de l'entrée. Les valeurs négatives retournent le signal en inversion de phase
<b>Delay HF Damp</b>	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS
<b>Delay 1 Pan', 'Delay 2 Pan</b>	L64-63R	Position stéréo des tap delay
<b>Delay 1 Level', 'Delay 2 Level</b>	0-127	Volume des tap delay
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Niveau de renforcement/coupeure des graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Niveau de renforcement/coupeure des aigus
<b>Balance #</b>	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
<b>Level</b>	0-127	Niveau de sortie

### 51: SHUFFLE DELAY

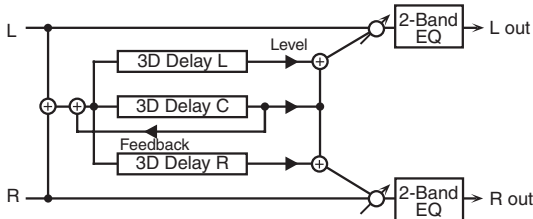
Le Shuffle Delay ajoute un décalage rythmique au son retardé, et lui donne un certain « swing ».



Paramètre	Valeurs	Description
<b>Delay Time #</b>	0-2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du delay
<b>Shuffle Rate #</b>	0-100%	Détermine le ratio (en pourcentage) entre le retard du delay B et celui du delay A. Pour une valeur de 100%, les deux retards sont identiques.
<b>Acceleration</b>	0-15	Ce paramètre détermine le temps mis par le paramètre Delay Time pour passer de la valeur en cours à une nouvelle valeur.
<b>Feedback #</b>	-98- +98%	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
<b>HF Damp</b>	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
<b>Pan A/B</b>	0-127	Règle le panoramique des delay A/B
<b>Level A/B</b>	0-127	Règle le volume des delay A/B
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Gain des graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Gain des aigus
<b>Balance #</b>	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
<b>Level</b>	0-127	Niveau de sortie

### 52: 3D DELAY

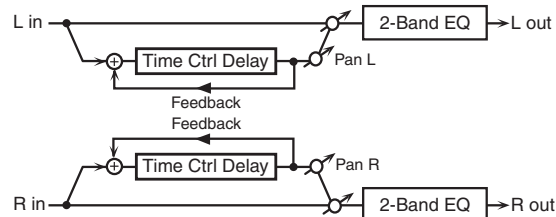
Applique un effet 3D au son retardé. Les retards seront positionnés à 90° à gauche et à droite.



Paramètre	Valeurs	Description
Delay Left	0-2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du delay.
Delay Right		
Delay Center		
Center Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Left Level	0-127	Niveau de sortie du son retardé
Right Level		
Center Level		
Output Mode	SPEAKER, PHONES	Réglage de la méthode utilisé pour l'écoute du son à partir des connecteurs OUTPUT. L'effet optimal sera obtenu si vous sélectionnez SPEAKER quand vous diffusez sur des enceintes et PHONES quand vous écoutez au casque.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

### 53: TIME CTRL DELAY

Delay stéréo à temps de retard évoluant en continu.

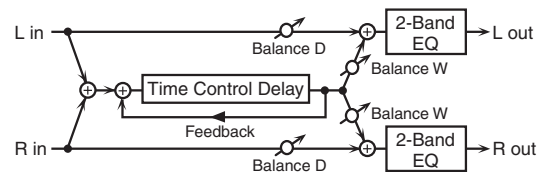


Paramètre	Valeurs	Description
Delay Time #	0-1300 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du delay.
Acceleration	0-15	Règle la période sur laquelle évolue la variation de retard entre la valeur initiale et la valeur nouvellement définie. Cette vitesse affecte directement la fréquence de la modulation de hauteur.

Paramètre	Valeurs	Description
Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

### 54: LONG T CTL DELAY (LONG TIME CONTROL DELAY)

Delay stéréo à temps de retard évoluant en continu et doté d'une plage de réglages étendue.

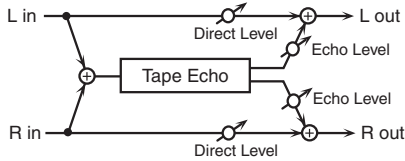


Paramètre	Valeurs	Description
Delay Time #	0-2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du delay.
Acceleration	0-15	Règle la période sur laquelle évolue la variation de retard entre la valeur initiale et la valeur nouvellement définie. Cette vitesse affecte directement la fréquence de la modulation de hauteur.
Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Pan #	L64-63R	Position stéréo du son retardé
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

## Liste des effets

### 55: TAPE ECHO

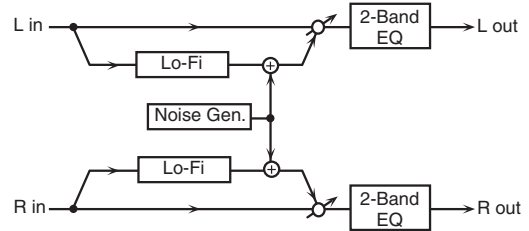
Écho à bande virtuel donnant un résultat très réaliste. Simule exactement la section écho du Space Echo RE-201 Roland.



Paramètre	Valeurs	Description
<b>Mode</b>	S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L	Choix des combinaisons de têtes de lectures créant le retard: <b>S</b> : short <b>M</b> : middle <b>L</b> : long
<b>Repeat Rate #</b>	0-127	Vitesse de la bande Les valeurs élevées réduisent l'écart entre les « rebonds » du son.
<b>Intensity #</b>	0-127	Nombre de répétitions du delay
<b>Bass</b>	-15- +15 dB	Renforce/coupe la partie grave du son retardé
<b>Treble</b>	-15- +15 dB	Renforce/coupe la partie aiguë du son retardé
<b>Head S Pan</b>	L64-63R	Panoramique indépendant pour les têtes short, middle, et long
<b>Head M Pan</b>		
<b>Head L Pan</b>		
<b>Tape Distortion</b>	0-5	Niveau de distorsion de bande spécifique ajoutée Simule la variation timbrale pouvant être détectée par des appareils d'analyse du signal. Des valeurs élevées augmentent le niveau de la distorsion.
<b>Wow/Flutter Rate</b>	0-127	Vitesse du pleurage de bande (variation de hauteur causée par les irrégularités de rotation du cabestan)
<b>Wow/Flutter Depth</b>	0-127	Amplitude du pleurage
<b>Echo Level #</b>	0-127	Volume du son en écho
<b>Direct Level #</b>	0-127	Volume du son original
<b>Level</b>	0-127	niveau de sortie

### 56: LOFI NOISE

En plus du Lo-fi, cet effet génère différents types de bruits: bruit blanc, disques vinyles etc.



Paramètre	Valeurs	Description
<b>LoFi Type</b>	1-9	Réduction de la qualité audio. Plus la valeur est élevée et plus la dégradation est importante.
<b>Filter Type</b>	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF: pas de filtrage LPF: coupure au-dessus de la fréquence de coupure HPF: coupure en dessous de la fréquence de coupure
<b>Filter Cutoff</b>	200-8000 Hz	Fréquence de coupure
<b>W/P Noise Type</b>	WHITE, PINK	Sélectionne bruit blanc ou bruit rose.
<b>W/P Noise LPF</b>	200-8000 Hz, BYPASS	Fréquence centrale du filtre pas bas appliqué au bruit blanc/rose (BYPASS: no cut)
<b>W/P Noise Level #</b>	0-127	Volume du bruit blanc/rose
<b>Disc Noise Type</b>	LP, EP, SP, RND	détermine le type de disque La fréquence à laquelle le bruit est entendu dépend du type sélectionné.
<b>Disc Noise LPF</b>	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas appliqué au bruit de disque. Si vous ne voulez pas couper les hautes fréquences, réglez ce paramètre sur BYPASS.
<b>Disc Noise Level #</b>	0-127	Volume du bruit de disque
<b>Hum Noise Type</b>	50 Hz, 60 Hz	Fréquence du souffle/ronflement
<b>Hum Noise LPF</b>	200-8000 Hz, BYPASS	Fréquence centrale du filtre passe-bas appliqué au ronflement (BYPASS: no cut)
<b>Hum Noise Level #</b>	0-127	Volume du ronflement
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Gain des graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Gain des aigus
<b>Balance #</b>	D100:0W-DO:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
<b>Level</b>	0-127	Niveau de sortie



### 57: LOFI COMPRESS

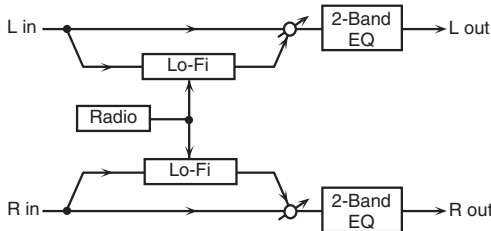
Cet effet est destiné à dégrader intentionnellement la qualité du son.



Paramètre	Valeurs	Description
Pre Fil Type	1-6	Détermine le type de filtre utilisé avant que le son ne passe dans le processeur Lo-Fi.
LoFi Type	1-9	Réduction de la qualité audio. Plus la valeur est élevée et plus la dégradation est importante.
Post Fil Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF: pas de filtrage LPF: coupure au-dessus de la fréquence de coupure HPF: coupure en dessous de la fréquence de coupure
Post Fil Cutoff	200-8000 Hz	Fréquence de coupure
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W- D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level #	0-127	Niveau de sortie

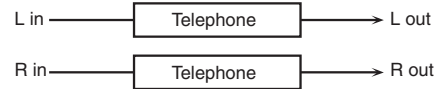
### 58: LOFI RADIO

En plus du lo-fi, cet effet génère la recherche de station radio.



Paramètre	Valeurs	Description
LoFi Type	1-9	Réduction de la qualité audio. Plus la valeur est élevée et plus la dégradation est importante.
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF: pas de filtrage LPF: coupure au-dessus de la fréquence de coupure HPF: coupure en dessous de la fréquence de coupure
Filter Cutoff	200-8000 Hz	Fréquence de coupure
Radio Detune #	0-127	Simule la recherche de stations radio. Plus la valeur est élevée et plus l'accord est décalé.
Radio Noise Level #	0-127	Volume de la recherche de station
Balance #	D100:0W- D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

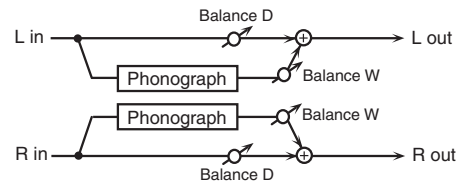
### 59: TELEPHONE



Paramètre	Valeurs	Description
Voice Quality #	0-15	Qualité audio de la voix « téléphone »
Treble	-15- +15 dB	Bande passante de la voix téléphone
Balance #	D100:0- D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

### 60: PHONOGRAPH

Simule un son enregistré sur un disque vinyl et lu sur une platine-disques traditionnelle. Ajoute également les différents bruits caractéristiques de ces disques ainsi que les irrégularités de rotation du plateau.

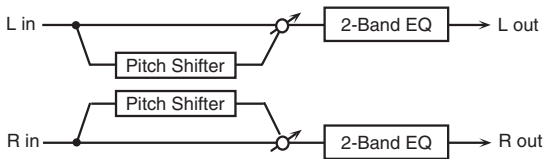


Paramètre	Valeurs	Description
Signal Distortion	0-127	Amplitude de la distorsion
Frequency Range	0-127	Bande passante du système de lecture Des valeurs faibles donnent l'impression d'un système plus ancien avec une faible bande passante.
Disc Type	LP, EP, SP	Vitesse de rotation de la platine Joue sur la fréquence des craquements.
Scratch Noise Level	0-127	Niveau des craquements et rayures du disque.
Dust Noise Level	0-127	Niveau d'empoussièrement du disque
Hiss Noise Level	0-127	Niveau du souffle
Total Noise Level #	0-127	Niveau de bruit général
Wow	0-127	Amplitude des irrégularités de rotation à long terme
Flutter	0-127	Amplitude des irrégularités de rotation à court terme
Random	0-127	Amplitude des irrégularités de rotation aléatoires
Total Wow/Flutter #	0-127	Amplitude globale du pleurage
Balance #	D100:0W- D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

## Liste des effets

### 61: PITCH SHIFTER (Feedback Pitch Shifter)

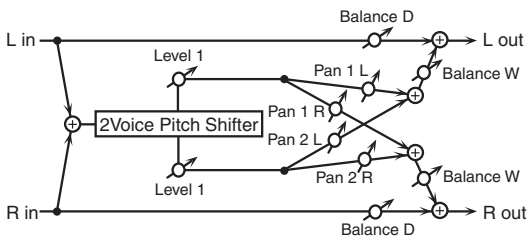
Transpositeur stéréo.



Paramètre	Valeurs	Description
<b>Coarse #1</b>	-24- +12 semi	Transposition par pas d'un demi-ton pour le son Pitch Shift 1.
<b>Fine #1</b>	-100- +100 cent	Réalise un accordage fin de la hauteur du son Pitch Shift 1 par pas de 2 cents.
<b>Delay Time</b>	0-1300 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son Pitch Shift 1.
<b>Feedback #</b>	-.98- +98%	Détermine la proportion (%) de son Pitch Shift 1 réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Gain des graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Gain des aigus
<b>Balance #</b>	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
<b>Level</b>	0-127	Niveau de sortie

### 62: 2VOI PCH SHIFTER (2VOICE PITCH SHIFTER)

Transpose le son original. Cet effet deux voies dispose de deux transpositions et peut donc ajouter deux sons transposés au son original.

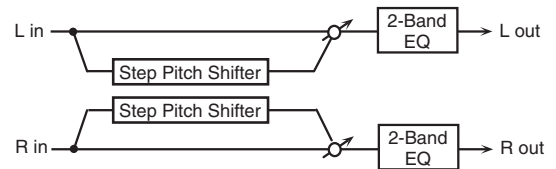


Paramètre	Valeurs	Description
<b>Pitch 1: Coarse #1</b>	-24+12 semi	Transposition par pas d'un demi-ton pour le son Pitch Shift 1.
<b>Pitch 1:Fine #1</b>	-100+100 cent	Réalise un accordage fin de la hauteur du son Pitch Shift 1 par pas de 2 cents.
<b>Pitch 1:Delay</b>	0-1300 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son Pitch Shift 1.
<b>Pitch 1:Feedback #</b>	-.98- +98%	Détermine la proportion (%) de son Pitch Shift 1 réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
<b>Pitch 1:Pan #</b>	L64-63R	Position stéréo du son Pitch Shift 1.
<b>Pitch 1:Level</b>	0-127	Volume du son Pitch Shift 1

Paramètre	Valeurs	Description
<b>Pitch 2: Coarse #2</b>	-24+12 semi	Paramétrages du son Pitch Shift 2.
<b>Pitch 2:Fine #2</b>	-100+100 cent	Les paramètres sont identiques à ceux du Pitch Shift 1.
<b>Pitch 2:Delay</b>	0-1300 ms, note	
<b>Pitch 2:Feedback #</b>	-.98- +98%	
<b>Pitch 2:Pan #</b>	L64-63R	
<b>Pitch 2:Level</b>	0-127	
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Gain des graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Gain des aigus
<b>Level Balance</b>	A100:0B-A0:100B	Balance entre les sons Pitch Shift 1 et Pitch Shift 2
<b>Balance</b>	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
<b>Level</b>	0-127	Niveau de sortie

### 63: STEP PCH SHIFTER (STEP PITCH SHIFTER)

Transpositeur dans lequel les écarts varient en séquence de 16 pas.



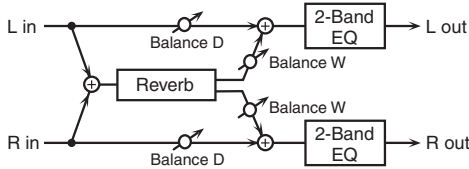
Paramètre	Valeurs	Description
<b>Step 01-16</b>	-24+12 semi	Niveau de transposition de chaque pas (en demi-tons)
<b>Rate #</b>	0.05-10.00 Hz, note	Rapidité du cycle des 16 pas
<b>Attack #</b>	0-127	Vitesse de passage d'une hauteur à l'autre entre deux étapes
<b>Gate Time #</b>	0-127	Durée du son transposé pour chaque étape
<b>Fine</b>	-100- +100 cent	Accordage fin de la transposition pour tous les paliers (par pas de 2 « cent »)
<b>Delay Time</b>	0-1300 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son transposé
<b>Feedback #</b>	-.98- +98%	Détermine la proportion (%) de son Pitch Shift 1 réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
<b>Low Gain</b>	-15- +15 dB	Gain des graves
<b>High Gain</b>	-15- +15 dB	Gain des aigus
<b>Balance #</b>	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son traité (W)
<b>Level</b>	0-127	Niveau de sortie

#### MEMO

Vous pouvez utiliser le contrôle multieffet pour faire reprendre les paliers du début (p. 193).

**64: REVERB**

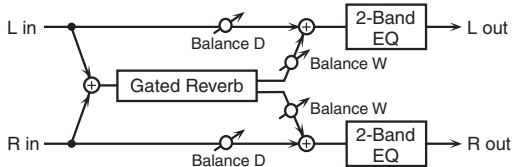
Ajoute de la réverbération au son, simulant un espace large.



Paramètre	Valeurs	Description
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2	Type de reverb ROOM1: réverbération dense à décroissance rapide ROOM2: réverbération plus légère à décroissance rapide STAGE1: réverbération avec beaucoup de réflexions tardives STAGE2: réverb avec de nombreuses réflexions précoces HALL1: réverbération à réflexions claires HALL2: réverbération à réflexions riches
Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son réverbéré.
Time #	0-127	Durée de la réverbération
HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle le son réverbéré est coupé. Plus la fréquence est basse et plus les hautes fréquences seront coupées, donnant une réverbération plus douce et plus étouffée. Si vous ne voulez pas de cette atténuation, mettez ce paramètre sur BYPASS.
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level	0-127	Niveau de sortie

**65: GATED REVERB**

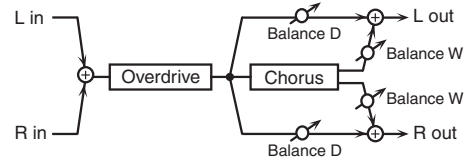
Réverbération spéciale où le son réverbéré est coupé brutalement avant la fin de sa décroissance naturelle.



Paramètre	Valeurs	Description
Type	NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2	Type de reverb NORMAL: gated reverb conventionnelle REVERSE: réverbération rétrograde SWEEP1: le son réverbéré se déplace de droite à gauche SWEEP2: le son réverbéré se déplace de gauche à droite
Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son réverbéré.
Gate Time	5-500 ms	Règle le temps d'ouverture de l'effet entre l'apparition de la réverbération et sa coupure.

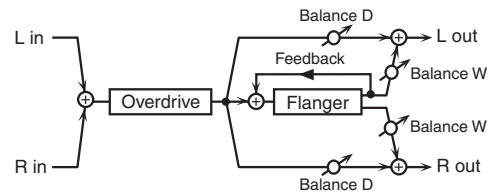
Paramètre	Valeurs	Description
Low Gain	-15- +15 dB	Gain des graves
High Gain	-15- +15 dB	Gain des aigus
Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct(D) et le son traité par l'effet (W)
Level #	0-127	Niveau de sortie

**66: OD → CHORUS (OVERDRIVE → CHORUS)**



Paramètre	Valeurs	Description
Od Drive #	0-127	Règle le niveau de la distorsion. Le volume change en conséquence.
Od Pan #	L64-63R	Détermine la position stéréo du son en sortie
Cho Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le chorus.
Cho Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Cho Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Cho Balance #	D100:0W-D0:100W	Règle la balance de niveau entre le son de la distorsion envoyé vers le chorus (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

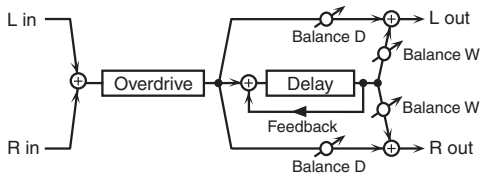
**67: OD → FLANGER (OVERDRIVE → FLANGER)**



Paramètre	Valeurs	Description
Od Drive #	0-127	Règle le niveau de la distorsion. Le volume change en conséquence.
Od Pan #	L64-63R	Détermine la position stéréo du son en sortie
Fln Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le flanger.
Fln Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Fln Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Fln Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion (%) de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Fln Balance #	D100:0W-D0:100W	Règle la balance de niveau entre le son de la distorsion envoyé vers le Flanger (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

## Liste des effets

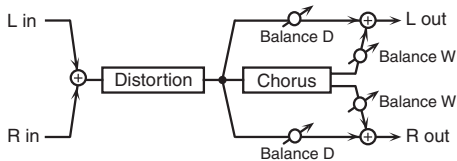
### 68: OD → DELAY (OVERDRIVE → DELAY)



Paramètre	Valeurs	Description
Od Drive #	0-127	Règle le niveau de la distorsion. Le volume change en conséquence.
Od Pan #	164-63R	Détermine la position stéréo du son en sortie
Delay Time	0-2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son retardé.
Delay Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W-D0:100W	Règle la balance de niveau entre le son de la distorsion envoyé vers le delay (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

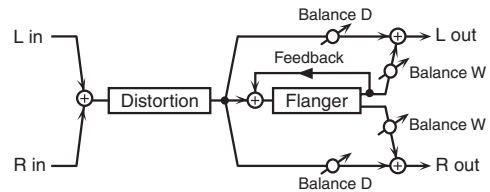
### 69: DST → CHORUS (DISTORTION → CHORUS)

Les paramètres sont les mêmes que dans « 66: OVERDRIVE → CHORUS », sauf: Overdrive Drive → Distortion Drive, et Overdrive Pan → Distortion Pan



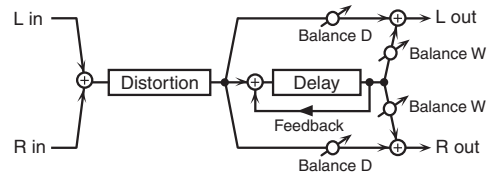
### 70: DST → FLANGER (DISTORTION → FLANGER)

Les paramètres sont les mêmes que dans « 67: OD → FLANGER » sauf: OD Drive → Dst Drive et OD Pan → Dst Pan

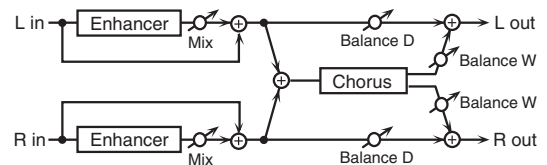


### 71: DST → DELAY (DISTORTION → DELAY)

Les paramètres sont les mêmes que dans « 68: OD → DELAY », sauf: OD Drive → Dst Drive et OD Pan → Dst Pan

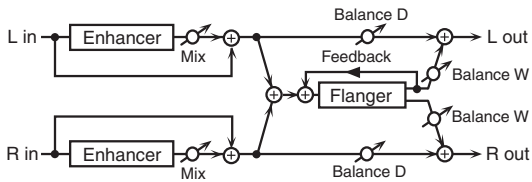


### 72: ENH → CHORUS (ENHANCER → CHORUS)



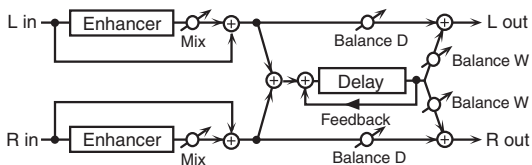
Paramètre	Valeurs	Description
Enh Sens #	0-127	sensibilité de l'enhancer
Enh Mix #	0-127	Niveau des harmoniques générées par l'enhancer
Cho Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le chorus.
Cho Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Cho Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Cho Balance #	D100:0W-D0:100W	Règle la balance de niveau entre le son envoyé vers le chorus (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

**73: ENHANCER → FLANGER (ENH → FLANGER)**



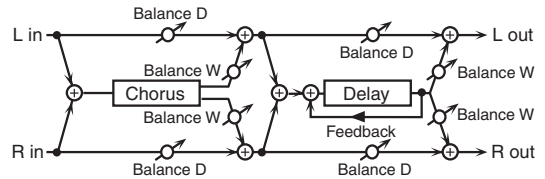
Paramètre	Valeurs	Description
Enh Sens #	0-127	Sensibilité de l'enhancer
Enh Mix #	0-127	Niveau des harmoniques générées par l'enhancer
Fln Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le flanger.
Fln Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Fln Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Fln Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Fln Balance #	D100:0W-D0:100W	Règle la balance de niveau entre le son envoyé vers le flanger (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

**74: ENH → DELAY (ENHANCER → DELAY)**



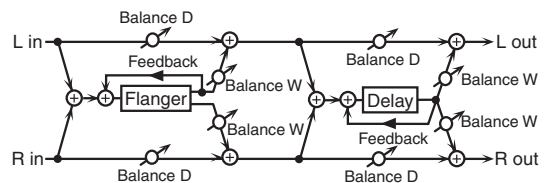
Paramètre	Valeurs	Description
Enh Sens #	0-127	Sensibilité de l'enhancer
Enh Mix #	0-127	Niveau des harmoniques générées par l'enhancer
Delay Time	0-2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le delay.
Delay Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W-D0:100W	Règle la balance de niveau entre le son envoyé vers le delay (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

**75: CHORUS → DELAY**



Paramètre	Valeurs	Description
Cho Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le chorus.
Cho Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Cho Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Cho Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son de chorus (W)
Delay Time	0-2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le delay.
Delay Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Delay HF Damp	200-8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W-D0:100W	Règle la balance de niveau entre le son envoyé vers le delay (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).
Level	0-127	Niveau de sortie

**76: FLANGER → DELAY**

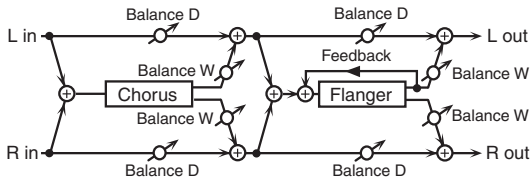


Paramètre	Valeurs	Description
Fln Pre Delay	0.0-100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le flanger.
Fln Rate #	0.05-10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
Fln Depth	0-127	Amplitude de la modulation
Fln Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.
Fln Balance #	D100:0W-D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son de flanger (W)
Delay Time	0-2600 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le delay.
Delay Feedback #	-98- +98%	Détermine la proportion de son retardé réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase.

## Liste des effets

Paramètre	Valeurs	Description
Delay HF Damp	200–8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Delay Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance de niveau entre le son envoyé vers le delay (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).
Level	0–127	Niveau de sortie

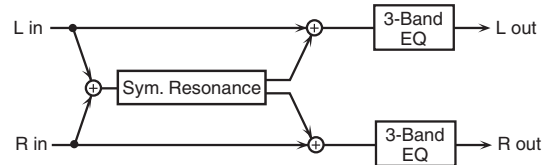
## 77: CHORUS → FLANGER



Paramètre	Valeurs	Description
Cho Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le chorus.
Cho Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Modulation de fréquence de l'effet de chorus
Cho Depth	0–127	Amplitude de modulation de l'effet de chorus
Cho Balance #	D100:0W–D0:100W	Balance entre le son direct (D) et le son de chorus (W)
Fln Pre Delay	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son traité par le flanger.
Fln Rate #	0.05–10.00 Hz, note	Modulation de fréquence de l'effet de flanger
Fln Depth	0–127	Amplitude de modulation de l'effet de flanger
Fln Feedback #	–98– +98%	Détermine la proportion de son de flanger réinjecté en entrée dans l'effet. Les valeurs négatives inversent la phase
Fln Balance #	D100:0W–D0:100W	Règle la balance de niveau entre le son du chorus envoyé vers le flanger (W) et celui adressé directement aux sorties de l'effet (D).
Level	0–127	Niveau de sortie

## 78: SYM RESONANCE (SYMPATHETIC RESONANCE)

Sur un piano acoustique, le maintien de la pédale forte enfoncée provoque par « sympathie » la résonance harmonique de cordes non « jouées », ce qui crée des ambiances riches et larges. Cet effet simule ces résonances.



Paramètre	Valeurs	Description
Depth #	0–127	Amplitude de l'effet
Damper #	0–127	Niveau d'enfoncement de la pédale (contrôle la résonance du son)
Pre LPF	16–15000 Hz, BYPASS	Fréquence de coupure des aigus du son original (BYPASS: no cut)
Pre HPF	BYPASS, 16–15000 Hz	Fréquence de coupure des graves du son original (BYPASS: no cut)
Peaking Freq	200–8000 Hz	Fréquence de renforcement du filtre sélectif du son original
Peaking Gain	–15– +15 dB	Niveau de renforcement du filtre sélectif
Peaking Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de la zone traitée par le filtre sélectif (les valeurs élevées correspondent à la sélectivité la plus grande)
HF Damp	16–15000 Hz, BYPASS	Fréquence de l'atténuation des aigus du son résonant (BYPASS: no cut)
LF Damp	BYPASS, 16–15000 Hz	Fréquence de l'atténuation des graves du son résonant (BYPASS: no cut)
Lid	1–6	Simule les modifications de timbre créées par l'ouverture plus ou moins grande du couvercle du piano.
EQ Low Freq	200, 400 Hz	Fréquence centrale de l'égalisation des graves
EQ Low Gain	–15– +15 dB	Amplitude de l'égalisation des graves
EQ Mid Freq	200–8000 Hz	Fréquence centrale de l'égalisation des medium
EQ Mid Gain	–15– +15 dB	Amplitude de l'égalisation des medium
EQ Mid Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Largeur de la bande d'égalisation des mediums (plus étroite pour des valeurs élevées)
EQ High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Fréquence centrale de l'égalisation des aigus
EQ High Gain	–15– +15 dB	Amplitude de l'égalisation des aigus
Level	0–127	Niveau de sortie

## Paramètres du chorus

L'effet Chorus du SonicCell peut aussi être utilisé comme delay stéréo.























Ces réglages permettent de sélectionner l'un ou l'autre et les caractéristiques de l'effet sélectionné type.

Paramètre	Valeurs	Description
<b>Chorus Type</b>	0 (OFF), 1 (CHORUS), 2 (DELAY), 3 (GM2 CHORUS)	Choix entre Chorus et Delay. 0 (OFF): aucun des deux. 1 (CHORUS): Chorus. 2 (DELAY): . 3 (GM2 CHORUS): chorus GM2.
<b>01: CHORUS</b>		
<b>Rate</b>	0.05–10.00 Hz, note	Fréquence de modulation
<b>Depth</b>	0–127	Amplitude de la modulation
<b>Pre Delay</b>	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son de chorus.
<b>Feedback</b>	0–127	Détermine la proportion de son traité qui est réinjecté au niveau de l'entrée.
<b>Filter Type</b>	OFF, LPF, HPF	Type de filtre OFF: pas de filtrage LPF: coupe les fréquences supérieures à la fréquence de coupure HPF: coupe les fréquences inférieures à la fréquence de coupure
<b>Cutoff Freq</b>	200–8000 Hz	Fréquence de coupure
<b>Phase</b>	0–180°	Dispersion spatiale du son
<b>02: DELAY</b>		
<b>Delay Left</b>	0–1000 ms, note	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du delay.
<b>Delay Right</b>		
<b>Delay Center</b>		
<b>Center Feed-back</b>	-98–+98%	Détermine la proportion de son retardé qui est réinjecté au niveau de l'entrée, assurant un contrôle du nombre des répétitions.
<b>HF Damp</b>	200–8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle la rétroaction du delay est annulée ou atténuée. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BY-PASS.
<b>Left Level</b>	0–127	Volume de chacun des retards
<b>Right Level</b>		
<b>Center Level</b>		
<b>03: GM2 CHORUS</b>		
<b>Pre-LPF</b>	0–7	Coupe les hautes fréquences avant injection dans le chorus les valeurs élevées correspondent à plus de coupure.
<b>Level</b>	0–127	Volume du son de chorus
<b>Feedback</b>	0–127	Détermine la proportion de son traité qui est réinjecté au niveau de l'entrée.
<b>Delay</b>	0–127	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du chorus.
<b>Rate</b>	0–127	Fréquence de modulation
<b>Depth</b>	0–127	Amplitude de la modulation
<b>Send Level To Reverb</b>	0–127	Détermine le niveau du son de chorus envoyé vers la réverb.

### REMARQUE

Si vous définissez le delay en tant que valeur de note, la réduction du tempo ne pourra pas modifier la valeur du delay au-delà d'une certaine durée. Il y a en effet une limite supérieure aux variations du temps de retard. Quand cette limite est atteinte, aucune variation n'est plus possible. Cette limite correspond à la valeur maximale susceptible d'être saisie de manière numérique.

### valeurs de notes:

	Triolet de quadruple-croche		Quadruple-croche		Triolet de triple-croche
	Triple-croche		Triolet de double-croche		Triple-croche pointée
	Double-croche		Triolet de croche		Double-croche pointée
	Croche		Triolet de noire		Croche pointée
	Noire		Triolet de blanche		Noire pointée
	Blanche		Triolet de ronde		Blanche pointée
	Ronde		Triolet de double ronde		Ronde pointée
	Double ronde				

## Liste des effets

### Paramètres de la réverb

Ces paramètres permettent de choisir le type de réverbération et ses caractéristiques.

Paramètre	Valeurs	Description
<b>Reverb Type</b>	0 (OFF), 1 (REVERB), 2 (SRV ROOM), 3 (SRV HALL), 4 (SRV PLATE), 5 (GM2 REVERB)	Type de réverbération 0 (OFF): pas d'effet. 1 (REVERB): réverbération normale 2 (SRV ROOM): simulation de la résonance d'une pièce normale. 3 (SRV HALL): simulation de l'ambiance d'une salle de concert. 4 (SRV PLATE): simule une réverbération à plaque. 5 (GM2 REVERB): réverb GM2
<b>01: REVERB</b>		
<b>Type</b>	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2, DELAY, PAN-DELAY	Type de reverb/delay ROOM1: réverbération dense ROOM2: réverbération plus légère STAGE1: réflexions tardives STAGE2: réflexions précoces HALL1: réflexions claires HALL2: réflexions riches DELAY: delay conventionnel PAN-DELAY: delay avec échos alternant entre la gauche et la droite
<b>Time</b>	0–127	Temps de réverbération (Type: ROOM1–HALL2) temps de delay (Type: DELAY, PAN-DELAY)
<b>HF Damp</b>	200–8000 Hz, BYPASS	Règle la fréquence au-delà de laquelle le son réverbéré est coupé. Si vous ne voulez pas annuler la réverbération des hautes fréquences, mettez ce paramètre sur BYPASS.
<b>Delay Feedback</b>	0–127	Règle le nombre de rebonds du delay quand le type est DELAY ou PAN-DELAY.
<b>02: SRV ROOM</b>		
<b>03: SRV HALL</b>		
<b>04: SRV PLATE</b>		
<b>Pre Delay</b>	0.0–100.0 ms	Règle le retard entre le son direct et l'apparition du son réverbéré.
<b>Time</b>	0–127	Durée de la réverbération
<b>Size</b>	1–8	Taille de la salle simulée
<b>High Cut</b>	160 Hz–12.5 kHz, BYPASS	Détermine la fréquence au-dessus de laquelle les composantes les plus aiguës du son réverbéré sont atténuées. Si vous ne voulez pas appliquer d'atténuation, réglez ce paramètre sur BYPASS.
<b>Density</b>	0–127	Densité de la reverb
<b>Diffusion</b>	0–127	Ajuste les variations dans la densité de la réverbération au cours du temps. Plus la valeur est élevée et plus la densité augmente. Cet effet est plus prononcé pour les longs temps de réverbération
<b>LF Damp Freq</b>	50–4000 Hz	Détermine la fréquence en dessous de laquelle le contenu de la réverb est réduit ou atténué. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
<b>LF Damp Gain</b>	-36–0 dB	Détermine l'ampleur de l'atténuation appliquée en dessous de la fréquence réglée par « LF Damp ». Une valeur de 0 correspond à une absence de réduction.
<b>HF Damp Freq</b>	4000 Hz–12.5 kHz	Détermine la fréquence au-dessus de laquelle le contenu de la réverb est réduit ou atténué. Si vous ne voulez pas l'annuler, réglez ce paramètre sur BYPASS.
<b>HF Damp Gain</b>	-36–0 dB	Détermine l'ampleur de l'atténuation appliquée en dessous de la fréquence réglée par « HF Damp ». Une valeur de 0 correspond à une absence de réduction.

Paramètre	Valeurs	Description
<b>05: GM2 REVERB</b>		
<b>Character</b>	0–7	Niveau de sortie de la réverbération
<b>Pre-LPF</b>	0–7	Type de reverb 0–5: reverb 6, 7: delay
<b>Level</b>	0–127	Coupe les hautes fréquences du son source. Les valeurs élevées correspondent à plus de coupure.
<b>Time</b>	0–127	Temps de réverbération
<b>Delay Feedback</b>	0–127	Détermine la proportion de son retardé réinjecté dans l'effet quand le paramètre Character est sur 6 ou 7.



## Paramètres de l'effet en entrée (Input Effect)

Sélectionne le type d'effet qui sera appliqué à la source externe.

### 01: EQUALIZER

Agit sur le timbre des fréquences graves et aiguës.

Paramètre	Valeurs	Description
Low Freq	200, 400 Hz	Fréquence centrale des graves
Low Gain	-15→+15 dB	Niveau de renforcement/coupure des graves
High Freq	2000, 4000, 8000 Hz	Fréquence centrale des aigus
High Gain	-15→+15 dB	Niveau de renforcement/coupure des aigus

### 02: ENHANCER

Modifie le contenu harmonique des hautes fréquences et ajoute de la présence.

Paramètre	Valeurs	Description
Sens	0-127	Amplitude de l'effet enhancer
Mix	0-127	Volume des harmoniques générées par l'effet

### 03: COMPRESSOR

Atténue les niveaux élevés et renforce les niveaux faibles pour fournir un volume général plus constant.

Paramètre	Valeurs	Description
Attack	0-127	Retard entre le dépassement du seuil par le signal et le début d'action de la compression
Threshold	0-127	Seuil de déclenchement de la compression
Post Gain	0→+18 dB	Niveau de sortie

### 04: LIMITER

Comprime le son dépassant un certain niveau pour éviter l'apparition de distorsion.

Paramètre	Valeurs	Description
Release	0-127	Retard entre le retour du niveau en dessous du seuil et l'arrêt de la compression
Threshold	0-127	Niveau de déclenchement de la compression
Post Gain	0→+18 dB	Niveau de sortie

### 05: NOISE SUPPRESSOR

Supprime le bruit de fond pendant les périodes de silence.

Paramètre	Valeurs	Description
Threshold	0-127	Niveau à partir duquel la suppression de bruit agit
Release	0-127	Temps mis par le signal pour atteindre zéro après le début de la suppression de bruit.

### 06: CENTER CANCELER

Annule les sons localisés au centre de l'espace stéréo. Permet dans certains cas de supprimer efficacement le chant.

Paramètre	Valeurs	Description
Ch Balance	-50- +50	Balance entre les canaux gauche et droit pour supprimer le son
Range Low	16-15000 Hz	Limite basse des fréquences à supprimer
Range High	16-15000 Hz	Limite haute des fréquences à supprimer

# Liste des performances

## USER (groupe USER)

No	Nom	No	Nom
1	Seq:Template	33	GM2 Template
2	Seq:Temp 2	34	SuperRichPNO
3	Seq:Temp 3	35	Bs/Piano
4	Seq:Temp 4	36	Brite Piano
5	Seq:Temp 5	37	CrystalGrand
6	Seq:Temp 6	38	SuperPhaseEP
7	Seq:Temp 7	39	D50 Memories
8	Seq:Temp 8	40	RockOrg
9	Seq:Temp 9	41	Delicate
10	Seq:Temp 10	42	SuperStrings
11	Seq:Temp 11	43	Braves
12	Seq:Temp 12	44	Orchestral
13	Seq:Temp 13	45	Sonic
14	Seq:Temp 14	46	Pole
15	Seq:Temp 15	47	Twilight
16	Seq:Temp 16	48	3AM
17	Seq:Temp 17	49	Ocean
18	Seq:Temp 18	50	Jupiters
19	Seq:Temp 19	51	Blizzard
20	Seq:Temp 20	52	Horizon
21	Seq:Temp 21	53	Buzz
22	Seq:Temp 22	54	80s
23	Seq:Temp 23	55	TripTo80s
24	Seq:Temp 24	56	80s Stack
25	Seq:Temp 25	57	AutoNoise
26	Seq:Temp 26	58	World Lead
27	Seq:Temp 27	59	XyloSawLead
28	Seq:Temp 28	60	WoodyFltLd
29	Seq:Temp 29	61	Saturn
30	Seq:Temp 30	62	Tale
31	Seq:Temp 31	63	Synchronize
32	Seq:Temp 32	64	Gramophone

## PRST (groupe PRESET)

No	Nom	No	Nom
1	Seq:Template	33	GM2 Template
2	Seq:Temp 2	34	SuperRichPNO
3	Seq:Temp 3	35	Bs/Piano
4	Seq:Temp 4	36	Brite Piano
5	Seq:Temp 5	37	CrystalGrand
6	Seq:Temp 6	38	SuperPhaseEP
7	Seq:Temp 7	39	D50 Memories
8	Seq:Temp 8	40	RockOrg
9	Seq:Temp 9	41	Delicate
10	Seq:Temp 10	42	SuperStrings
11	Seq:Temp 11	43	Braves
12	Seq:Temp 12	44	Orchestral
13	Seq:Temp 13	45	Sonic
14	Seq:Temp 14	46	Pole
15	Seq:Temp 15	47	Twilight
16	Seq:Temp 16	48	3AM
17	Seq:Temp 17	49	Ocean
18	Seq:Temp 18	50	Jupiters
19	Seq:Temp 19	51	Blizzard
20	Seq:Temp 20	52	Horizon
21	Seq:Temp 21	53	Buzz
22	Seq:Temp 22	54	80s
23	Seq:Temp 23	55	TripTo80s
24	Seq:Temp 24	56	80s Stack
25	Seq:Temp 25	57	AutoNoise
26	Seq:Temp 26	58	World Lead
27	Seq:Temp 27	59	XyloSawLead
28	Seq:Temp 28	60	WoodyFltLd
29	Seq:Temp 29	61	Saturn
30	Seq:Temp 30	62	Tale
31	Seq:Temp 31	63	Synchronize
32	Seq:Temp 32	64	Gramophone

# Liste des patches

## USER (groupe User)

User 1 à 128 (CC#0 = 87, CC#32 = 0)

User129 à 256 (CC#0 = 87, CC#32 = 1)

No	Nom	Catégorie	Voix	No	Nom	Catégorie	Voix	No	Nom	Catégorie	Voix
1	Rich Grand	AC.PIANO	2	41	JP8000 Brass	SYNTH BRASS	6	81	Sinetific	SOFT LEAD	2
2	JD-800 Piano	AC.PIANO	1	42	Sonic Brass	SYNTH BRASS	4	82	SoloNzPeaker	SOFT LEAD	1
3	Stage Phazer	EL.PIANO	2	43	SuperSawSlow	OTHER SYNTH	2	83	Juno Sftld	SOFT LEAD	1
4	Lounge Kit	COMBINATION	2	44	Cell Trance	OTHER SYNTH	3	84	R&B TriLead	SOFT LEAD	1
5	SC Trem Wuly	EL.PIANO	1	45	Trancy Synth	OTHER SYNTH	2	85	X-Pulse Lead	SOFT LEAD	2
6	FM-777	EL.PIANO	5	46	Stacc Heaven	OTHER SYNTH	4	86	Theramax	SOFT LEAD	1
7	SA EPiano	EL.PIANO	3	47	Sugar Synth	OTHER SYNTH	5	87	GR Lead	SOFT LEAD	2
8	HardRockORG1	ORGAN	4	48	Himalaya Ice	BELL	2	88	Chubby Lead	SOFT LEAD	2
9	Rocky Organ	ORGAN	2	49	Wine Glass	BELL	4	89	Shaku Lead	SOFT LEAD	5
10	FullStop Org	ORGAN	3	50	Synergy MLT	MALLET	2	90	Porta SoloLd	HARD LEAD	2
11	R&B Organ 2	ORGAN	4	51	AirPluck	MALLET	4	91	Wind Syn Ld	HARD LEAD	2
12	X Perc Organ	ORGAN	3	52	SC Marimba	MALLET	1	92	Follow Me	HARD LEAD	2
13	Smoky Organ	ORGAN	1	53	Cmp'd Fng Bs	BASS	3	93	SC Saw Ld 1	HARD LEAD	2
14	Crummy Organ	ORGAN	2	54	FingerMaster	BASS	2	94	Sync Ld Mono	HARD LEAD	1
15	Chapel Organ	ORGAN	2	55	Return2Base!	BASS	1	95	SC Bri Nylon	AC.GUITAR	1
16	Mid Pipe Org	ORGAN	4	56	Chicken Bass	BASS	3	96	So good !	AC.GUITAR	2
17	VntgClav	KEYBOARDS	3	57	SC Fretnot 1	BASS	2	97	SC 12str Gtr	AC.GUITAR	3
18	Phase Clavi	KEYBOARDS	2	58	Got Pop?	BASS	1	98	Jazz Guitar	EL.GUITAR	1
19	Funky Line	KEYBOARDS	2	59	Sonic Ac Bs	BASS	1	99	Strat Gtr	EL.GUITAR	1
20	Harpsy Clavi	KEYBOARDS	2	60	Low Bass	SYNTH BASS	3	100	Trem-o-Vibe	DIST.GUITAR	2
21	SonicStrings	STRINGS	8	61	Foundation	SYNTH BASS	2	101	Searing COSM	DIST.GUITAR	2
22	String Ens	STRINGS	3	62	SC Rubber Bs	SYNTH BASS	3	102	Larsen /Aft	DIST.GUITAR	2
23	Wind & Str 1	ORCHESTRA	7	63	Punch MG 2	SYNTH BASS	2	103	SC Loud Gtr	DIST.GUITAR	3
24	Soft Orch 2	ORCHESTRA	7	64	SC GarageBs2	SYNTH BASS	2	104	Sitar on C	PLUCKED	6
25	SC Hollow	SOFT PAD	4	65	SC AcidPunch	SYNTH BASS	2	105	Pat is away	PLUCKED	5
26	Heaven Pad	SOFT PAD	3	66	Loco Voco	SYNTH BASS	2	106	Bosporus	PLUCKED	3
27	Soft OB Pad	SOFT PAD	3	67	VirtualHuman	PULSATING	4	107	Aerial Harp	PLUCKED	2
28	Reso Pad	SOFT PAD	3	68	Strobot	PULSATING	2	108	Nice Kalimba	PLUCKED	1
29	Slow Saw Str	SOFT PAD	2	69	SC Strobe	PULSATING	4	109	SC Flute	FLUTE	2
30	JP Strings 2	SOFT PAD	5	70	HPF Slicer	PULSATING	3	110	Andes Mood	FLUTE	1
31	Cell Comb	BRIGHT PAD	3	71	Choir Aahs 1	VOX	4	111	LongDistance	ETHNIC	1
32	Super SynStr	BRIGHT PAD	2	72	Choir Aahs 2	VOX	4	112	Ambi Shaku	ETHNIC	3
33	80s Str	BRIGHT PAD	8	73	Angels Choir	VOX	4	113	Soprano Sax	SAX	1
34	Polar Night	BRIGHT PAD	4	74	Syn Opera	VOX	4	114	Solo AltoSax	SAX	1
35	Distant Sun	BRIGHT PAD	4	75	Choir&Str	VOX	7	115	XP TnrBrethy	SAX	1
36	SC Bri Brass	AC.BRASS	4	76	Terra Nostra	SOFT PAD	8	116	Good Old Day	WIND	3
37	Horny Sax	SAX	2	77	Aah Vox	VOX	2	117	BluesHrp V/S	HARMONICA	1
38	80s Brass 1	SYNTH BRASS	6	78	Cell SqLead	SOFT LEAD	4	118	Squeeze Me!	ACCRDION	4
39	Juno-106 Brs	SYNTH BRASS	1	79	Howards Lead	SOFT LEAD	3	119	Solo Tp	AC.BRASS	2
40	Poly Brass	SYNTH BRASS	2	80	Windy Synth	SOFT LEAD	3	120	SC Violin	STRINGS	1

No	Nom du Patch	Catégorie de Patch Voix
121	SC Cello	STRINGS 1
122	Juno-D Maj7	TECHNO SYNTH 4
123	Sweet House	TECHNO SYNTH 4
124	ElectroDisco	BEAT&GROOVE 5
125	Groove 007	BEAT&GROOVE 4
126	Autotrance	BEAT&GROOVE 4
127	Compusonic 2	BEAT&GROOVE 4
128	Passing by	SYNTH FX 4

User129 à 256 : "INIT PATCH"

## Liste des patches

### PR-A (groupe Preset A)

(CC#0 = 87, CC#32 = 64)

No	Nom	Catégorie	Voix	(n° Preset)	No	Nom	Catégorie	Voix	(n° Preset)
1	Rich Grand	AC.PIANO	2	PR-A001	65	FM EP mix	EL.PIANO	6	PR-A065
2	88ConcertPno	AC.PIANO	2	PR-A002	66	FM-777	EL.PIANO	5	PR-A066
3	UltimatGrand	AC.PIANO	2	PR-A003	67	FM EPad	EL.PIANO	3	PR-A067
4	X Pure Grand	AC.PIANO	2	PR-A004	68	EP Stack	EL.PIANO	4	PR-A068
5	So true...	AC.PIANO	2	PR-A005	69	EP Belle	EL.PIANO	3	PR-A069
6	ConcertPiano	AC.PIANO	3	PR-A006	70	80s EP	EL.PIANO	4	PR-A070
7	Warm Piano	AC.PIANO	2	PR-A007	71	SA EPiano	EL.PIANO	3	PR-A071
8	ConcertGrand	AC.PIANO	2	PR-A008	72	BrillClav DB	KEYBOARDS	2	PR-A072
9	Hall Concert	AC.PIANO	2	PR-A009	73	Cell Clav	KEYBOARDS	1	PR-A073
10	Bright Tune	AC.PIANO	2	PR-A010	74	VntgClav	KEYBOARDS	3	PR-A074
11	Mellow Tune	AC.PIANO	2	PR-A011	75	Cutter Clavi	KEYBOARDS	2	PR-A075
12	Studio Grand	AC.PIANO	2	PR-A012	76	Funky D	KEYBOARDS	2	PR-A076
13	DryStudio88	AC.PIANO	4	PR-A013	77	Phase Clavi	KEYBOARDS	2	PR-A077
14	First Choice	AC.PIANO	2	PR-A014	78	BPF Clavi Ph	KEYBOARDS	2	PR-A078
15	Rokkin' pF	AC.PIANO	2	PR-A015	79	Pulse Clavi	KEYBOARDS	2	PR-A079
16	Dark Grand	AC.PIANO	4	PR-A016	80	PWM Clav	KEYBOARDS	1	PR-A080
17	SC Grand+Pad	AC.PIANO	4	PR-A017	81	Funky Line	KEYBOARDS	2	PR-A081
18	Warm Pad Pno	AC.PIANO	4	PR-A018	82	Biting Clav	KEYBOARDS	2	PR-A082
19	SC Grand+Vox	AC.PIANO	4	PR-A019	83	Analog Clavi	KEYBOARDS	1	PR-A083
20	Cicada Piano	AC.PIANO	4	PR-A020	84	Reso Clavi	KEYBOARDS	2	PR-A084
21	X Piano +Str	AC.PIANO	4	PR-A021	85	Snappy Clav	KEYBOARDS	2	PR-A085
22	Warm Str Pno	AC.PIANO	6	PR-A022	86	Over-D6	KEYBOARDS	3	PR-A086
23	Grand Hall	AC.PIANO	5	PR-A023	87	Harpsy Clavi	KEYBOARDS	2	PR-A087
24	Rapsody	AC.PIANO	7	PR-A024	88	SC Harpsi	KEYBOARDS	4	PR-A088
25	JD-800 Piano	AC.PIANO	1	PR-A025	89	Amadeus	KEYBOARDS	8	PR-A089
26	SA Dance Pno	AC.PIANO	2	PR-A026	90	SC Celesta	KEYBOARDS	1	PR-A090
27	SC E-Grand	AC.PIANO	4	PR-A027	91	Himalaya Ice	BELL	2	PR-A091
28	Back E-Grand	AC.PIANO	2	PR-A028	92	FM Syn Bell	BELL	4	PR-A092
29	SC Grand+FM	AC.PIANO	4	PR-A029	93	D-50 Fantsia	BELL	3	PR-A093
30	SC Blend Pno	AC.PIANO	5	PR-A030	94	Wine Glass	BELL	4	PR-A094
31	Piano Oz	AC.PIANO	4	PR-A031	95	MuBox Pad	BELL	4	PR-A095
32	FX Piano	AC.PIANO	4	PR-A032	96	SC Bell 1	BELL	4	PR-A096
33	AmbientPiano	AC.PIANO	4	PR-A033	97	FM Heaven	BELL	4	PR-A097
34	SC Pure EP	EL.PIANO	1	PR-A034	98	SC Glocken	BELL	1	PR-A098
35	SC Trem EP	EL.PIANO	1	PR-A035	99	Music Bells	BELL	2	PR-A099
36	SC Phase EP	EL.PIANO	1	PR-A036	100	SC Musicbox	BELL	1	PR-A100
37	PhaseEPlayer	EL.PIANO	3	PR-A037	101	Music Box 2	BELL	2	PR-A101
38	SC E.Piano	EL.PIANO	5	PR-A038	102	Kalimbells	BELL	2	PR-A102
39	StageEP Trem	EL.PIANO	2	PR-A039	103	Step Ice	BELL	4	PR-A103
40	Back2the60s	EL.PIANO	2	PR-A040	104	SC Bell 2	BELL	2	PR-A104
41	Stage EP	EL.PIANO	4	PR-A041	105	Candy Bell	BELL	2	PR-A105
42	Stage Phazer	EL.PIANO	2	PR-A042	106	SC Chime	BELL	1	PR-A106
43	StageCabinet	EL.PIANO	2	PR-A043	107	Bell Ring	BELL	4	PR-A107
44	Tine EP	EL.PIANO	1	PR-A044	108	Tubular Bell	BELL	1	PR-A108
45	LEO EP	EL.PIANO	4	PR-A045	109	5th Key	BELL	2	PR-A109
46	LonesomeRoad	EL.PIANO	2	PR-A046	110	Bell Monitor	BELL	2	PR-A110
47	Age'n'Tines	EL.PIANO	2	PR-A047	111	TubyRuesday	BELL	2	PR-A111
48	Brill TremEP	EL.PIANO	2	PR-A048	112	Vibrations	MALLET	2	PR-A112
49	Crystal EP	EL.PIANO	2	PR-A049	113	SC Vibe	MALLET	1	PR-A113
50	Vintage Tine	EL.PIANO	1	PR-A050	114	Ringy Vibes	MALLET	2	PR-A114
51	Celestial EP	EL.PIANO	4	PR-A051	115	Airie Vibez	MALLET	4	PR-A115
52	Psycho EP	EL.PIANO	4	PR-A052	116	SC Marimba	MALLET	1	PR-A116
53	Mk2 Stg phsr	EL.PIANO	3	PR-A053	117	FM Wood	MALLET	4	PR-A117
54	Dreaming EP	EL.PIANO	4	PR-A054	118	SC Xylo	MALLET	1	PR-A118
55	Balladeer	EL.PIANO	3	PR-A055	119	Ethno Keys	MALLET	2	PR-A119
56	Remember	EL.PIANO	2	PR-A056	120	Synergy MLT	MALLET	2	PR-A120
57	Vibe EP	EL.PIANO	1	PR-A057	121	Icy Keys	MALLET	4	PR-A121
58	sin(EP)	EL.PIANO	2	PR-A058	122	Steel Drums	MALLET	2	PR-A122
59	SC Pure Wuly	EL.PIANO	1	PR-A059	123	50' SteelDrms	MALLET	4	PR-A123
60	SC Trem Wuly	EL.PIANO	1	PR-A060	124	Xylosizer	MALLET	2	PR-A124
61	Super Wurlly	EL.PIANO	3	PR-A061	125	Toy Box	MALLET	3	PR-A125
62	Wurlly Trem	EL.PIANO	3	PR-A062	126	AirPluck	MALLET	4	PR-A126
63	VelSpdWurlly	EL.PIANO	2	PR-A063	127	HardRockORG1	ORGAN	4	PR-A127
64	Fonky Fonky	EL.PIANO	2	PR-A064	128	HardRockORG2	ORGAN	5	PR-A128

**PR-B (groupe Preset B)**

(CC#0 = 87, CC#32 = 65)

No	Nom	Catégorie	Voix	(n° Preset)
129	SuperDistORG	ORGAN	4	PR-B001
130	SuperDistLd2	ORGAN	4	PR-B002
131	FullDraw Org	ORGAN	3	PR-B003
132	StakDraw Org	ORGAN	4	PR-B004
133	FullStop Org	ORGAN	3	PR-B005
134	SC Perc Org	ORGAN	4	PR-B006
135	VKHold4Speed	ORGAN	4	PR-B007
136	X Perc Organ	ORGAN	3	PR-B008
137	Rocky Organ	ORGAN	2	PR-B009
138	Euro Organ	ORGAN	2	PR-B010
139	Rhythm'n'B	ORGAN	4	PR-B011
140	Phono Organ	ORGAN	2	PR-B012
141	LoFi PercOrg	ORGAN	1	PR-B013
142	Rochno Org	ORGAN	4	PR-B014
143	R&B Organ 1	ORGAN	2	PR-B015
144	R&B Organ 2	ORGAN	4	PR-B016
145	SC Dist Bee	ORGAN	1	PR-B017
146	60's Org 1	ORGAN	2	PR-B018
147	60's Org 2	ORGAN	2	PR-B019
148	Smoky Organ	ORGAN	1	PR-B020
149	SC SoapOpera	ORGAN	1	PR-B021
150	Crummy Organ	ORGAN	2	PR-B022
151	Chapel Organ	ORGAN	2	PR-B023
152	Grand Pipe	ORGAN	3	PR-B024
153	Pipe Org/Mod	ORGAN	6	PR-B025
154	Masked Opera	ORGAN	6	PR-B026
155	Mid Pipe Org	ORGAN	4	PR-B027
156	Vodkakordion	ACCRDION	3	PR-B028
157	Squeeze Me!	ACCRDION	4	PR-B029
158	Guinguette	ACCRDION	3	PR-B030
159	HarWonderca	HARMONICA	2	PR-B031
160	BluesHrp V/S	HARMONICA	1	PR-B032
161	Green Bullet	HARMONICA	2	PR-B033
162	SC Brt Nylon	AC.GUITAR	1	PR-B034
163	SoftNyln Gtr	AC.GUITAR	2	PR-B035
164	SC Nylon Gt	AC.GUITAR	2	PR-B036
165	Wet Nyln Gtr	AC.GUITAR	3	PR-B037
166	Pre Mass Hum	AC.GUITAR	4	PR-B038
167	Thick Steel	AC.GUITAR	2	PR-B039
168	Uncle Martin	AC.GUITAR	2	PR-B040
169	Wide Ac Gtr	AC.GUITAR	4	PR-B041
170	Comp Stil Gtr	AC.GUITAR	2	PR-B042
171	Stl Gtr Duo	AC.GUITAR	2	PR-B043
172	SC 12str Gtr	AC.GUITAR	3	PR-B044
173	So good !	AC.GUITAR	2	PR-B045
174	StratSeq'nce	EL.GUITAR	3	PR-B046
175	Jazz Guitar	EL.GUITAR	1	PR-B047
176	DynoJazz Gtr	EL.GUITAR	1	PR-B048
177	Clean Gtr	EL.GUITAR	1	PR-B049
178	Crimson Gtr	EL.GUITAR	2	PR-B050
179	Plug n' Gig	EL.GUITAR	1	PR-B051
180	Kinda Kurt	EL.GUITAR	2	PR-B052
181	Nice Oct Gtr	EL.GUITAR	2	PR-B053
182	Strat Gtr	EL.GUITAR	1	PR-B054
183	Touch Drive	DIST.GUITAR	1	PR-B055
184	SC Chunk	DIST.GUITAR	4	PR-B056
185	Trem-o-Vibe	DIST.GUITAR	2	PR-B057
186	LP Dist	DIST.GUITAR	2	PR-B058
187	Hurling Gtr	DIST.GUITAR	3	PR-B059
188	Searing COSM	DIST.GUITAR	2	PR-B060
189	SC Loud Gtr	DIST.GUITAR	3	PR-B061
190	SC Plugged!!	DIST.GUITAR	1	PR-B062
191	Punker 1	DIST.GUITAR	2	PR-B063
192	SC PowerChd	DIST.GUITAR	2	PR-B064

No	Nom	Catégorie	Voix	(n° Preset)
193	Punker 2	DIST.GUITAR	2	PR-B065
194	Larsen /Aft	DIST.GUITAR	2	PR-B066
195	Rockin' Dly	DIST.GUITAR	3	PR-B067
196	Sonic Ac Bs	BASS	1	PR-B068
197	Ulti Ac Bass	BASS	2	PR-B069
198	Downright Bs	BASS	3	PR-B070
199	Cmp'd Fng Bs	BASS	3	PR-B071
200	Sonic Fng Bs	BASS	3	PR-B072
201	Ultimo Bass	BASS	2	PR-B073
202	Roomy Bass	BASS	2	PR-B074
203	FingerMaster	BASS	2	PR-B075
204	All Round Bs	BASS	2	PR-B076
205	R&B Bs/Slide	BASS	2	PR-B077
206	Sonic Pck Bs	BASS	3	PR-B078
207	Thumb Up!	BASS	1	PR-B079
208	Tubby Mute	BASS	2	PR-B080
209	Chicken Bass	BASS	3	PR-B081
210	Snug Bass	BASS	2	PR-B082
211	Return2Base!	BASS	1	PR-B083
212	Chorus Bass	BASS	2	PR-B084
213	A Big Pick	BASS	3	PR-B085
214	Basement	BASS	1	PR-B086
215	SC Fretnot 1	BASS	2	PR-B087
216	SC Fretnot 2	BASS	3	PR-B088
217	RichFretless	BASS	2	PR-B089
218	NewAge Frtls	BASS	3	PR-B090
219	SlapBass1	BASS	1	PR-B091
220	Slap2 w/Fx	BASS	1	PR-B092
221	Got Pop?	BASS	1	PR-B093
222	JBass v/Thmb	BASS	2	PR-B094
223	SC Slap Bass	BASS	2	PR-B095
224	X Slap Bass	BASS	3	PR-B096
225	Low Bass	SYNTH BASS	3	PR-B097
226	Mini Like!	SYNTH BASS	2	PR-B098
227	MC-404 Bass	SYNTH BASS	2	PR-B099
228	SC Rubber Bs	SYNTH BASS	3	PR-B100
229	SH-101 Bs 1	SYNTH BASS	2	PR-B101
230	SC Syn Bass1	SYNTH BASS	3	PR-B102
231	Juno-106 Bs	SYNTH BASS	2	PR-B103
232	Smooth Bass	SYNTH BASS	2	PR-B104
233	SC Flat Bs	SYNTH BASS	3	PR-B105
234	Foundation	SYNTH BASS	2	PR-B106
235	Punch MG 2	SYNTH BASS	2	PR-B107
236	Electro Rubb	SYNTH BASS	2	PR-B108
237	R&B Bass 1	SYNTH BASS	2	PR-B109
238	Enorjizor	SYNTH BASS	2	PR-B110
239	LowFat Bass	SYNTH BASS	3	PR-B111
240	Doze Bass	SYNTH BASS	1	PR-B112
241	DCO Bass	SYNTH BASS	4	PR-B113
242	Virtual RnBs	SYNTH BASS	2	PR-B114
243	Saw&MG Bass	SYNTH BASS	4	PR-B115
244	MG+SubOsc Bs	SYNTH BASS	2	PR-B116
245	R&B Bass 2	SYNTH BASS	1	PR-B117
246	R&B Bass 3	SYNTH BASS	2	PR-B118
247	Not a Bass	SYNTH BASS	2	PR-B119
248	ResoSyn Bs 1	SYNTH BASS	2	PR-B120
249	SH-1 Bass	SYNTH BASS	2	PR-B121
250	SH-101 Bs 2	SYNTH BASS	2	PR-B122
251	Punch MG 1	SYNTH BASS	2	PR-B123
252	MKS-50 SynBs	SYNTH BASS	1	PR-B124
253	Gashed Bass	SYNTH BASS	2	PR-B125
254	Q Bass	SYNTH BASS	3	PR-B126
255	Super-G DX	SYNTH BASS	3	PR-B127
256	Kickin' Bass	SYNTH BASS	2	PR-B128

## Liste des patches

### PR-C (groupe Preset C)

(CC#0 = 87, CC#32 = 66)

No	Nom	Catégorie	Voix	(n° Preset)
257	OilDrum Bass	SYNTH BASS	3	PR-C001
258	Dust Bass	SYNTH BASS	4	PR-C002
259	Glide-iator	SYNTH BASS	2	PR-C003
260	SC AcidPunch	SYNTH BASS	2	PR-C004
261	TBasic	SYNTH BASS	1	PR-C005
262	SC Unison Bs	SYNTH BASS	2	PR-C006
263	Detune Bass	SYNTH BASS	2	PR-C007
264	Lo Bass	SYNTH BASS	3	PR-C008
265	SC GarageBs1	SYNTH BASS	3	PR-C009
266	SC GarageBs2	SYNTH BASS	2	PR-C010
267	Sub Sonic	SYNTH BASS	4	PR-C011
268	SC Jungle Bs	SYNTH BASS	2	PR-C012
269	R&B Bass 4	SYNTH BASS	1	PR-C013
270	Simply Basic	SYNTH BASS	2	PR-C014
271	Beepin Bass	SYNTH BASS	2	PR-C015
272	MC-TB Bass	SYNTH BASS	2	PR-C016
273	Acdg Bass	SYNTH BASS	2	PR-C017
274	Loco Voco	SYNTH BASS	2	PR-C018
275	Unplug it!	SYNTH BASS	1	PR-C019
276	S&H Bass	SYNTH BASS	2	PR-C020
277	Destroyed Bs	SYNTH BASS	2	PR-C021
278	SC Acid Bs	SYNTH BASS	2	PR-C022
279	Lo-Fi TB	SYNTH BASS	1	PR-C023
280	Drop Bass	SYNTH BASS	3	PR-C024
281	Big Mini	SYNTH BASS	3	PR-C025
282	Muffled MG	SYNTH BASS	2	PR-C026
283	Intrusive Bs	SYNTH BASS	2	PR-C027
284	Alpha SynBs	SYNTH BASS	2	PR-C028
285	TransistorBs	SYNTH BASS	3	PR-C029
286	Juno-60 Bass	SYNTH BASS	2	PR-C030
287	Storm Bass	SYNTH BASS	4	PR-C031
288	Alpha ResoBs	SYNTH BASS	2	PR-C032
289	SH-101 Vibe	SYNTH BASS	4	PR-C033
290	Fazee Bass	SYNTH BASS	4	PR-C034
291	Hi-Energy Bs	SYNTH BASS	2	PR-C035
292	SC Violin	STRINGS	1	PR-C036
293	Violin	STRINGS	1	PR-C037
294	Viola	STRINGS	3	PR-C038
295	SC Cello	STRINGS	1	PR-C039
296	Cello	STRINGS	1	PR-C040
297	Contrabass	STRINGS	4	PR-C041
298	Dolce Qrt	STRINGS	2	PR-C042
299	Chamber Str	STRINGS	3	PR-C043
300	Small Str	STRINGS	7	PR-C044
301	Marcato	STRINGS	2	PR-C045
302	Bright Str	STRINGS	2	PR-C046
303	String Ens	STRINGS	3	PR-C047
304	SonicStrings	STRINGS	8	PR-C048
305	Stringz 101	STRINGS	2	PR-C049
306	Crossed Bows	STRINGS	5	PR-C050
307	Warm Strings	STRINGS	5	PR-C051
308	Stacc mp Str	STRINGS	4	PR-C052
309	Movie Scene	STRINGS	4	PR-C053
310	Hybrid Str 1	STRINGS	6	PR-C054
311	Gang Strangs	STRINGS	6	PR-C055
312	Clustered!?!	STRINGS	8	PR-C056
313	Full Strings	STRINGS	4	PR-C057
314	X StrSection	STRINGS	4	PR-C058
315	Oct Strings	STRINGS	6	PR-C059
316	Sahara Str	STRINGS	4	PR-C060
317	Random Mood	STRINGS	6	PR-C061
318	X Hall Str	STRINGS	8	PR-C062
319	SC Slow Str	STRINGS	8	PR-C063
320	Hybrid Str 2	STRINGS	7	PR-C064

No	Nom	Catégorie	Voix	(n° Preset)
321	Biggie Bows	STRINGS	6	PR-C065
322	Staccato VS	STRINGS	4	PR-C066
323	So Staccato	STRINGS	4	PR-C067
324	DelicatePizz	STRINGS	4	PR-C068
325	Vls PizzHall	STRINGS	8	PR-C069
326	Orch Pizz	STRINGS	4	PR-C070
327	Pizz!Stac VS	STRINGS	6	PR-C071
328	Mellow Tron	STRINGS	3	PR-C072
329	Tronic Str	STRINGS	2	PR-C073
330	Tape Memory	STRINGS	2	PR-C074
331	Wind & Str 1	ORCHESTRA	7	PR-C075
332	Wind & Str 2	ORCHESTRA	5	PR-C076
333	Farewell	ORCHESTRA	6	PR-C077
334	Orch & Horns	ORCHESTRA	5	PR-C078
335	Soft Orch 1	ORCHESTRA	4	PR-C079
336	Soft Orch 2	ORCHESTRA	7	PR-C080
337	Henry IX	ORCHESTRA	4	PR-C081
338	Ending Scene	ORCHESTRA	4	PR-C082
339	Symphonika	ORCHESTRA	8	PR-C083
340	Mix Hit 2	HIT&STAB	4	PR-C084
341	Cheezy Movie	HIT&STAB	4	PR-C085
342	Philly Hit	HIT&STAB	1	PR-C086
343	Smear Hit 1	HIT&STAB	2	PR-C087
344	Smear Hit 2	HIT&STAB	2	PR-C088
345	Good Old Hit	HIT&STAB	4	PR-C089
346	Mix Hit 1	HIT&STAB	4	PR-C090
347	Lo-Fi Hit	HIT&STAB	4	PR-C091
348	2ble Action	HIT&STAB	2	PR-C092
349	In da Cave	HIT&STAB	2	PR-C093
350	Housechord	HIT&STAB	3	PR-C094
351	Mod Chord	HIT&STAB	2	PR-C095
352	Dance Steam	HIT&STAB	2	PR-C096
353	Good Old Day	WIND	3	PR-C097
354	SC WindWood	WIND	3	PR-C098
355	Clarence.net	WIND	2	PR-C099
356	SC Oboe	WIND	1	PR-C100
357	Hall Oboe	WIND	1	PR-C101
358	English Horn	WIND	1	PR-C102
359	Bassoon	WIND	1	PR-C103
360	SC Flute	FLUTE	2	PR-C104
361	Piccolo	FLUTE	2	PR-C105
362	Andes Mood	FLUTE	1	PR-C106
363	HimalayaPipe	FLUTE	4	PR-C107
364	Solo Tp	AC.BRASS	2	PR-C108
365	Horn Chops	AC.BRASS	2	PR-C109
366	Flugel Horn	AC.BRASS	1	PR-C110
367	Spiit Flugel	AC.BRASS	3	PR-C111
368	Mute Tp /Mod	AC.BRASS	3	PR-C112
369	Harmon Mute	AC.BRASS	1	PR-C113
370	Soft Tb	AC.BRASS	2	PR-C114
371	Solo Tb	AC.BRASS	1	PR-C115
372	Solo Bone	AC.BRASS	2	PR-C116
373	XP Horn	AC.BRASS	1	PR-C117
374	Grande Tuba	AC.BRASS	2	PR-C118
375	SC Tuba	AC.BRASS	1	PR-C119
376	StackTp Sect	AC.BRASS	4	PR-C120
377	Tb Section	AC.BRASS	5	PR-C121
378	TpTb Sect.	AC.BRASS	2	PR-C122
379	SC Bri Brass	AC.BRASS	4	PR-C123
380	SC BrsSect 1	AC.BRASS	7	PR-C124
381	SC BrsSect 2	AC.BRASS	8	PR-C125
382	Tpts & Tmbs	AC.BRASS	2	PR-C126
383	Brass & Sax	AC.BRASS	5	PR-C127
384	BrassPartOut	AC.BRASS	6	PR-C128

**PR-D (groupe Preset D)**

(CC#0 = 87, CC#32 = 67)

No	Nom	Catégorie	Voix	(n° Preset)	No	Nom	Catégorie	Voix	(n° Preset)
385	Simple Tutti	AC.BRASS	2	PR-D001	449	X-Sink Delay	HARD LEAD	3	PR-D065
386	F.Horns Sect	AC.BRASS	3	PR-D002	450	Destroyed Ld	HARD LEAD	2	PR-D066
387	Full sForza	AC.BRASS	4	PR-D003	451	Synchro Lead	HARD LEAD	2	PR-D067
388	Stereo Brass	AC.BRASS	4	PR-D004	452	Sync Ld Mono	HARD LEAD	1	PR-D068
389	Wide SynBrss	SYNTH BRASS	2	PR-D005	453	SyncModulate	HARD LEAD	3	PR-D069
390	DetuneSawBrs	SYNTH BRASS	2	PR-D006	454	Distorted MG	HARD LEAD	1	PR-D070
391	J-Pop Brass	SYNTH BRASS	6	PR-D007	455	SonicVampire	HARD LEAD	2	PR-D071
392	80s Brass 1	SYNTH BRASS	6	PR-D008	456	Blue Meanie	HARD LEAD	2	PR-D072
393	80s Brass 2	SYNTH BRASS	4	PR-D009	457	SC Dist Lead	HARD LEAD	2	PR-D073
394	Ana Brass	SYNTH BRASS	5	PR-D010	458	Ringmod Lead	HARD LEAD	4	PR-D074
395	Soft Brass	SYNTH BRASS	3	PR-D011	459	Stimulation	HARD LEAD	4	PR-D075
396	JP8000 Brass	SYNTH BRASS	6	PR-D012	460	BodyElectric	HARD LEAD	3	PR-D076
397	Sonic Brass	SYNTH BRASS	4	PR-D013	461	Classic Lead	HARD LEAD	4	PR-D077
398	Syn Brass	SYNTH BRASS	4	PR-D014	462	Feat Lead	HARD LEAD	2	PR-D078
399	Syn Brass 2	SYNTH BRASS	4	PR-D015	463	Wire Sync	HARD LEAD	3	PR-D079
400	Xpand Brass	SYNTH BRASS	2	PR-D016	464	Epic Lead	HARD LEAD	2	PR-D080
401	Xpand Brass2	SYNTH BRASS	4	PR-D017	465	Bag Lead	HARD LEAD	3	PR-D081
402	Super Saw	SYNTH BRASS	4	PR-D018	466	Wezcoast	HARD LEAD	2	PR-D082
403	SoftSynBrass	SYNTH BRASS	2	PR-D019	467	HyperJupiter	HARD LEAD	3	PR-D083
404	Silky JP	SYNTH BRASS	2	PR-D020	468	Vintagolizer	HARD LEAD	4	PR-D084
405	Silk Brs Pad	SYNTH BRASS	1	PR-D021	469	C64 Lead	HARD LEAD	2	PR-D085
406	80s Brass 3	SYNTH BRASS	8	PR-D022	470	303 NRG	HARD LEAD	2	PR-D086
407	X-Saw Brass1	SYNTH BRASS	2	PR-D023	471	Cell SquLead	SOFT LEAD	4	PR-D087
408	Cheesy Brass	SYNTH BRASS	4	PR-D024	472	SC Sqr Lead	SOFT LEAD	2	PR-D088
409	Dual Saw Brs	SYNTH BRASS	2	PR-D025	473	SH Sqr Lead	SOFT LEAD	2	PR-D089
410	Juno-106 Brs	SYNTH BRASS	1	PR-D026	474	Round SQR	SOFT LEAD	2	PR-D090
411	Poly Brass	SYNTH BRASS	2	PR-D027	475	Windy Synth	SOFT LEAD	3	PR-D091
412	Stacked Brs	SYNTH BRASS	4	PR-D028	476	Sqr Diamond	SOFT LEAD	2	PR-D092
413	Soprano Sax	SAX	1	PR-D029	477	Sineltific	SOFT LEAD	2	PR-D093
414	Solo Sop Sax	SAX	1	PR-D030	478	PeakArpSine	SOFT LEAD	1	PR-D094
415	Alto mp	SAX	1	PR-D031	479	Howards Lead	SOFT LEAD	3	PR-D095
416	Alto Sax	SAX	1	PR-D032	480	SoloNzPeaker	SOFT LEAD	1	PR-D096
417	Solo AltoSax	SAX	1	PR-D033	481	Juno Sflld	SOFT LEAD	1	PR-D097
418	AltoLead Sax	SAX	1	PR-D034	482	R&B Trilead	SOFT LEAD	1	PR-D098
419	XP TnrBrethy	SAX	1	PR-D035	483	R&B Tri Ld2	SOFT LEAD	1	PR-D099
420	Tenor Sax	SAX	2	PR-D036	484	Jupiter Lead	SOFT LEAD	1	PR-D100
421	Fat TenorSax	SAX	3	PR-D037	485	Dig-n-Duke	SOFT LEAD	2	PR-D101
422	Baritone Sax	SAX	1	PR-D038	486	SC SoftLead	SOFT LEAD	2	PR-D102
423	Sax Sect. 1	SAX	3	PR-D039	487	Mid Saw Ld	SOFT LEAD	4	PR-D103
424	Sax Sect. 2	SAX	4	PR-D040	488	X-Pulse Lead	SOFT LEAD	2	PR-D104
425	Horny Sax	SAX	2	PR-D041	489	Mild 2-SawLd	SOFT LEAD	2	PR-D105
426	FXM Alto Sax	SAX	1	PR-D042	490	Mew Lead	SOFT LEAD	1	PR-D106
427	Porta Solold	HARD LEAD	2	PR-D043	491	Shy Soloist	SOFT LEAD	1	PR-D107
428	Porta Lead	HARD LEAD	2	PR-D044	492	Theramax	SOFT LEAD	1	PR-D108
429	Wind Syn Ld	HARD LEAD	2	PR-D045	493	Therasqu	SOFT LEAD	1	PR-D109
430	SC Saw Ld 1	HARD LEAD	2	PR-D046	494	GR Lead	SOFT LEAD	2	PR-D110
431	SC Saw Ld 2	HARD LEAD	2	PR-D047	495	SH-2 Lead	SOFT LEAD	2	PR-D111
432	Juno Lead	HARD LEAD	2	PR-D048	496	SC ResoLead	SOFT LEAD	3	PR-D112
433	Follow Me	HARD LEAD	2	PR-D049	497	Modulated Ld	SOFT LEAD	1	PR-D113
434	DC Triangle	HARD LEAD	2	PR-D050	498	Synthi Fizz	SOFT LEAD	2	PR-D114
435	Sqr-Sequence	HARD LEAD	1	PR-D051	499	Waspy Lead	SOFT LEAD	1	PR-D115
436	Pure Square	HARD LEAD	2	PR-D052	500	Pulstar Ld	SOFT LEAD	1	PR-D116
437	Griggley	HARD LEAD	2	PR-D053	501	Naked Lead	SOFT LEAD	1	PR-D117
438	SC LegatoSaw	HARD LEAD	2	PR-D054	502	Alpha Spit	SOFT LEAD	1	PR-D118
439	Lone Prophat	HARD LEAD	1	PR-D055	503	Violin Lead	SOFT LEAD	2	PR-D119
440	Dual Profs	HARD LEAD	2	PR-D056	504	Mod Lead	SOFT LEAD	4	PR-D120
441	Gwyo Press	HARD LEAD	2	PR-D057	505	JP Saw Lead	SOFT LEAD	2	PR-D121
442	"Q" DualSaws	HARD LEAD	2	PR-D058	506	Tristar	SOFT LEAD	2	PR-D122
443	Mogulator Ld	HARD LEAD	2	PR-D059	507	Chubby Lead	SOFT LEAD	2	PR-D123
444	DirtyVoltage	HARD LEAD	2	PR-D060	508	Sneaky Leady	SOFT LEAD	2	PR-D124
445	Clean?	HARD LEAD	2	PR-D061	509	Shaku Lead	SOFT LEAD	5	PR-D125
446	Distortion	HARD LEAD	4	PR-D062	510	Legato Tkno	SOFT LEAD	1	PR-D126
447	SC Syn Ld	HARD LEAD	2	PR-D063	511	SCResoSaw Ld	SOFT LEAD	2	PR-D127
448	SynLead 0322	HARD LEAD	2	PR-D064	512	SliCed Lead	SOFT LEAD	2	PR-D128

## Liste des patches

### PR-E (groupe Preset E)

(CC#0 = 87, CC#32 = 68)

No	Nom	Catégorie	Voix	(n° Preset)
513	Mini Growl	SOFT LEAD	2	PR-E001
514	Evangelized	SOFT LEAD	2	PR-E002
515	Air Lead	SOFT LEAD	4	PR-E003
516	Juno-D Maj7	TECHNO SYNTH	4	PR-E004
517	Sweet House	TECHNO SYNTH	4	PR-E005
518	Periscope	TECHNO SYNTH	4	PR-E006
519	5th Voice	TECHNO SYNTH	6	PR-E007
520	HPF Sweep	TECHNO SYNTH	2	PR-E008
521	BPF Saw	TECHNO SYNTH	4	PR-E009
522	Moon Synth	TECHNO SYNTH	2	PR-E010
523	DelyResoSaws	TECHNO SYNTH	2	PR-E011
524	R-Trance	TECHNO SYNTH	7	PR-E012
525	Braatz...	TECHNO SYNTH	6	PR-E013
526	AllinOneRiff	TECHNO SYNTH	7	PR-E014
527	YZ Again	TECHNO SYNTH	7	PR-E015
528	Flazzy Lead	TECHNO SYNTH	8	PR-E016
529	Coffee Bee	TECHNO SYNTH	2	PR-E017
530	SC-303	TECHNO SYNTH	1	PR-E018
531	Dance Saws	TECHNO SYNTH	8	PR-E019
532	AluminmWires	TECHNO SYNTH	3	PR-E020
533	Fred&Barney	TECHNO SYNTH	6	PR-E021
534	Electrostars	TECHNO SYNTH	4	PR-E022
535	LoFiSequence	TECHNO SYNTH	2	PR-E023
536	MelodicDrums	TECHNO SYNTH	2	PR-E024
537	TB Wah	TECHNO SYNTH	1	PR-E025
538	Waving TB303	TECHNO SYNTH	3	PR-E026
539	Digi Seq	TECHNO SYNTH	3	PR-E027
540	Seq Saw	TECHNO SYNTH	1	PR-E028
541	Reso Seq Saw	TECHNO SYNTH	1	PR-E029
542	DetuneSeqSaw	TECHNO SYNTH	2	PR-E030
543	Technotribe	TECHNO SYNTH	2	PR-E031
544	Teethy Grit	TECHNO SYNTH	3	PR-E032
545	Repetition	TECHNO SYNTH	4	PR-E033
546	Killerbeez	TECHNO SYNTH	4	PR-E034
547	Acid Lead	TECHNO SYNTH	2	PR-E035
548	Tranceformer	TECHNO SYNTH	1	PR-E036
549	Anadroid	TECHNO SYNTH	1	PR-E037
550	Shroomy	TECHNO SYNTH	3	PR-E038
551	Noize R us	TECHNO SYNTH	2	PR-E039
552	Beep Melodie	TECHNO SYNTH	4	PR-E040
553	Morpher	TECHNO SYNTH	8	PR-E041
554	Uni-G	TECHNO SYNTH	2	PR-E042
555	Power Synth	TECHNO SYNTH	4	PR-E043
556	Hoover Again	TECHNO SYNTH	4	PR-E044
557	Alpha Said..	TECHNO SYNTH	2	PR-E045
558	Ravers Awake	TECHNO SYNTH	2	PR-E046
559	Tekno Gargle	TECHNO SYNTH	2	PR-E047
560	Tranceiver	TECHNO SYNTH	4	PR-E048
561	Techno Dream	TECHNO SYNTH	4	PR-E049
562	Techno Pizz	TECHNO SYNTH	4	PR-E050
563	VirtualHuman	PULSATING	4	PR-E051
564	Strobot	PULSATING	2	PR-E052
565	SC Strobe	PULSATING	4	PR-E053
566	Strobe X	PULSATING	5	PR-E054
567	Rhythmic 5th	PULSATING	4	PR-E055
568	Cell Pad	PULSATING	3	PR-E056
569	DarknessSide	PULSATING	6	PR-E057
570	Shape of X	PULSATING	5	PR-E058
571	Sonic Dance	PULSATING	5	PR-E059
572	ShapeURMusic	PULSATING	5	PR-E060
573	Synth Force	PULSATING	4	PR-E061
574	Trance Split	PULSATING	2	PR-E062
575	Step Trance	PULSATING	1	PR-E063
576	Chop Synth	PULSATING	2	PR-E064

No	Nom	Catégorie	Voix	(n° Preset)
577	Euro Teuro	PULSATING	6	PR-E065
578	Auto Trance	PULSATING	2	PR-E066
579	Euregggae	PULSATING	2	PR-E067
580	Sorry4theDLY	PULSATING	2	PR-E068
581	Beat Pad	PULSATING	3	PR-E069
582	TMT Seq Pad	PULSATING	4	PR-E070
583	ForYourBreak	PULSATING	4	PR-E071
584	HPF Slicer	PULSATING	3	PR-E072
585	Sliced Choir	PULSATING	6	PR-E073
586	Digi-Doo	PULSATING	2	PR-E074
587	PanningFrmnt	PULSATING	2	PR-E075
588	Dirty Beat	PULSATING	7	PR-E076
589	Electrons	PULSATING	1	PR-E077
590	Protons	PULSATING	2	PR-E078
591	Brisk Vortex	PULSATING	3	PR-E079
592	SC Throbulax	PULSATING	2	PR-E080
593	SC Lonizer	PULSATING	4	PR-E081
594	diGital Pad	PULSATING	4	PR-E082
595	StepPitShift	PULSATING	2	PR-E083
596	Pad Pulses	PULSATING	3	PR-E084
597	Seq-Pad 2	PULSATING	8	PR-E085
598	DSP Chaos	PULSATING	1	PR-E086
599	Dancefloor	PULSATING	4	PR-E087
600	Minor Thirds	PULSATING	2	PR-E088
601	FX World	PULSATING	2	PR-E089
602	Mr. Fourier	PULSATING	3	PR-E090
603	Nu Trance X	PULSATING	2	PR-E091
604	Auto 5thSaws	PULSATING	4	PR-E092
605	Cross Talk	PULSATING	1	PR-E093
606	Reanimation	PULSATING	2	PR-E094
607	VoX Chopper	PULSATING	2	PR-E095
608	Trevor's Pad	PULSATING	4	PR-E096
609	Fantomas Pad	PULSATING	5	PR-E097
610	Jazzy Arps	PULSATING	4	PR-E098
611	Keep Running	PULSATING	4	PR-E099
612	Step In	PULSATING	4	PR-E100
613	Echo Echo	PULSATING	8	PR-E101
614	Keep going	PULSATING	4	PR-E102
615	Arposphere	PULSATING	4	PR-E103
616	Voco Riff	PULSATING	4	PR-E104
617	Pulsator	PULSATING	4	PR-E105
618	Motion Bass	PULSATING	2	PR-E106
619	Sine Magic	PULSATING	3	PR-E107
620	Juno-D Slice	PULSATING	3	PR-E108
621	Pulsatron	PULSATING	4	PR-E109
622	Mega Sync	PULSATING	2	PR-E110
623	Passing by	SYNTH FX	4	PR-E111
624	Lazer Points	SYNTH FX	2	PR-E112
625	Retro Sci-Fi	SYNTH FX	4	PR-E113
626	Magic Chime	SYNTH FX	4	PR-E114
627	SC Try This!	SYNTH FX	3	PR-E115
628	New Planetz	SYNTH FX	4	PR-E116
629	Jet Noise	SYNTH FX	4	PR-E117
630	Chaos 2003	SYNTH FX	4	PR-E118
631	Control Room	SYNTH FX	4	PR-E119
632	OutOf sortz	SYNTH FX	5	PR-E120
633	Scatter	SYNTH FX	7	PR-E121
634	Low Beat-S	SYNTH FX	5	PR-E122
635	WaitnOutside	SYNTH FX	2	PR-E123
636	Breath Echo	SYNTH FX	1	PR-E124
637	SoundStrange	SYNTH FX	3	PR-E125
638	Cosmic Pulse	SYNTH FX	2	PR-E126
639	Faked Piano	SYNTH FX	4	PR-E127
640	SC Crystal	SYNTH FX	2	PR-E128



**PR-F (groupe Preset F)**

(CC#0 = 87, CC#32 = 69)

No	Nom	Catégorie	Voix	(n° Preset)	No	Nom	Catégorie	Voix	(n° Preset)
641	ResoSweep Dn	SYNTH FX	1	PR-F001	705	Pressyn	OTHER SYNTH	2	PR-F065
642	Zap B3 & C4	SYNTH FX	1	PR-F002	706	High Five	OTHER SYNTH	2	PR-F066
643	PolySweep Nz	SYNTH FX	4	PR-F003	707	4DaCommonMan	OTHER SYNTH	4	PR-F067
644	Strange Land	SYNTH FX	6	PR-F004	708	Orgaenia	OTHER SYNTH	5	PR-F068
645	S&H Voc	SYNTH FX	2	PR-F005	709	Sleeper	OTHER SYNTH	4	PR-F069
646	12th Planet	SYNTH FX	2	PR-F006	710	Sugar Synth	OTHER SYNTH	5	PR-F070
647	Scare	SYNTH FX	7	PR-F007	711	Ice Palace	OTHER SYNTH	4	PR-F071
648	Hillside	SYNTH FX	1	PR-F008	712	Story Harp	OTHER SYNTH	7	PR-F072
649	Mod Scanner	SYNTH FX	2	PR-F009	713	LostParadise	OTHER SYNTH	5	PR-F073
650	SoundOnSound	SYNTH FX	1	PR-F010	714	Magnetic 5th	OTHER SYNTH	2	PR-F074
651	Gasp	SYNTH FX	8	PR-F011	715	DigimaX	OTHER SYNTH	2	PR-F075
652	ResoSweep Up	SYNTH FX	1	PR-F012	716	Exhale	OTHER SYNTH	2	PR-F076
653	Magic Wave	SYNTH FX	2	PR-F013	717	X-panda	OTHER SYNTH	2	PR-F077
654	Shangri-La	SYNTH FX	5	PR-F014	718	Saw Keystep	OTHER SYNTH	2	PR-F078
655	CerealKiller	SYNTH FX	1	PR-F015	719	4mant Cycle	OTHER SYNTH	1	PR-F079
656	Cosmic Drops	SYNTH FX	1	PR-F016	720	Modular	OTHER SYNTH	2	PR-F080
657	Space Echo	SYNTH FX	4	PR-F017	721	Angel Pipes	OTHER SYNTH	2	PR-F081
658	Robot Sci-Fi	SYNTH FX	4	PR-F018	722	Wired Synth	OTHER SYNTH	8	PR-F082
659	Stacc Heaven	OTHER SYNTH	4	PR-F019	723	Analog Dream	OTHER SYNTH	3	PR-F083
660	Juno Poly	OTHER SYNTH	4	PR-F020	724	DCO Bell Pad	OTHER SYNTH	4	PR-F084
661	DigitalDream	OTHER SYNTH	2	PR-F021	725	Cell Fanta	OTHER SYNTH	3	PR-F085
662	Jucy Saw	OTHER SYNTH	3	PR-F022	726	Juno 5th	OTHER SYNTH	2	PR-F086
663	Cue Tip	OTHER SYNTH	1	PR-F023	727	DoubleBubble	OTHER SYNTH	4	PR-F087
664	Wasy Synth	OTHER SYNTH	2	PR-F024	728	Cell Comb	BRIGHT PAD	3	PR-F088
665	TB-Sequence	OTHER SYNTH	1	PR-F025	729	Super SynStr	BRIGHT PAD	2	PR-F089
666	Europe Xpres	OTHER SYNTH	2	PR-F026	730	80s Str	BRIGHT PAD	8	PR-F090
667	Squeepy	OTHER SYNTH	1	PR-F027	731	PhaseStrings	BRIGHT PAD	2	PR-F091
668	DOC Stack	OTHER SYNTH	2	PR-F028	732	Voyager	BRIGHT PAD	4	PR-F092
669	Sweep Lead	OTHER SYNTH	2	PR-F029	733	Cosmic Rays	BRIGHT PAD	4	PR-F093
670	80s Saws 1	OTHER SYNTH	8	PR-F030	734	Stringship	BRIGHT PAD	4	PR-F094
671	80s Saws 2	OTHER SYNTH	6	PR-F031	735	Fat Stacks	BRIGHT PAD	4	PR-F095
672	80s Saws 3	OTHER SYNTH	5	PR-F032	736	Strings R Us	BRIGHT PAD	2	PR-F096
673	Digitalless	OTHER SYNTH	2	PR-F033	737	Electric Pad	BRIGHT PAD	3	PR-F097
674	Flip Pad	OTHER SYNTH	3	PR-F034	738	Neo RS-202	BRIGHT PAD	2	PR-F098
675	Short Detune	OTHER SYNTH	2	PR-F035	739	OB Rezo Pad	BRIGHT PAD	3	PR-F099
676	forSequence	OTHER SYNTH	2	PR-F036	740	Synthi Ens	BRIGHT PAD	4	PR-F100
677	Memory Pluck	OTHER SYNTH	2	PR-F037	741	Giant Sweep	BRIGHT PAD	2	PR-F101
678	Metalic Bass	OTHER SYNTH	2	PR-F038	742	Mod Dare	BRIGHT PAD	4	PR-F102
679	Aqua	OTHER SYNTH	2	PR-F039	743	Cell Space	BRIGHT PAD	4	PR-F103
680	Big Planet	OTHER SYNTH	2	PR-F040	744	Digi-Swell	BRIGHT PAD	3	PR-F104
681	Wet Atax	OTHER SYNTH	2	PR-F041	745	Sonic Surfer	BRIGHT PAD	2	PR-F105
682	Houze Clavi	OTHER SYNTH	2	PR-F042	746	New Year Day	BRIGHT PAD	4	PR-F106
683	SuperSawSlow	OTHER SYNTH	2	PR-F043	747	Polar Morn	BRIGHT PAD	4	PR-F107
684	Cell Trance	OTHER SYNTH	3	PR-F044	748	Distant Sun	BRIGHT PAD	4	PR-F108
685	Trancy X	OTHER SYNTH	4	PR-F045	749	PG Chimes	BRIGHT PAD	4	PR-F109
686	Trancy Synth	OTHER SYNTH	2	PR-F046	750	Saturn Rings	BRIGHT PAD	4	PR-F110
687	Juno Trnce	OTHER SYNTH	4	PR-F047	751	Brusky	BRIGHT PAD	4	PR-F111
688	Saw Stack	OTHER SYNTH	2	PR-F048	752	"2 Point 2"	BRIGHT PAD	7	PR-F112
689	Frgile Saws	OTHER SYNTH	2	PR-F049	753	2.2 Pad	BRIGHT PAD	7	PR-F113
690	Steamed Sawz	OTHER SYNTH	2	PR-F050	754	two.two Pad	BRIGHT PAD	4	PR-F114
691	RAVtune	OTHER SYNTH	2	PR-F051	755	SaturnHolida	BRIGHT PAD	2	PR-F115
692	Bustranza	OTHER SYNTH	2	PR-F052	756	Neuro-Drone	BRIGHT PAD	7	PR-F116
693	AftTch Ji-n	OTHER SYNTH	2	PR-F053	757	In The Pass	BRIGHT PAD	3	PR-F117
694	JP OctAttack	OTHER SYNTH	2	PR-F054	758	Polar Night	BRIGHT PAD	4	PR-F118
695	Oct Unison	OTHER SYNTH	6	PR-F055	759	Cell 5th	BRIGHT PAD	3	PR-F119
696	Xtatic	OTHER SYNTH	4	PR-F056	760	MistOver5ths	BRIGHT PAD	4	PR-F120
697	Dirty Combo	OTHER SYNTH	2	PR-F057	761	Gritty Pad	BRIGHT PAD	1	PR-F121
698	FM's Attack	OTHER SYNTH	3	PR-F058	762	India Garden	BRIGHT PAD	6	PR-F122
699	Digi-vox Syn	OTHER SYNTH	1	PR-F059	763	BillionStars	BRIGHT PAD	4	PR-F123
700	Fairy Factor	OTHER SYNTH	6	PR-F060	764	Sand Pad	BRIGHT PAD	2	PR-F124
701	Tempest	OTHER SYNTH	2	PR-F061	765	ReverseSweep	BRIGHT PAD	2	PR-F125
702	X-Racer	OTHER SYNTH	2	PR-F062	766	HugeSoundMod	BRIGHT PAD	4	PR-F126
703	TB Booster	OTHER SYNTH	2	PR-F063	767	Metal Swell	BRIGHT PAD	5	PR-F127
704	Syn-Orch/Mod	OTHER SYNTH	4	PR-F064	768	NuSoundtrack	BRIGHT PAD	4	PR-F128

## Liste des patches

### PR-G (groupe Preset G)

(CC#0 = 87, CC#32 = 70)

No	Nom	Catégorie	Voix	(n° Preset)	No	Nom	Catégorie	Voix	(n° Preset)
769	Phat Strings	BRIGHT PAD	4	PR-G001	833	Choir&Str	VOX	7	PR-G065
770	Soft OB Pad	SOFT PAD	3	PR-G002	834	Aah Vox	VOX	2	PR-G066
771	SC Hollow	SOFT PAD	4	PR-G003	835	Synvox	VOX	2	PR-G067
772	SC Sqr Pad	SOFT PAD	4	PR-G004	836	Uhhmm	VOX	8	PR-G068
773	Silk Pad	SOFT PAD	3	PR-G005	837	Morning Star	VOX	3	PR-G069
774	WarmReso Pad	SOFT PAD	2	PR-G006	838	Syn Opera	VOX	4	PR-G070
775	SC Soft Pad	SOFT PAD	3	PR-G007	839	BeautifulOne	VOX	4	PR-G071
776	Air Pad	SOFT PAD	4	PR-G008	840	Ooze	VOX	2	PR-G072
777	Soft Breeze	SOFT PAD	2	PR-G009	841	Aerial Choir	VOX	4	PR-G073
778	JP Strings 1	SOFT PAD	3	PR-G010	842	3D Vox	VOX	3	PR-G074
779	JP Strings 2	SOFT PAD	5	PR-G011	843	Film Cue	VOX	4	PR-G075
780	DelayStrings	SOFT PAD	3	PR-G012	844	Paradise	VOX	4	PR-G076
781	NorthStrings	SOFT PAD	4	PR-G013	845	Sad ceremony	VOX	8	PR-G077
782	SC Syn Str	SOFT PAD	5	PR-G014	846	Lost Voices	VOX	4	PR-G078
783	Slow Saw Str	SOFT PAD	2	PR-G015	847	Jazz Doos	VOX	4	PR-G079
784	Syn Strings	SOFT PAD	2	PR-G016	848	Beat Vox	VOX	1	PR-G080
785	OB Slow Str	SOFT PAD	2	PR-G017	849	Talk 2 Me	VOX	2	PR-G081
786	Strings Pad	SOFT PAD	2	PR-G018	850	FM Vox	VOX	4	PR-G082
787	R&B SoftPad	SOFT PAD	2	PR-G019	851	Let's Talk!	VOX	3	PR-G083
788	Reso Pad	SOFT PAD	3	PR-G020	852	Nice Kalimba	PLUCKED	1	PR-G084
789	Phat Pad	SOFT PAD	2	PR-G021	853	Quiet River	PLUCKED	4	PR-G085
790	SC PhaserPad	SOFT PAD	2	PR-G022	854	Teky Drop	PLUCKED	4	PR-G086
791	Mystic Str	SOFT PAD	5	PR-G023	855	Pat is away	PLUCKED	5	PR-G087
792	Glass Organ	SOFT PAD	3	PR-G024	856	SC Sitar 1	PLUCKED	4	PR-G088
793	Wind Pad	SOFT PAD	4	PR-G025	857	SC Sitar 2	PLUCKED	5	PR-G089
794	Combination	SOFT PAD	4	PR-G026	858	Sitar on C	PLUCKED	6	PR-G090
795	HumanKindnes	SOFT PAD	4	PR-G027	859	Sitar Baby	PLUCKED	1	PR-G091
796	BeautyPad	SOFT PAD	4	PR-G028	860	Elec Sitar	PLUCKED	3	PR-G092
797	Atmospherics	SOFT PAD	2	PR-G029	861	Neo Sitar	PLUCKED	2	PR-G093
798	Terra Nostra	SOFT PAD	8	PR-G030	862	SaraswatiRvr	PLUCKED	3	PR-G094
799	OB Aahs	SOFT PAD	4	PR-G031	863	Bosporus	PLUCKED	3	PR-G095
800	Vulcano Pad	SOFT PAD	5	PR-G032	864	Santur Stack	PLUCKED	4	PR-G096
801	Cloud #9	SOFT PAD	3	PR-G033	865	Aerial Harp	PLUCKED	2	PR-G097
802	Organic Pad	SOFT PAD	3	PR-G034	866	Harpiness	PLUCKED	2	PR-G098
803	Hum Pad	SOFT PAD	4	PR-G035	867	Skydiver	PLUCKED	2	PR-G099
804	Vox Pad	SOFT PAD	4	PR-G036	868	TroubadorEns	PLUCKED	4	PR-G100
805	Digital Aahs	SOFT PAD	3	PR-G037	869	Jamisen	PLUCKED	2	PR-G101
806	Tri 5th Pad	SOFT PAD	4	PR-G038	870	Koto	PLUCKED	8	PR-G102
807	SC MovinPad	SOFT PAD	8	PR-G039	871	Monsoon	PLUCKED	4	PR-G103
808	Seq-Pad 1	SOFT PAD	8	PR-G040	872	Bend Koto	PLUCKED	2	PR-G104
809	Follow	SOFT PAD	2	PR-G041	873	LongDistance	ETHNIC	1	PR-G105
810	Consolament	SOFT PAD	3	PR-G042	874	Ambi Shaku	ETHNIC	3	PR-G106
811	Spacious Pad	SOFT PAD	4	PR-G043	875	SC Lochscape	ETHNIC	2	PR-G107
812	JD Pop Pad	SOFT PAD	3	PR-G044	876	SC PipeDream	ETHNIC	4	PR-G108
813	JP-8 Phase	SOFT PAD	4	PR-G045	877	SC Far East	ETHNIC	4	PR-G109
814	Nu Epic Pad	SOFT PAD	2	PR-G046	878	Banjo	FRETTE	2	PR-G110
815	Forever	SOFT PAD	5	PR-G047	879	Timpani+Low	PERCUSSION	4	PR-G111
816	Flange Dream	SOFT PAD	4	PR-G048	880	Timpani Roll	PERCUSSION	2	PR-G112
817	Evolution X	SOFT PAD	2	PR-G049	881	Bass Drum	PERCUSSION	4	PR-G113
818	Heaven Pad	SOFT PAD	3	PR-G050	882	Ambidextrous	SOUND FX	2	PR-G114
819	Angelis Pad	SOFT PAD	4	PR-G051	883	En-co-re	SOUND FX	4	PR-G115
820	Juno-106 Str	SOFT PAD	1	PR-G052	884	Mobile Phone	SOUND FX	1	PR-G116
821	JupiterMoves	SOFT PAD	2	PR-G053	885	ElectroDisco	BEAT&GROOVE	5	PR-G117
822	Oceanic Pad	SOFT PAD	2	PR-G054	886	Groove 007	BEAT&GROOVE	4	PR-G118
823	Fairy's Song	SOFT PAD	4	PR-G055	887	In Da Groove	BEAT&GROOVE	4	PR-G119
824	Borealis	SOFT PAD	2	PR-G056	888	Sweet 80s	BEAT&GROOVE	4	PR-G120
825	JX Warm Pad	SOFT PAD	2	PR-G057	889	Autotrance	BEAT&GROOVE	4	PR-G121
826	Analog Bgrnd	SOFT PAD	3	PR-G058	890	Juno Pop	BEAT&GROOVE	4	PR-G122
827	Choir Aahs 1	VOX	4	PR-G059	891	Compusonic 1	BEAT&GROOVE	4	PR-G123
828	Choir Aahs 2	VOX	4	PR-G060	892	Compusonic 2	BEAT&GROOVE	4	PR-G124
829	ChoirOoh/Aft	VOX	4	PR-G061	893	80s Combo	COMBINATION	3	PR-G125
830	Angels Choir	VOX	4	PR-G062	894	Analog Days	COMBINATION	3	PR-G126
831	Angelique	VOX	4	PR-G063	895	Techno Craft	COMBINATION	3	PR-G127
832	Gospel Oohs	VOX	2	PR-G064	896	Lounge Kit	COMBINATION	2	PR-G128

GM (groupe GM2)

No	Nom	Catégorie	Voix	LSB	PC
1	Piano 1	AC.PIANO	2	0	1
2	Piano 1w	AC.PIANO	2	1	
3	European Pf	AC.PIANO	2	2	
4	Piano 2	AC.PIANO	2	0	2
5	Piano 2w	AC.PIANO	2	1	
6	Piano 3	AC.PIANO	2	0	3
7	Piano 3w	AC.PIANO	2	1	
8	Honky-tonk	AC.PIANO	2	0	4
9	Honky-tonk 2	AC.PIANO	2	4	
10	E.Piano 1	EL.PIANO	1	0	5
11	St.Soft EP	EL.PIANO	3	1	
12	FM+SA EP	EL.PIANO	3	2	
13	Wurlly	EL.PIANO	1	3	
14	E.Piano 2	EL.PIANO	4	0	6
15	Detuned EP 2	EL.PIANO	4	1	
16	St.FM EP	EL.PIANO	4	2	
17	EP Legend	EL.PIANO	4	3	
18	EP Phase	EL.PIANO	2	4	
19	Harpsichord	KEYBOARDS	2	0	7
20	Coupled Hps.	KEYBOARDS	7	1	
21	Harpsi.w	KEYBOARDS	2	2	
22	Harpsi.o	KEYBOARDS	4	3	
23	Clav.	KEYBOARDS	2	0	8
24	Pulse Clav	KEYBOARDS	2	1	
25	Celesta	KEYBOARDS	1	0	9
26	Glockenspiel	BELL	1	0	10
27	Music Box	BELL	2	0	11
28	Vibraphone	MALLET	1	0	12
29	Vibraphone w	MALLET	1	1	
30	Marimba	MALLET	1	0	13
31	Marimba w	MALLET	1	1	
32	Xylophone	MALLET	1	0	14
33	Tubular-bell	BELL	1	0	15
34	Church Bell	BELL	1	1	
35	Carillon	BELL	4	2	
36	Santur	PLUCKED	4	0	16
37	Organ 1	ORGAN	3	0	17
38	Trem. Organ	ORGAN	2	1	
39	60's Organ 1	ORGAN	1	2	
40	70's E.Organ	ORGAN	2	3	
41	Organ 2	ORGAN	3	0	18
42	Chorus Or.2	ORGAN	3	1	
43	Perc. Organ	ORGAN	4	2	
44	Organ 3	ORGAN	4	0	19
45	Church Org.1	ORGAN	2	0	20
46	Church Org.2	ORGAN	4	1	
47	Church Org.3	ORGAN	6	2	
48	Reed Organ	ORGAN	3	0	21
49	Puff Organ	ORGAN	1	1	
50	Accordion Fr	ACCRDION	3	0	22
51	Accordion It	ACCRDION	3	1	
52	Harmonica	HARMONICA	2	0	23
53	Bandoneon	ACCRDION	3	0	24
54	Nylon-str.Gt	AC.GUITAR	1	0	25
55	Ukulele	AC.GUITAR	1	1	
56	Nylon Gt.o	AC.GUITAR	2	2	
57	Nylon Gt.2	AC.GUITAR	1	3	
58	Steel-str.Gt	AC.GUITAR	4	0	26
59	12-str.Gt	AC.GUITAR	3	1	
60	Mandolin	AC.GUITAR	2	2	
61	Steel + Body	AC.GUITAR	4	3	
62	Jazz Gt.	EL.GUITAR	1	0	27
63	Pedal Steel	EL.GUITAR	1	1	
64	Clean Gt.	EL.GUITAR	1	0	28

No	Nom	Catégorie	Voix	LSB	PC
65	Chorus Gt.	EL.GUITAR	2	1	
66	Mid Tone GTR	EL.GUITAR	1	2	
67	Muted Gt.	EL.GUITAR	1	0	29
68	Funk Pop	EL.GUITAR	1	1	
69	Funk Gt.2	EL.GUITAR	1	2	
70	Jazz Man	EL.GUITAR	1	3	
71	Overdrive Gt	DIST.GUITAR	2	0	30
72	Guitar Pinch	DIST.GUITAR	1	1	
73	DistortionGt	DIST.GUITAR	1	0	31
74	Feedback Gt.	DIST.GUITAR	2	1	
75	Dist Rtm GTR	DIST.GUITAR	2	2	
76	Gt.Harmonics	EL.GUITAR	2	0	32
77	Gt. Feedback	EL.GUITAR	1	1	
78	Acoustic Bs.	BASS	1	0	33
79	Fingered Bs.	BASS	3	0	34
80	Finger Slap	BASS	3	1	
81	Picked Bass	BASS	3	0	35
82	Fretless Bs.	BASS	2	0	36
83	Slap Bass 1	BASS	2	0	37
84	Slap Bass 2	BASS	3	0	38
85	Synth Bass 1	SYNTH BASS	1	0	39
86	SynthBass101	SYNTH BASS	1	1	
87	Acid Bass	SYNTH BASS	1	2	
88	Clavi Bass	SYNTH BASS	2	3	
89	Hammer	SYNTH BASS	2	4	
90	Synth Bass 2	SYNTH BASS	3	0	40
91	Beef FM Bass	SYNTH BASS	2	1	
92	RubberBass 2	SYNTH BASS	2	2	
93	Attack Pulse	SYNTH BASS	1	3	
94	Violin	STRINGS	1	0	41
95	Slow Violin	STRINGS	1	1	
96	Viola	STRINGS	1	0	42
97	Cello	STRINGS	1	0	43
98	Contrabass	STRINGS	1	0	44
99	Tremolo Str	STRINGS	4	0	45
100	PizzicatoStr	STRINGS	4	0	46
101	Harp	PLUCKED	2	0	47
102	Yang Qin	PLUCKED	3	1	
103	Timpani	PERCUSSION	4	0	48
104	Strings	STRINGS	4	0	49
105	Orchestra	ORCHESTRA	7	1	
106	60s Strings	STRINGS	4	2	
107	Slow Strings	STRINGS	4	0	50
108	Syn.Strings1	STRINGS	3	0	51
109	Syn.Strings3	STRINGS	3	1	
110	Syn.Strings2	SOFT PAD	2	0	52
111	Choir Aahs	VOX	4	0	53
112	Chorus Aahs	VOX	4	1	
113	Voice Oohs	VOX	4	0	54
114	Humming	VOX	4	1	
115	SynVox	VOX	4	0	55
116	Analog Voice	VOX	2	1	
117	OrchestraHit	HIT&STAB	2	0	56
118	Bass Hit	HIT&STAB	2	1	
119	6th Hit	HIT&STAB	2	2	
120	Euro Hit	HIT&STAB	2	3	
121	Trumpet	AC.BRASS	2	0	57
122	Dark Trumpet	AC.BRASS	1	1	
123	Trombone	AC.BRASS	1	0	58
124	Trombone 2	AC.BRASS	2	1	
125	Bright Tb	AC.BRASS	2	2	
126	Tuba	AC.BRASS	1	0	59
127	MutedTrumpet	AC.BRASS	3	0	60
128	MuteTrumpet2	AC.BRASS	1	1	

## Liste des patches

No	Nom	Catégorie	Voix	LSB	PC	No	Nom	Catégorie	Voix	LSB	PC
129	French Horns	AC.BRASS	3	0	61	193	Sitar	PLUCKED	2	0	105
130	Fr.Horn 2	AC.BRASS	1	1		194	Sitar 2	PLUCKED	5	1	
131	Brass 1	AC.BRASS	4	0	62	195	Banjo	FRETED	2	0	106
132	Brass 2	AC.BRASS	4	1		196	Shamisen	PLUCKED	2	0	107
133	Synth Brass1	SYNTH BRASS	4	0	63	197	Koto	PLUCKED	4	0	108
134	JP Brass	SYNTH BRASS	4	1		198	Taisho Koto	PLUCKED	3	1	
135	Oct SynBrass	SYNTH BRASS	4	2		199	Kalimba	PLUCKED	1	0	109
136	Jump Brass	SYNTH BRASS	3	3		200	Bagpipe	ETHNIC	3	0	110
137	Synth Brass2	SYNTH BRASS	3	0	64	201	Fiddle	STRINGS	1	0	111
138	SynBrass sfz	SYNTH BRASS	2	1		202	Shanai	ETHNIC	2	0	112
139	Velo Brass 1	SYNTH BRASS	2	2		203	Tinkle Bell	BELL	3	0	113
140	Soprano Sax	SAX	1	0	65	204	Agogo	PERCUSSION	1	0	114
141	Alto Sax	SAX	1	0	66	205	Steel Drums	MAILLET	2	0	115
142	Tenor Sax	SAX	1	0	67	206	Woodblock	PERCUSSION	1	0	116
143	Baritone Sax	SAX	1	0	68	207	Castanets	PERCUSSION	1	1	
144	Oboe	WIND	3	0	69	208	Taiko	PERCUSSION	3	0	117
145	English Horn	WIND	1	0	70	209	Concert BD	PERCUSSION	4	1	
146	Bassoon	WIND	1	0	71	210	Melo. Tom 1	PERCUSSION	1	0	118
147	Clarinet	WIND	2	0	72	211	Melo. Tom 2	PERCUSSION	1	1	
148	Piccolo	FLUTE	2	0	73	212	Synth Drum	PERCUSSION	1	0	119
149	Flute	FLUTE	2	0	74	213	808 Tom	PERCUSSION	1	1	
150	Recorder	FLUTE	1	0	75	214	Elec Perc	PERCUSSION	1	1	
151	Pan Flute	FLUTE	1	0	76	215	Reverse Cym.	PERCUSSION	1	0	120
152	Bottle Blow	FLUTE	2	0	77	216	Gt.FretNoise	AC.GUITAR	1	0	121
153	Shakuhachi	ETHNIC	2	0	78	217	Gt.Cut Noise	AC.GUITAR	1	1	
154	Whistle	FLUTE	2	0	79	218	String Slap	AC.GUITAR	1	2	
155	Ocarina	FLUTE	3	0	80	219	Breath Noise	SYNTH FX	1	0	122
156	Square Wave	HARD LEAD	2	0	81	220	Fl.Key Click	SYNTH FX	1	1	
157	MG Square	HARD LEAD	1	1		221	Seashore	SOUND FX	2	0	123
158	2600 Sine	HARD LEAD	1	2		222	Rain	SOUND FX	2	1	
159	Saw Wave	HARD LEAD	2	0	82	223	Thunder	SOUND FX	1	2	
160	OB2 Saw	HARD LEAD	1	1		224	Wind	SOUND FX	2	3	
161	Doctor Solo	HARD LEAD	2	2		225	Stream	SOUND FX	2	4	
162	Natural Lead	HARD LEAD	2	3		226	Bubble	SOUND FX	2	5	
163	SequencedSaw	HARD LEAD	2	4		227	Bird	SOUND FX	2	0	124
164	Syn.Calliope	SOFT LEAD	2	0	83	228	Dog	SOUND FX	1	1	
165	Chiffer Lead	SOFT LEAD	2	0	84	229	Horse-Gallop	SOUND FX	1	2	
166	Charang	HARD LEAD	2	0	85	230	Bird 2	SOUND FX	1	3	
167	Wire Lead	HARD LEAD	2	1		231	Telephone 1	SOUND FX	1	0	125
168	Solo Vox	SOFT LEAD	2	0	86	232	Telephone 2	SOUND FX	1	1	
169	5th Saw Wave	HARD LEAD	2	0	87	233	DoorCreaking	SOUND FX	1	2	
170	Bass & Lead	HARD LEAD	2	0	88	234	Door	SOUND FX	1	3	
171	Delayed Lead	HARD LEAD	2	1		235	Scratch	SOUND FX	1	4	
172	Fantasia	OTHER SYNTH	4	0	89	236	Wind Chimes	SOUND FX	2	5	
173	Warm Pad	SOFT PAD	1	0	90	237	Helicopter	SOUND FX	1	0	126
174	Sine Pad	SOFT PAD	2	1		238	Car-Engine	SOUND FX	1	1	
175	Polysynth	OTHER SYNTH	2	0	91	239	Car-Stop	SOUND FX	1	2	
176	Space Voice	VOX	4	0	92	240	Car-Pass	SOUND FX	1	3	
177	Itopia	VOX	3	1		241	Car-Crash	SOUND FX	2	4	
178	Bowed Glass	SOFT PAD	3	0	93	242	Siren	SOUND FX	1	5	
179	Metal Pad	BRIGHT PAD	4	0	94	243	Train	SOUND FX	1	6	
180	Halo Pad	BRIGHT PAD	3	0	95	244	Jetplane	SOUND FX	3	7	
181	Sweep Pad	SOFT PAD	3	0	96	245	Starship	SOUND FX	4	8	
182	Ice Rain	OTHER SYNTH	3	0	97	246	Burst Noise	SOUND FX	2	9	
183	Soundtrack	SOFT PAD	5	0	98	247	Applause	SOUND FX	2	0	127
184	Crystal	BELL	2	0	99	248	Laughing	SOUND FX	1	1	
185	Syn Mallet	BELL	2	1		249	Screaming	SOUND FX	1	2	
186	Atmosphere	AC.GUITAR	3	0	100	250	Punch	SOUND FX	1	3	
187	Brightness	OTHER SYNTH	4	0	101	251	Heart Beat	SOUND FX	1	4	
188	Goblin	PULSATING	3	0	102	252	Footsteps	SOUND FX	1	5	
189	Echo Drops	BRIGHT PAD	2	0	103	253	Gun Shot	SOUND FX	1	0	128
190	Echo Bell	BRIGHT PAD	3	1		254	Machine Gun	SOUND FX	1	1	
191	Echo Pan	BRIGHT PAD	2	2		255	Lasergun	SOUND FX	1	2	
192	Star Theme	BRIGHT PAD	3	0	104	256	Explosion	SOUND FX	2	3	

# Liste des Rhythm Sets

## USER (groupe User)

No	Nom
1	SonicCellKit
2	WD Std Kit
3	LD Std Kit
4	TY Std Kit
5	StandardKit1
6	StandardKit2
7	StandardKit3
8	Rock Kit 1
9	Rock Kit 2
10	Brush Jz Kit
11	Orch Kit
12	909 808 Kit
13	Limiter Kit
14	HipHop Kit 1
15	R&B Kit
16	HiFi R&B Kit
17	Machine Kit1
18	Kit-Euro:POP
19	House Kit
20	Nu Technica
21	Machine Kit2
22	ArtificalKit
23	Noise Kit
24	Kick Menu
25	Snare Menu
26	Snr/Rim Menu
27	HiHat Menu
28	Tom Menu
29	Clp&Cym&Hit
30	FX/SFX Menu
31	Percussion
32	Scrh&Voi&Wld

## PRST (groupe Preset)

No	Nom
1	SonicCellKit
2	WD Std Kit
3	LD Std Kit
4	TY Std Kit
5	StandardKit1
6	StandardKit2
7	StandardKit3
8	Rock Kit 1
9	Rock Kit 2
10	Brush Jz Kit
11	Orch Kit
12	909 808 Kit
13	Limiter Kit
14	HipHop Kit 1
15	R&B Kit
16	HiFi R&B Kit
17	Machine Kit1
18	Kit-Euro:POP
19	House Kit
20	Nu Technica
21	Machine Kit2
22	ArtificalKit
23	Noise Kit
24	Kick Menu
25	Snare Menu
26	Snr/Rim Menu
27	HiHat Menu
28	Tom Menu
29	Clp&Cym&Hit
30	FX/SFX Menu
31	Percussion
32	Scrh&Voi&Wld

## GM (groupe GM)

No	Nom
1	GM2 STANDARD
2	GM2 ROOM
3	GM2 POWER
4	GM2 ELECTRIC
5	GM2 ANALOG
6	GM2 JAZZ
7	GM2 BRUSH
8	GM2 ORCHSTRA
9	GM2 SFX

\* Les Rhythm Sets sont communs aux groupes Preset et User.

# Liste des Rhythm Sets

## USER (groupe User)/PRS (groupe Preset)

Prst: User: Note No.	1 SonicCellKit	2 WD Std Kit	3 LD Std Kit	4 TY Std Kit	5 StandardKit1	6 StandardKit2
28	Dance Kick	Dance Kick	Dance Kick	Dance Kick	MaxLow Kick2	Dance Kick
29	Dry Kick 1	Dry Kick 1	Dry Kick 1	Dry Kick 1	Rk CmpKick	Dry Kick 1
30	Snr Roll	Snr Roll	Snr Roll	Snr Roll	Gospel Clap	Snr Roll
31	Power Kick	Power Kick	Power Kick	Power Kick	Sweep Bass	Power Kick
32	Amb.Snr 2	Amb.Snr 2	Amb.Snr 2	Amb.Snr2 p	Sft Snr Gst	Amb.Snr 2p
33	Power Kick	Reg.Kick 2	Reg.Kick 2	Power Kick	HipHop Kick2	Power Kick
34	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH	Reg.PHH
35	Reg.Kick	Reg.Kick 1	Reg.Kick 1	Reg.Kick	Reg.Kick 1	Reg.Kick 1
36	SF Kick 1	WD Kick	LD Kick	TY Kick	Reg.Kick 2	Reg.Kick 2
37	SF CSik	WD CSik	LD CSik	TY CSik	Reg.Stick	Wild Stick
38	SF Snr	WD Snr	LD Snr	TY Snr	Reg.Snr 2	Amb.Snr 1
39	SF Snr Gst	SF Snr Gst	Reg.Snr Gst	SF SnrGst	Reg.Snr Gst	Reg.Snr Gst
40	SF Rim	WD Rim	LD Rim	TY Rim	Reg.Snr 1	Amb.Snr 2
41	RR F.Tom	RR F.Tom	RR F.Tom	RR F.Tom	Reg.F.Tom	Reg.F.Tom
42	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1
43	SF L.Tom	TY L.Tom	LD L.Tom	TY L.Tom	Reg.L.Tom	Reg.L.Tom
44	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2
45	SF M.Tom	TY M.Tom	LD M.Tom	TY M.Tom	Reg.M.Tom 1	Reg.M.Tom
46	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH	Reg.OHH
47	SF MT Flm	TY M.Tom	LD M.Tom	TY M.Tom	Reg.M.Tom 2	Reg.M.TomFlm
48	SF H.Tom	TY H.Tom	LD H.Tom	TY H.Tom	Reg.H.Tom 1	Reg.H.Tom
49	Crash Cym 1a	Crash Cym 1a	Crash Cym 1a	Crash Cym 2	Crash Cym 1	Crash Cym 1a
50	SF HT Flm	TY H.Tom	LD H.Tom	TY H.Tom	Reg.H.Tom 2	Reg.H.TomFlm
51	Rock Ride 1	Rock Ride 1	Rock Ride 1	Rock Ride 1	Rock Ride	Rock Ride 1
52	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal
53	Splash Cym	Splash Cym	Splash Cym	Splash Cym	Ride Edge	Splash Cym
54	Tamborine2	Tamborine 3	Tamborine 3	Tamborine2	Tamborine	Tamborine
55	Rock Crash 1	Rock Crash 1	Rock Crash 1	Crash Cym 1a	Crash Cym2a	Rock Crash 1
56	Cowbell3	Cowbell3	Cowbell3	Cowbell3	Cowbell Low	Cowbell Hi
57	Crash Cym 1b	Crash Cym 1b	Crash Cym 1	Crash Cym 1b	Crash Cym2b	Crash Cym 1b
58	Cowbell2 Lng	Cowbell2 Lng	Cowbell	Cowbell2 Lng	Cowbell Hi	Cowbell Low
59	Rock Ride 2	Rock Ride 2	Rock Ride 2	Rock Ride 2	Ride Bell	Rock Ride 2
60	Conga 2H Mt	Conga Hi Mt	Conga 2H Mt	Conga 2H Mt	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt
61	Conga 2L Mt	Conga Lo Mt	Conga 2L Mt	Conga 2L Mt	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt
62	Conga 2H Slp	Conga Hi Slp	Conga 2H Slp	Conga 2H Slp	Conga Lo	Conga Hi Slp
63	Conga 2H Op	Conga Hi Op	Conga 2H Op	Conga 2H Op	Conga Hi Op	Conga Hi Op
64	Conga 2L Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op	Conga 2L Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op
65	Timbare 4	Timbale Hi	Timbale 1	Timbare 4	Timbale Hi	Timbale Hi
66	Timbare 3	Timbale Low	Timbale 2	Timbare 3	Timbale Low	Timbale Low
67	Agogo 2 Hi	Mild Agogo H	Agogo 2 Hi	Agogo 2 Hi	Agogo Bell H	Mild Agogo H
68	Agogo 2 Low	Mild Agogo L	Agogo 2 Low	Agogo 2 Low	Agogo Bell L	Mild Agogo L
69	Cabasa 2	Cabasa Up	Cabasa 2	Cabasa 2	Cabasa Up	Cabasa Up
70	Shaker 2	Maracas	Shaker 2	Shaker 1	Maracas	Maracas
71	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Whistle Shrt
72	Whistle Long	Whistle Long	Whistle	Whistle Long	Whistle Long	Whistle Long
73	Guiro 2 Up	Guiro Short	Guiro 2 Up	Guiro 2 Up	Guiro Short	Guiro Short
74	Guiro 2 Down	Guiro Long	Guiro Long	Guiro 2 Down	Guiro Long	Guiro Long
75	Claves 2	Claves	Claves 2	Claves 2	Claves	Claves
76	Wood Block2H	Wood Block H	Wood Block2H	Wood Block2H	Wood Block H	Wood Block H
77	Wood Block2L	Wood Block L	Wood Block2L	Wood Block2L	Wood Block L	Wood Block L
78	Cuica 2 Low	Cuica Mute	Cuica 2 Low	Cuica 2 Low	Cuica Mute	Cuica Mute
79	Cuica 2 Hi	Cuica Open	Cuica 2 Hi	Cuica 2 Hi	Cuica Open	Cuica Open
80	Triangle Mt	Triangle Mt	Triangle Mt	Triangle Mt	Triangle Mt	Triangle Mt
81	Triangle Op	Triangle Op	Triangle Op	Triangle Op	Triangle Op	Triangle Op
82	Cabasa2 Cut	Cabasa Cut	Cabasa2 Cut	Cabasa2 Cut	Cabasa Cut	Cabasa Cut
83	DigiSpectrum	DigiSpectrum	DigiSpectrum	DigiSpectrum	Castanet	DigiSpectrum
84	Wind Chime	Wind Chime	Wind Chime	Wind Chime	Bongo Hi Mt	Wind Chime
85	Wood Block2M	Wood Block M	Wood Block2M	Wood Block2M	Bongo Hi Slp	Wood Block M
86	Cajon 2	Cajon 2	Cajon 2	Cajon 2	Bongo Lo Slp	Cajon 2
87	ConcertBD	ConcertBD	ConcertBD	ConcertBD	Bongo Hi Op	ConcertBD
88	R&B Kick	R&B Kick	R&B Kick	R&B Kick	Bongo Lo Op	R&B Kick
89	Dry Kick 2	Dry Kick 2	Dry Kick 2	Dry Kick 2	Cajon 2	Dry Kick 2
90	Old Kick	Old Kick	Old Kick	Old Kick	Cajon 1	Old Kick
91	Jazz Doos	Jazz Doos	Jazz Doos	Jazz Doos	Cajon 3	Jazz Doos
92	Agogo Noise	Agogo Noise	Agogo Noise	Agogo Noise	Vint Snr 2	Agogo Noise
93	Rock OHH	Rock OHH	Rock OHH	Rock OHH	Shaker 3	Rock OHH
94	JD Anklungs	JD Anklungs	JD Anklungs	JD Anklungs	VD Rim	JD Anklungs
95	Rock OHH	Rock OHH	Rock OHH	Rock OHH	Mix Kick 1	Rock OHH
96	Cajon 3	Cajon 3	Cajon 3	Cajon 3	Mix Kick 2	Mix Kick 1
97	Cajon 1	Cajon 1	Cajon 1	Cajon 1	Mix Kick 3	Cajon 1
98	Mix Kick 4	Mix Clap	Mix Kick 4	TY Rim f	Mix Kick 4	Mix Kick 2
99	Gospel Clap	Gospel Clap	Gospel Clap	Gospel Clap	Mix Kick 5	Gospel Clap
100	Bright Clap	Bright Clap	Bright Clap	Bright Clap	Mix Clap 1	Bright Clap
101	Rock Rd Cup	Rock Rd Cup	Rock Rd Cup	Rock Rd Cup	Wind Chime	Rock Rd Cup
102	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Tibet Cymbal	Cowbell
103	Crash Cym 2	Crash Cym 2	Crash Cym 2	Crash Cym 2	Crotale	Crash Cym 2

# Liste des Rhythm Sets

Prst: User: Note No.	7 StandardKit3	8 Rock Kit 1	9 Rock Kit 2	10 Brush Jz Kit	11 Orch Kit	12 909 808 Kit
28	HipHop Kick2	R&B Kick	MaxLow Kick2	TR909 Kick1a	Timpani Roll	TR909 Kick 2
29	Syn Swt Atk1	Rk CmpKick	MaxLow Kick1	TR909 Kick1b	ConcertBD 2	TR909 Kick 4
30	Lo-Bit Stk 1	Sft Snr Gst	LD Rim mf	Jazz Snr	R8 Shaker 1	Urbn Sn Roll
31	TR707 Kick	Dry Kick 4	Power Kick	Reg.Kick 1	Jngl pkt Snr	TR909 Kick 5
32	TR808 Snr 5	Snr Roll	Mix Clap 2	Soft Jz Roll	Reverse Cym	TR909 Snr 3
33	Vint Kick 1	SH32 Kick	Vint Kick	Reg.Kick 2	Snr Roll	TR909 Kick 3
34	Reg.PHH	Reg.PHH	Rock CHH2	Reg.PHH	Jazz Ride	TR909 PHH 2
35	Vint Kick 2	Reg.Kick 1	Rock Kick	Jazz Kick 1	Timpani Roll	TR909 Kick 6
36	Old Kick 1	Reg.Kick 2	Rk CmpKick	Jazz Kick 2	ConcertBD 1	TR909 Kick 1
37	Lo-Bit Stk 4	Reg.Stick	Wild Stick	Hard Stick	Hard Stick	TR909 Rim
38	Reg.Snr 1	Reg.Snr2	Maple Snr	Jazz Rim	Amb.Snr 2	TR909 Snr 1
39	Amb Clap	Reg.Snr Gst	Sft Snr Gst	Jz Brsh Swsh	Gospel Clap	TR909 Clap 1
40	TY Rim	Reg.Snr 1	Reg.Snr 1	Jazz Snr	Concert SD	TR909 Snr 2
41	Jazz Lo Tom1	Reg.F.Tom	Sharp L.Tom1	Reg.F.Tom 1	Timpani F	TR909 Tom L
42	Reg.CHH 1	Reg.CHH 1	Rock CHH 1	Reg.CHH 1	Timpani F#	TR909 CHH 1
43	Jazz Lo Tom2	Reg.L.Tom	Sharp L.Tom2	Reg.L.Tom 1	Timpani G	TR909 Tom L
44	Reg.CHH 2	Reg.CHH 2	Reg.PHH	Reg.CHH 2	Timpani G#	TR909 PHH 1
45	Jazz Mid Tom	Reg.M.Tom	Sharp L.Tom3	Reg.M.Tom 1	Timpani A	TR909 Tom M
46	Reg.OHH	Reg.OHH	Rock OHH	Reg.OHH	Timpani A#	TR909 OHH 2
47	Jazz Mid Tom	Reg.M.TomFlm	Sharp H.Tom1	Reg.M.Tom 1	Timpani B	TR909 Tom M
48	Jazz Hi Tom	Reg.H.Tom	Sharp H.Tom2	Reg.H.Tom 1	Timpani C	TR909 Tom H
49	Crash Cym1	Crash Cym1a	Crash Cym1	Jazz Crash	Timpani C#	TR909 Crash
50	Jazz Hi Tom	Reg.H.TomFlm	Sharp H.Tom3	Reg.H.Tom 1	Timpani D	TR909 Tom H
51	Rock Rd Edge	Rock Ride 1	Ride Cymbal	Jazz Ride 1	Timpani D#	TR909 Ride 1
52	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	China Cym 1	Timpani E	TR909 Crash1
53	Rock Rd Cup	Splash Cym	Ride Bell	Ride Edge	Timpani f	TR909 Ride 2
54	Tamborine	Tamborine	Tamborine 3	Tamborine	Tamborine 3	CR78 Tamb 1
55	Splash Cym	Rock Crash 1	Rock Crash 2	Crash Cym	Concert Cym	TR909 Crash2
56	Cowbell	Cowbell Hi	Cowbell Mute	Cowbell Low	Cowbell Mute	JD Sm Metal
57	Rock Crash 2	Crash Cym1b	Splash Cym	Crash Cym	Concert Cym2	TR909 Ride 3
58	TR808 Cym	Cowbell Low	Cowbell	Cowbell Hi	Ride Cymbal	Syn Swt Atk3
59	Jazz Ride	Rock Ride 2	Rock Rd Cup	Ride Bell	Crash Cym1	TR808 Kick 1
60	Bongo Hi	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt	Conga Hi Mt	Bongo Hi Op	TR808 Kick 2
61	Bongo Lo	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt	Conga Lo Mt	Bongo Lo Op	TR808 Rim
62	Conga Hi Mt	Conga Hi Slp	Conga Slp Op	Conga Lo Slp	Conga Hi Mt	TR808 Snr 2
63	Conga Hi	Conga Hi Op	Conga Hi Op	Conga Hi Op	Conga Hi Op	TR808 Clap 2
64	Conga Lo	Conga Lo Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op	Conga Lo Op	TR808 Snr 4
65	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	Timbale Hi	TR808 Tom L
66	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	Timbale Low	TR808 CHH 1
67	Cowbell Hi	Agogo Bell H	Agogo Bell H	Agogo Bell H	Agogo Bell H	TR808 Tom L
68	Cowbell Low	Agogo Bell L	Agogo Bell L	Agogo Bell L	Agogo Bell L	TR808 CHH 2
69	Cabasa	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	Cabasa Up	TR808 Tom M
70	Shaker	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	TR808 OHH 1
71	Noise OHH 2	Whistle Shrt	Whistle Shrt	Jazz Kick 1	Whistle Shrt	TR808 Tom M
72	Scratch 5	Whistle Long	Whistle Long	Jazz Kick 2	Whistle Long	TR808 Tom H
73	Syn Low Atk2	Guiro Short	Guiro Short	Hard Stick	Guiro Short	TR808Cowbell
74	MG Zap 3	Guiro Long	Guiro Long	Jazz Rim	Guiro Long	TR808 Tom H
75	Syn Swt Atk1	Claves	Claves	Sft Snr Gst	Claves	TR606 Cym
76	Syn Swt Atk4	Wood Block H	Wood Block H	Jazz Snr	Wood Block H	TR606 OHH 1
77	Bongo Hi Slp	Wood Block L	Wood Block L	Reg.F.Tom 2	Wood Block L	TR606 OHH 2
78	Noise OHH	Cuica Mute	Cuica Mute	Reg.CHH 1	Cuica Mute	CR78 Tamb 2
79	Noise CHH	Cuica Open	Cuica Open	Reg.L.Tom 2	Cuica Open	CR78 OHH 1
80	Triangle 1	Triangle Mt	Triangle Mt	Reg.CHH 2	Triangle Mt	Cowbell Mute
81	Triangle 2	Triangle Op	Triangle Op	Reg.M.Tom 2	Triangle Op	CR78 OHH 2
82	Cajon 1	Cabasa Cut	Cabasa Cut	Reg.OHH	Cabasa Cut	Syn Swt Atk5
83	Cajon 3	DigiSpectrum	Wind Chime	Reg.M.TomFlm	Finger Snap	TR808 OHH 2
84	Wind Chime	Wind Chime	Dist Chord 1	Reg.H.Tom 2	Wind Chime	808 Maracas
85	SprgDrm Hit	Dist Chord 1	Dist Chord 2	Jazz Cymbal	Tibet Cymbal	TR808 Claves
86	Crotale	Dist Chord 2	Dist Chord 3	Reg.H.TomFlm	Vibraslap	Triangle Mt
87	R8 Click	Dist Chord 3	Dist Chord 4	Jazz Ride 2	Crotale	Triangle Op
88	Metro Bell	Dist Chord 4	Dist Chord 5	China Cym 2	Applause	Narrow Hit 2
89	DR202 Beep	Dist Chord 5	Dist Chord 6	Cajon 1	TubulrBel F	TR808 Cym1
90	Reverse Cym	Rock CHH 2	Rock CHH 2	Cajon 2	TubulrBel F#	MG Zap 4
91	Xylo Seq.	Cowbell 2a	Dist Chord 7	Cajon 3	TubulrBel G	Scratch 1
92	Vinyl Noise	Rock CHH 1	DistGtr Nz 1	Vint Snr 2	TubulrBel G#	MG Zap 1
93	Mobile Phone	Cowbell 2b	DistGtr Nz 2	Shaker 3	TubulrBel A	TR606 Snr 2
94	Group Snap	Rock OHH	DistGtr Nz 3	WD Rim f	TubulrBel A#	Synth Saw
95	Laser	Fng.EB2 Sld	JD Switch	Mix Kick 1	TubulrBel B	Digi Breath
96	Siren	Cajon 3	Cajon 3	Mix Kick 2	TubulrBel C	TR808 Cym2
97	AnalogKick 3	Cajon 2	Cajon 2	Mix Kick 3	TubulrBel C#	TR808 Conga1
98	Old Kick 2	Cajon 1	Cajon 1	Mix Kick 4	TubulrBel D	TR808 Conga2
99	Reg.Kick	Gospel Clap	Real Clap	Mix Kick 5	TubulrBel D#	Cajon 1
100	TR909 Snr 4	Rock Crash 2	Rock Crash 2	Mix Clap 1	TubulrBel E	Vint Snr 3
101	TR808 Snr 2	Rock Rd Cup	Tibet Cymbal	Wind Chime	TubulrBel f	Door Creak
102	Short Snr 1	Club FinSnap	Tamborine 1	Tibet Cymbal	Church Bell1	Vint.Phone
103	Vint Snr 4	TR909 Snr 6	Tamborine 2	Crotale	Church Bell2	Door Creak

# Liste des Rhythm Sets

Prst:	13	14	15	16	17	18
User:	13	14	15	16	17	18
Note No.	Limitar Kit	HipHop Kit 1	R&B Kit	HiFi R&B Kit	Machine Kit1	KitEuro:POP
28	Dance Kick 1	PlasticKick2	70's Kick	MaxLow Kick2	TR909 Kick 2	TR707 Kick
29	HipHop Kick1	Group Snap	AnalogKick 6	FB Kick	TR909 Kick 4	AnalogKick 1
30	WD CSik	Snr Roll	Urbn Sn Roll	Rough Kick1a	Light Snr	Dirty Snr 6
31	R&B Kick 1	AnalogKick 3	HipHop Kick2	MaxLow Kick1	Mix Kick 5	FB Kick
32	Wild Stick	GoodOld Snr5	R&B ShrtSnr1	Rough Kick3	DR660 Snr	BrushRoll
33	Dance Kick 2	Dist Kick	Old Kick	Rk CmpKick	Mix Kick 2	PlasticKick2
34	Hip PHH	Noise CHH	HipHop CHH	TR909 Kick 5	TR808 PHH	Reg. CHH 2
35	LD Kick	TR707 Kick	EuroHit Kick	Rough Kick1b	AnalogKick 6	Power Kick
C2	R&B Kick 2	Dry Kick 4	TR909 Kick 1	R&B Kick	70's Kick 1	TR909 Kick 6
36	Lo-Bit Stk 2	Jazz Rim	Dry Stick 4	Hard Stick	TR808 Rim	R&B ShrtRim1
37	Wild Stick	Dirty Snr 2	Dirty Snr 2	GoodOld Snr3	Jngl pktSnr1	TR909 Snr 3
38	Dist Clap	Old Clap	Maple Snr	GoodOld Snr4	Funk Clap	TR909 Clap 1
39	DR660 Snr	Vint Snr 4a	Short Snr2	GoodOld Snr2	Jngl pktSnr2	TR909 Snr 4a
40	Reg.F.Tom p	TR909 Tom L	TR808 Tom 1	Lo-Bit Snr 1	MG Attack	Sharp L.Tom2
41	Lo-Bit CHH 2	HipHop CHH 2	TR606 CHH 2	Noise CHH	TR808 CHH 1	TR909 CHH 1
42	Reg.F.Tom f	Deep Tom L	Reg.F.Tom	Jazz Snr	MG Attack	Sharp L.Tom1
43	Lo-Bit CHH 4	Lo-Bit PHH	TR909 CHH 2	Hip PHH	TR808 PHH	TR909 PHH 1
44	Reg.L.Tom	TR909 Tom M	TR808 Tom 2	Lo-Bit Snr 2	MG Blip	Sharp M.Tom
45	Lo-Bit OHH 2	Lo-Bit OHH 2	Lo-Bit OHH 2	Reg.OHH	TR808 OHH 1	TR909 OHH 2
46	Reg.L.TomFlm	Deep Tom M	Reg.M.Tom	Vint Snr 2	MG Blip	Sharp M.Tom
47	Reg.H.Tom	TR909 Tom H	TR808 Tom 3	WD Snr	Beam HiQ	Sharp H.Tom
C3	Crash Cym 1	Crash Cym 1 p	Rock Crash 1	TR808 Cym 1	TR606 Cym 2a	TR909 Crash
48	Reg.H.TomFlm	Deep Tom H	Reg.H.Tom	GoodOld Snr6	Beam HiQ	Sharp H.Tom
49	Lo-Bit OHH 1	Rock Crash 1	Splash Cym	TR606 Cym 2	Lo-Bit OHH1a	TR909 Ride
50	TR606 Cym 2	Rock Rd Edge	Rock Rd Edge	White Noise	TR606 Cym 2	China Cymbal
51	Jazz Ride 1	China Cymbal	Concert Cym	Bright Form	Lo-Bit OHH1b	Rock Rd Edge
52	Tamborine 1	Snap	Cheap Clap	CR78 Tamb 1	CR78 Tamb 1	Tamborine 3
53	TR606 OHH	TR808 Conga2	Snap	SBF Hrd Ld 1	TR606 Cym 2b	Crash Cym 1 p
54	Vibraslap	Vint Snr 4	Lo-Bit Snr 2	JD Sm Metal	JD Sm Metal1	Cowbell
55	Mix Kick 2	TR808Cowbell	Wood Block	TR808 Cym 2	TR606 OHH1c	Rock Crash 2
56	Hip PHH	Guiro Long	Shaku Noise	Syn Swt Atk3	Syn Swt Atk3	Vibraslap
57	Mix Kick 2	Guiro 2	Syn Hrd Atk1	TR909 Kick4a	AnalogKick 6	TR606 Cym 2
58	Rough Kick	Guiro 1	JD MeialWind	TR909 Kick4b	70's Kick 2	Bongo Lo Op
C4	Dry Stick	Shaker 3	Maracas	TR808 Rim	R8 Comp Rim	Bongo Hi Op
60	GoodOld Snr5	Noise CHH	Cabasa Up	TR808 Snr 2	Pocket Snr	Conga Hi Mt
61	R8 Clap	Cabasa 2	Cabasa Down	TR808 Clap 2	TR909 Clap 2	Conga Hi Op
62	Jngl pkt Snr	Vibraslap	Cabasa Cut	TR808 Snr 4	Vint Snr 4	Conga Lo Op
63	TR808 Tom	Mix Kick 2	Tamborine 1	TR808 Tom 4	TR606 Tom L	Conga Efx
64	Noise CHH 1	Dist Snr	Tamborine 2	TR808 CHH 1	Dance CHH	Shaker 3
65	TR808 Tom	Sweep Bass	Tamborine 1	TR808 Tom 3	TR606 Tom L	Shaker 2
66	Noise CHH 2	Short Snr 1	Triangle Mt	TR808 CHH 2	Lo-Bit CHH 1	CR78 Beat
67	TR606 Tom L1	CR78 CHH	Triangle Op	TR808 Tom 2	TR606 Tom M	Cabasa Cut 1
68	Lo-Bit OHH 2	Shaker 2	Xylo Seq.	TR808 OHH 1	Reg.OHH	Cabasa Cut 2
69	TR606 Tom L2	CR78 Tamb	Philly Hit	TR808 Tom 1	TR606 Tom M	Lo-Bit PHH
70	TR606 Tom H1	Noise OHH	LoFi Min Hit	Scratch 3	TR606 Tom H	Scratch 7
C5	Crash Cym 2	Slight Bell	Vinyl Noise	Scratch 4	TR909 Crash1	Syn Low Atk2
71	TR606 Tom H2	Tibet Cymbal	Cajon 1	Scratch 5	TR606 Tom H	MG Zap 7
72	Jazz Ride 2	Wind Chime	Cajon 2	Scratch 6	Lite OHH 1	Syn Swt Atk1
73	Splash Cym	Scratch 2	Cajon 3	Old Clap	TR909 Crash2	Syn Swt Atk4
74	Rock Rd Edge	Scratch 1	Conga Hi Mt	Hand Clap	Lite OHH 2	Conga Thumb
75	Tamborine 3	Scratch 10	Conga Lo Mt	R8 Clap	CR78 Tamb 2	Triangle 1
76	Guiro Long	Scratch 9	Conga Hi Slp	Cabasa Cut	TR909 Crash	Triangle 2
77	Gospel Clap	Smear Hit 2	Conga Lo Slp	R8 Shaker	JD Sm Metal2	Euro Hit 1
78	Tibet Cymbal	LoFi Min Hit	Conga Hi Op	Tamborine 2	Lite OHH 3	Tao Hit
79	Wind Chime	Thin Beef	Conga Lo Op	Cabasa Down	Syn Swt Atk1	Narrow Hit 2
80	Mix Kick 1	Dist Hit	Conga Slp Op	Cabasa Cut	TR808 OHH 2	Euro Hit 2
81	Mix Kick 2	Narrow Hit 2	Conga Efx	Tibet Cymbal	808 Maracas	Wind Chime
C6	Mix Kick 4	MG Attack	Conga Thumb	Crotale	TR808 Claves	Timpani Roll
82	Vint Snr 1	MG Zap 9	Noise OHH	Slight Bell	Triangle Mt	Crotale
83	Vint Snr 2	Mix Clap 3	Shaker 3	Wind Chime	Triangle Op	R8 Click
84	Vint Snr 3	R8 Shaker	Castanet	Triangle 1	Narrow Hit 2	Metro Bell
85	Vint Snr 4	Cabasa Down	CR78 Beat	Mild CanWave	Euro Hit	MC500 Beep 1
86	Noise CHH	Cabasa Cut	CR78 OHH	Cheap Clap	MG Zap 4	MC500 Beep 2
87	CR78 CHH	MaxLow Kick1	CR78 CHH	JD Plunk	Scratch 1	Atmosphere
88	Noise CHH 3	MaxLow Kick2	Lite OHH	Syn Swt Atk2	MG Zap 1	Agogo Noise
89	Noise OHH 2	Lo-Bit Snr 1	CR78 Tamb	DistGtr Nz 2	TR606 Snr 2	Car Slip
90	Noise OHH 1	Dance CHH	JD Vox Noise	River	TR909 Snr 2	Group Snap
91	Heartbeat	Wild Stick	Guiro 2 Fast	Bubble	Digi Breath	Laser
92	Scratch 2	MC500 Beep 1	Metro Click	Train Pass	DigiSpectrum	ConcertBD
C7	Scratch 5	MC500 Beep 2	Metro Bell	LoFi Min Hit	Shaker 3	AnalogKick 3
93	Scratch 1	Gospel Clap	Wind Chime	Pink Noise	Conga 2H Slp	Old Kick
94	Scratch 4	TR606 Cym	Crotale	Agogo Noise	Cajon 1	Reg.Kick
95	Scratch 6	China Cymbal	Crash Cym 1 p	SynVox Nz 1	Vint Snr 3	TR909 Snr 4b
96	Mobile Phone	Rock Crash 2	TR909 Crash	SynVox Nz 2	Door Creak 1	TR808 Snr 2
97	Sweep Bass 1	CR78 OHH	CR78 OHH	R8 Click	Vint.Phone	Vint Snr 4
98	Sweep Bass 2	Concert Cym	Rev.Lite OHH	Syn Swt Atk1	Door Creak 2	Light Snr



# Liste des Rhythm Sets

Prst:	19	20	21	22	23	24
User:	19	20	21	22	23	24
Note No.	House Kit	Nu Technica	Machine Kit2	ArtificialKit	Noise Kit	Kick Menu
28	TR909 Kick 3	SH32 Kick 1	AnalogKick 5	TR909 Kick 2	TR909 Kick 2	—
29	SH32 Kick	JD EML 5th 1	AnalogKick6a	AnalogKick 2	TR909 Kick 4	—
30	Urbn Sn Roll	AnalogKick 6	Analog Snr 1	TR808 Snr 5	Urbn SnRoll1	—
31	TR909 Kick 2	TR909 Kick 5	AnalogKick1a	TR909 Kick 3	TR909 Kick 5	—
32	TR909 Snr 6	Plastic Kc3a	TR808 Snr 4	Vint Snr 3	Door Creak 1	—
33	TR909 Kick 5	R&B Kick	FB Kick	FB Kick	TR909 Kick 1	—
34	TR909 PHH 2	TR707 Kick	TR808 PHH	TR606 Cym 2a	SynSwAtk7a	—
35	TR909 Kick4a	Plastic Kc3b	AnalogKick6b	AnalogKick 3	Cajon 3a	Reg.Kick p
C2	TR909 Kick4b	SH32 Kick 2	AnalogKick6c	TVF Trigger	Cajon 3b	Reg.Kick f
36	TR909 Rim	TR909 Snr 5	R&B ShrRim2	TR909 Rim	Laser	Reg.Kick ff
37	TR909 Snr 4	Syn Mtl Atk2	TR909 Snr 1	TR909 Snr 1	Door Creak2a	Rock Kick p
38	TR909 Clap 2	Flange Snr	TR707 Clap	ClapTail	Train Pass	Rock Kick f
39	TR909 Snr 5	TR909 Snr 3	Lo-Bit Snr 2	TR909 Snr 3	Door Creak2b	Jazz Kick p
40	TR909 Tom L	Dance CHH	Deep Tom L	TR909 Tom L2	Syn Swt AtkL	Jazz Kick mf
41	TR909 CHH 2	TR606DstCHH1	TR606 CHH 1	TR909 CHH 1	SynSwAtk7b	Jazz Kick f
42	TR909 Tom L	TR909 PHH 2	Deep Tom L	TR909 Tom L1	Syn Swt AtkL	Dry Kick 1
43	TR909 PHH 2	TR606 PHH 2a	TR606 PHH 1	TR909 PHH 1	Syn Mtl Atk2	Tight Kick
44	TR909 Tom M	TR909 OHH 1	Deep Tom M	TR909 Tom M2	Syn Swt AtkM	Old Kick
45	TR909 OHH 2	Lite OHH	TR909 OHH 2	TR909 OHH 2	White Noise	Jz Dry Kick
46	TR909 Tom M	Rock Rd Cup	Deep Tom M	TR909 Tom M1	Syn Swt AtkM	Dry Kick 2
47	TR909 Tom H	Syn Hrd Atk4	Deep Tom H	TR909 Tom H2	Syn Swt AtkH	Dry Kick 3
C3	TR909 Crash1	MG Zap 7a	Lite OHH	TR909 Crash	TR909 Crash	Power Kick
48	TR909 Tom H	MG Zap 9	Deep Tom H	TR909 Tom H1	Syn Swt AtkH	R&B Kick L
49	TR909 Ride 1	MG Zap 8	TR808 OHH 1	TR909 Ride	SynLow Atk1a	Rk CmpKick
50	TR909 Crash2	MG Zap 10	TR606 Cym 2a	White Noise1	Crotale 1	Dance Kick
51	TR909 Ride 2	HipHop CHH 2	TR909 Ride 1	CR78 Beat	Laser 1	HipHop Kick1
52	CR78 Tamb	Syn Swt Atk3	CR78 Tamb	Tamborine 3	MG Zap 11	HipHop Kick2
53	MG Zap 4	Reg.PHH	TR606 Cym 2b	Atmosphere	Laser 2	TR909 Kick 1
54	JD Sm Metal	Syn Swt Atk6	JD Sm Metal	Cowbell Mute	MG Zap 4a	TR808 Kick
55	MG Zap 5	HipHop OHH	TR909 Ride 2	Syn Swt Atk1	Digi Loop 1	TR909 Kick 4
56	Syn Swt Atk3	TR909 OHH 2	Syn Swt Atk3	Cowbell	MG Zap 6a	WD Kick mf
57	AnalogKick 2	TR909 R.Crsh	AnalogKick1b	Reverse Cym	SynLow Atk2a	WD Kick f
58	TR909 Kick 2	TR909 Crash	AnalogKick 4	AnalogKick 5	SynLow Atk2b	WD Kick ff
C4	TR909 Rim	Rock Crash 1	Urbn SnRoll1	Metal Vox W1	MG Attack	LD Kick mf
60	TR909 Snr 1	MG Zap 2	Analog Snr 2	Metal Vox W2	Syn Hrd Atk4	LD Kick f
61	TR909 Clap 1	MG Zap 9	Dist Clap	Metal Vox W3	Train Pass	LD Kick ff
62	TR909 Snr 2	Smear Hit 2	Analog Snr 3	White Noise2	Syn Mtl Atk1	TY Kick mf
63	TR909 D.TomL	Low Square	R8 Shaker	White Noise3	Syn Swt AtkL	TY Kick f
64	TR909 CHH 1	JD WoodCrak1	TR909 CHH 2	TR606 Cym 2b	Syn Swt Atk7	TY Kick ff
65	TR909 D.TomL	Piano Atk Nz	R8 Shaker	MG Blip	Syn Swt AtkL	SF Kick 1
66	TR808 CHH 2	JD WoodCrak2	TR909 PHH 2	MG Blip Rev.	Syn Mtl Atk2	SF Kick 2
67	TR909 D.TomM	DR202 Beep 1	Syn Hrd Atk1	DigiSpectrum	Syn Swt AtkM	MaxLow Kick1
68	TR909 OHH 1	JD WoodCrak3	TR909 OHH 2	Ice Crash	DigiSpectrum	MaxLow Kick2
69	TR909 D.TomM	Syn Pulse 2	SynHrd Atk1a	Metal Vox L2	Syn Swt AtkM	Dist Kick
70	TR909 D.TomH	DR202 Beep 2	SynHrd Atk1b	Thin Beef	Syn Swt AtkH	FB Kick
71	TR909 Crash3	Narrow Hit2a	TR909 Crash	LoFi Min Hit	Digi Loop 1	Rough Kick1
72	TR909 D.TomH	E.Gtr Harm	SynHrd Atk1c	Trance Saw	Syn Swt AtkH	Rough Kick2
73	TR909 Ride 3	Narrow Hit2b	TR909 Ride 3	TB DstSqr	SynLow Atk1b	Rough Kick3
74	TR909 Crash4	Euro Hit	TR909 Crash	Finger Snap	Crotale 2	PlasticKick1
75	TR909 Ride 4	Jazz Lo Tom1	TR909 Ride 1	Conga Slp Op	Laser 3	70's Kick
76	Tamborine 2	TR909 D.TomL	CR78 Tamb	Conga Lo Op	MG Zap 11	AnalogKick 1
77	MG Zap 2	Jazz Lo Tom2	MG Zap 2	Conga Hi Op	Laser 4	PlasticKick2
78	Cowbell Low	TR909 D.TomM	JD Sm Metal	Triangle Mt	MG Zap 4b	PlasticKick3
79	MG Zap 6	Jazz Lo Tom3	MG Zap 6	Crotale 3	Crotale 3	TR909 Kick 2
80	Cowbell Hi	TR909 D.TomH	Syn Swt Atk1	Cabasa Cut	MG Zap 6b	AnalogKick 2
81	MG Zap 7	AnalogKick 3	MG Zap 7	R8 Shaker	Syn Low Atk2	TR909 Kick 3
82	Conga Hi Mt	AnalogKick 5	808 Maracas	AnalogKick 1	808 Maracas	AnalogKick 3
C6	Conga Lo Mt	Club Clap	TR808 Claves	PlasticKick2	TR808 Claves	AnalogKick 4
84	Conga Lo Slp	TR808 Snr 7	Triangle Mt	PlasticKick3	Triangle Mt	AnalogKick 5
85	Conga Hi Op	TR808 Snr 3	Triangle Op	TR909 Kick 1	Triangle Op	AnalogKick 6
86	Conga Lo Op	TR909 Snr 6a	Euro Hit	AnalogKick 4	Dry Lo Tom	TR606DstKick
87	Timbale Hi	TR909 CHH 2	Scratch 4	AnalogKick 6	Conga Thumb	TR909 Kick 5
88	Timbale Low	TR606DstCHH2	BrT Strat C	TR909 Snr 2	Funk Gtr	SH32 Kick
89	Agogo Bell H	Dance CHH	Crotale	TR909 Snr 4	Digi Loop 1	TR707 Kick
90	Agogo Bell L	TR606 PHH 2b	MG Zap 4	TR909 Snr 5	MG Zap 4c	TR909 Kick 6
91	Cabasa Down	TR909 OHH 2	Urbn SnRoll2	TR909 Snr 6	Urbn SnRoll2	Mix Kick 1
92	Maracas	TR606 OHH	Calc.Saw	TR808 Snr 1	Sweep Saw	Mix Kick 2
93	Guiro Short	CR78 OHH	White Noise	TR808 Snr 2	White Noise	Mix Kick 3
94	Guiro Long	Juno Sqr HD	Blow Loop	TR808 CHH 1	Monsoon	Mix Kick 4
C7	Claves	TR909 Snr 6b	Shaker 2	TR808 OHH 1	Shaker 3	Mix Kick 5
96	Wood Block L	TR808 Kick	Shaker 3	TR909 CHH 2	Scream	Dry Kick 4
97	Wood Block H	JD EML 5th 2	Cajon 1	TR909 OHH 2	Cajon 1	Sweep Bass
98	Triangle Mt	TR707 Clap	Euro Hit	Lite CHH	Euro Hit	Vint Kick
99	Triangle Op	Dist Clap	Laugh	Lite OHH	Laugh	Small Kick
100	Castanet	MG Zap 5	Office Phone	TR606 Cym 2c	ConcertBD	—
101	Whistle	MG Zap 7b	Door Creak	China Cymbal	Timpani	—
102						
103						

# Liste des Rhythm Sets

Prst:	25	26	27	28	29	30
User:	25	26	27	28	29	30
Note No.	Snare Menu	Snr/Rim Menu	HiHat Menu	Tom Menu	Clp&Cym&Hit	FX/SFX Menu
28	---	---	---	---	---	---
29	---	---	---	---	---	---
30	---	---	---	---	---	---
31	---	---	---	---	---	---
32	---	---	---	---	---	---
33	---	---	---	---	---	---
34	---	---	---	---	---	---
35	Reg.Snr1 p	GoodOld Snr1	Reg.CHH 1 p	Reg.F.Tom p	Hand Clap	MG Zap 1
36	Reg.Snr1mf	GoodOld Snr2	Reg.CHH 1 mf	Reg.F.Tom f	Club Clap	MG Zap 2
37	Reg.Snr1 f	GoodOld Snr3	Reg.CHH 1 f	Reg.L.Tom p	Real Clap	MG Zap 3
38	Reg.Snr1ff	GoodOld Snr4	Reg.CHH 1 ff	Reg.L.Tom f	Bright Clap	MG Zap 4
39	Reg.Snr2 p	GoodOld Snr5	Reg.CHH 2 p	Reg.M.Tom p	R8 Clap	MG Zap 5
40	Reg.Snr2 f	GoodOld Snr6	Reg.CHH 2 f	Reg.M.Tom f	Gospel Clap	MG Zap 6
41	Reg.Snr2ff	Dirty Snr 1	Reg.CHH 2 ff	Reg.H.Tom p	Amb Clap	MG Zap 7
42	Amb.Snr1 p	Dirty Snr 2	Reg.PHH mf	Reg.H.Tom f	TR808 Clap 1	MG Zap 8
43	Amb.Snr1 f	Dirty Snr 4	Reg.PHH f	Reg.L.TomFlm	TR808 Clap 2	MG Zap 9
44	Amb.Snr2 p	Dirty Snr 5	Reg.OHH mf	Reg.M.TomFlm	TR909 Clap 1	MG Zap 10
45	Amb.Snr2 f	Dirty Snr 6	Reg.OHH f	Reg.H.TomFlm	TR909 Clap 2	MG Zap 11
46	Piccolo Snr	Dirty Snr 7	Reg.OHH ff	Jazz Lo Tom	TR707 Clap	MG Blip
47	Maple Snr	Grit Snr 1	Rock CHH1 mf	Jazz Mid Tom	Cheap Clap	Beam HiQ
48	Reg.Snr Gst	Grit Snr 2	Rock CHH1 f	Jazz Hi Tom	Mix Clap 1	MG Attack
49	Sft Snr Gst	Grit Snr 3	Rock CHH2 mf	Jazz Lo Flm	Mix Clap 2	Syn Low Atk1
50	Jazz Snr p	LoBit SnrFlm	Rock CHH2 f	Jazz Mid Flm	Mix Clap 3	Syn Low Atk2
51	Jz Brsh Slap	Lo-Bit Snr 1	Rock OHH	Jazz Hi Flm	Mix Clap 4	Syn Hrd Atk1
52	Jz Brsh Swsh	Lo-Bit Snr 3	Lo-Bit CHH 1	Sharp Lo Tom	Dist Clap	Syn Hrd Atk2
53	Swish&Turn p	Lo-Bit Snr 2	Lo-Bit CHH 2	Sharp Hi Tom	Dist Clap 2	Syn Hrd Atk3
54	Swish&Turn f	Analog Snr 1	Lo-Bit CHH 3	Dry Lo Tom	Crash Cym1 p	Syn Hrd Atk4
55	Concert SD	Tiny Snare	Lo-Bit CHH 4	TR909 Tom	Crash Cym1 f	Syn Mtl Atk1
56	Snr Roll Lp	R&B ShrtSnr1	Lo-Bit CHH 5	TR909 DstTom	Crash Cym 2	Syn Mtl Atk2
57	BrushRoll Lp	TR808 Snr 1	HipHop CHH	TR808 Tom	Rock Crash 1	Syn Swt Atk1
58	WD Snr p	TR808 Snr 2	TR909 CHH 1	TR606 Tom	Rock Crash 2	Syn Swt Atk2
59	WD Snr mf	TR808 Snr 3	TR909 CHH 2	Deep Tom	Splash Cym	Syn Swt Atk3
60	WD Snr f	TR606 Snr 1	TR808 CHH 1	RR F.Tom mp	Jazz Crash	Syn Swt Atk4
61	WD Snr ff	MrchCmp Snr	TR808 CHH 2	RR F.Tom f	Ride Cymbal	Syn Swt Atk5
62	WD Rim p	Reggae Snr	TR606 CHH 1	RR F.Tom ff	Ride Bell	Syn Swt Atk6
63	WD Rim mf	DR600 Snr	TR606 CHH 2	LD L.Tom mf	Rock Rd Cup	Syn Swt Atk7
64	WD Rim f	Jngl pkt Snr	TR606 DstCHH	LD L.Tom f	Rock Rd Edge	R8 Click
65	WD Rim ff	Pocket Snr	Noise CHH	LD L.Tom ff	Jazz Ride p	MC500 Beep 1
66	LD Snr p	Flange Snr	Lite CHH	LD M.Tom mf	Jazz Ride mf	MC500 Beep 2
67	LD Snr mf	Analog Snr 2	CR78 CHH	LD M.Tom f	China Cymbal	DR202 Beep
68	LD Snr f	Analog Snr 3	Dance CHH	LD M.Tom ff	TR909 Crash	JD Switch
69	LD Snr ff	TR909 Snr 1	Lo-Bit PHH	LD H.Tom mf	TR909 Ride	Cutting Nz
70	LD Rim mf	TR909 Snr 2	Hip PHH	LD H.Tom f	Concert Cym1	Vinyl Noise
71	LD Rim f	TR909 Snr 3	TR909 PHH 1	LD H.Tom ff	Concert Cym2	Applause
72	LD Rim ff	TR909 Snr 4	TR909 PHH 2	TY L.Tom mf	TR606 Cym	River
73	TY Snr p	TR909 Snr 5	TR808 PHH	TY L.Tom f	TR808 Cym	Thunder
74	TY Snr mf	TR909 Snr 6	TR606 PHH 1	TY L.Tom ff	Reverse Cym	Monsoon
75	TY Snr f	TR808 Snr 4	TR606 PHH 2	TY M.Tom mf	ClassicHseHt	Stream
76	TY Snr ff	Lite Snare	HipHop OHH	TY M.Tom f	Narrow Hit 1	Bubble
77	TY Rim p	TR808 Snr 5	TR909 OHH 1	TY M.Tom ff	Narrow Hit 2	Bird Song
78	TY Rim mf	TR808 Snr 6	TR909 OHH 2	TY H.Tom mf	Euro Hit	Dog Bark
79	TY Rim f	TR606 Snr 2	TR808 OHH 1	TY H.Tom f	Dist Hit	Gallop
80	TY Rim ff	CR78 Snare	TR808 OHH 2	TY H.Tom ff	Thin Beef	Vint.Phone
81	SF Snr p	Urbn Sn Roll	TR606 OHH	SF L.Tom mf	Tao Hit	Office Phone
82	SF Snr mf	Reg.Stick	Lo-Bit OHH 1	SF L.Tom ff	Smear Hit 1	Mobile Phone
83	SF Snr f	Soft Stick	Lo-Bit OHH 2	SF M.Tom mf	Smear Hit 2	Door Creak
84	SF Snr ff	Hard Stick	Lo-Bit OHH 3	SF M.Tom f	LoFi Min Hit	Door Slam
85	SF SnrGst1	Wild Stick	Lite OHH	SF M.Tom ff	Orch. Hit	Car Engine
86	SF SnrGst2	R&B ShrtRim1	CR78 OHH	SF H.Tom mf	Punch Hit	Car Slip
87	SF Rim p	R&B ShrtRim2	Noise OHH 1	SF H.Tom f	O'Skool Hit	Car Pass
88	SF Rim mf	WD CStk mf	Noise OHH 2	SF H.Tom ff	Philly Hit	Crash Seq.
89	SF Rim f	WD CStk f	---	RR FT Flm ff	---	Gun Shot
90	SF Rim ff	LD CStk mf	---	SF LT Flm ff	---	Siren
91	Light Snr ff	LD CStk f	---	SF MT Flm f	---	Train Pass
92	Click Snr p	TY CStk mf	---	SF HT Flm p	---	Airplane
93	Click Snr ff	TY CStk f	---	SF HT Flm f	---	Laugh
94	Jazz Snr mf	SfCrsStk p	---	SF HT Flm ff	---	Scream
95	Jazz Snr f	SfCrsStk f	---	---	---	Punch
96	Jazz Rim p	Lo-Bit Stk 1	---	---	---	Heartbeat
97	Soft Jz Roll	Lo-Bit Stk 2	---	---	---	Footsteps
98	---	Dry Stick 1	---	---	---	Machine Gun
99	---	Dry Stick 2	---	---	---	Laser
100	---	Dry Stick 3	---	---	---	Thunder Lp
101	---	R8 Comp Rim	---	---	---	Metro Bell
102	---	TR909 Rim	---	---	---	Metro Click
103	---	TR808 Rim	---	---	---	---

# Liste des Rhythm Sets

Prst:	31	32
User:	31	32
Note No.	Percussion	ScrH&Voi&Wld
28	Cowbell	—
29	Cowbell Mute	—
30	Cowbell2 Lng	—
31	Cowbell2 Edg	—
32	Cowbell3 mf	—
33	Cowbell3 f	—
34	Wood Block	—
35	Wood Block2H	Scratch 1
C2 36	Wood Block2L	Scratch 2
37	Claves	Scratch 3
38	TR808 Claves	Scratch 4
39	Claves 2	Scratch 5
40	CR78 Beat	Scratch 6
41	Castanet	Scratch 7
42	Whistle	Scratch 9
43	Whistle Long	Scratch 10
44	Whistle Shrt	Aah Formant
45	Bongo Hi Mt	Eeh Formant
46	Bongo Hi Slp	Iih Formant
47	Bongo Lo Slp	Ooh Formant
C3 48	Bongó Hi Op	Uuh Formant
49	Bongo Lo Op	Metal Vox W1
50	Conga Hi Mt	Metal Vox W2
51	Conga Lo Mt	Metal Vox W3
52	Conga Hi Slp	JD Gamelan 1
53	Conga Lo Slp	JD Gamelan 2
54	Conga Hi Op	JD Gamelan 3
55	Conga Lo Op	JD Gamelan 4
56	Conga Slp Op	JD Gamelan 5
57	Conga Efx	JD Gamelan 6
58	Conga Thumb	JD Gamelan 7
59	Conga 2H Op	JD Gamelan 8
C4 60	Conga 2H Mt	JD Gamelan 9
61	Conga 2H Slp	JD Gamelan 10
62	Conga 2L Op	JD Gamelan 11
63	Conga 2L Mt	JD Gamelan 12
64	Timbale 1	Cajon 1
65	Timbale 2	Cajon 2
66	Timbale 3	Cajon 3
67	Timbale 4	Cajon 4
68	Cabasa Up	SprgDrm Hit
69	Cabasa Down	Cuica
70	Cabasa Cut	Cuica 2 Hi
71	Cabasa2	Cuica 2 Low
C5 72	Cabasa2 Cut	—
73	Shaker	—
74	Maracas	—
75	808 Maracas	—
76	R8 Shaker	—
77	Guiro 1	—
78	Guiro 2	—
79	Guiro Long	—
80	Guiro 2 Up	—
81	Guiro 2 Down	—
82	Guiro 2 Fast	—
83	Vibraslap	—
C6 84	Tamborine 1	—
85	Tamborine 2	—
86	Tamborine 3	—
87	Tamborine4 f	—
88	Tamborine4 p	—
89	CR78 Tamb	—
90	Timpani p	—
91	Timpani f	—
92	Timpani Roll	—
93	Timpani Lp	—
94	ConcertBD p	—
95	ConcertBD f	—
C7 96	ConcertBD ff	—
97	ConcertBD Lp	—
98	Triangle 1Op	—
99	Triangle 1Mt	—
100	Triangle 2	—
101	Tibet Cymbal	—
102	Wind Chime	—
103	Crotale	—

# Liste des Rhythm Sets

## GM (groupe GM2)

Note No.	1(PC: 1) GM2 STANDARD	2(PC: 9) GM2 ROOM	3(PC: 17) GM2 POWER	4(PC: 25) GM2 ELECTRIC	5(PC: 26) GM2 ANALOG	6(PC: 33) GM2 JAZZ
27	High Q	High Q	High Q	High Q	High Q	High Q
28	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap
29	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push	Scratch Push
30	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull	Scratch Pull
31	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
32	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click	Square Click
33	Metron Click	Metron Click	Metron Click	Metron Click	Metron Click	Metron Click
34	Metron Bell	Metron Bell	Metron Bell	Metron Bell	Metron Bell	Metron Bell
35	Kick Drum 2	Kick Drum 2	Power Kick 2	Kick Drum 2	Kick Drum 2	Jazz Kick 2
C2 36	Kick Drum 1	Kick Drum 1	Power Kick 1	Elec.Kick 1	Ana.Kick 1	Jazz Kick 1
37	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Ana.Rim Sho	Side Stick
38	Aco.Snare	Aco.Snare	PowerSnareDr	E.SnareDrum 1	Ana.Snare 1	Aco.Snare
39	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap	Hand Clap
40	Elec.Snare	Elec.Snare	Elec.Snare	E.SnareDrum 2	Elec.Snare	Elec.Snare
41	Room Tom 2	Room LowTom2	PowerLowTom2	E.Low Tom 2	Ana.Low Tom2	Low Tom 2
42	ClosedHi-hat	ClosedHi-hat	ClosedHi-hat	ClosedHi-hat	Ana.ClosedHH	ClosedHi-hat
43	Low Tom 1	Room LowTom1	PowerLowTom1	E.Low Tom 1	Ana.Low Tom1	Low Tom 1
44	Pedal Hi-hat	Ride Hi-hat	Pedal Hi-hat	Pedal Hi-hat	Ana.ClosedHH	Pedal Hi-hat
45	Mid Tom 2	Room MidTom2	PowerMidTom2	E.Mid Tom 2	Ana.Mid Tom2	Mid Tom 2
46	Open Hi-hat	Open Hi-hat	Power Hi-hat	Open Hi-hat	Ana.Open HH	Open Hi-hat
47	Mid Tom 1	Room MidTom1	PowerMidTom1	E.Mid Tom 1	Ana.Mid Tom1	Mid Tom 1
C3 48	High Tom 2	Room Hi Tom2	Power HiTom2	E.Hi Tom 2	Ana.Hi Tom2	High Tom 2
49	CrashCymbal1	CrashCymbal1	CrashCymbal1	CrashCymbal1	Ana.Cymbal	CrashCymbal1
50	High Tom 1	Room Hi Tom1	Power HiTom1	E.Hi Tom 1	Ana.Hi Tom1	High Tom 1
51	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Ride Cymbal1	Ana.ClosedHH	Ride Cymbal1
52	China Cymbal	China Cymbal	China Cymbal	Reverse Cym.	China Cymbal	China Cymbal
53	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	China Cymbal	China Cymbal
54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Ride Bell	Ride Bell
55	SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal	SplashCymbal	Tambourine	Tambourine
56	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	SplashCymbal	SplashCymbal
57	CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2	CrashCymbal2	Cowbell	Cowbell
58	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	Vibra-slap	CrashCymbal2	CrashCymbal2
59	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2	Vibra-slap	Vibra-slap
C4 60	High Bongo	High Bongo	High Bongo	High Bongo	Ride Cymbal2	Ride Cymbal2
61	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	Low Bongo	High Bongo	High Bongo
62	MuteHi Conga	MuteHi Conga	MuteHi Conga	MuteHi Conga	Low Bongo	Low Bongo
63	OpenHi Conga	OpenHi Conga	OpenHi Conga	OpenHi Conga	High Bongo	High Bongo
64	Low Conga	Low Conga	Low Conga	Low Conga	Ana.Hi Conga	MuteHi Conga
65	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	Ana.MidConga	OpenHi Conga
66	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Ana.LowConga	Low Conga
67	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Agogo	High Timbale	High Timbale
68	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Agogo	Low Timbale	Low Timbale
69	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	High Agogo	High Agogo
70	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Low Agogo	Low Agogo
71	ShortWhistle	ShortWhistle	ShortWhistle	ShortWhistle	Low Agogo	Low Agogo
C5 72	Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle	Long Whistle	Cabasa	Cabasa
73	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Ana.Maracas	Maracas
74	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	ShortWhistle	ShortWhistle
75	Claves	Claves	Claves	Claves	Long Whistle	Long Whistle
76	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Short Guiro	Short Guiro
77	LowWoodBlock	LowWoodBlock	LowWoodBlock	LowWoodBlock	Long Guiro	Long Guiro
78	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Claves	Claves
79	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock
80	MuteTriangle	MuteTriangle	MuteTriangle	MuteTriangle	LowWoodBlock	LowWoodBlock
81	OpenTriangle	OpenTriangle	OpenTriangle	OpenTriangle	Mute Cuica	Mute Cuica
82	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Open Cuica	Open Cuica
83	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	MuteTriangle	MuteTriangle
C6 84	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	OpenTriangle	OpenTriangle
85	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Shaker	Shaker
86	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Jingle Bell	Jingle Bell
87	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Bell Tree	Bell Tree
88	—	—	—	—	Bell Tree	Bell Tree

# Liste des Rhythm Sets

Note No.	7(PC: 41) GM2 BRUSH	8(PC: 49) GM2 ORCHSTRA	9(PC: 57) GM2 SFX
27	High Q	ClosedHi-hat	—
28	Slap	Pedal Hi-hat	—
29	Scratch Push	Open Hi-hat	—
30	Scratch Pull	Ride Cymbal1	—
31	Sticks	Sticks	—
32	Square Click	Square Click	—
33	Metron Click	Metron Click	—
34	Metron Bell	Metron Bell	—
35	Jazz Kick 2	Concert BD 2	—
36	Jazz Kick 1	Concert BD 1	—
37	Side Stick	Side Stick	—
38	Brush Tap	Concert SD	—
39	Brush Slap	Castanets	High Q
40	Brush Swirl	Concert SD	Slap
41	BrushLowTom2	Timpani F	Scratch Push
42	ClosedHi-hat	Timpani F#	Scratch Pull
43	BrushLowTom1	Timpani G	Sticks
44	Pedal Hi-hat	Timpani G#	Square Click
45	BrushMidTom2	Timpani A	Metron Click
46	Open Hi-hat	Timpani A#	Metron Bell
47	BrushMidTom1	Timpani B	GI-Fret Noise
48	Brush HiTom2	Timpani c	Cut Noise Up
49	CrashCymbal1	Timpani c#	Cut Noise Dw
50	Brush HiTom1	Timpani d	Slap_St.Bass
51	Ride Cymbal1	Timpani d#	Fl.Key Click
52	China Cymbal	Timpani e	Laughing
53	Ride Bell	Timpani f	Scream
54	Tambourine	Tambourine	Punch
55	SplashCymbal	SplashCymbal	Heart Beat
56	Cowbell	Cowbell	Footsteps 1
57	CrashCymbal2	Concert Cym2	Footsteps 2
58	Vibra-slap	Vibra-slap	Applause
59	Ride Cymbal2	Concert Cym1	Door Creak
60	High Bongo	High Bongo	Door
61	Low Bongo	Low Bongo	Scratch
62	MuteHi Conga	MuteHi Conga	Wind Chimes
63	OpenHi Conga	OpenHi Conga	Car-Engine
64	Low Conga	Low Conga	Car-Stop
65	High Timbale	High Timbale	Car-Pass
66	Low Timbale	Low Timbale	Car-Crash
67	High Agogo	High Agogo	Siren
68	Low Agogo	Low Agogo	Train
69	Cabasa	Cabasa	Jetplane
70	Maracas	Maracas	Helicopter
71	ShortWhistle	ShortWhistle	Starship
72	Long Whistle	Long Whistle	Gun Shot
73	Short Guiro	Short Guiro	Machine Gun
74	Long Guiro	Long Guiro	Lasergun
75	Claves	Claves	Explosion
76	Hi WoodBlock	Hi WoodBlock	Dog
77	LowWoodBlock	LowWoodBlock	Horse-Gallop
78	Mute Cuica	Mute Cuica	Birds
79	Open Cuica	Open Cuica	Rain
80	MuteTriangle	MuteTriangle	Thunder
81	OpenTriangle	OpenTriangle	Wind
82	Shaker	Shaker	Seashore
83	Jingle Bell	Jingle Bell	Stream
84	Bell Tree	Bell Tree	Bubble
85	Castanets	Castanets	—
86	Mute Surdo	Mute Surdo	—
87	Open Surdo	Open Surdo	—
88	—	Applause	—

# Liste des formes d'ondes (Waveforms)

Pour les numéros de Waveforms 0001 à 0040, les numéros de notes 91 à 108 sont sans étouffoirs pour reproduire au mieux les caractéristiques d'un piano acoustique.

No.	Nom	No.	Nom	No.	Nom	No.	Nom	No.	Nom
1	Ult.P*mp A L	71	XPr.P ff C L	141	Wurly mf B	211	Positive '8	281	E.Gtr Harm
2	Ult.P*mp A R	72	XPr.P ff C R	142	Wurly mf C	212	Pipe Organ	282	Harp A
3	Ult.P*mp B L	73	Ac.Pno p A L	143	Wurly ff A	213	Cathedr Org	283	Harp B
4	Ult.P*mp B R	74	Ac.Pno p A R	144	Wurly ff B	214	BritN.Gtr p A	284	Harp C
5	Ult.P*mp C L	75	Ac.Pno p B L	145	Wurly ff C	215	BritN.Gtr p B	285	Banjo A
6	Ult.P*mp C R	76	Ac.Pno p B R	146	Soft SA EP A	216	BritN.Gtr p C	286	Banjo B
7	Ult.P* f A L	77	Ac.Pno p C L	147	Soft SA EP B	217	BritN.Gtr mf A	287	Banjo C
8	Ult.P* f A R	78	Ac.Pno p C R	148	Soft SA EP C	218	BritN.Gtr mf B	288	Sitar A
9	Ult.P* f B L	79	Ac.Pno f A L	149	Hard SA EP A	219	BritN.Gtr mf C	289	Sitar B
10	Ult.P* f B R	80	Ac.Pno f A R	150	Hard SA EP B	220	BritN.Gtr f f A	290	Sitar C
11	Ult.P* f C L	81	Ac.Pno f B L	151	Hard SA EP C	221	BritN.Gtr f f B	291	Sitar Drn A
12	Ult.P* f C R	82	Ac.Pno f B R	152	SA E.Piano A	222	BritN.Gtr f f C	292	Sitar Drn B
13	Ult.P*ff A L	83	Ac.Pno f C L	153	SA E.Piano B	223	BritN.Gtr Sld A	293	Sitar Drn C
14	Ult.P*ff A R	84	Ac.Pno f C R	154	SA E.Piano C	224	BritN.Gtr Sld B	294	E.Sitar A
15	Ult.P*ff B L	85	JD Piano A	155	80's E.Pno 1	225	BritN.Gtr Sld C	295	E.Sitar B
16	Ult.P*ff B R	86	JD Piano B	156	80's E.Pno 2	226	Nylon Gtr1 A	296	E.Sitar C
17	Ult.P*ff C L	87	JD Piano C	157	80's E.Pno1f	227	Nylon Gtr1 B	297	Santur A
18	Ult.P*ff C R	88	Piano Aik Nz	158	80's E.Pno2f	228	Nylon Gtr1 C	298	Santur B
19	XPr.P*mp A L	89	MKS Piano A	159	Hard E.Pno	229	Nylon Gtr2 A	299	Santur C
20	XPr.P*mp A R	90	MKS Piano B	160	Celesta	230	Nylon Gtr2 B	300	Dulcimer A
21	XPr.P*mp B L	91	MKS Piano C	161	Music Box	231	Nylon Gtr2 C	301	Dulcimer B
22	XPr.P*mp B R	92	Vint.EP pp A	162	ClavDB Brit A	232	Bright Gtr A	302	Dulcimer C
23	XPr.P*mp C L	93	Vint.EP pp B	163	ClavDB Brit B	233	Bright Gtr B	303	Shamisen A
24	XPr.P*mp C R	94	Vint.EP pp C	164	ClavDB Brit C	234	Bright Gtr C	304	Shamisen B
25	XPr.P* f A L	95	Vint.EP mp A	165	Reg.Clav A	235	Ac.Gtr mp A	305	Shamisen C
26	XPr.P* f A R	96	Vint.EP mp B	166	Reg.Clav B	236	Ac.Gtr mp B	306	Koto A
27	XPr.P* f B L	97	Vint.EP mp C	167	Reg.Clav C	237	Ac.Gtr mp C	307	Koto B
28	XPr.P* f B R	98	Vint.EP f A	168	Retro Clav A	238	Ac.Gtr mf A	308	Koto C
29	XPr.P* f C L	99	Vint.EP f B	169	Retro Clav B	239	Ac.Gtr mf B	309	FatAc.Bs p A
30	XPr.P* f C R	100	Vint.EP f C	170	Retro Clav C	240	Ac.Gtr mf C	310	FatAc.Bs p B
31	XPr.P*ff A L	101	Vint.EP ff A	171	Tight Clav A	241	Ac.Gtr ff A	311	FatAc.Bs p C
32	XPr.P*ff A R	102	Vint.EP ff B	172	Tight Clav B	242	Ac.Gtr ff B	312	FatAc.Bs f A
33	XPr.P*ff B L	103	Vint.EP ff C	173	Tight Clav C	243	Ac.Gtr ff C	313	FatAc.Bs f B
34	XPr.P*ff B R	104	Stage EP p A	174	Hard Clav A	244	Ac.Gtr Sld A	314	FatAc.Bs f C
35	XPr.P*ff C L	105	Stage EP p B	175	Hard Clav B	245	Ac.Gtr Sld B	315	Ac.Bass A
36	XPr.P*ff C R	106	Stage EP p C	176	Hard Clav C	246	Ac.Gtr Sld C	316	Ac.Bass B
37	Ult.P mp A L	107	Stage EP f A	177	ClvMtr DB f	247	Ac.Gtr Hrm A	317	Ac.Bass C
38	Ult.P mp A R	108	Stage EP f B	178	Harpsi A	248	Ac.Gtr Hrm B	318	Fng.EB1 mf A
39	Ult.P mp B L	109	Stage EP f C	179	Harpsi B	249	Ac.Gtr Hrm C	319	Fng.EB1 mf B
40	Ult.P mp B R	110	Tine EP p A	180	Harpsi C	250	Jazz Gtr A	320	Fng.EB1 mf C
41	Ult.P mp C L	111	Tine EP p B	181	JLOrg Slow L	251	Jazz Gtr B	321	Fng.EB1 ff A
42	Ult.P mp C R	112	Tine EP p C	182	JLOrg Slow R	252	Jazz Gtr C	322	Fng.EB1 ff B
43	Ult.P f A L	113	Tine EP mf A	183	JLOrg Fast L	253	Clean Gtr A	323	Fng.EB1 ff C
44	Ult.P f A R	114	Tine EP mf B	184	JLOrg Fast R	254	Clean Gtr B	324	Fng.EB2 mf A
45	Ult.P f B L	115	Tine EP mf C	185	JD Full Draw	255	Clean Gtr C	325	Fng.EB2 mf B
46	Ult.P f B R	116	Tine EP ff A	186	Org Basic 1	256	Clr Mt Gtr A	326	Fng.EB2 mf C
47	Ult.P f C L	117	Tine EP ff B	187	Org Basic 2	257	Clr Mt Gtr B	327	Fng.EB2 f A
48	Ult.P f C R	118	Tine EP ff C	188	Ballad Org	258	Clr Mt Gtr C	328	Fng.EB2 f B
49	Ult.P ff A L	119	Dyno EP mp A	189	3rd Perc Org	259	E.Gtr Ld	329	Fng.EB2 f C
50	Ult.P ff A R	120	Dyno EP mp B	190	Perc Organ	260	Brit Strat A	330	FngrCmp Bs A
51	Ult.P ff B L	121	Dyno EP mp C	191	Rock Organ A	261	Brit Strat B	331	FngrCmp Bs B
52	Ult.P ff B R	122	Dyno EP mf A	192	Rock Organ B	262	Brit Strat C	332	FngrCmp Bs C
53	Ult.P ff C L	123	Dyno EP mf B	193	Rock Organ C	263	FstPick70s A	333	Finger Bs A
54	Ult.P ff C R	124	Dyno EP mf C	194	RtryOrg1 A L	264	FstPick70s B	334	Finger Bs B
55	XPr.P mp A L	125	Dyno EP ff A	195	RtryOrg1 A R	265	FstPick70s C	335	Finger Bs C
56	XPr.P mp A R	126	Dyno EP ff B	196	RtryOrg1 B L	266	Funk Gtr A	336	Precision Bs
57	XPr.P mp B L	127	Dyno EP ff C	197	RtryOrg1 B R	267	Funk Gtr B	337	ThumbMts pA
58	XPr.P mp B R	128	Wurly DI p A	198	RtryOrg1 C L	268	Funk Gtr C	338	ThumbMts pB
59	XPr.P mp C L	129	Wurly DI p B	199	RtryOrg1 C R	269	Funk MtGtr A	339	ThumbMts pC
60	XPr.P mp C R	130	Wurly DI p C	200	RtryOrg2 A L	270	Funk MtGtr B	340	Fretlss Bs A
61	XPr.P f A L	131	Wurly DI f A	201	RtryOrg2 A R	271	Funk MtGtr C	341	Fretlss Bs B
62	XPr.P f A R	132	Wurly DI f B	202	RtryOrg2 B L	272	Nasty Gtr	342	Fretlss Bs C
63	XPr.P f B L	133	Wurly DI f C	203	RtryOrg2 B R	273	Overdrive A	343	Fretlss SftA
64	XPr.P f B R	134	Wurly DI f f A	204	RtryOrg2 C L	274	Overdrive C	344	Fretlss SftB
65	XPr.P f C L	135	Wurly DI f f B	205	RtryOrg2 C R	275	Distortion A	345	Fretlss SftC
66	XPr.P f C R	136	Wurly DI f f C	206	LoFi RtryOrg	276	Distortion B	346	Pick EB f A
67	XPr.P ff A L	137	Wurly mp A	207	Vint.Org 1	277	Distortion C	347	Pick EB f B
68	XPr.P ff A R	138	Wurly mp B	208	Vint.Org 2	278	Dist Chord A	348	Pick EB f C
69	XPr.P ff B L	139	Wurly mp C	209	Vint.Org 3	279	Dist Chord B	349	Pick Bass
70	XPr.P ff B R	140	Wurly mf A	210	Vint.Org 4	280	Dist Chord C	350	Slp.E.BassA

## Liste des formes d'ondes (Waveforms)

No.	Nom	No.	Nom	No.	Nom	No.	Nom	No.	Nom
351	Slp.E.BassB	421	Wide Sax C	491	OctBrs f C L	561	ChmbrStrRevC	631	D-50 Bell A
352	Slp.E.BassC	422	BreathySax A	492	OctBrs f C R	562	Vls Pizz A	632	D-50 Bell B
353	Slp.EB HO A	423	BreathySax B	493	XP Brass	563	Vls Pizz B	633	D-50 Bell C
354	Slp.EB HO B	424	BreathySax C	494	OrchUnis A L	564	Vls Pizz C	634	D-50 Bell Lp
355	Slp.EB HO C	425	TenorBreathy	495	OrchUnis A R	565	VlsPizzRev A	635	Agogo Bell
356	Pul.E.BassA	426	Tenor Sax A	496	OrchUnis B L	566	VlsPizzRev B	636	Agogo 2 Hi
357	Pul.E.BassB	427	Tenor Sax B	497	OrchUnis B R	567	VlsPizzRev C	637	Agogo 2 Low
358	Pul.E.BassC	428	Tenor Sax C	498	OrchUnis C L	568	Vcs Pizz A	638	Finger Bell
359	Pul.EB HO A	429	Bari.Sax 1 A	499	OrchUnis C R	569	Vcs Pizz B	639	JD Cowbell
360	Pul.EB HO B	430	Bari.Sax 1 B	500	Violin f A	570	Vcs Pizz C	640	Tubular Bell
361	Pul.EB HO C	431	Bari.Sax 1 C	501	Violin f B	571	Unison Saw A	641	Church Bell
362	Slap Bass	432	Bari.Sax 2 A	502	Violin f C	572	Unison Saw B	642	Mild CanWave
363	Slap +Pull 1	433	Bari.Sax 2 B	503	Violin Vib A	573	Unison Saw C	643	JD Crystal
364	Slap +Pull 2	434	Bari.Sax 2 C	504	Violin Vib B	574	Super Saw A	644	Bell Organ
365	Slap +Pull 3	435	Musette	505	Violin Vib C	575	Super Saw B	645	Old DigiBell
366	Jz Slap Bass	436	Accord 4' A	506	Cello f A	576	Super Saw C	646	JD Bell Wave
367	Jz Slp+Pull1	437	Accord 4' B	507	Cello f B	577	Trance Saw A	647	TinyBellWave
368	Jz Slp+Pull2	438	Accord 4' C	508	Cello f C	578	Trance Saw B	648	Vib Wave
369	Jz Slp+Pull3	439	Accord 8' A	509	Cello Vib A	579	Trance Saw C	649	JD Brit Digi
370	Jungle Bass	440	Accord 8' B	510	Cello Vib B	580	Warm Pad A	650	Bagpipe
371	Garage Bass	441	Accord 8' C	511	Cello Vib C	581	Warm Pad B	651	Digital Vox
372	SH-101 Bs A	442	Accord PadNz	512	VI Sect. A L	582	Warm Pad C	652	JD WallyWave
373	SH-101 Bs B	443	Harmonica A	513	VI Sect. A R	583	OB2 Pad 1 A	653	JD Brusky Lp
374	SH-101 Bs C	444	Harmonica B	514	VI Sect. B L	584	OB2 Pad 1 B	654	Bright Form
375	Organ Bass	445	Harmonica C	515	VI Sect. B R	585	OB2 Pad 1 C	655	JD Nasty
376	MG Bass 1 A	446	Blues G-harp	516	VI Sect. C L	586	OB2 Pad 2 A	656	JD Spark Vox
377	MG Bass 1 B	447	Flugel A	517	VI Sect. C R	587	OB2 Pad 2 B	657	JD Cutters
378	MG Bass 1 C	448	Flugel B	518	Vc Sect. A L	588	OB2 Pad 2 C	658	SBF Hrd Ld
379	MG Bass 2	449	Flugel C	519	Vc Sect. A R	589	D-50 HeavenA	659	JD EML 5th
380	MG Bass 3	450	Trumpet A	520	Vc Sect. B L	590	D-50 HeavenB	660	Juno Saw HD
381	MC Bass A	451	Trumpet B	521	Vc Sect. B R	591	D-50 HeavenC	661	TB303 Saw HD
382	MC Bass B	452	Trumpet C	522	Vc Sect. C L	592	SBF Vox A	662	Custm Saw HD
383	MC Bass C	453	Wide Tp A	523	Vc Sect. C R	593	SBF Vox B	663	MG Saw HD
384	Atk Syn Bass	454	Wide Tp B	524	Full Str A L	594	SBF Vox C	664	DigitalSawHD
385	Flute A	455	Wide Tp C	525	Full Str A R	595	Syn Vox 1 A	665	P5 Saw HD
386	Flute B	456	Mute Tp A	526	Full Str B L	596	Syn Vox 1 B	666	Calc.Saw
387	Flute C	457	Mute Tp B	527	Full Str B R	597	Syn Vox 1 C	667	Calc.Saw inv
388	Piccolo A	458	Mute Tp C	528	Full Str C L	598	Syn Vox 2 A	668	Synth Saw
389	Piccolo B	459	Trombone A	529	Full Str C R	599	Syn Vox 2 B	669	JD Syn Saw
390	Piccolo C	460	Trombone B	530	JV Strings L	600	Syn Vox 2 C	670	JD Fat Saw
391	Pan Flute	461	Trombone C	531	JV Strings R	601	Female Ahs A	671	JP-8 Saw
392	Shakuhachi	462	Tbn mf A	532	JV Strings A	602	Female Ahs B	672	D-50 Saw
393	JD Fl Push	463	Tbn mf B	533	JV Strings C	603	Female Ahs C	673	SH-1000 Saw
394	Clarinet A	464	Tbn mf C	534	F.Str mf A L	604	Female Oos A	674	SH-2 Saw
395	Clarinet B	465	Tuba A	535	F.Str mf A R	605	Female Oos B	675	LA-Saw
396	Clarinet C	466	Tuba B	536	F.Str mf B L	606	Female Oos C	676	Air Wave
397	Oboe Mezzo A	467	Tuba C	537	F.Str mf B R	607	Male Aahs A	677	GR-300 Saw 1
398	Oboe Mezzo B	468	Sft F.Horn A	538	F.Str mf C L	608	Male Aahs B	678	GR-300 Saw 2
399	Oboe Mezzo C	469	Sft F.Horn B	539	F.Str mf C R	609	Male Aahs C	679	TB Dst Saw A
400	Oboe Forte A	470	Sft F.Horn C	540	F.Str mf lpl	610	Jazz Doos A	680	TB Dst Saw B
401	Oboe Forte B	471	French Hrn A	541	F.Str mf lpr	611	Jazz Doos B	681	TB Dst Saw C
402	Oboe Forte C	472	French Hrn C	542	F.Str ff A L	612	Jazz Doos C	682	Juno Sqr HD
403	E.Horn A	473	XP Horn A	543	F.Str ff A R	613	Jz Doos Lp A	683	P5 Sqr HD
404	E.Horn B	474	XP Horn B	544	F.Str ff B L	614	Jz Doos Lp B	684	Fat Square
405	E.Horn C	475	F.HornSect A	545	F.Str ff B R	615	Jz Doos Lp C	685	JP-8 Square
406	Bassoon A	476	F.HornSect B	546	F.Str ff C L	616	Gospel Hum A	686	SH-2 Square
407	Bassoon B	477	F.HornSect C	547	F.Str ff C R	617	Gospel Hum B	687	TB303 Sqr HD
408	Bassoon C	478	Tp Section A	548	F.Str ff lpl	618	Gospel Hum C	688	LA-Square
409	Recorder A	479	Tp Section B	549	F.Str ff lpr	619	Soprano Vox	689	TB DstSqr 1A
410	Recorder B	480	Tp Section C	550	F.StrStac A L	620	Kalimba	690	TB DstSqr 1B
411	Recorder C	481	OctBrs p A L	551	F.StrStac A R	621	JD Klmba Atk	691	TB DstSqr 1C
412	SopranoSax A	482	OctBrs p A R	552	F.StrStac B L	622	JD Wood Crak	692	Dist SquareA
413	SopranoSax B	483	OctBrs p B L	553	F.StrStac B R	623	JD Gamelan 1	693	Dist SquareB
414	SopranoSax C	484	OctBrs p B R	554	F.StrStac C L	624	JD Gamelan 2	694	Dist SquareC
415	Alto Sax Vib	485	OctBrs p C L	555	F.StrStac C R	625	JD Jd Drum	695	Juno Pls HD
416	Soft Alto A	486	OctBrs p C R	556	ChmbrStrAtkA	626	JD Xylo	696	JP8 Pls 1OHD
417	Soft Alto B	487	OctBrs f A L	557	ChmbrStrAtkB	627	Marimba	697	JP8 Pls 1SHD
418	Soft Alto C	488	OctBrs f A R	558	ChmbrStrAtkC	628	Vibraphone	698	JP8 Pls 2SHD
419	Wide Sax A	489	OctBrs f B L	559	ChmbrStrRevA	629	Glocken	699	JP8 Pls 3OHD
420	Wide Sax B	490	OctBrs f B R	560	ChmbrStrRevB	630	Steel Drums	700	JP8 Pls 4OHD

## Liste des formes d'ondes (Waveforms)

No.	Nom	No.	Nom	No.	Nom	No.	Nom	No.	Nom
701	JP8 Pls 45HD	771	Gallop	841	MG Zap 11	911	PlasticKick1	981	TY Snr ff L
702	Syn Pulse 1	772	Vint.Phone	842	MG Blip	912	70's Kick	982	TY Snr ff R
703	Syn Pulse 2	773	Office Phone	843	Beam HiQ	913	Dance Kick	983	TY Rim p L
704	SF-1000 Puls	774	Mobile Phone	844	MG Attack	914	HipHop Kick1	984	TY Rim p R
705	700 Triangle	775	Door Creak	845	Syn Low Atk1	915	HipHop Kick2	985	TY Rim mf L
706	Syn Triangle	776	Door Slam	846	Syn Low Atk2	916	AnalogKick 1	986	TY Rim mf R
707	JD Triangle	777	Car Engine	847	Syn Hrd Atk1	917	PlasticKick2	987	TY Rim f L
708	VS-Triangle	778	Car Slip	848	Syn Hrd Atk2	918	PlasticKick3	988	TY Rim f R
709	Mild Form	779	Car Pass	849	Syn Hrd Atk3	919	TR909 Kick 1	989	TY Rim ff L
710	VS-Ramp	780	Crash Seq.	850	Syn Hrd Atk4	920	TR909 Kick 2	990	TY Rim ff R
711	Sync Sweep	781	Gun Shot	851	Syn Mtl Atk1	921	AnalogKick 2	991	SF Snr p L
712	Sine	782	Siren	852	Syn Mtl Atk2	922	TR909 Kick 3	992	SF Snr p R
713	JD Fine Wine	783	Train Pass	853	Syn Swt Atk1	923	AnalogKick 3	993	SF Snr mf L
714	Digi Loop	784	Airplane	854	Syn Swt Atk2	924	AnalogKick 4	994	SF Snr mf R
715	JD MetalWind	785	Helicopter	855	Syn Swt Atk3	925	AnalogKick 5	995	SF Snr f L
716	Atmosphere	786	Space Voyage	856	Syn Swt Atk4	926	AnalogKick 6	996	SF Snr f R
717	DigiSpectrum	787	Blow Loop	857	Syn Swt Atk5	927	TR606DstKick	997	SF Snr ff L
718	JD Vox Noise	788	Laugh	858	Syn Swt Atk6	928	TR808 Kick	998	SF Snr ff R
719	SynVox Noise	789	Scream	859	Syn Swt Atk7	929	TR909 Kick 4	999	SF Rim p L
720	Shaku Noise	790	Punch	860	WD Kick mf L	930	TR909 Kick 5	1000	SF Rim p R
721	Digi Breath	791	Heartbeat	861	WD Kick mf R	931	SH32 Kick	1001	SF Rim mf L
722	Agogo Noise	792	Footsteps	862	WD Kick f L	932	TR707 Kick	1002	SF Rim mf R
723	Vinyl Noise	793	Machine Gun	863	WD Kick f R	933	TR909 Kick 6	1003	SF Rim f L
724	White Noise	794	Laser	864	WD Kick ff L	934	Mix Kick 1 L	1004	SF Rim f R
725	Pink Noise	795	Thunder Lp	865	WD Kick ff R	935	Mix Kick 1 R	1005	SF Rim ff L
726	Aah Formant	796	Ac.Bass Nz	866	LD Kick mf L	936	Mix Kick 2 L	1006	SF Rim ff R
727	Eeh Formant	797	E.Bass Nz 1	867	LD Kick mf R	937	Mix Kick 2 R	1007	Reg.Snr1 p L
728	Iih Formant	798	E.Bass Nz 2	868	LD Kick f L	938	Mix Kick 3	1008	Reg.Snr1 p R
729	Ooh Formant	799	E.Bass Slide	869	LD Kick f R	939	Mix Kick 4	1009	Reg.Snr1mf L
730	Uuh Formant	800	Fng.EB2 Sld	870	LD Kick ff L	940	Mix Kick 5	1010	Reg.Snr1mf R
731	Metal Vox W1	801	DistGtr Nz 1	871	LD Kick ff R	941	Dry Kick 4	1011	Reg.Snr1 f L
732	Metal Vox L1	802	DistGtr Nz 2	872	TY Kick mf L	942	Small Kick	1012	Reg.Snr1 f R
733	Metal Vox W2	803	DistGtr Nz 3	873	TY Kick mf R	943	Vint Kick	1013	Reg.Snr1ff L
734	Metal Vox L2	804	Gtr Fret Nz1	874	TY Kick f L	944	Sweep Bass	1014	Reg.Snr1ff R
735	Metal Vox W3	805	Gtr Fret Nz2	875	TY Kick f R	945	WD Snr p L	1015	Reg.Snr2 p L
736	Metal Vox L3	806	ClassicHseHt	876	TY Kick ff L	946	WD Snr p R	1016	Reg.Snr2 p R
737	JD Rattles	807	Narrow Hit 1	877	TY Kick ff R	947	WD Snr mf L	1017	Reg.Snr2 f L
738	Xylo Seq.	808	Narrow Hit 2	878	SF Kick 1 L	948	WD Snr mf R	1018	Reg.Snr2 f R
739	JD Anklungs	809	Euro Hit	879	SF Kick 1 R	949	WD Snr f L	1019	Reg.Snr2ff L
740	JD Shami	810	Dist Hit	880	SF Kick 2 L	950	WD Snr f R	1020	Reg.Snr2ff R
741	SynBassClick	811	Thin Beef	881	SF Kick 2 R	951	WD Snr ff L	1021	Amb.Snr1 p L
742	JD EP Atk	812	Tao Hit	882	Reg.Kick p L	952	WD Snr ff R	1022	Amb.Snr1 p R
743	Key On Click	813	Smear Hit 1	883	Reg.Kick p R	953	WD Rim p L	1023	Amb.Snr1 f L
744	Org Click 1	814	Smear Hit 2	884	Reg.Kick f L	954	WD Rim p R	1024	Amb.Snr1 f R
745	Org Click 2	815	LoFi Min Hit	885	Reg.Kick f R	955	WD Rim mf L	1025	Amb.Snr2 p L
746	Org Click 3	816	Orch. Hit	886	Reg.Kick ffl	956	WD Rim mf R	1026	Amb.Snr2 p R
747	Org Click 4	817	Punch Hit	887	Reg.Kick ffr	957	WD Rim f L	1027	Amb.Snr2 f L
748	Org Click 5	818	O'Skool Hit	888	Rock Kick p	958	WD Rim f R	1028	Amb.Snr2 f R
749	JD Sm Metal	819	Philly Hit	889	Rock Kick f	959	WD Rim ff L	1029	Piccolo Snr
750	Ice Crash	820	Scratch 1	890	Jazz Kick p	960	WD Rim ff R	1030	Maple Snr
751	JD Switch	821	Scratch 2	891	Jazz Kick mf	961	LD Snr p L	1031	Light Snr ff
752	JD Tuba Slap	822	Scratch 3	892	Jazz Kick f	962	LD Snr p R	1032	Click Snr p
753	JD Plink	823	Scratch 4	893	Dry Kick 1	963	LD Snr mf L	1033	Click Snr ff
754	JD Plunk	824	Scratch 5	894	Tight Kick	964	LD Snr mf R	1034	SF SnrGst1 L
755	TVF Trigger	825	Scratch 6	895	Old Kick	965	LD Snr f L	1035	SF SnrGst1 R
756	Hi Q	826	Scratch 7	896	Jz Dry Kick	966	LD Snr f R	1036	SF SnrGst2 L
757	Slap	827	Scratch 9	897	Dry Kick 2	967	LD Snr ff L	1037	SF SnrGst2 R
758	Stick	828	Scratch 10	898	Dry Kick 3	968	LD Snr ff R	1038	Reg.SnrGst L
759	Click	829	Scratch Push	899	Power Kick	969	LD Rim mf L	1039	Reg.SnrGst R
760	Cutting Nz	830	Scratch Pull	900	R&B Kick L	970	LD Rim mf R	1040	Sft Snr Gst
761	Ac.Bass Body	831	MG Zap 1	901	R&B Kick R	971	LD Rim f L	1041	Jazz Snr p
762	Flute Pad Nz	832	MG Zap 2	902	Rk CmpKick L	972	LD Rim f R	1042	Jazz Snr mf
763	Applause	833	MG Zap 3	903	Rk CmpKick R	973	LD Rim ff L	1043	Jazz Snr f
764	River	834	MG Zap 4	904	MaxLow Kick1	974	LD Rim ff R	1044	Jazz Rim p
765	Thunder	835	MG Zap 5	905	MaxLow Kick2	975	TY Snr p L	1045	Jz Brsh Slap
766	Monsoon	836	MG Zap 6	906	Dist Kick	976	TY Snr p R	1046	Jz Brsh Swsh
767	Stream	837	MG Zap 7	907	FB Kick	977	TY Snr mf L	1047	Swish&Turn p
768	Bubble	838	MG Zap 8	908	Rough Kick1	978	TY Snr mf R	1048	Swish&Turn f
769	Bird Song	839	MG Zap 9	909	Rough Kick2	979	TY Snr f L	1049	Snr Roll Lp
770	Dog Bark	840	MG Zap 10	910	Rough Kick3	980	TY Snr f R	1050	BrushRoll Lp



## Liste des formes d'ondes (Waveforms)

No.	Nom	No.	Nom	No.	Nom	No.	Nom	No.	Nom
1051	Soft Jz Roll	1121	SF CSStk f L	1191	Sharp Hi Tom	1261	TR808 Cym	1331	Conga Lo Op
1052	Concert SD	1122	SF CSStk f R	1192	Dry Lo Tom	1262	TR606 Cym 2	1332	Conga Slp Op
1053	GoodOld Snr1	1123	Reg.Stick L	1193	TR909 Tom	1263	Ride Cymbal	1333	Conga Efx
1054	GoodOld Snr2	1124	Reg.Stick R	1194	TR909 DstTom	1264	Ride Bell	1334	Conga Thumb
1055	GoodOld Snr3	1125	Soft Stick	1195	TR808 Tom	1265	Rock Rd Cup	1335	Conga 2H Op
1056	GoodOld Snr4	1126	Hard Stick	1196	TR606 Tom	1266	Rock Rd Edge	1336	Conga 2H Mt
1057	GoodOld Snr5	1127	Wild Stick	1197	Deep Tom	1267	Jazz Ride p	1337	Conga 2H Slp
1058	GoodOld Snr6	1128	Lo-Bit Stk 1	1198	Reg.CHH 1 p	1268	Jazz Ride mf	1338	Conga 2L Op
1059	Dirty Snr 1	1129	Lo-Bit Stk 2	1199	Reg.CHH 1 mf	1269	TR909 Ride	1339	Conga 2L Mt
1060	Dirty Snr 2	1130	Dry Stick 1	1200	Reg.CHH 1 f	1270	China Cymbal	1340	TR808 Conga1
1061	Dirty Snr 3	1131	Dry Stick 2	1201	Reg.CHH 1 ff	1271	Concert Cym	1341	TR808 Conga2
1062	Dirty Snr 4	1132	Dry Stick 3	1202	Reg.CHH 2 mf	1272	Concert Cym2	1342	Timbale 1
1063	Dirty Snr 5	1133	R8 Comp Rim	1203	Reg.CHH 2 f	1273	Hand Clap	1343	Timbale 2
1064	Dirty Snr 6	1134	R&B ShrtRim1	1204	Reg.CHH 2 ff	1274	Club Clap	1344	Timbare 3
1065	Dirty Snr 7	1135	R&B ShrtRim2	1205	Reg.PHH mf	1275	Real Clap	1345	Timbare 4
1066	Grit Snr 1	1136	TR909 Rim	1206	Reg.PHH f	1276	Bright Clap	1346	Cabasa Up
1067	Grit Snr 2	1137	TR808 Rim	1207	Reg.OHH mf	1277	R8 Clap	1347	Cabasa Down
1068	Grit Snr 3	1138	LD L.Tom mf	1208	Reg.OHH f	1278	Gospel Clap	1348	Cabasa Cut
1069	LoBit SnrFlm	1139	LD L.Tom f	1209	Reg.OHH ff	1279	Amb Clap	1349	Cabasa 2
1070	Lo-Bit Snr 1	1140	LD L.Tom ff	1210	Rock CHH1 mf	1280	Hip Clap	1350	Cabasa 2 Cut
1071	Lo-Bit Snr 2	1141	LD M.Tom mf	1211	Rock CHH1 f	1281	Funk Clap	1351	Maracas
1072	MrchCmp Snr	1142	LD M.Tom f	1212	Rock CHH2 mf	1282	Claptail	1352	808 Maracas
1073	Reggae Snr	1143	LD M.Tom ff	1213	Rock CHH2 f	1283	TR808 Clap 1	1353	R8 Shaker
1074	DR660 Snr	1144	LD H.Tom mf	1214	Rock OHH	1284	Disc Clap	1354	Shaker 1
1075	Jngl pkt Snr	1145	LD H.Tom f	1215	Lo-Bit CHH 1	1285	Dist Clap	1355	Shaker 2
1076	Pocket Snr	1146	LD H.Tom ff	1216	Lo-Bit CHH 2	1286	Dist Clap 2	1356	Shaker 3
1077	Flange Snr	1147	TY L.Tom mf	1217	Lo-Bit CHH 3	1287	Old Clap	1357	Guiro 1
1078	Analog Snr 1	1148	TY L.Tom f	1218	Lo-Bit CHH 4	1288	TR909 Clap 1	1358	Guiro 2
1079	Analog Snr 2	1149	TY L.Tom ff	1219	Lo-Bit CHH 5	1289	TR909 Clap 2	1359	Guiro Long
1080	Analog Snr 3	1150	TY M.Tom mf	1220	HipHop CHH	1290	TR808 Clap 2	1360	Guiro 2 Up
1081	Tiny Snare	1151	TY M.Tom f	1221	TR909 CHH 1	1291	TR707 Clap	1361	Guiro 2 Down
1082	R&B ShrtSnr1	1152	TY M.Tom ff	1222	TR909 CHH 2	1292	Cheap Clap	1362	Guiro 2 Fast
1083	TR909 Snr 1	1153	TY H.Tom mf	1223	TR808 CHH 1	1293	Mix Clap 1 L	1363	Vibraslap
1084	TR909 Snr 2	1154	TY H.Tom f	1224	TR808 CHH 2	1294	Mix Clap 1 R	1364	Tamborine 1
1085	TR909 Snr 3	1155	TY H.Tom ff	1225	TR606 CHH 1	1295	Mix Clap 2 L	1365	Tamborine 2
1086	TR909 Snr 4	1156	RR F.Tom mp	1226	TR606 CHH 2	1296	Mix Clap 2 R	1366	Tamborine 3
1087	TR909 Snr 5	1157	RR F.Tom f	1227	TR606 DstCHH	1297	Mix Clap 3	1367	Tamborine4 p
1088	TR909 Snr 6	1158	RR F.Tom ff	1228	Lite CHH	1298	Mix Clap 4	1368	Tamborine4 f
1089	TR808 Snr 1	1159	SF L.Tom mf	1229	CR78 CHH	1299	Finger Snap	1369	CR78 Tamb
1090	TR808 Snr 2	1160	SF L.Tom ff	1230	Dance CHH	1300	Club FinSnap	1370	Cajon 1
1091	TR808 Snr 3	1161	SF M.Tom mf	1231	Noise CHH	1301	Snap	1371	Cajon 2
1092	TR808 Snr 4	1162	SF M.Tom f	1232	Hip PHH	1302	Group Snap	1372	Cajon 3
1093	Lite Snare	1163	SF M.Tom ff	1233	TR909 PHH 1	1303	Cowbell	1373	Cajon 4
1094	TR808 Snr 5	1164	SF H.Tom mf	1234	TR909 PHH 2	1304	Cowbell Mute	1374	SprgDrum Hit
1095	TR808 Snr 6	1165	SF H.Tom f	1235	TR808 PHH	1305	Cowbell2 Lng	1375	Cuica
1096	TR606 Snr 1	1166	SF H.Tom ff	1236	TR606 PHH 1	1306	Cowbell2 Edg	1376	Cuica 2 Hi
1097	TR606 Snr 2	1167	RR FT Flm ff	1237	TR606 PHH 2	1307	Cowbell3 mf	1377	Cuica 2 Low
1098	CR78 Snare	1168	SF LT Flm ff	1238	Lo-Bit PHH	1308	Cowbell3 f	1378	Timpani p
1099	Urbn Sn Roll	1169	SF MT Flm f	1239	Lo-Bit OHH 1	1309	TR808Cowbell	1379	Timpani f
1100	Vint Snr 1	1170	SF HT Flm p	1240	Lo-Bit OHH 2	1310	Wood Block	1380	Timpani Roll
1101	Vint Snr 2	1171	SF HT Flm f	1241	Lo-Bit OHH 3	1311	Wood Block2H	1381	Timpani Lp
1102	Vint Snr 3	1172	SF HT Flm ff	1242	HipHop OHH	1312	Wood Block2L	1382	ConcertBD p
1103	Vint Snr 4	1173	Reg.F.Tom p	1243	TR909 OHH 1	1313	Claves	1383	ConcertBD f
1104	Dist Snr	1174	Reg.F.Tom f	1244	TR909 OHH 2	1314	Claves 2	1384	ConcertBD ff
1105	Short Snr1	1175	Reg.L.Tom p	1245	TR808 OHH 1	1315	TR808 Claves	1385	ConcertBD Lp
1106	Short Snr2	1176	Reg.L.Tom f	1246	TR808 OHH 2	1316	CR78 Beat	1386	Triangle 1
1107	WD CSStk mf L	1177	Reg.M.Tom p	1247	TR606 OHH	1317	Castanet	1387	Triangle 2
1108	WD CSStk mf R	1178	Reg.M.Tom f	1248	Lite OHH	1318	Whistle	1388	Tibet Cymbal
1109	WD CSStk f L	1179	Reg.H.Tom p	1249	CR78 OHH	1319	Whistle Long	1389	Slight Bell
1110	WD CSStk f R	1180	Reg.H.Tom f	1250	Noise OHH	1320	Whistle Shrt	1390	Wind Chime
1111	LD CSStk mf L	1181	Reg.L.TomFlm	1251	Noise OHH 2	1321	Bongo Hi Mt	1391	Crotale
1112	LD CSStk mf R	1182	Reg.M.TomFlm	1252	Crash Cym1 p	1322	Bongo Hi Slp	1392	R8 Click
1113	LD CSStk f L	1183	Reg.H.TomFlm	1253	Crash Cym1 f	1323	Bongo Hi Op	1393	Metro Bell
1114	LD CSStk f R	1184	Jazz Lo Tom	1254	Crash Cym 2	1324	Bongo Lo Op	1394	Metro Click
1115	TY CSStk mf L	1185	Jazz Mid Tom	1255	Rock Crash 1	1325	Bongo Lo Slp	1395	MC500 Beep 1
1116	TY CSStk mf R	1186	Jazz Hi Tom	1256	Rock Crash 2	1326	Conga Hi Mt	1396	MC500 Beep 2
1117	TY CSStk f L	1187	Jazz Lo Flm	1257	Splash Cym	1327	Conga Lo Mt	1397	DR202 Beep
1118	TY CSStk f R	1188	Jazz Mid Flm	1258	Jazz Crash	1328	Conga Hi Slp	1398	Low Square
1119	SF CSStk p L	1189	Jazz Hi Flm	1259	TR909 Crash	1329	Conga Lo Slp	1399	Low Sine
1120	SF CSStk p R	1190	Sharp Lo Tom	1260	TR909 Crash2	1330	Conga Hi Op	1400	DC
								1401	Reverse Cym

\* Pour la clarté des tableaux, cette section est laissée en version originale, à l'exception du tableau d'implémentation MIDI de la p. 277.

## 1. Receive data

### ■ Channel Voice Messages

\* Not received in Performance mode when the Receive Switch parameter (Part Edit) is OFF.

#### ● Note off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = note number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = note off velocity:	00H - 7FH (0 - 127)	

\* Not received when the Tone Env Mode parameter (Patch Ctrl and Rhythm General) is NO-SUS.

#### ● Note on

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = note number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = note on velocity:	01H - 7FH (1 - 127)	

#### ● Polyphonic Key Pressure

Status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = note number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = Polyphonic Key Pressure:	00H - 7FH (0 - 127)	

\* Not received in Performance mode when the Receive Poly Key Pressure parameter (Performance MIDI) is OFF.

#### ● Control Change

- \* If the corresponding Controller number is selected for the Patch Matrix Control Source parameter (Patch Mtrx Ctrl1-4), the corresponding effect will occur.
- \* If a Controller number that corresponds to the System Control Source 1, 2, 3 or 4 parameter (System Control) is selected, the specified effect will apply if Patch Control Source 1, 2, 3 or 4 parameter (Patch Mtrx Ctrl1-4) is set to SYS CTRL1, SYS CTRL2, SYS CTRL3 or SYS CTRL4.

#### ○ Bank Select (Controller number 0, 32)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
mm, ll = Bank number:	00 00H - 7F 7FH (bank.1 - bank.16384)	

\* Not received in Performance mode when the Receive Bank Select (Performance MIDI) is OFF.

\* The Performances, Patches, and Rhythms corresponding to each Bank Select are as follows.

\* The SRX series corresponding to each Bank Select are to see the SRX series owner's manual.

BANK	SELECT	PROGRAM	GROUP	NUMBER
MSB	LSB	NUMBER		
000	:	001 - 128	GM Patch	001 - 256
063	:	001 - 128	GM Patch	001 - 256
085	000	001 - 064	User Performance	001 - 064
	064	001 - 064	Preset Performance	001 - 064
086	000	001 - 032	User Rhythm	001 - 032
	064	001 - 032	Preset Rhythm	001 - 032
087	000	001 - 128	User Patch	001 - 128
	001	001 - 128	User Patch	129 - 256
	064	001 - 128	Preset Patch A	001 - 128
	065	001 - 128	Preset Patch B	001 - 128
	:	:	:	:
092	000 -	001 -	SRX Rhythm	001 -
	:	:	:	:
093	000 -	001 -	SRX Patch	001 -
	:	:	:	:
120	:	001 - 057	GM Rhythm	001 - 009
121	000 -	001 - 128	GM Patch	001 - 256

#### ○ Modulation (Controller number 1)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Modulation depth:	00H - 7FH (0 - 127)	

\* Not received in Performance mode when the Receive Modulation parameter (Performance MIDI) is OFF.

#### ○ Breath type (Controller number 2)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	02H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

#### ○ Foot type (Controller number 4)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	04H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

#### ○ Portamento Time (Controller number 5)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	05H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Portamento Time:	00H - 7FH (0 - 127)	

\* In Performance mode the Part Portamento Time parameter (Part Edit) will change.

#### ○ Data Entry (Controller number 6, 38)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
mm, ll = the value of the parameter specified by RPN/NRPN	mm = MSB, ll = LSB	

## ○Volume (Controller number 7)

Status	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	07H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Volume:	00H - 7FH (0 - 127)	

- \* Not received in Performance mode when the Receive Volume parameter (Performance MIDI) is OFF.
- \* In Performance mode the Part Level parameter (Part Edit) will change.

## ○Balance (Controller number 8)

Status	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	08H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Balance:	00H - 7FH (0 - 127)	

## ○Panpot (Controller number 10)

Status	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	0AH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Panpot:	00H - 40H - 7FH (Left - Center - Right)	

- \* Not received in Performance mode when the Receive Pan parameter (Performance MIDI) is OFF.
- \* In Performance mode the Part Pan parameter (Part Edit) will change.

## ○Expression (Controller number 11)

Status	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	0BH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Expression:	00H - 7FH (0 - 127)	

- \* Not received when Tone Receive Expression parameter (Patch Ctrl or Rhythm General) is OFF.
- \* Not received in Performance mode when Receive Expression parameter (Performance MIDI) is OFF.

## ○Hold 1 (Controller number 64)

Status	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	40H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON	

- \* Not received when Tone Receive Hold-1 parameter (Patch Ctrl or Rhythm General) is OFF.
- \* Not received in Performance mode when Receive Hold-1 parameter (Performance MIDI) is OFF.

## ○Portamento (Controller number 65)

Status	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	41H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON	

- \* In Performance mode the Part Portamento Switch parameter (Part Edit) will change.

## ○Sostenuto (Controller number 66)

Status	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	42H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON	

## ○Soft (Controller number 67)

Status	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	43H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON	

## ○Legato Foot Switch (Controller number 68)

Status	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	44H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127) 0 - 63 = OFF, 64 - 127 = ON	

- \* In Performance mode the Part Legato Switch parameter (Part Edit) will change.

## ○Hold-2 (Controller number 69)

Status	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	45H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

- \* A hold movement isn't done.

## ○Resonance (Controller number 71)

Status	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	47H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Resonance value (relative change):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	

- \* In Performance mode the Part Resonance Offset parameter (Part Edit) will change.

## ○Release Time (Controller number 72)

Status	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	48H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Release Time value (relative change):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	

- \* In Performance mode the Part Release Offset parameter (Part Edit) will change.

## ○Attack time (Controller number 73)

Status	<u>2nd byte</u>	<u>3rd byte</u>
BnH	49H	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
vv = Attack time value (relative change):	00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)	

- \* In Performance mode the Part Attack Offset parameter (Part Edit) will change.

## Implémentation MIDI

### ○Cutoff (Controller number 74)

Status	2nd byte	3rd byte
--------	----------	----------

BnH	4AH	vvH
-----	-----	-----

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

vv = Cutoff value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

\* In Performance mode the Part Cutoff Offset parameter (Part Edit) will change.

### ○Decay Time (Controller number 75)

Status	2nd byte	3rd byte
--------	----------	----------

BnH	4BH	vvH
-----	-----	-----

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

vv = Decay Time value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

\* In Performance mode the Part Decay Offset parameter (Part Edit) will change.

### ○Vibrato Rate (Controller number 76)

Status	2nd byte	3rd byte
--------	----------	----------

BnH	4CH	vvH
-----	-----	-----

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

vv = Vibrato Rate value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

\* In Performance mode the Part Vibrato Rate parameter (Part Edit) will change.

### ○Vibrato Depth (Controller number 77)

Status	2nd byte	3rd byte
--------	----------	----------

BnH	4DH	vvH
-----	-----	-----

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

vv = Vibrato Depth Value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

\* In Performance mode the Part Vibrato Depth parameter (Part Edit) will change.

### ○Vibrato Delay (Controller number 78)

Status	2nd byte	3rd byte
--------	----------	----------

BnH	4EH	vvH
-----	-----	-----

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

vv = Vibrato Delay value (relative change): 00H - 40H - 7FH (-64 - 0 - +63)

\* In Performance mode the Part Vibrato Delay parameter (Part Edit) will change.

### ○General Purpose Controller 5 (Controller number 80)

Status	2nd byte	3rd byte
--------	----------	----------

BnH	50H	vvH
-----	-----	-----

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

\* The Tone Level parameter (Patch TVA) of Tone 1 will change.

### ○General Purpose Controller 6 (Controller number 81)

Status	2nd byte	3rd byte
--------	----------	----------

BnH	51H	vvH
-----	-----	-----

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

\* The Tone Level parameter (Patch TVA) of Tone 2 will change.

### ○General Purpose Controller 7 (Controller number 82)

Status	2nd byte	3rd byte
--------	----------	----------

BnH	52H	vvH
-----	-----	-----

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

\* The Tone Level parameter (Patch TVA) of Tone 3 will change.

### ○General Purpose Controller 8 (Controller number 83)

Status	2nd byte	3rd byte
--------	----------	----------

BnH	53H	vvH
-----	-----	-----

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

\* The Tone Level parameter (Patch TVA) of Tone 4 will change.

### ○Portamento control (Controller number 84)

Status	2nd byte	3rd byte
--------	----------	----------

BnH	54H	kkH
-----	-----	-----

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

kk = source note number: 00H - 7FH (0 - 127)

\* A Note-on received immediately after a Portamento Control message will change continuously in pitch, starting from the pitch of the Source Note Number.

\* If a voice is already sounding for a note number identical to the Source Note Number, this voice will continue sounding (i.e., legato) and will, when the next Note-on is received, smoothly change to the pitch of that Note-on.

\* The rate of the pitch change caused by Portamento Control is determined by the Portamento Time value.

### ○Effect 1 (Reverb Send Level) (Controller number 91)

Status	2nd byte	3rd byte
--------	----------	----------

BnH	5BH	vvH
-----	-----	-----

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

vv = Reverb Send Level: 00H - 7FH (0 - 127)

\* In Performance mode the Part Reverb Send Level parameter (Part Edit) will change.

### ○Effect 3 (Chorus Send Level) (Controller number 93)

Status	2nd byte	3rd byte
--------	----------	----------

BnH	5DH	vvH
-----	-----	-----

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

vv = Chorus Send Level: 00H - 7FH (0 - 127)

\* In Performance mode the Part Chorus Send Level parameter (Part Edit) will change.

## ○RPN MSB/LSB (Controller number 100, 101)

Status            2nd byte            3rd byte

BnH                65H                mmH

BnH                64H                llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

mm = upper byte (MSB) of parameter number specified by RPN

ll = lower byte (LSB) of parameter number specified by RPN

<<< RPN >>>

Control Changes include RPN (Registered Parameter Numbers), which are extended.

When using RPNs, first RPN (Controller numbers 100 and 101; they can be sent in any order) should be sent in order to select the parameter, then Data Entry (Controller numbers 6 and 38) should be sent to set the value. Once RPN messages are received, Data Entry messages that is received at the same MIDI channel after that are recognized as changing toward the value of the RPN messages. In order not to make any mistakes, transmitting RPN Null is recommended after setting parameters you need.

This device receives the following RPNs.

RPN	Data entry	
MSB, LSB	MSB, LSB	Notes
00H, 00H	mmH, llH	Pitch Bend Sensitivity
		mm: 00H - 18H (0 - 24 semitones)
		ll: ignored (processed as 00H)
		Up to 2 octave can be specified in semitone steps.

\* In Performance mode, the Part Bend Range parameter (Part Edit) will change.

00H, 01H	mmH, llH	Channel Fine Tuning
		mm, ll: 20 00H - 40 00H - 60 00H
		(-4096 x 100 / 8192 - 0 - +4096 x 100 / 8192 cent)

\* In Performance mode, the Part Fine Tune parameter (Part Edit) will change.

00H, 02H	mmH, llH	Channel Coarse Tuning
		mm: 10H - 40H - 70H (-48 - 0 - +48 semitones)
		ll: ignored (processed as 00H)

\* In Performance mode, the Part Coarse Tune parameter (Part Edit) will change.

00H, 05H	mmH, llH	Modulation Depth Range
		mm: 00 00H - 06 00H
		(0 - 16384 x 600 / 16384 cent)

\* Not received in Patch mode.

7FH, 7FH	---, ---	RPN null
		RPN and NRPN will be set as "unspecified." Once this setting has been made, subsequent Parameter values that were previously set will not change.
		mm, ll: ignored

## ●Program Change

Status            2nd byte

CnH                ppH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

pp = Program number: 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

\* Not received in Performance mode when the Receive Program Change parameter (Performance MIDI) is OFF.

## ●Channel Pressure

Status            2nd byte

DnH                vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

vv = Channel Pressure: 00H - 7FH (0 - 127)

\* Not received in Performance mode when the Receive Channel Pressure parameter (Performance MIDI) is OFF.

## ●Pitch Bend Change

Status            2nd byte            3rd byte

EnH                llH                mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

mm, ll = Pitch Bend value: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

\* Not received when the Tone Receive Bender parameter (Patch Ctrl) is OFF.

\* Not received in Performance mode when the Receive Pitch Bend parameter (Performance MIDI) is OFF.

## ■Channel Mode Messages

\* Not received in Performance mode when the Receive Switch parameter (Part Edit) is OFF.

## ●All Sounds Off (Controller number 120)

Status            2nd byte            3rd byte

BnH                78H                00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

\* When this message is received, all notes currently sounding on the corresponding channel will be turned off.

# Implémentation MIDI

## ●Reset All Controllers (Controller number 121)

Status      2nd byte      3rd byte

BnH      79H      00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

\* When this message is received, the following controllers will be set to their reset values.

<u>Controller</u>	<u>Reset value</u>
Pitch Bend Change	+/-0 (center)
Polyphonic Key Pressure	0 (off)
Channel Pressure	0 (off)
Modulation	0 (off)
Breath Type	0 (min)
Expression	127 (max) However the controller will be at minimum.
Hold 1	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Soft	0 (off)
Hold 2	0 (off)
RPN	unset; previously set data will not change
NRPN	unset; previously set data will not change

## ●All Notes Off (Controller number 123)

Status      2nd byte      3rd byte

BnH      7BH      00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

\* When All Notes Off is received, all notes on the corresponding channel will be turned off. However, if Hold 1 or Sostenuto is ON, the sound will be continued until these are turned off.

## ●OMNI OFF (Controller number 124)

Status      2nd byte      3rd byte

BnH      7CH      00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

\* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.

## ●OMNI ON (Controller number 125)

Status      2nd byte      3rd byte

BnH      7DH      00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

\* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received. OMNI ON will not be turned on.

## ●MONO (Controller number 126)

Status      2nd byte      3rd byte

BnH      7EH      mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

mm = mono number: 00H - 10H (0 - 16)

\* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.

\* In Performance mode, the Part Mono/Poly parameter (Part Edit) will change.

## ●POLY (Controller number 127)

Status      2nd byte      3rd byte

BnH      7FH      00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - 16)

\* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.

\* In Performance mode, the Part Mono/Poly parameter (Part Edit) will change.

## ■System Realtime Message

### ●Timing Clock

Status

F8H

\* This is received when Sync Mode parameter (System) is SLAVE.

### ●Active Sensing

Status

FEH

\* When Active Sensing is received, the unit will begin monitoring the intervals of all further messages. While monitoring, if the interval between messages exceeds 420 ms, the same processing will be carried out as when All Sounds Off, All Notes Off and Reset All Controllers are received, and message interval monitoring will be halted.

## ■ System Exclusive Message

Status	Data byte	Status
F0H	iiH, ddH, ....., eeH	F7H

F0H: System Exclusive Message status  
 ii = ID number: an ID number (manufacturer ID) to indicate the manufacturer whose Exclusive message this is. Roland's manufacturer ID is 41H. ID numbers 7EH and 7FH are extensions of the MIDI standard; Universal Non-realtime Messages (7EH) and Universal Realtime Messages (7FH).  
 dd,....,ee = data: 00H - 7FH (0 - 127)  
 F7H: EOX (End Of Exclusive)

Of the System Exclusive messages received by this device, the Universal Non-realtime messages and the Universal Realtime messages and the Data Request (RQ1) messages and the Data Set (DT1) messages will be set automatically.

## ● Universal Non-realtime System Exclusive Messages

### ○ Identity Request Message

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
dev	Device ID (dev: 10H - 1FH, 7FH)
06H	Sub ID#1 (General Information)
01H	Sub ID#2 (Identity Request)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

\* When this message is received, Identity Reply message (p. 256) will be transmitted.

### ○ GM1 System On

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, 7FH, 09H, 01H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
7FH	Device ID (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (General MIDI Message)
01H	Sub ID#2 (General MIDI 1 On)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

\* When this messages is received, this instrument will turn to the Performance mode.  
 \* Not received when the Receive GM1 System On parameter (System MIDI) is OFF.

### ○ GM2 System On

Status	Data byte	Status
F0H	7EH 7FH 09H 03H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
7FH	Device ID (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (General MIDI Message)
03H	Sub ID#2 (General MIDI 2 On)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

\* When this messages is received, this instrument will turn to the Performance mode.  
 \* Not received when the Receive GM2 System On parameter (System MIDI) is OFF.

### ○ GM System Off

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, 7F, 09H, 02H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
7FH	Device ID (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (General MIDI Message)
02H	Sub ID#2 (General MIDI Off)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

\* When this messages is received, this instrument will return to the Performance mode.

## ● Universal Realtime System Exclusive Messages

### ○ Master Volume

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 04H, 01H, llH, mmH	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
01H	Sub ID#2 (Master Volume)
llH	Master Volume lower byte
mmH	Master Volume upper byte
F7H	EOX (End Of Exclusive)

\* The lower byte (llH) of Master Volume will be handled as 00H.  
 \* The Master Level parameter (System) will change.

# Implémentation MIDI

## ○Master Fine Tuning

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 04H, 03H, 11H, mmH	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
03H	Sub ID#2 (Master Fine Tuning)
11H	Master Fine Tuning LSB
mmH	Master Fine Tuning MSB
F7H	EOX (End Of Exclusive)

mm, ll: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-100 - 0 - +99.9 [cents])

\* The Master Tune parameter (System) will change.

## ○Master Coarse Tuning

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 04H, 04H, 11H, mmH	F7

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
04H	Sub ID#2 (Master Coarse Tuning)
11H	Master Coarse Tuning LSB
mmH	Master Coarse Tuning MSB
F7H	EOX (End Of Exclusive)

11H: ignored (processed as 00H)

mmH: 28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 [semitones])

\* The Master Key Shift parameter (System) will change.

## ●Global Parameter Control

\* Not received in Patch mode.

## ○Reverb Parameters

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 04H, 05H, 01H, 01H, 01H, 01H, 01H, ppH, vvH	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
05H	Sub ID#2 (Global Parameter Control)
01H	Slot path length
01H	Parameter ID width
01H	Value width
01H	Slot path MSB
01H	Slot path LSB (Effect 0101: Reverb)
ppH	Parameter to be controlled.
vvH	Value for the parameter.

pp=0 Reverb Type  
 vv = 00H Small Room  
 vv = 01H Medium Room  
 vv = 02H Large Room  
 vv = 03H Medium Hall  
 vv = 04H Large Hall  
 vv = 08H Plate  
 pp=1 Reverb Time  
 vv = 00H - 7FH 0 - 127  
 F7H EOX (End Of Exclusive)

## ○Chorus Parameters

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, 7FH, 04H, 05H, 01H, 01H, 01H, 01H, 02H, ppH, vvH	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
04H	Sub ID#1 (Device Control)
05H	Sub ID#2 (Global Parameter Control)
01H	Slot path length
01H	Parameter ID width
01H	Value width
01H	Slot path MSB
02H	Slot path LSB (Effect 0102: Chorus)
ppH	Parameter to be controlled.
vvH	Value for the parameter.
pp=0	Chorus Type
vv=0	Chorus1
vv=1	Chorus2
vv=2	Chorus3
vv=3	Chorus4
vv=4	FB Chorus
vv=5	Flanger
pp=1	Mod Rate
vv= 00H - 7FH 0 - 127	
pp=2	Mod Depth
vv = 00H - 7FH 0 - 127	
pp=3	Feedback
vv = 00H - 7FH 0 - 127	
pp=4	Send To Reverb
vv = 00H - 7FH 0 - 127	
F7H	EOX (End Of Exclusive)



## ○Channel Pressure

<u>Status</u>	<u>Data byte</u>	<u>Status</u>
F0H	7FH, 7FH, 09H, 01H, 0nH, ppH, rrH	F7H

<u>Byte</u>	<u>Explanation</u>
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (Controller Destination Setting)
01H	Sub ID#2 (Channel Pressure)
0nH	MIDI Channel (00 - 0F)
ppH	Controlled parameter
rrH	Controlled range
	pp=0 Pitch Control
	rr = 28H - 58H -24 - +24 [semitones]
	pp=1 Filter Cutoff Control
	rr = 00H - 7FH -9600 - +9450 [cents]
	pp=2 Amplitude Control
	rr = 00H - 7FH 0 - 200%
	pp=3 LFO Pitch Depth
	rr = 00H - 7FH 0 - 600 [cents]
	pp=4 LFO Filter Depth
	rr = 00H - 7FH 0 - 2400 [cents]
	pp=5 LFO Amplitude Depth
	rr = 00H - 7FH 0 - 100%
F7H	EOX (End Of Exclusive)

## ○Controller

<u>Status</u>	<u>Data byte</u>	<u>Status</u>
F0H	7FH, 7FH, 09H, 03H, 0nH, ccH, ppH, rrH	F7H

<u>Byte</u>	<u>Explanation</u>
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (Controller Destination Setting)
03H	Sub ID#2 (Control Change)
0nH	MIDI Channel (00 - 0F)
ccH	Controller number (01 - 1F, 40 - 5F)
ppH	Controlled parameter
rrH	Controlled range
	pp=0 Pitch Control
	rr = 28H - 58H -24 - +24 [semitones]
	pp=1 Filter Cutoff Control
	rr = 00H - 7FH -9600 - +9450 [cents]
	pp=2 Amplitude Control
	rr = 00H - 7FH 0 - 200%
	pp=3 LFO Pitch Depth
	rr = 00H - 7FH 0 - 600 [cents]
	pp=4 LFO Filter Depth
	rr = 00H - 7FH 0 - 2400 [cents]
	pp=5 LFO Amplitude Depth
	rr = 00H - 7FH 0 - 100%
F7H	EOX (End Of Exclusive)

## ○Scale/Octave Tuning Adjust

<u>Status</u>	<u>Data byte</u>	<u>Status</u>
F0H	7EH, 7FH, 08H, 08H, ffH, ggH, hhH, ssH...	F7H

<u>Byte</u>	<u>Explanation</u>
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
7FH	Device ID (Broadcast)
08H	Sub ID#1 (MIDI Tuning Standard)
08H	Sub ID#2 (scale/octave tuning 1-byte form)
ffH	Channel/Option byte 1
	bits 0 to 1 = channel 15 to 16
	bit 2 to 6 = Undefined
ggH	Channel byte 2
	bits 0 to 6 = channel 8 to 14
hhH	Channel byte 3
	bits 0 to 6 = channel 1 to 7
ssH	12 byte tuning offset of 12 semitones from C to B
	00H = -64 [cents]
	40H = 0 [cents] (equal temperament)
	7FH = +63 [cents]
F7H	EOX (End Of Exclusive)

## ○Key-based Instrument Controllers

<u>Status</u>	<u>Data byte</u>	<u>Status</u>
F0H	7FH, 7FH, 0AH, 01H, 0nH, kkH, nnH, vvH	F7H

<u>Byte</u>	<u>Explanation</u>
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (universal realtime message)
7FH	Device ID (Broadcast)
0AH	Sub ID#1 (Key-Based Instrument Control)
01H	Sub ID#2 (Controller)
0nH	MIDI Channel (00 - 0FH)
kkH	Key Number
nnH	Control Number
vvH	Value
	nn=07H Level
	vv = 00H - 7FH 0 - 200% (Relative)
	nn=0AH Pan
	vv = 00H - 7FH Left - Right (Absolute)
	nn=5BH Reverb Send
	vv = 00H - 7FH 0 - 127 (Absolute)
	nn=5D Chorus Send
	vv = 00H - 7FH 0 - 127 (Absolute)
:	:
F7H	EOX (End Of Exclusive)

\* This parameter affects drum instruments only.

## ●Data Transmission

This instrument can use exclusive messages to exchange many varieties of internal settings with other devices. The model ID of the exclusive messages used by this instrument is 00H 00H 25H.

# Implémentation MIDI

## ○Data Request 1 RQ1 (11H)

This message requests the other device to transmit data. The address and size indicate the type and amount of data that is requested. When a Data Request message is received, if the device is in a state in which it is able to transmit data, and if the address and size are appropriate, the requested data is transmitted as a Data Set 1 (DT1) message. If the conditions are not met, nothing is transmitted.

<u>status</u>	<u>data byte</u>	<u>status</u>
F0H	41H, dev, 00H, 00H, 25H, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, sum	F7H

<u>Byte</u>	<u>Remarks</u>
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	device ID (dev: 10H - 1FH, 7FH)
00H	model ID #1 (SonicCell)
00H	model ID #2 (SonicCell)
25H	model ID #3 (SonicCell)
11H	command ID (RQ1)
aaH	address MSB
bbH	address
ccH	address
ddH	address LSB
ssH	size MSB
ttH	size
uuH	size
vvH	size LSB
sum	checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

- \* The size of data that can be transmitted at one time is fixed for each type of data. And data requests must be made with a fixed starting address and size. Refer to the address and size given in "Parameter Address Map" (p. 257).
- \* For the checksum, refer to (p. 275).
- \* Not received when the Receive Exclusive parameter (System MIDI) is OFF.

## ○Data set 1 DT1 (12H)

<u>Status</u>	<u>Data byte</u>	<u>Status</u>
F0H	41H, dev, 00H, 00H, 25H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum	F7H

<u>Byte</u>	<u>Explanation</u>
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	Device ID (dev: 00H - 1FH, 7FH)
00H	Model ID #1 (SonicCell)
00H	Model ID #2 (SonicCell)
25H	Model ID #3 (SonicCell)
12H	Command ID (DT1)
aaH	Address MSB: upper byte of the starting address of the data to be sent
bbH	Address: upper middle byte of the starting address of the data to be sent
ccH	Address: lower middle byte of the starting address of the data to be sent

ddH	Address LSB: lower byte of the starting address of the data to be sent.
eeH	Data: the actual data to be sent. Multiple bytes of data are transmitted in order starting from the address.
:	:
ffH	Data
sum	Checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

- \* The amount of data that can be transmitted at one time depends on the type of data, and data will be transmitted from the specified starting address and size. Refer to the address and size given in "Parameter Address Map" (p. 257).
- \* Data larger than 256 bytes will be divided into packets of 256 bytes or less, and each packet will be sent at an interval of about 20 ms.
- \* Regarding the checksum, please refer to (p. 275)
- \* Not received when the Receive Exclusive parameter (System MIDI) is OFF.

<u>Status</u>	<u>Data byte</u>	<u>Status</u>
F0H	41H, dev, 42H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, ... eeH, sum	F7H

<u>Byte</u>	<u>Explanation</u>
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	Device ID (dev: 10H - 1FH, 7FH)
42H	Model ID (GS)
12H	Command ID (DT1)
aaH	Address MSB: upper byte of the starting address of the transmitted data
bbH	Address: middle byte of the starting address of the transmitted data
ccH	Address LSB: lower byte of the starting address of the transmitted data
ddH	Data: the actual data to be transmitted. Multiple bytes of data are transmitted starting from the address.
:	:
eeH	Data
sum	Checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

- \* The amount of data that can be transmitted at one time depends on the type of data, and data will be transmitted from the specified starting address and size. Refer to the address and size given in "Parameter Address Map" (p. 257).
- \* Data larger than 256 bytes will be divided into packets of 256 bytes or less, and each packet will be sent at an interval of about 20 ms.
- \* Regarding the checksum, please refer to (p. 275)
- \* Not received when the Receive Exclusive parameter (System MIDI) is OFF.

## 2. Data Transmission

Messages (except System Common and System Realtime Messages) that are received are then sent out when Soft Thru parameter (System MIDI) is switched to ON.

### ■ Channel Voice Messages

#### ● Note off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = note number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = note off velocity:	00H - 7FH (0 - 127)	

\* This message is transmitted from SMF Player.

#### ● Note on

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = note number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = note on velocity:	01H - 7FH (1 - 127)	

\* This message is transmitted from SMF Player.

#### ● Polyphonic Key Pressure

Status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = note number:	00H - 7FH (0 - 127)	
vv = Polyphonic Key Pressure:	00H - 7FH (0 - 127)	

\* This message is transmitted from SMF Player.

#### ● Control Change

BnH	kkH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
kk = Controller number:	00H - 7FH (0 - 119)	
vv = Control value:	00H - 7FH (0 - 127)	

\* This message is transmitted from SMF Player.

#### ● Program Change

Status	2nd byte
CnH	ppH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)
pp = Program number:	00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

\* This message is transmitted from SMF Player.

#### ● Channel Pressure

Status	2nd byte
DnH	vvH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)
vv = Channel Pressure:	00H - 7FH (0 - 127)

\* This message is transmitted from SMF Player.

#### ● Pitch Bend Change

Status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
mm, ll = Pitch Bend value:	00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)	

\* This message is transmitted from SMF Player.

### ■ Channel Mode Messages

#### ● All Sounds Off (Controller number 120)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	78H	00H
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	

\* This message is transmitted from SMF Player.

#### ● Reset All Controllers (Controller number 121)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	79H	00H
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	

\* This message is transmitted from SMF Player.

#### ● All Notes Off (Controller number 123)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	

\* This message is transmitted from SMF Player.

#### ● MONO (Controller number 126)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7EH	mmH
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	
mm = mono number:	00H - 10H (0 - 16)	

\* This message is transmitted from SMF Player.

#### ● POLY (Controller number 127)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H
n = MIDI channel number:	0H - FH (ch.1 - 16)	

\* This message is transmitted from SMF Player.

## ■ System Realtime Messages

### ● Active Sensing

#### Status

FEH

\* This message is transmitted at intervals of approximately 250 msec.

## ■ System Exclusive Message

#### Status

F0H

#### Data byte

iiH, ddH, ....., eeH

#### Status

F7H

F0H: System Exclusive Message status  
 ii = ID number: an ID number (manufacturer ID) to indicate the manufacturer whose Exclusive message this is. Roland's manufacturer ID is 41H. ID numbers 7EH and 7FH are extensions of the MIDI standard; Universal Non-realtime Messages (7EH) and Universal Realtime Messages (7FH).  
 dd, ..., ee = data: 00H - 7FH (0 - 127)  
 F7H: EOX (End Of Exclusive)

Universal Non-realtime System Exclusive Message" and Data Set 1 (DT1) are the only System Exclusive messages transmitted by the SonicCell.

### ● Universal Non-realtime System Exclusive Message

#### ○ Identity Reply Message (SonicCell)

Receiving Identity Request Message, the SonicCell send this message.

#### Status

F0H

#### Data byte

7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 25H, 02H, 00H, 00H, 00H, 00H, 00H, 00H

#### Status

F7H

#### Byte

F0H

#### Explanation

Exclusive status  
 7EH ID number (Universal Non-realtime Message)  
 dev Device ID (dev: 10H - 1FH)  
 06H Sub ID#1 (General Information)  
 02H Sub ID#2 (Identity Reply)  
 41H ID number (Roland)  
 25H 02H Device family code  
 00H 00H Device family number code  
 00H 00H 00H 00H Software revision level  
 F7H EOX (End of Exclusive)

### ● Data Transmission

#### ○ Data set 1 DT1 (12H)

#### Status

F0H

#### Data byte

41H, dev, 00H, 00H, 25H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH, ... ffH, sum

#### Status

F7H

#### Byte

F0H

#### Explanation

Exclusive status  
 ID number (Roland)  
 Device ID (dev: 00H - 1FH, 7FH)  
 Model ID #1 (SonicCell)  
 Model ID #2 (SonicCell)  
 Model ID #3 (SonicCell)  
 Command ID (DT1)  
 Address MSB: upper byte of the starting address of the data to be sent  
 Address: upper middle byte of the starting address of the data to be sent  
 Address: lower middle byte of the starting address of the data to be sent  
 Address LSB: lower byte of the starting address of the data to be sent.  
 Data: the actual data to be sent. Multiple bytes of data are transmitted in order starting from the address.  
 : :  
 Data  
 Checksum  
 EOX (End Of Exclusive)

41H

dev

00H

00H

25H

12H

aaH

bbH

ccH

ddH

eeH

:

ffH

sum

F7H

- \* The amount of data that can be transmitted at one time depends on the type of data, and data will be transmitted from the specified starting address and size. Refer to the address and size given in "Parameter Address Map" (see right).
- \* Data larger than 256 bytes will be divided into packets of 256 bytes or less, and each packet will be sent at an interval of about 20 ms.

## 3. Parameter Address Map

\* Transmission of “#” marked address is divided to some packets.

For example, ABH in hexadecimal notation will be divided to 0AH and 0BH, and is sent/received in this order.

\* “<\*>” marked address or parameters are ignored when the SonicCell received them.

## 1. Sonic Cell (ModelID = 00H 00H 25H)

Start Address	Description
01 00 00 00	Setup
02 00 00 00	System
10 00 00 00	Temporary Performance
11 00 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 1)
11 20 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 2)
:	:
14 60 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Performance Mode Part 16)
1F 00 00 00	Temporary Patch/Rhythm (Patch Mode)
:	:
20 00 00 00	User Performance (01)
20 01 00 00	User Performance (02)
:	:
20 3F 00 00	User Performance (64)
:	:
30 00 00 00	User Patch (001)
30 01 00 00	User Patch (002)
:	:
31 7F 00 00	User Patch (256)
:	:
40 00 00 00	User Rhythm Set (001)
40 10 00 00	User Rhythm Set (002)
:	:
43 70 00 00	User Rhythm Set (032)

### \* System

Offset Address	Description
00 00 00	System Common
00 02 00	System Mastering
00 03 00	System External Input

### \* Temporary Patch/Rhythm

Offset Address	Description
00 00 00	Temporary Patch
10 00 00	Temporary Rhythm

### \* Performance

Offset Address	Description
00 00 00	Performance Common
00 02 00	Performance Common MFX1
00 04 00	Performance Common Chorus
00 06 00	Performance Common Reverb
00 08 00	Performance Common MFX2
00 0A 00	Performance Common MFX3
00 10 00	Performance MIDI (Channel 1)
00 11 00	Performance MIDI (Channel 2)
:	:
00 1F 00	Performance MIDI (Channel 16)
00 20 00	Performance Part (Part 1)
00 21 00	Performance Part (Part 2)
:	:
00 2F 00	Performance Part (Part 16)
00 60 00	Performance Controller

### \* Patch

Offset Address	Description
00 00 00	Patch Common
00 02 00	Patch Common MFX
00 04 00	Patch Common Chorus
00 06 00	Patch Common Reverb
00 10 00	Patch TMT (Tone Mix Table)
00 20 00	Patch Tone (Tone 1)
00 22 00	Patch Tone (Tone 2)
00 24 00	Patch Tone (Tone 3)
00 26 00	Patch Tone (Tone 4)

### \* Rhythm

Offset Address	Description
00 00 00	Rhythm Common
00 02 00	Rhythm Common MFX
00 04 00	Rhythm Common Chorus
00 06 00	Rhythm Common Reverb
00 10 00	Rhythm Tone (Key # 21)
00 12 00	Rhythm Tone (Key # 22)
:	:
01 3E 00	Rhythm Tone (Key # 108)

### \* Setup

Offset Address	Description
00 00	0000 0aaa Sound Mode (0 - 4) PATCH, PERFORM, GML, GM2, GS
00 01	0aaa 0aaa Performance Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)
00 02	0aaa 0aaa Performance Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
00 03	0aaa 0aaa Performance Program Number (PC) (0 - 127)
00 04	0aaa 0aaa Patch Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)
00 05	0aaa 0aaa Patch Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
00 06	0aaa 0aaa Patch Program Number (PC) (0 - 127)
00 07	0aaa 0aaa (reserve) <*>
00 08	0aaa 0aaa (reserve) <*>
00 09	0aaa 0aaa (reserve) <*>
00 0A	0000 000a MFX1 Switch (0 - 1) BYPASS, ON
00 0B	0000 000a MFX2 Switch (0 - 1) BYPASS, ON
00 0C	0000 000a MFX3 Switch (0 - 1) BYPASS, ON
00 0D	0000 000a Chorus Switch (0 - 1) OFF, ON
00 0E	0000 000a Reverb Switch (0 - 1) OFF, ON
00 0F	0000 000a Input Effect Switch (0 - 1) OFF, ON
00 10	0000 000a (reserve) <*>
00 11	0000 000a (reserve) <*>
00 12	0000 0aaa (reserve) <*>
00 13	0000 0aaa (reserve) <*>
00 14	0000 0aaa (reserve) <*>
00 15	0000 00aa (reserve) <*>
00 16	0000 000a (reserve) <*>
00 17	0aaa 0aaa (reserve) <*>
00 18	0aaa 0aaa (reserve) <*>
00 19	0000 000a (reserve) <*>
00 1A	0aaa 0aaa (reserve) <*>
00 1B	0aaa 0aaa (reserve) <*>
00 1C	0aaa 0aaa (reserve) <*>
00 1D	0000 0aaa (reserve) <*>
00 1E	0000 000a (reserve) <*>
00 1F	0aaa 0aaa (reserve) <*>
00 20	0aaa 0aaa (reserve) <*>
00 21	0000 000a (reserve) <*>
00 22	0aaa 0aaa (reserve) <*>
# 00 23	0000 0aaa (reserve) <*>
	0000 0bbb (reserve) <*>
	00 25 0000 000a (reserve) <*>
	00 26 0aaa 0aaa (reserve) <*>
	00 27 0aaa 0aaa (reserve) <*>
	00 28 0aaa 0aaa (reserve) <*>
00 29	0000 000a (reserve) <*>
00 2A	0aaa 0aaa (reserve) <*>
00 2B	00aa 0aaa (reserve) <*>
00 2C	0000 000a (reserve) <*>
00 2D	0000 000a (reserve) <*>

# Implémentation MIDI

00 2E	0000 000a	(reserve) <*>	
00 2F	0000 000a	(reserve) <*>	
00 30	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 31	0000 000a	(reserve) <*>	
00 32	0000 00aa	(reserve) <*>	
00 33	00aa aaaa	(reserve) <*>	
-----			
00 00 00 34	Total Size		

## \* System Common

Offset Address	Description	
# 00 00	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Master Tune (24 - 2024)
00 04	00aa aaaa	Master Key Shift (40 - 88)
00 05	0aaa aaaa	Master Level (0 - 127)
00 06	0000 000a	Scale Tune Switch (0 - 1)
00 07	0000 000a	Patch Remain (OFF, ON)
00 08	0000 000a	Mix/Parallel <*> (OFF, ON)
-----		
00 09	000a aaaa	Performance Control Channel (0 - 16)
00 0A	0000 aaaa	Patch Receive Channel (1 - 16, OFF)
00 0B	0000 aaaa	(reserve) <*> (0 - 15)
-----		
00 0C	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for C (-100.0 - 100.0 [cent])
00 0D	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for C# (-64 +63)
00 0E	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for D (-64 +63)
00 0F	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for D# (-64 +63)
00 10	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for E (-64 +63)
00 11	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for F (-64 +63)
00 12	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for F# (-64 +63)
00 13	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for G (-64 +63)
00 14	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for G# (-64 +63)
00 15	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for A (-64 +63)
00 16	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for A# (-64 +63)
00 17	0aaa aaaa	Patch Scale Tune for B (-64 +63)
-----		
00 18	0aaa aaaa	System Control 1 Source (0 - 97)
00 19	0aaa aaaa	System Control 2 Source (OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT)
00 1A	0aaa aaaa	System Control 3 Source (0 - 97)
00 1B	0aaa aaaa	System Control 4 Source (OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, AFT)
-----		
00 1C	0000 000a	Receive Program Change (OFF, ON)
00 1D	0000 000a	Receive Bank Select (OFF, ON)
-----		
00 00 00 1E	Total Size	

## \* System Mastering

Offset Address	Description	
00 00	0000 000a	Mastering Switch (OFF, ON)
00 01	0aaa aaaa	Low band Attack time (0 - 100)
00 02	0aaa aaaa	Low band Release time (0 - 100)
00 03	00aa aaaa	Low band Threshold (0 - 36)
-----		
		-36, -35, -34, -33, -32, -31, -30, -29, -28, -27, -26, -25, -24, -23, -22, -21, -20, -19, -18, -17, -16, -15, -14, -13,

00 04	0000 aaaa	Low band Ratio (-12, -11, -10, -9, -8, -7, -6, -5, -4, -3, -2, -1, 0 [dB])
-----		
00 05	000a aaaa	Low band Level (0 - 24)
-----		
00 06	0aaa aaaa	Mid band Attack time (0 - 100)
00 07	0aaa aaaa	Mid band Release time (0 - 100)
00 08	00aa aaaa	Mid band Threshold (0 - 36)
-----		
00 09	0000 aaaa	Mid band Ratio (-36, -35, -34, -33, -32, -31, -30, -29, -28, -27, -26, -25, -24, -23, -22, -21, -20, -19, -18, -17, -16, -15, -14, -13, -12, -11, -10, -9, -8, -7, -6, -5, -4, -3, -2, -1, 0 [dB])
-----		
00 0A	000a aaaa	Mid band Level (0 - 24)
-----		
00 0B	0aaa aaaa	High band Attack time (0 - 100)
00 0C	0aaa aaaa	High band Release time (0 - 100)
00 0D	00aa aaaa	High band Threshold (0 - 36)
-----		
00 0E	0000 aaaa	High band Ratio (-36, -35, -34, -33, -32, -31, -30, -29, -28, -27, -26, -25, -24, -23, -22, -21, -20, -19, -18, -17, -16, -15, -14, -13, -12, -11, -10, -9, -8, -7, -6, -5, -4, -3, -2, -1, 0 [dB])
-----		
00 0F	000a aaaa	High band Level (0 - 24)
-----		
00 10	0000 0aaa	Split Freq Low (0 - 6)
-----		
00 11	0000 0aaa	Split Freq High (200, 250, 315, 400, 500, 630, 800 [Hz])
-----		
00 00 00 12	Total Size	

## \* System External Input

Offset Address	Description	
00 00	0aaa aaaa	External Dry Send Level (0 - 127)
00 01	0aaa aaaa	External Chorus Send Level (0 - 127)
00 02	0aaa aaaa	External Reverb Send Level (0 - 127)
00 03	0000 aaaa	External Output Assign (0 - 1)
00 04	0000 00aa	External Output MFX Select (MFX, DRY)
-----		
00 05	0000 aaaa	Input Effect Type (0 - 6)
-----		
# 00 06	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 1 (12768 - 52768)
-----		
# 00 0A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 2 (12768 - 52768)
-----		
# 00 0E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 3 (12768 - 52768)
-----		
# 00 12	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 4 (12768 - 52768)
-----		
# 00 16	0000 aaaa 0000 bbbb	(12768 - 52768)

#	00 1A	0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 22	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 26	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 32	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 36	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 42	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 46	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4A	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4E	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 52	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 52	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Input Effect Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
	00 56	0000 000a	USB Audio Assign	(0 - 1) TO OUTPUT, TO INPUT FX
	00 57	0000 00aa	Input Assign	(0 - 2) TO COM+OUT, TO COM, TO INPUT FX
	00 58	0000 000a	To Computer	(0 - 1) MIX, INPUT FX
	00 59	0000 000a	MFX3 Location	(0 - 1) TG, INPUT FX
	00 00 00 5A	Total Size		

## \* Performance Common

Offset Address	Description	
00 00	0aaa aaaa	Performance Name 1 (32 - 127) [ASCII]
00 01	0aaa aaaa	Performance Name 2 (32 - 127) [ASCII]
00 02	0aaa aaaa	Performance Name 3 (32 - 127) [ASCII]
00 03	0aaa aaaa	Performance Name 4 (32 - 127) [ASCII]
00 04	0aaa aaaa	Performance Name 5 (32 - 127) [ASCII]
00 05	0aaa aaaa	Performance Name 6 (32 - 127) [ASCII]
00 06	0aaa aaaa	Performance Name 7 (32 - 127) [ASCII]
00 07	0aaa aaaa	Performance Name 8 (32 - 127) [ASCII]
00 08	0aaa aaaa	Performance Name 9 (32 - 127) [ASCII]
00 09	0aaa aaaa	Performance Name 10 (32 - 127) [ASCII]
00 0A	0aaa aaaa	Performance Name 11 (32 - 127) [ASCII]
00 0B	0aaa aaaa	Performance Name 12 (32 - 127) [ASCII]
00 0C	00aa aaaa	Solo Part Select (0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0D	000a aaaa	MPX1 Control Channel (0 - 16) 1 - 16, OFF
00 0E	0000 000a	(reserve) <*> (1 - 0)
00 0F	0000 000a	(reserve) <*> (1 - 0)
00 10	0aaa aaaa	Voice Reserve 1 (0 - 64) FULL
00 11	0aaa aaaa	Voice Reserve 2 (0 - 64) FULL
00 12	0aaa aaaa	Voice Reserve 3 (0 - 64) FULL
00 13	0aaa aaaa	Voice Reserve 4 (0 - 64) FULL
00 14	0aaa aaaa	Voice Reserve 5 (0 - 64) FULL
00 15	0aaa aaaa	Voice Reserve 6 (0 - 64) FULL
00 16	0aaa aaaa	Voice Reserve 7 (0 - 64) FULL
00 17	0aaa aaaa	Voice Reserve 8 (0 - 64) FULL
00 18	0aaa aaaa	Voice Reserve 9 (0 - 64) FULL
00 19	0aaa aaaa	Voice Reserve 10 (0 - 64) FULL
00 1A	0aaa aaaa	Voice Reserve 11 (0 - 64) FULL
00 1B	0aaa aaaa	Voice Reserve 12 (0 - 64) FULL
00 1C	0aaa aaaa	Voice Reserve 13 (0 - 64) FULL
00 1D	0aaa aaaa	Voice Reserve 14 (0 - 64) FULL
00 1E	0aaa aaaa	Voice Reserve 15 (0 - 64) FULL
00 1F	0aaa aaaa	Voice Reserve 16 (0 - 64) FULL
00 20	0aaa aaaa	(reserve) <*> (0 - 64)
00 21	0aaa aaaa	(reserve) <*> (0 - 64)
00 22	0aaa aaaa	(reserve) <*> (0 - 64)
00 23	0aaa aaaa	(reserve) <*> (0 - 64)
00 24	0aaa aaaa	(reserve) <*> (0 - 64)
00 25	0aaa aaaa	(reserve) <*> (0 - 64)
00 26	0aaa aaaa	(reserve) <*> (0 - 64)
00 27	0aaa aaaa	(reserve) <*> (0 - 64)
00 28	0aaa aaaa	(reserve) <*> (0 - 64)
00 29	0aaa aaaa	(reserve) <*> (0 - 64)
00 2A	0aaa aaaa	(reserve) <*> (0 - 64)
00 2B	0aaa aaaa	(reserve) <*> (0 - 64)
00 2C	0aaa aaaa	(reserve) <*> (0 - 64)
00 2D	0aaa aaaa	(reserve) <*> (0 - 64)

# Implémentation MIDI

00 2E	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 2F	0aaa aaaa	(reserve) <*>	(0 - 64)
00 30	00aa aaaa	MFX1 Source	(0 - 16) PERFORM, 1 - 16
00 31	00aa aaaa	MFX2 Source	(0 - 16) PERFORM, 1 - 16
00 32	00aa aaaa	MFX3 Source	(0 - 16) PERFORM, 1 - 16
00 33	00aa aaaa	Chorus Source	(0 - 16) PERFORM, 1 - 16
00 34	00aa aaaa	Reverb Source	(0 - 16) PERFORM, 1 - 16
00 35	00aa aaaa	MFX2 Control Channel	(0 - 16) 1 - 16, OFF
00 36	00aa aaaa	MFX3 Control Channel	(0 - 16) 1 - 16, OFF
00 37	0000 aaaa	MFX Structure	(0 - 15) 1 - 16
00 00 00 38	Total Size		

## \* Performance Common MFX

Offset Address	Description	
00 00	0aaa aaaa	MFX Type (0 - 78)
00 01	0aaa aaaa	MFX Dry Send Level (0 - 127)
00 02	0aaa aaaa	MFX Chorus Send Level (0 - 127)
00 03	0aaa aaaa	MFX Reverb Send Level (0 - 127)
00 04	0000 00aa	MFX Output Assign <*>
		A, ---, ---, ---
00 05	0aaa aaaa	MFX Control 1 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4
00 06	0aaa aaaa	MFX Control 1 Sens (1 - 127) -63 +63
00 07	0aaa aaaa	MFX Control 2 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4
00 08	0aaa aaaa	MFX Control 2 Sens (1 - 127) -63 +63
00 09	0aaa aaaa	MFX Control 3 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4
00 0A	0aaa aaaa	MFX Control 3 Sens (1 - 127) -63 +63
00 0B	0aaa aaaa	MFX Control 4 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4
00 0C	0aaa aaaa	MFX Control 4 Sens (1 - 127) -63 +63
00 0D	000a aaaa	MFX Control Assign 1 (0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0E	000a aaaa	MFX Control Assign 2 (0 - 16) OFF, 1 - 16
00 0F	000a aaaa	MFX Control Assign 3 (0 - 16) OFF, 1 - 16
00 10	000a aaaa	MFX Control Assign 4 (0 - 16) OFF, 1 - 16
# 00 11	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 1 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 15	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 2 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 19	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 3 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 1D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 4 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 21	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 5 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 25	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 6 (12768 - 52768)

# 00 29	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 7 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 2D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 8 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 31	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 9 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 35	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 10 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 39	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 11 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 3D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 12 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 41	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 13 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 45	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 14 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 49	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 15 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 4D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 16 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 51	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 17 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 55	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 18 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 59	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 19 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 20 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 21 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 22 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 69	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 23 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 6D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 24 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 71	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 25 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 75	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc	



#	00 79	0000 dddd 0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 26  MFX Parameter 27	(12768 - 52768) -20000 - +20000 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 7D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 28	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 01	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 29	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 05	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 30	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 09	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 31	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 0D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 32	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 01 11		Total Size		

### \* Performance Common Chorus

Offset	Address	Description	
00 00	0000 aaaa	Chorus Type	(0 - 3)
00 01	0aaa aaaa	Chorus Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Chorus Output Assign <*>	
00 03	0000 00aa	Chorus Output Select	A, ---, ---, --- (0 - 2) MAIN, REV, MAIN+REV
#	00 04	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 1 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 08	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 2 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 3 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 10	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 4 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 14	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 5 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 18	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 6 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 7 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 20	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 8 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 24	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 9 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 10 (12768 - 52768)

#	00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 34	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 38	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 40	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 44	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 48	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 50	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 54		Total Size		

### \* Performance Common Reverb

Offset	Address	Description	
00 00	0000 aaaa	Reverb Type	(0 - 5)
00 01	0aaa aaaa	Reverb Level	(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Reverb Output Assign <*>	A, ---, ---, ---
#	00 03	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 1 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 07	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 2 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 0B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 3 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 4 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 13	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 5 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 17	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 6 (12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1B	0000 aaaa 0000 bbbb	

# Implémentation MIDI

#	00 1F	0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 33	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 37	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 43	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 47	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 53	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 53		Total Size		

## \* Performance MIDI

Offset Address	Description	
00 00	0000 000a	Receive Program Change (0 - 1) OFF, ON
00 01	0000 000a	Receive Bank Select (0 - 1) OFF, ON
00 02	0000 000a	Receive Bender (0 - 1) OFF, ON
00 03	0000 000a	Receive Polyphonic Key Pressure (0 - 1) OFF, ON
00 04	0000 000a	Receive Channel Pressure (0 - 1) OFF, ON
00 05	0000 000a	Receive Modulation (0 - 1) OFF, ON
00 06	0000 000a	Receive Volume (0 - 1) OFF, ON
00 07	0000 000a	Receive Pan (0 - 1) OFF, ON
00 08	0000 000a	Receive Expression (0 - 1) OFF, ON
00 09	0000 000a	Receive Hold-1 (0 - 1) OFF, ON

00 0A	0000 000a	Phase Lock	(0 - 1) OFF, ON
00 0B	0000 000a	Velocity Curve Type	(0 - 4) OFF, 1 - 4
00 00 00 0C	Total Size		

## \* Performance Part

Offset Address	Description	
00 00	0000 aaaa	Receive Channel (0 - 15) 1 - 16
00 01	0000 000a	Receive Switch (0 - 1) OFF, ON
00 02	0000 0000	(reserve) <*> (1 - 0)
00 03	0000 0000	(reserve) <*> (1 - 0)
00 04	0aaa aaaa	Patch Bank Select MSB (CC# 0) (0 - 127)
00 05	0aaa aaaa	Patch Bank Select LSB (CC# 32) (0 - 127)
00 06	0aaa aaaa	Patch Program Number (PC) (0 - 127)
00 07	0aaa aaaa	Part Level (CC# 7) (0 - 127)
00 08	0aaa aaaa	Part Pan (CC# 10) (0 - 127) L64 - 63R
00 09	0aaa aaaa	Part Coarse Tune (RPN# 2) (16 - 112) -48 - +48
00 0A	0aaa aaaa	Part Fine Tune (RPN# 1) (14 - 114) -50 - +50
00 0B	0000 00aa	Part Mono/Poly (MONO ON/POLY ON) (0 - 2) MONO, POLY, PATCH
00 0C	0000 00aa	Part Legato Switch (CC# 68) (0 - 2) OFF, ON, PATCH
00 0D	000a aaaa	Part Pitch Bend Range (RPN# 0) (0 - 25) 0 - 24, PATCH
00 0E	0000 00aa	Part Portamento Switch (CC# 65) (0 - 2) OFF, ON, PATCH
# 00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb	Part Portamento Time (CC# 5) (0 - 128) 0 - 127, PATCH
00 11	0aaa aaaa	Part Cutoff Offset (CC# 74) (0 - 127) -64 - +63
00 12	0aaa aaaa	Part Resonance Offset (CC# 71) (0 - 127) -64 - +63
00 13	0aaa aaaa	Part Attack Offset (CC# 73) (0 - 127) -64 - +63
00 14	0aaa aaaa	Part Release Offset (CC# 72) (0 - 127) -64 - +63
00 15	0000 0aaa	Part Octave Shift (61 - 67) -3 - +3
00 16	0aaa aaaa	Part Velocity Sens Offset (1 - 127) -63 - +63
00 17	0aaa aaaa	Keyboard Range Lower (0 - 127) C-1 - UPPER
00 18	0aaa aaaa	Keyboard Range Upper (0 - 127) LOWER - G9
00 19	0aaa aaaa	Keyboard Fade Width Lower (0 - 127)
00 1A	0aaa aaaa	Keyboard Fade Width Upper (0 - 127)
00 1B	0000 000a	Mute Switch (0 - 1) OFF, MUTE
00 1C	0aaa aaaa	Part Dry Send Level (0 - 127)
00 1D	0aaa aaaa	Part Chorus Send Level (CC# 93) (0 - 127)
00 1E	0aaa aaaa	Part Reverb Send Level (CC# 91) (0 - 127)
00 1F	0000 aaaa	Part Output Assign (0 - 13) MFx, A, ---, ---, ---, 1, 2, ---, ---, ---, ---, ---, PATCH
00 20	0000 00aa	Part Output MFx Select (0 - 2) MFx1, MFx2, MFx3
00 21	0aaa aaaa	Part Decay Offset (CC# 75) (0 - 127) -64 - +63
00 22	0aaa aaaa	Part Vibrato Rate (CC# 76) (0 - 127) -64 - +63
00 23	0aaa aaaa	Part Vibrato Depth (CC# 77) (0 - 127) -64 - +63
00 24	0aaa aaaa	Part Vibrato Delay (CC# 78) (0 - 127) -64 - +63
00 25	0aaa aaaa	Part Scale Tune for C (0 - 127) -64 - +63
00 26	0aaa aaaa	Part Scale Tune for C# (0 - 127) -64 - +63
00 27	0aaa aaaa	Part Scale Tune for D (0 - 127) -64 - +63
00 28	0aaa aaaa	Part Scale Tune for D# (0 - 127) -64 - +63
00 29	0aaa aaaa	Part Scale Tune for E (0 - 127) -64 - +63

00 2A	0aaa aaaa	Part Scale Tune for F	(0 - 127) -64 - +63
00 2B	0aaa aaaa	Part Scale Tune for F#	(0 - 127) -64 - +63
00 2C	0aaa aaaa	Part Scale Tune for G	(0 - 127) -64 - +63
00 2D	0aaa aaaa	Part Scale Tune for G#	(0 - 127) -64 - +63
00 2E	0aaa aaaa	Part Scale Tune for A	(0 - 127) -64 - +63
00 2F	0aaa aaaa	Part Scale Tune for A#	(0 - 127) -64 - +63
00 30	0aaa aaaa	Part Scale Tune for B	(0 - 127) -64 - +63
-----			
00 00 00 31	Total Size		

### \* Performance Controller

Offset Address	Description	
00 00	0000 000a	(reserve) <*>
00 01	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 02	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 03	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 04	0000 aaaa	(reserve) <*>
00 05	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 06	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 07	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 08	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 09	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 0A	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 0B	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 0C	0aaa aaaa	(reserve) <*>
-----		
00 0D	0000 000a	(reserve) <*>
00 0E	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 0F	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 10	0000 000a	(reserve) <*>
00 11	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 12	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 13	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 14	0000 0aaa	(reserve) <*>
00 15	0000 000a	(reserve) <*>
00 16	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 17	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 18	0000 aaaa	(reserve) <*>
00 19	0000 000a	(reserve) <*>
00 1A	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 1B	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 1C	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 1D	0aaa aaaa	(reserve) <*>
-----		
00 1E	0000 000a	(reserve) <*>
00 1F	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 20	00aa aaaa	(reserve) <*>
-----		
00 21	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 22	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 23	000a aaaa	(reserve) <*>
00 24	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 25	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 26	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 27	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 28	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 29	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 2A	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 2B	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 2C	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 2D	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 2E	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 2F	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 30	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 31	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 32	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 33	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 34	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 35	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 36	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 37	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 38	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 39	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 3A	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 3B	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 3C	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 3D	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 3E	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 3F	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 40	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 41	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 42	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 43	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 44	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 45	0aaa aaaa	(reserve) <*>
00 46	0aaa aaaa	(reserve) <*>

00 47	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 48	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 49	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 4A	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 4B	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 4C	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 4D	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 4E	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 4F	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 50	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 51	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 52	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
00 53	0aaa aaaa	(reserve) <*>	
-----			
# 00 54	0000 aaaa	Recommended Tempo	(20 - 250)
	0000 bbbb		
-----			
00 56	0000 000a	(reserve) <*>	
00 57	0000 00aa	(reserve) <*>	
-----			
00 00 00 58	Total Size		

### \* Patch Common

Offset Address	Description	
00 00	0aaa aaaa	Patch Name 1 (32 - 127)
00 01	0aaa aaaa	Patch Name 2 (32 - 127 [ASCII])
00 02	0aaa aaaa	Patch Name 3 (32 - 127 [ASCII])
00 03	0aaa aaaa	Patch Name 4 (32 - 127 [ASCII])
00 04	0aaa aaaa	Patch Name 5 (32 - 127 [ASCII])
00 05	0aaa aaaa	Patch Name 6 (32 - 127 [ASCII])
00 06	0aaa aaaa	Patch Name 7 (32 - 127 [ASCII])
00 07	0aaa aaaa	Patch Name 8 (32 - 127 [ASCII])
00 08	0aaa aaaa	Patch Name 9 (32 - 127 [ASCII])
00 09	0aaa aaaa	Patch Name 10 (32 - 127 [ASCII])
00 0A	0aaa aaaa	Patch Name 11 (32 - 127 [ASCII])
00 0B	0aaa aaaa	Patch Name 12 (32 - 127 [ASCII])
00 0C	0aaa aaaa	Patch Category (0 - 127)
-----		
00 0D	0000 000a	(reserve)
-----		
00 0E	0aaa aaaa	Patch Level (0 - 127)
00 0F	0aaa aaaa	Patch Pan (0 - 127)
		L64 - 63R
00 10	0000 000a	Patch Priority (0 - 1)
		LAST, LOUDEST
00 11	0aaa aaaa	Patch Coarse Tune (16 - 112)
		-48 - +48
00 12	0aaa aaaa	Patch Fine Tune (14 - 114)
		-50 - +50
00 13	0000 0aaa	Octave Shift (61 - 67)
		-3 - +3
00 14	0000 00aa	Stretch Tune Depth (0 - 3)
		OFF, 1 - 3
00 15	0aaa aaaa	Analog Feel (0 - 127)
00 16	0000 000a	Mono/Poly (0 - 1)
		MONO, POLY
00 17	0000 000a	Legato Switch (0 - 1)
		OFF, ON
00 18	0000 000a	Legato Retrigger (0 - 1)
		OFF, ON
00 19	0000 000a	Portamento Switch (0 - 1)
		OFF, ON
00 1A	0000 000a	Portamento Mode (0 - 1)
		NORMAL, LEGATO
00 1B	0000 000a	Portamento Type (0 - 1)
		RATE, TIME
00 1C	0000 000a	Portamento Start (0 - 1)
		PITCH, NOTE
00 1D	0aaa aaaa	Portamento Time (0 - 127)
00 1E	0000 000a	(reserve)
# 00 1F	0000 aaaa	(reserve)
	0000 bbbb	(reserve)
	0000 000a	(reserve)
-----		
00 22	0aaa aaaa	Cutoff Offset (1 - 127)
		-63 - +63
00 23	0aaa aaaa	Resonance Offset (1 - 127)
		-63 - +63
00 24	0aaa aaaa	Attack Offset (1 - 127)
		-63 - +63
00 25	0aaa aaaa	Release Offset (1 - 127)

# Implémentation MIDI

00 26	0aaa aaaa	Velocity Sens Offset	-63 - +63 (1 - 127) -63 - +63				TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME <*> (1 - 127)
00 27	0000 aaaa	Patch Output Assign	(0 - 13)				-63 - +63
		1, 2, ---, ---, ---, ---, ---, MFx, A, ---, ---, ---, ---					
00 28	0000 000a	TMT Control Switch	(0 - 1)				
00 29	00aa aaaa	Pitch Bend Range Up	OFF, ON (0 - 48)				
00 2A	00aa aaaa	Pitch Bend Range Down	(0 - 48)				
00 2B	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Source	(0 - 109)				
		OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV					
00 2C	00aa aaaa	Matrix Control 1 Destination 1	(0 - 34)				
		OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME <*>					
00 2D	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 1	(1 - 127)				
00 2E	00aa aaaa	Matrix Control 1 Destination 2	(0 - 34)				
		OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME <*>					
00 2F	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 2	(1 - 127)				
00 30	00aa aaaa	Matrix Control 1 Destination 3	(0 - 34)				
		OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME <*>					
00 31	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 3	(1 - 127)				
00 32	00aa aaaa	Matrix Control 1 Destination 4	(0 - 34)				
		OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME <*>					
00 33	0aaa aaaa	Matrix Control 1 Sens 4	(1 - 127)				
00 34	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Source	(0 - 109)				
		OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV					
00 35	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 1	(0 - 34)				
		OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME <*>					
00 36	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 1	(1 - 127)				
00 37	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 2	(0 - 34)				
		OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME <*>					
00 38	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 2	(1 - 127)				
00 39	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 3	(0 - 34)				
		OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME <*>					
00 3A	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 3	(1 - 127)				
00 3B	00aa aaaa	Matrix Control 2 Destination 4	(0 - 34)				
		OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME <*>					
00 3C	0aaa aaaa	Matrix Control 2 Sens 4	(1 - 127)				
00 3D	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Source	(0 - 109)				
		OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV					
00 3E	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 1	(0 - 34)				
		OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME <*>					
00 3F	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 1	(1 - 127)				
00 40	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 2	(0 - 34)				
		OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME <*>					
00 41	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 2	(1 - 127)				
00 42	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 3	(0 - 34)				
		OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME <*>					
00 43	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 3	(1 - 127)				
00 44	00aa aaaa	Matrix Control 3 Destination 4	(0 - 34)				
		OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME <*>					
00 45	0aaa aaaa	Matrix Control 3 Sens 4	(1 - 127)				
00 46	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Source	(0 - 109)				
		OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4, VELOCITY, KEYFOLLOW, TEMPO, LFO1, LFO2, PIT-ENV, TVF-ENV, TVA-ENV					
00 47	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 1	(0 - 34)				
		OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME <*>					

Offset	Address	Description	#	Value	Range
		PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME <*>		0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 1 (12768 - 52768) -20000 - +20000
00 48	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 1 (1 - 127) -63 - +63	#	00 15	
00 49	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 2 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME <*>	#	00 19	
00 4A	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 2 (1 - 127) -63 - +63	#	00 1D	
00 4B	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 3 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME <*>	#	00 21	
00 4C	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 3 (1 - 127) -63 - +63	#	00 25	
00 4D	00aa aaaa	Matrix Control 4 Destination 4 (0 - 34) OFF, PCH, CUT, RES, LEV, PAN, DRY, CHO, REV, PIT-LFO1, PIT-LFO2, TVF-LFO1, TVF-LFO2, TVA-LFO1, TVA-LFO2, PAN-LFO1, PAN-LFO2, LFO1-RATE, LFO2-RATE, PIT-ATK, PIT-DCY, PIT-REL, TVF-ATK, TVF-DCY, TVF-REL, TVA-ATK, TVA-DCY, TVA-REL, TMT, FXM, MFX1, MFX2, MFX3, MFX4, TIME <*>	#	00 29	
00 4E	0aaa aaaa	Matrix Control 4 Sens 4 (1 - 127) -63 - +63	#	00 2D	
00 4F	0000 000a	Part Modulation Switch (0 - 1) OFF, ON	#	00 31	
00 00 00 50	Total Size		#	00 35	
			#	00 39	
			#	00 3D	
			#	00 41	
			#	00 45	
			#	00 49	
			#	00 4D	
			#	00 51	
			#	00 55	
			#	00 59	
			#	00 5D	
			#	00 61	

### \* Patch Common MFX

Offset	Address	Description	#	Value	Range
00 00	0aaa aaaa	MFX Type (0 - 78)	#	00 41	
00 01	0aaa aaaa	MFX Dry Send Level (0 - 127)	#	00 45	
00 02	0aaa aaaa	MFX Chorus Send Level (0 - 127)	#	00 49	
00 03	0aaa aaaa	MFX Reverb Send Level (0 - 127)	#	00 4D	
00 04	0000 00aa	MFX Output Assign <*> A, ---, ---, ---	#	00 51	
00 05	0aaa aaaa	MFX Control 1 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4	#	00 55	
00 06	0aaa aaaa	MFX Control 1 Sens (1 - 127) -63 - +63	#	00 59	
00 07	0aaa aaaa	MFX Control 2 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4	#	00 61	
00 08	0aaa aaaa	MFX Control 2 Sens (1 - 127) -63 - +63	#	00 65	
00 09	0aaa aaaa	MFX Control 3 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4	#	00 69	
00 0A	0aaa aaaa	MFX Control 3 Sens (1 - 127) -63 - +63	#	00 73	
00 0B	0aaa aaaa	MFX Control 4 Source (0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4	#	00 77	
00 0C	0aaa aaaa	MFX Control 4 Sens (1 - 127) -63 - +63	#	00 81	
00 0D	000a aaaa	MFX Control Assign 1 (0 - 16) OFF, 1 - 16	#	00 85	
00 0E	000a aaaa	MFX Control Assign 2 (0 - 16) OFF, 1 - 16	#	00 89	
00 0F	000a aaaa	MFX Control Assign 3 (0 - 16) OFF, 1 - 16	#	00 93	
00 10	000a aaaa	MFX Control Assign 4 (0 - 16) OFF, 1 - 16	#	00 97	
# 00 11	0000 aaaa 0000 bbbb		#	00 101	

# Implémentation MIDI

#	00 65	0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 21	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 69	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 22	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 6D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 23	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 71	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 24	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 75	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 25	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 79	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 26	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 7D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 27	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 01	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 28	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 05	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 29	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 09	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 30	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 0D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 31	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 0D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 32	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 01 11		Total Size		

## \* Patch Common Chorus

Offset Address	Description	
00 00	0000 aaaa	Chorus Type (0 - 3)
00 01	0aaa aaaa	Chorus Level (0 - 127)
00 02	0000 00aa	Chorus Output Assign <*>
00 03	0000 00aa	Chorus Output Select A, ---, ---, --- (0 - 2) MAIN, REV, MAIN+REV
# 00 04	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 1 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 08	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 2 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 3 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 10	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 4 (12768 - 52768) -20000 - +20000
# 00 14	0000 aaaa 0000 bbbb	

#	00 18	0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 20	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 24	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 34	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 38	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 40	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 44	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 48	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 50	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 54	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 54		Total Size		

## \* Patch Common Reverb

Offset Address	Description	
00 00	0000 aaaa	Reverb Type (0 - 5)
00 01	0aaa aaaa	Reverb Level (0 - 127)
00 02	0000 00aa	Reverb Output Assign <*>
00 03	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 1 A, ---, ---, --- (12768 - 52768) -20000 - +20000

#	00 07	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 0B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 13	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 17	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 33	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 37	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 43	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 47	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 53		Total Size		

### \* Patch TMT (Tone Mix Table)

Offset Address	Description		
00 00	0000 aaaa	Structure Type 1 & 2	(0 - 9) 1 - 10
00 01	0000 00aa	Booster 1 & 2	(0 - 3) 0, +6, +12, +18 [dB]
00 02	0000 aaaa	Structure Type 3 & 4	(0 - 9) 1 - 10
00 03	0000 00aa	Booster 3 & 4	(0 - 3) 0, +6, +12, +18 [dB]
00 04	0000 00aa	TMT Velocity Control	(0 - 3) OFF, ON, RANDOM, CYCLE
00 05	0000 000a	TMT1 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 06	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Range Lower	(0 - 127)
00 07	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Range Upper	C-1 - UPPER (0 - 127) LOWER - G9
00 08	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 09	0aaa aaaa	TMT1 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 0A	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Range Lower	(1 - 127)
00 0B	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Range Upper	1 - UPPER (1 - 127) LOWER - 127
00 0C	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 0D	0aaa aaaa	TMT1 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 0E	0000 000a	TMT2 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 0F	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Range Lower	(0 - 127)
00 10	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Range Upper	C-1 - UPPER (0 - 127) LOWER - G9
00 11	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 12	0aaa aaaa	TMT2 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 13	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Range Lower	(1 - 127)
00 14	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Range Upper	1 - UPPER (1 - 127) LOWER - 127
00 15	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 16	0aaa aaaa	TMT2 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 17	0000 000a	TMT3 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 18	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Range Lower	(0 - 127)
00 19	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Range Upper	C-1 - UPPER (0 - 127) LOWER - G9
00 1A	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 1B	0aaa aaaa	TMT3 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 1C	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Range Lower	(1 - 127)
00 1D	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Range Upper	1 - UPPER (1 - 127) LOWER - 127
00 1E	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 1F	0aaa aaaa	TMT3 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 20	0000 000a	TMT4 Tone Switch	(0 - 1) OFF, ON
00 21	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Range Lower	(0 - 127)
00 22	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Range Upper	C-1 - UPPER (0 - 127) LOWER - G9
00 23	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Fade Width Lower	(0 - 127)
00 24	0aaa aaaa	TMT4 Keyboard Fade Width Upper	(0 - 127)
00 25	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Range Lower	(1 - 127)
00 26	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Range Upper	1 - UPPER (1 - 127) LOWER - 127
00 27	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
00 28	0aaa aaaa	TMT4 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
00 00 00 29	Total Size		

### \* Patch Tone

Offset Address	Description		
00 00	0aaa aaaa	Tone Level	(0 - 127)
00 01	0aaa aaaa	Tone Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
00 02	0aaa aaaa	Tone Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
00 03	000a aaaa	Tone Random Pitch Depth	(0 - 30) 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200
00 04	0aaa aaaa	Tone Pan	(0 - 127)

# Implémentation MIDI

	00 05	000a aaaa	Tone Pan Keyfollow	L64 - 63R (54 - 74)		00 3B	0aaa aaaa	Pitch Env Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	00 06	00aa aaaa	Tone Random Pan Depth	-100 - +100 (0 - 63)		00 3C	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	00 07	00aa aaaa	Tone Alternate Pan Depth	(1 - 127) L63 - 63R		00 3D	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	00 08	0000 000a	Tone Env Mode	(0 - 1)		00 3E	000a aaaa	Pitch Env Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
	00 09	0000 00aa	Tone Delay Mode	(0 - 3)		00 3F	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1	(0 - 127)
				NO-SUS, SUSTAIN		00 40	0aaa aaaa	Pitch Env Time 2	(0 - 127)
				NORMAL, HOLD, KEY-OFF-NORMAL, KEY-OFF-DECAY		00 41	0aaa aaaa	Pitch Env Time 3	(0 - 127)
#	00 0A	0000 aaaa 0000 bbbb	Tone Delay Time	(0 - 149)		00 42	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4	(0 - 127)
				0 - 127, MUSICAL-NOTES		00 43	0aaa aaaa	Pitch Env Level 0	(1 - 127) -63 - +63
	00 0C	0aaa aaaa	Tone Dry Send Level	(0 - 127)		00 44	0aaa aaaa	Pitch Env Level 1	(1 - 127) -63 - +63
	00 0D	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (MFX)	(0 - 127)		00 45	0aaa aaaa	Pitch Env Level 2	(1 - 127) -63 - +63
	00 0E	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (MFX)	(0 - 127)		00 46	0aaa aaaa	Pitch Env Level 3	(1 - 127) -63 - +63
	00 0F	0aaa aaaa	Tone Chorus Send Level (non MFX)	(0 - 127)		00 47	0aaa aaaa	Pitch Env Level 4	(1 - 127) -63 - +63
	00 10	0aaa aaaa	Tone Reverb Send Level (non MFX)	(0 - 127)					
	00 11	0000 aaaa	Tone Output Assign	(0 - 12)					
				MFX, A, ---, ---, ---, 1, 2, ---, ---, ---, ---, ---		00 48	0000 0aaa	TVF Filter Type	(0 - 6) OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPP2, LPP3
	00 12	0000 000a	Tone Receive Bender	(0 - 1)		00 49	0aaa aaaa	TVF Cutoff Frequency	(0 - 127)
	00 13	0000 000a	Tone Receive Expression	(0 - 1)		00 4A	00aa aaaa	TVF Cutoff Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200
	00 14	0000 000a	Tone Receive Hold-1	(0 - 1)		00 4B	0000 0aaa	TVF Cutoff Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
	00 15	0000 000a	Tone Receive Pan Mode	(0 - 1)		00 4C	0aaa aaaa	TVF Cutoff Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	00 16	0000 000a	Tone Redamper Switch	(0 - 1)		00 4D	0aaa aaaa	TVF Resonance	(0 - 127)
				CONTINUOUS, KEY-ON OFF, ON		00 4E	0aaa aaaa	TVF Resonance Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	00 17	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 1	(0 - 2)		00 4F	0aaa aaaa	TVF Env Depth	(1 - 127) -63 - +63
	00 18	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 2	(0 - 2)		00 50	0000 0aaa	TVF Env Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
	00 19	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 3	(0 - 2)		00 51	0aaa aaaa	TVF Env Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	00 1A	0000 00aa	Tone Control 1 Switch 4	(0 - 2)		00 52	0aaa aaaa	TVF Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	00 1B	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 1	(0 - 2)		00 53	0aaa aaaa	TVF Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
	00 1C	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 2	(0 - 2)		00 54	000a aaaa	TVF Env Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
	00 1D	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 3	(0 - 2)		00 55	0aaa aaaa	TVF Env Time 1	(0 - 127)
	00 1E	0000 00aa	Tone Control 2 Switch 4	(0 - 2)		00 56	0aaa aaaa	TVF Env Time 2	(0 - 127)
	00 1F	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 1	(0 - 2)		00 57	0aaa aaaa	TVF Env Time 3	(0 - 127)
	00 20	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 2	(0 - 2)		00 58	0aaa aaaa	TVF Env Time 4	(0 - 127)
	00 21	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 3	(0 - 2)		00 59	0aaa aaaa	TVF Env Level 0	(0 - 127)
	00 22	0000 00aa	Tone Control 3 Switch 4	(0 - 2)		00 5A	0aaa aaaa	TVF Env Level 1	(0 - 127)
	00 23	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 1	(0 - 2)		00 5B	0aaa aaaa	TVF Env Level 2	(0 - 127)
	00 24	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 2	(0 - 2)		00 5C	0aaa aaaa	TVF Env Level 3	(0 - 127)
	00 25	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 3	(0 - 2)		00 5D	0aaa aaaa	TVF Env Level 4	(0 - 127)
	00 26	0000 00aa	Tone Control 4 Switch 4	(0 - 2)					
				OFF, ON, REVERSE		00 5E	000a aaaa	Bias Level	(54 - 74) -100 - +100
	00 27	0000 00aa	Wave Group Type	(0 - 1)		00 5F	0aaa aaaa	Bias Position	(0 - 127) C-1 - G9
#	00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Wave Group ID	(0 - 16384)		00 60	0000 00aa	Bias Direction	(0 - 3) LOWER, UPPER, LOWER&UPPER, ALL
				OFF, 1 - 16384		00 61	0000 0aaa	TVA Level Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
#	00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Wave Number L (Mono)	(0 - 16384)		00 62	0aaa aaaa	TVA Level Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
				OFF, 1 - 16384		00 63	0aaa aaaa	TVA Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
#	00 30	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Wave Number R	(0 - 16384)		00 64	0aaa aaaa	TVA Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
				OFF, 1 - 16384		00 65	000a aaaa	TVA Env Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
	00 34	0000 00aa	Wave Gain	(0 - 3)		00 66	0aaa aaaa	TVA Env Time 1	(0 - 127)
	00 35	0000 000a	Wave FXM Switch	(0 - 1)		00 67	0aaa aaaa	TVA Env Time 2	(0 - 127)
	00 36	0000 00aa	Wave FXM Color	(0 - 3)		00 68	0aaa aaaa	TVA Env Time 3	(0 - 127)
	00 37	000a aaaa	Wave FXM Depth	(0 - 16)		00 69	0aaa aaaa	TVA Env Time 4	(0 - 127)
	00 38	0000 000a	Wave Tempo Sync	(0 - 1)		00 6A	0aaa aaaa	TVA Env Level 1	(0 - 127)
	00 39	00aa aaaa	Wave Pitch Keyfollow	(44 - 84) -200 - +200		00 6B	0aaa aaaa	TVA Env Level 2	(0 - 127)
				OFF, ON		00 6C	0aaa aaaa	TVA Env Level 3	(0 - 127)
	00 3A	000a aaaa	Pitch Env Depth	(52 - 76) -12 - +12		00 6D	0000 aaaa	LF01 Waveform	(0 - 12) SIN, TRI, SAW-UP, SAW-DW, SQR, RND, BEND-UP, BEND-DW, TRP, S&H, CHS, VSIN, STEP
#	00 6E	0000 aaaa 0000 bbbb	LF01 Rate	(0 - 149)		00 70	0000 0aaa	LF01 Offset	(0 - 4) -100, -50, 0, +50, +100
	00 71	0aaa aaaa	LF01 Rate Detune	(0 - 127)		00 71	0aaa aaaa	LF01 Rate Detune	(0 - 127)
	00 72	0aaa aaaa	LF01 Delay Time	(0 - 127)		00 72	0aaa aaaa	LF01 Delay Time	(0 - 127)
	00 73	000a aaaa	LF01 Delay Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100		00 73	000a aaaa	LF01 Delay Time Keyfollow	(54 - 74) -100 - +100
	00 74	0000 00aa	LF01 Fade Mode	(0 - 3) ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT		00 74	0000 00aa	LF01 Fade Mode	(0 - 3) ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT
	00 75	0aaa aaaa	LF01 Fade Time	(0 - 127)		00 75	0aaa aaaa	LF01 Fade Time	(0 - 127)
	00 76	0000 000a	LF01 Key Trigger	(0 - 1)		00 76	0000 000a	LF01 Key Trigger	(0 - 1)



	00 77	0aaa aaaa	LFO1 Pitch Depth	OFF, ON (1 - 127) -63 +63
	00 78	0aaa aaaa	LFO1 TVF Depth	(1 - 127) -63 +63
	00 79	0aaa aaaa	LFO1 TVA Depth	(1 - 127) -63 +63
	00 7A	0aaa aaaa	LFO1 Pan Depth	(1 - 127) -63 +63
	00 7B	0000 aaaa	LFO2 Waveform	(0 - 12) SIN, TRI, SAW-UP, SAW-DW, SQR, RND, BEND-UP, BEND-DW, TRP, S&H, CHS, VSIN, STEP
#	00 7C	0000 aaaa 0000 bbbb	LFO2 Rate	(0 - 149) 0 - 127, MUSICAL-NOTES
	00 7E	0000 0aaa	LFO2 Offset	(0 - 4) -100, -50, 0, +50, +100
	00 7F	0aaa aaaa	LFO2 Rate Detune	(0 - 127)
	01 00	0aaa aaaa	LFO2 Delay Time	(0 - 127)
	01 01	000a aaaa	LFO2 Delay Time Keyfollow	(54 - 74)
	01 02	0000 00aa	LFO2 Fade Mode	(0 - 3) ON-IN, ON-OUT, OFF-IN, OFF-OUT
	01 03	0aaa aaaa	LFO2 Fade Time	(0 - 127)
	01 04	0000 000a	LFO2 Key Trigger	(0 - 1)
	01 05	0aaa aaaa	LFO2 Pitch Depth	OFF, ON (1 - 127) -63 +63
	01 06	0aaa aaaa	LFO2 TVF Depth	(1 - 127) -63 +63
	01 07	0aaa aaaa	LFO2 TVA Depth	(1 - 127) -63 +63
	01 08	0aaa aaaa	LFO2 Pan Depth	(1 - 127) -63 +63
	01 09	0000 aaaa	LFO Step Type	(0 - 1)
	01 0A	0aaa aaaa	LFO Step1	(28 - 100) -36 +36
	01 0B	0aaa aaaa	LFO Step2	(28 - 100) -36 +36
	01 0C	0aaa aaaa	LFO Step3	(28 - 100) -36 +36
	01 0D	0aaa aaaa	LFO Step4	(28 - 100) -36 +36
	01 0E	0aaa aaaa	LFO Step5	(28 - 100) -36 +36
	01 0F	0aaa aaaa	LFO Step6	(28 - 100) -36 +36
	01 10	0aaa aaaa	LFO Step7	(28 - 100) -36 +36
	01 11	0aaa aaaa	LFO Step8	(28 - 100) -36 +36
	01 12	0aaa aaaa	LFO Step9	(28 - 100) -36 +36
	01 13	0aaa aaaa	LFO Step10	(28 - 100) -36 +36
	01 14	0aaa aaaa	LFO Step11	(28 - 100) -36 +36
	01 15	0aaa aaaa	LFO Step12	(28 - 100) -36 +36
	01 16	0aaa aaaa	LFO Step13	(28 - 100) -36 +36
	01 17	0aaa aaaa	LFO Step14	(28 - 100) -36 +36
	01 18	0aaa aaaa	LFO Step15	(28 - 100) -36 +36
	01 19	0aaa aaaa	LFO Step16	(28 - 100) -36 +36
	00 00 01 1A	Total Size		

**\* Rhythm Common**

Offset	Address	Description	
00 00	0aaa aaaa	Rhythm Name 1	(32 - 127)
00 01	0aaa aaaa	Rhythm Name 2	32 - 127 [ASCII]
00 02	0aaa aaaa	Rhythm Name 3	(32 - 127)
00 03	0aaa aaaa	Rhythm Name 4	32 - 127 [ASCII]
00 04	0aaa aaaa	Rhythm Name 5	(32 - 127)
00 05	0aaa aaaa	Rhythm Name 6	32 - 127 [ASCII]
00 06	0aaa aaaa	Rhythm Name 7	(32 - 127)
00 07	0aaa aaaa	Rhythm Name 8	32 - 127 [ASCII]
00 08	0aaa aaaa	Rhythm Name 9	(32 - 127)
00 09	0aaa aaaa	Rhythm Name 10	32 - 127 [ASCII]

	00 0A	0aaa aaaa	Rhythm Name 11	32 - 127 [ASCII] (32 - 127)
	00 0B	0aaa aaaa	Rhythm Name 12	32 - 127 [ASCII] (32 - 127)
	00 0C	0aaa aaaa	Rhythm Level	(0 - 127)
	00 0D	0000 000a	(reserve)	
#	00 0E	0000 aaaa	(reserve)	
	00 10	0000 000a	(reserve)	
	00 11	0000 aaaa	Rhythm Output Assign	(0 - 13) MFX, A, ---, ---, ---, ---, 1, 2, ---, ---, ---, ---, ---, TONE
	00 00 00 12	Total Size		

**\* Rhythm Common MFX**

Offset	Address	Description		
00 00	0aaa aaaa	MFX Type	(0 - 78)	
00 01	0aaa aaaa	MFX Dry Send Level	(0 - 127)	
00 02	0aaa aaaa	MFX Chorus Send Level	(0 - 127)	
00 03	0aaa aaaa	MFX Reverb Send Level	(0 - 127)	
00 04	0000 00aa	MFX Output Assign <*>	A, ---, ---, ---	
00 05	0aaa aaaa	MFX Control 1 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4	
00 06	0aaa aaaa	MFX Control 1 Sens	(1 - 127) -63 +63	
00 07	0aaa aaaa	MFX Control 2 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4	
00 08	0aaa aaaa	MFX Control 2 Sens	(1 - 127) -63 +63	
00 09	0aaa aaaa	MFX Control 3 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4	
00 0A	0aaa aaaa	MFX Control 3 Sens	(1 - 127) -63 +63	
00 0B	0aaa aaaa	MFX Control 4 Source	(0 - 101) OFF, CC01 - CC31, CC33 - CC95, BEND, APT, SYS1 - SYS4	
00 0C	0aaa aaaa	MFX Control 4 Sens	(1 - 127) -63 +63	
00 0D	000a aaaa	MFX Control Assign 1	(0 - 16) OFF, 1 - 16	
00 0E	000a aaaa	MFX Control Assign 2	(0 - 16) OFF, 1 - 16	
00 0F	000a aaaa	MFX Control Assign 3	(0 - 16) OFF, 1 - 16	
00 10	000a aaaa	MFX Control Assign 4	(0 - 16) OFF, 1 - 16	
#	00 11	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 +20000
#	00 15	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 +20000
#	00 19	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 +20000
#	00 1D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 +20000
#	00 21	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 +20000
#	00 25	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 +20000
#	00 29	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 +20000
#	00 2D	0000 aaaa		

# Implémentation MIDI

#	00 31	0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 35	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 39	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 41	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 45	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 49	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 51	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 55	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 59	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 5D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 61	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 65	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 21	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 69	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 22	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 6D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 23	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 71	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 24	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 75	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 25	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 79	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 26	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 7F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 27	(12768 - 52768) -20000 - +20000

#	00 7D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 28	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 01	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 29	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 05	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 30	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 09	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 31	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	01 0D	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	MFX Parameter 32	(12768 - 52768) -20000 - +20000
-----				
00 00 01 11		Total Size		

## \* Rhythm Common Chorus

Offset		Description		
Address				
00 00	0000 aaaa	Chorus Type		(0 - 3)
00 01	0aaa aaaa	Chorus Level		(0 - 127)
00 02	0000 00aa	Chorus Output Assign <*>		A, ---, ---, ---
00 03	0000 00aa	Chorus Output Select		(0 - 2) MAIN, REV, MAIN+REV
#	00 04	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 08	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 0C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 10	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 14	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 18	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 20	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 8	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 24	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 28	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 30	0000 aaaa		

#	00 34	0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 38	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 40	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 44	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 48	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4C	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 50	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 54	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Chorus Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 54		Total Size		

### \* Rhythm Common Reverb

Offset	Address	Description		
00 00	0000 aaaa	Reverb Type	(0 - 5)	
00 01	0aaa aaaa	Reverb Level	(0 - 127)	
00 02	0000 00aa	Reverb Output Assign <*>	A, ---, ---, ---	
#	00 03	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 1	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 07	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 2	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 0B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 3	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 0F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 4	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 13	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 5	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 17	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 6	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 7	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 1F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 8	(12768 - 52768)

#	00 23	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 9	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 27	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 10	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 11	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 2F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 12	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 33	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 13	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 37	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 14	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 15	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 3F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 16	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 43	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 17	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 47	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 18	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4B	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 19	(12768 - 52768) -20000 - +20000
#	00 4F	0000 aaaa 0000 bbbb 0000 cccc 0000 dddd	Reverb Parameter 20	(12768 - 52768) -20000 - +20000
00 00 00 53		Total Size		

### \* Rhythm Tone

Offset	Address	Description		
00 00	0aaa aaaa	Tone Name 1	(32 - 127)	
00 01	0aaa aaaa	Tone Name 2	(32 - 127) [ASCII]	
00 02	0aaa aaaa	Tone Name 3	(32 - 127) [ASCII]	
00 03	0aaa aaaa	Tone Name 4	(32 - 127) [ASCII]	
00 04	0aaa aaaa	Tone Name 5	(32 - 127) [ASCII]	
00 05	0aaa aaaa	Tone Name 6	(32 - 127) [ASCII]	
00 06	0aaa aaaa	Tone Name 7	(32 - 127) [ASCII]	
00 07	0aaa aaaa	Tone Name 8	(32 - 127) [ASCII]	
00 08	0aaa aaaa	Tone Name 9	(32 - 127) [ASCII]	
00 09	0aaa aaaa	Tone Name 10	(32 - 127) [ASCII]	
00 0A	0aaa aaaa	Tone Name 11	(32 - 127) [ASCII]	
00 0B	0aaa aaaa	Tone Name 12	(32 - 127) [ASCII]	
00 0C	0000 000a	Assign Type	(0 - 1)	MULTI, SINGLE



01 07	0000 000a	WMT4 Wave FXM Switch	(0 - 1) OFF, ON
01 08	0000 00aa	WMT4 Wave FXM Color	(0 - 3) 1 - 4
01 09	000a aaaa	WMT4 Wave FXM Depth	(0 - 16)
01 0A	0000 000a	WMT4 Wave Tempo Sync	(0 - 1) OFF, ON
01 0B	0aaa aaaa	WMT4 Wave Coarse Tune	(16 - 112) -48 - +48
01 0C	0aaa aaaa	WMT4 Wave Fine Tune	(14 - 114) -50 - +50
01 0D	0aaa aaaa	WMT4 Wave Pan	(0 - 127) L64 - 63R
01 0E	0000 000a	WMT4 Wave Random Pan Switch	(0 - 1) OFF, ON
01 0F	0000 00aa	WMT4 Wave Alternate Pan Switch	(0 - 2) OFF, ON, REVERSE
01 10	0aaa aaaa	WMT4 Wave Level	(0 - 127)
01 11	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Range Lower	(1 - 127) 1 - UPPER
01 12	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Range Upper	(1 - 127) LOWER - 127
01 13	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Fade Width Lower	(0 - 127)
01 14	0aaa aaaa	WMT4 Velocity Fade Width Upper	(0 - 127)
-----			
01 15	000a aaaa	Pitch Env Depth	(52 - 76) -12 - +12
01 16	0aaa aaaa	Pitch Env Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
01 17	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
01 18	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
01 19	0aaa aaaa	Pitch Env Time 1	(0 - 127)
01 1A	0aaa aaaa	Pitch Env Time 2	(0 - 127)
01 1B	0aaa aaaa	Pitch Env Time 3	(0 - 127)
01 1C	0aaa aaaa	Pitch Env Time 4	(0 - 127)
01 1D	0aaa aaaa	Pitch Env Level 0	(1 - 127) -63 - +63
01 1E	0aaa aaaa	Pitch Env Level 1	(1 - 127) -63 - +63
01 1F	0aaa aaaa	Pitch Env Level 2	(1 - 127) -63 - +63
01 20	0aaa aaaa	Pitch Env Level 3	(1 - 127) -63 - +63
01 21	0aaa aaaa	Pitch Env Level 4	(1 - 127) -63 - +63
-----			
01 22	0000 0aaa	TVF Filter Type	(0 - 6) OFF, LPF, BPF, HPF, PKG, LPF2, LPF3
01 23	0aaa aaaa	TVF Cutoff Frequency	(0 - 127)
01 24	0000 0aaa	TVF Cutoff Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
01 25	0aaa aaaa	TVF Cutoff Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
01 26	0aaa aaaa	TVF Resonance	(0 - 127)
01 27	0aaa aaaa	TVF Resonance Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
01 28	0aaa aaaa	TVF Env Depth	(1 - 127) -63 - +63
01 29	0000 0aaa	TVF Env Velocity Curve Type	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
01 2A	0aaa aaaa	TVF Env Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
01 2B	0aaa aaaa	TVF Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
01 2C	0aaa aaaa	TVF Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
01 2D	0aaa aaaa	TVF Env Time 1	(0 - 127)
01 2E	0aaa aaaa	TVF Env Time 2	(0 - 127)
01 2F	0aaa aaaa	TVF Env Time 3	(0 - 127)
01 30	0aaa aaaa	TVF Env Time 4	(0 - 127)
01 31	0aaa aaaa	TVF Env Level 0	(0 - 127)
01 32	0aaa aaaa	TVF Env Level 1	(0 - 127)
01 33	0aaa aaaa	TVF Env Level 2	(0 - 127)
01 34	0aaa aaaa	TVF Env Level 3	(0 - 127)
01 35	0aaa aaaa	TVF Env Level 4	(0 - 127)
-----			
01 36	0000 0aaa	TVA Level Velocity Curve	(0 - 7) FIXED, 1 - 7
01 37	0aaa aaaa	TVA Level Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
01 38	0aaa aaaa	TVA Env Time 1 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
01 39	0aaa aaaa	TVA Env Time 4 Velocity Sens	(1 - 127) -63 - +63
01 3A	0aaa aaaa	TVA Env Time 1	(0 - 127)
01 3B	0aaa aaaa	TVA Env Time 2	(0 - 127)
01 3C	0aaa aaaa	TVA Env Time 3	(0 - 127)
01 3D	0aaa aaaa	TVA Env Time 4	(0 - 127)
01 3E	0aaa aaaa	TVA Env Level 1	(0 - 127)
01 3F	0aaa aaaa	TVA Env Level 2	(0 - 127)
01 40	0aaa aaaa	TVA Env Level 3	(0 - 127)
-----			
01 41	0000 000a	One Shot Mode	(0 - 1) OFF, ON
01 42	0aaa aaaa	Relative Level	(0 - 127) -64 - +63

00 00 01 43 | Total Size

## 2. GS (Model ID = 42H)

### \* System Parameter

Start Address	Description
40 00 7F	0aaa aaaa Mode Set (0, 127) GS-RESET, GS-EXIT

### \* Part Parameter

Start Address	Description
40 1x 40	0aaa aaaa Scale Tuning C (0 - 127)
40 1x 41	0aaa aaaa Scale Tuning C# -64 - +63 [cent] (0 - 127)
40 1x 42	0aaa aaaa Scale Tuning D -64 - +63 [cent] (0 - 127)
40 1x 43	0aaa aaaa Scale Tuning D# -64 - +63 [cent] (0 - 127)
40 1x 44	0aaa aaaa Scale Tuning E -64 - +63 [cent] (0 - 127)
40 1x 45	0aaa aaaa Scale Tuning F -64 - +63 [cent] (0 - 127)
40 1x 46	0aaa aaaa Scale Tuning F# -64 - +63 [cent] (0 - 127)
40 1x 47	0aaa aaaa Scale Tuning G -64 - +63 [cent] (0 - 127)
40 1x 48	0aaa aaaa Scale Tuning G# -64 - +63 [cent] (0 - 127)
40 1x 49	0aaa aaaa Scale Tuning A -64 - +63 [cent] (0 - 127)
40 1x 4A	0aaa aaaa Scale Tuning A# -64 - +63 [cent] (0 - 127)
40 1x 4B	0aaa aaaa Scale Tuning B -64 - +63 [cent] (0 - 127)

x: BLOCK NUMBER (0-F)  
 Part 1 (MIDI ch = 1) x = 1  
 Part 2 (MIDI ch = 2) x = 2  
 : : :  
 Part 9 (MIDI ch = 9) x = 9  
 Part10 (MIDI ch = 10) x = 0  
 Part11 (MIDI ch = 11) x = A  
 Part12 (MIDI ch = 12) x = B  
 : : :  
 Part16 (MIDI ch = 16) x = F

## 4. Supplementary Material

### ■ Decimal and Hexadecimal Table

(An "H" is appended to the end of numbers in hexadecimal notation.)

In MIDI documentation, data values and addresses/sizes of Exclusive messages, etc. are expressed as hexadecimal values for each 7 bits.

The following table shows how these correspond to decimal numbers.

D	H	D	H	D	H	D	H
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

D: decimal

H: hexadecimal

- \* Decimal values such as MIDI channel, bank select, and program change are listed as one greater than the values given in the above table.
- \* A 7-bit byte can express data in the range of 128 steps. For data where greater precision is required, we must use two or more bytes. For example, two hexadecimal numbers aa bbH expressing two 7-bit bytes would indicate a value of aa x 128+bb.
- \* In the case of values which have a +/- sign, 00H = -64, 40H = +/-0, and 7FH = +63, so that the decimal expression would be 64 less than the value given in the above chart. In the case of two types, 00 00H = -8192, 40 00H = +/-0, and 7F 7FH = +8191. For example, if aa bbH were expressed as decimal, this would be aa bbH - 40 00H = aa x 128+bb - 64 x 128.
- \* Data marked "Use nibbled data" is expressed in hexadecimal in 4-bit units. A value expressed as a 2-byte nibble 0a 0bH has the value of a x 16+b.

<Example 1> What is the decimal expression of 5AH?  
From the preceding table, 5AH = 90

<Example 2> What is the decimal expression of the value 12 34H given as hexadecimal for each 7 bits?  
From the preceding table, since 12H = 18 and 34H = 52  
18 x 128+52 = 2356

<Example 3> What is the decimal expression of the nibbled value 0A 03 09 0D?  
From the preceding table, since 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13  
(10 x 16+3) x 16+9 = 41885

<Example 4> What is the nibbled expression of the decimal value 1258?

```

16 ) 1258
   )  78 ... 10
16 )   4 ... 14
   )   0 ...  4
    
```

Since from the preceding table, 0 = 00H, 4 = 04H, 14 = 0EH, 10 = 0AH, the result is: 00 04 0E 0AH.

### ■ Examples of Actual MIDI Messages

<Example 1> 92 3E 5F

9n is the Note-on status, and n is the MIDI channel number. Since 2H = 2, 3EH = 62, and 5FH = 95, this is a Note-on message with MIDI CH = 3, note number 62 (note name is D4), and velocity 95.

<Example 2> CE 49

CnH is the Program Change status, and n is the MIDI channel number. Since EH = 14 and 49H = 73, this is a Program Change message with MIDI CH = 15, program number 74.

<Example 3> EA 00 28

EnH is the Pitch Bend Change status, and n is the MIDI channel number. The 2nd byte (00H = 0) is the LSB and the 3rd byte (28H = 40) is the MSB, but Pitch Bend Value is a signed number in which 40 00H (= 64 x 12+80 = 8192) is 0, so this Pitch Bend Value is 28 00H - 40 00H = 40 x 12+80 - (64 x 12+80) = 5120 - 8192 = -3072

If the Pitch Bend Sensitivity is set to 2 semitones, -8192 (00 00H) will cause the pitch to change -200 cents, so in this case -200 x (-3072) ÷ (-8192) = -75 cents of Pitch Bend is being applied to MIDI channel 11.

<Example 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F

BnH is the Control Change status, and n is the MIDI channel number. For Control Changes, the 2nd byte is the control number, and the 3rd byte is the value. In a case in which two or more messages consecutive messages have the same status, MIDI has a provision called "running status" which allows the status byte of the second and following messages to be omitted. Thus, the above messages have the following meaning.

```

B3 64 00 (MIDI ch.4) lower byte of RPN parameter number: 00H
(B3) 65 00 (MIDI ch.4) upper byte of RPN parameter number: 00H
(B3) 06 0C (MIDI ch.4) upper byte of parameter value: 0CH
(B3) 26 00 (MIDI ch.4) lower byte of parameter value: 00H
(B3) 64 7F (MIDI ch.4) lower byte of RPN parameter number: 7FH
(B3) 65 7F (MIDI ch.4) upper byte of RPN parameter number: 7FH
    
```

In other words, the above messages specify a value of 0C 00H for RPN parameter number 00 00H on MIDI channel 4, and then set the RPN parameter number to 7F 7FH.

RPN parameter number 00 00H is Pitch Bend Sensitivity, and the MSB of the value indicates semitone units, so a value of 0CH = 12 sets the maximum pitch bend range to +/-12 semitones (1 octave). (On GS sound generators the LSB of Pitch Bend Sensitivity is ignored, but the LSB should be transmitted anyway (with a value of 0) so that operation will be correct on any device.)

Once the parameter number has been specified for RPN or NRPN, all Data Entry messages transmitted on that same channel will be valid, so after the desired value has been transmitted, it is a good idea to set the parameter number to 7F 7FH to prevent accidents. This is the reason for the (B3) 64 7F (B3) 65 7F at the end.

It is not desirable for performance data (such as Standard MIDI File data) to contain many events with running status as given in <Example 4>. This is because if playback is halted during the song and then rewound or fast-forwarded, the sequencer may not be able to transmit the correct status, and the sound generator will then misinterpret the data. Take care to give each event its own status.

It is also necessary that the RPN or NRPN parameter number setting and the value setting be done in the proper order. On some sequencers, events occurring in the same (or consecutive) clock may be transmitted in an order different than the order in which they were received. For this reason it is a good idea to slightly skew the time of each event (about 1 tick for TPQN = 96, and about 5 ticks for TPQN = 480).

\* TPQN: Ticks Per Quarter Note

## ■ Example of an Exclusive Message and Calculating a Checksum

Roland Exclusive messages (RQ1, DT1) are transmitted with a checksum at the end (before F7) to make sure that the message was correctly received. The value of the checksum is determined by the address and data (or size) of the transmitted Exclusive message.

### ● How to calculate the checksum

(hexadecimal numbers are indicated by "H")

The checksum is a value derived by adding the address, size, and checksum itself and inverting the lower 7 bits.

Here's an example of how the checksum is calculated. We will assume that in the Exclusive message we are transmitting, the address is aa bb cc ddH and the data or size is ee ffH.

$$\begin{aligned}
 &aa + bb + cc + dd + ee + ff = \text{sum} \\
 &\text{sum} \div 128 = \text{quotient} \dots \text{remainder} \\
 &128 - \text{remainder} = \text{checksum}
 \end{aligned}$$

<Example> Setting CHORUS TYPE of PERFORMANCE COMMON to DELAY (DT1)

According to the "Parameter Address Map" (p. 257), the start address of Temporary Performance is 10 00 00 00H, the offset address of CHORUS at PERFORMANCE COMMON is 04 00H, and the address of CHORUS TYPE is 00 00H. Therefore the address of CHORUS TYPE of PERFORMANCE COMMON is;

```

      10 00 00 00H
          04 00H
+)          00 00H
      10 00 04 00H
    
```

DELAY has the value of 02H.

So the system exclusive message should be sent is;

```

F0 41 10 00 00 25 12 10 00 04 00 02 ?? F7
(1) (2) (3) (4) (5) address data checksum (6)
    
```

(1) Exclusive Status (2) ID (Roland) (3) Device ID (17)  
 (4) Model ID (SonicCell) (5) Command ID (DT1) (6) End of Exclusive

Then calculate the checksum.

$$\begin{aligned}
 &10H + 00H + 04H + 00H + 02H = 16 + 0 + 4 + 0 + 2 = 22 \text{ (sum)} \\
 &22 \text{ (sum)} \div 128 = 0 \text{ (quotient)} \dots 22 \text{ (remainder)} \\
 &\text{checksum} = 128 - 22 \text{ (remainder)} = 106 = 6AH
 \end{aligned}$$

This means that F0 41 10 00 00 25 12 10 00 04 00 02 6A F7 is the message should be sent.

## ■ The Scale Tune Feature (address: 40 1x 40)

The Scale Tune feature allows you to finely adjust the individual pitch of the notes from C through B. Though the settings are made while working with one octave, the fine adjustments will affect all octaves. By making the appropriate Scale Tune settings, you can obtain a complete variety of tuning methods other than equal temperament. As examples, three possible types of scale setting are explained below.

### ○ Equal Temperament

This method of tuning divides the octave into 12 equal parts. It is currently the most widely used form of tuning, especially in occidental music. On the SonicCell, the default settings for the Scale Tune feature produce equal temperament.

### ○ Just Temperament (Tonic of C)

The principal triads resound much more beautifully than with equal temperament, but this benefit can only be obtained in one key. If transposed, the chords tend to become ambiguous. The example given involves settings for a key in which C is the keynote.

### ○ Arabian Scale

By altering the setting for Scale Tune, you can obtain a variety of other tunings suited for ethnic music. For example, the settings introduced below will set the unit to use the Arabian Scale.

# Implémentation MIDI

## Example Settings

Note name	Equal	Just Temperament Temperament(Key-tone C)	Arabian Scale
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

The values in the table are given in cents. Convert these values to hexadecimal, and transmit them as Exclusive data.

For example, to set the tune (C-B) of the Part 1 Arabian Scale, send the following data:

F0 41 10 42 12 40 11 40 3A 6D 3E 34 0D 38 6B 3C 6F 40 36 0F 76 F7

## ■ASCII Code Table

Patch Name and Performance Name, etc., of MIDI data are described the ASCII code in the table below.

D	H	Char	D	H	Char	D	H	Char
32	20H	SP	64	40H	@	96	60H	`
33	21H	!	65	41H	A	97	61H	a
34	22H	"	66	42H	B	98	62H	b
35	23H	#	67	43H	C	99	63H	c
36	24H	\$	68	44H	D	100	64H	d
37	25H	%	69	45H	E	101	65H	e
38	26H	&	70	46H	F	102	66H	f
39	27H	`	71	47H	G	103	67H	g
40	28H	(	72	48H	H	104	68H	h
41	29H	)	73	49H	I	105	69H	i
42	2AH	*	74	4AH	J	106	6AH	j
43	2BH	+	75	4BH	K	107	6BH	k
44	2CH	,	76	4CH	L	108	6CH	l
45	2DH	-	77	4DH	M	109	6DH	m
46	2EH	.	78	4EH	N	110	6EH	n
47	2FH	/	79	4FH	O	111	6FH	o
48	30H	0	80	50H	P	112	70H	p
49	31H	1	81	51H	Q	113	71H	q
50	32H	2	82	52H	R	114	72H	r
51	33H	3	83	53H	S	115	73H	s
52	34H	4	84	54H	T	116	74H	t
53	35H	5	85	55H	U	117	75H	u
54	36H	6	86	56H	V	118	76H	v
55	37H	7	87	57H	W	119	77H	w
56	38H	8	88	58H	X	120	78H	x
57	39H	9	89	59H	Y	121	79H	y
58	3AH	:	90	5AH	Z	122	7AH	z
59	3BH	;	91	5BH	[	123	7BH	{
60	3CH	<	92	5CH	\	124	7CH	
61	3DH	=	93	5DH	]	125	7DH	}
62	3EH	>	94	5EH	^			
63	3FH	?	95	5FH	_			

D: decimal

H: hexadecimal

\* "SP" is space.



Fonction...	Transmis	Reconnus	Remarques
Canal de base Par défaut Modifié	1-16 X	1-16 1-16	
Mode Par défaut Messages Modifié	X X *****	Mode 3 Mode 3, 4 (M = 1)	* 2
Numéro de note : n° réels joués	0-127 *****	0-127 0-127	
Velocité Note ON Note OFF	O *4 O *4	O O	
Aftertouch Polyphonique Canal	O *4 O *4	O *1 O *1	
Pitch Bend	O *4	O *1	
Contrôles (Control Change)	0, 32 O *4	O *1	Bank select
	1 O *4	O *1	Modulation
	2 O *4	O	Breath type
	4 O *4	O	Foot type
	5 O *4	O	Portamento time
	6, 38 O *4	O	Data entry
	7 O *4	O *1	Volume
	8 O *4	X	Balance
	10 O *4	O *1	Panpot
	11 O *4	O *1	Expression
	16 O *4	X	General purpose controller 1
	17 O *4	X	General purpose controller 2
	18 O *4	X	General purpose controller 3
	19 O *4	X	General purpose controller 4
	64 O *4	O *1	Hold1
	65 O *4	O	Portamento
	66 O *4	O	Sostenuto
	67 O *4	O	Soft
	68 O *4	O	Legato foot switch
	69 O *4	O	Hold2
	70 O *4	X	Sound variation
	71 O *4	O	Resonance
	72 O *4	O	Release time
	73 O *4	O	Attack time
	74 O *4	O	Cutoff
	75 O *4	O	Decay time
	76 O *4	O	Vibrato rate
	77 O *4	O	Vibrato depth
	78 O *4	O	Vibrato delay
	80 O *4	O (Tone 1 Level)	General purpose controller 5
	81 O *4	O (Tone 2 Level)	General purpose controller 6
82 O *4	O (Tone 3 Level)	General purpose controller 7	
83 O *4	O (Tone 4 Level)	General purpose controller 8	
84 O *4	X	Portamento control	
91 O *4	O (Reverb)	General purpose effects 1	
92 O *4	X	Tremolo	
93 O *4	O (Chorus)	General purpose effects 3	
94 O *4	X	Celeste	
95 O *4	X	Phaser	
1-31, 33-95 O *4	O	General purpose controller Increment, Decrement	
96, 97 O *4	X	NRPN LSB,MSB	
98, 99 O *4	X	RPN LSB,MSB	
100, 101 O *4	O		
102-119 O *4	X		
Changement de programme : n° réels	O *4 *****	O *1 0-127	Program Number 1-128
Système exclusif	O *3 *4	O *1	
Système commun : Song Position : Song Select : Tune	X X X	X X X	
Système temps réel : Clock : Command	X X	O X	
Messages auxiliaires : All Sound Off : Reset All Controllers : Local ON/OFF : All Note Off : Active Sensing : System Reset	O *4 O *4 X *4 O *4 O *4 X	O O X O (123-127) O X	
Remarques	* 1 O X sélectionnable. * 2 reconnu comme M=1 même si M≠1. * 3 Transmis si le paramètre Tx Edit Data est sur ON, ou sur réception RQ1. * 4 Transmis à partir du lecteur SMF.		

# Caractéristiques

## SonicCell : Interface audio et générateur de son 128 voix (conforme au standard General MIDI 2)

### ■ Section générateur de son

#### Parties

16 parts

#### Polyphonie maximum

128 voices

#### Mémoire de formes d'ondes

128 Mo (équivalent 16 bits linéaire)

#### Connecteurs d'extension

Destinés aux cartes SRX permettant l'augmentation du nombre de formes d'ondes et de patches utilisés par le générateur de son interne : 2 connecteurs

#### Mémoire preset

Patches : 896 + 256 (GM2)  
Rhythm Sets : 32 + 9 (GM2)  
Performances : 64

#### Mémoire utilisateur (User)

Patches : 256  
Rhythm Sets : 32  
Performances : 64

#### Mémoire externe

Clé USB

#### Effets

Multi-Effets : 3 systèmes, 78 types  
Chorus : 3 types  
Reverb : 5 types  
Effets en entrée : 6 types  
Effet de mastering : compresseur 3 bandes

### ■ Section interface audio

#### Nombre de canaux d'entrée/sortie audio

Entrée : 1 paire stéréo (MIC, GUITAR en mono / LINE en stéréo)  
Sortie : 1 paire stéréo

#### Traitement du signal

Interface ordinateur : 24 bits  
Conversion AN/NA : 24 bits

#### Fréquence d'échantillonnage

Conversion AN/NA : 44,1 / 48 / 96 kHz

#### Niveau d'entrée nominal

Entrée (MIC/GUITAR/LINE (L))  
Micro : -50 à -30 dBu  
Guitare : -30 à -10 dBu  
Line : -30 à -10 dBu  
Entrée (LINE (R))  
Line : -30 à -10 dBu

#### Niveau de sortie nominal

Sorties : -10 dBu

### ■ Section lecteur audio et SMF

#### Formats de fichiers

Fichiers MIDI File Standard (SMF) : formats 0/1  
Fichiers audio : WAV, AIFF, MP3

### ■ Autres

#### Écran

Organique EL 128 x 64 pixels

#### Connecteurs

Sorties (L/MONO, R)  
Prise casque  
Entrées (MIC/GUITAR/LINE (L), LINE (R))  
MIC : jack 6,35 ou XLR (alimentation fantôme)  
GUITAR : jack 6,35 (toujours en haute impédance)  
Line (L) : jack 6,35  
LINE (R) : jack 6,35  
Prises MIDI (IN, OUT)  
Ports USB  
COMPUTER (USB MIDI Hi-Speed et USB Audio)  
MEMORY (compatible USB 2.0 Hi-Speed Flash Memory)

#### Alimentation

9 V continu (adaptateur secteur)

\* Ce produit ne peut pas être alimenté par le bus USB.

#### Consommation

800 mA

#### Dimensions

294 (L) x 175 (P) x 55 (H) mm

#### Poids

1,2 kg (sans l'adaptateur secteur)

#### Accessoires

Guide de prise en main  
Mode d'emploi  
CD-ROM (Sound Editor, Librarian, Playlist Editor, USB Driver)  
CD-ROM (SONAR LE)  
Clé BTR  
Adaptateur secteur (PSB-1U)  
Cordon d'alimentation  
Câble USB

#### Options

Cartes d'extension : SRX Series  
Clé USB : M-UF128  
Stand SonicCell et fixation PDS-10 : BKT-S  
Stand : PDS-10

(0 dBu = 0,775 V rms)

\* Dans un contexte d'amélioration constante de nos produits, ces caractéristiques et/ou l'aspect de cet appareil peuvent être sujets à modification sans préavis.

# Index

- A**  
Adaptateur secteur ..... 18  
Affectations d'entrées/sorties ..... 144  
AIFF ..... 168
- B**  
Bibliothèque ..... 27  
BKT-S ..... 30
- C**  
Carte d'extension ..... 46, 57  
Catégorie de Patches ..... 63  
Category Select (page) ..... 65  
Chorus ..... 56  
Chorus Output (page) ..... 79, 135  
Chorus (paramètres) ..... 219  
Chorus (page) ..... 78, 135  
Clé USB ..... 57  
Contrôle multieffets ..... 81, 137  
Copie de tones ..... 115  
Cubase 4 ..... 160  
CURSOR/VALUE ..... 20
- D**  
Delay ..... 219  
Dysfonctionnements ..... 186
- E**  
Éditeur ..... 27  
Effect Routing (page) ..... 26, 76–77, 134  
Effect Source (page) ..... 80  
Effect Switch (page) ..... 146  
Effets ..... 56, 75, 132  
Effets 3D ..... 193  
Effets en entrée ..... 43  
Égaliseur principal ..... 184  
Enregistrement ..... 40  
Enregistrement d'une performance ..... 73  
Enveloppe ..... 55  
Enveloppe d'amplitude ..... 24
- F**  
Fichier audio ..... 168  
Format ..... 183  
Formatage de la mémoire USB ..... 183
- G**  
Gammas non tempérées ..... 178  
Group Select (page) ..... 66–67, 87  
Guitare ..... 41
- I**  
In/Out Routing (page) ..... 147  
Initialisation  
Contrôle du son ..... 73  
Patch ..... 115  
Rhythm Tone ..... 130  
Initialisation des contrôles ..... 73  
Initialisation d'un Patch ..... 115  
Initialisation d'une performance ..... 73  
INPUT ..... 142  
Input Effect (page) ..... 147  
Input FX Output (page) ..... 148  
Input (page) ..... 43–44, 142  
Installation  
Carte d'extension ..... 46  
Mac OS X ..... 37  
SONAR LE ..... 152  
Windows Vista ..... 35  
Windows XP ..... 33  
Interface audio USB ..... 40
- L**  
Lecteur de fichiers audio et SMF ..... 167  
Lecture ..... 28, 168  
LFO (oscillateur basse fréquence) ..... 55  
Line (niveau ligne) ..... 42  
Liste de lecture ..... 30, 167, 171  
Liste des effets ..... 192  
Liste des formes d'onde (Waveforms) ..... 242  
Liste des Patches ..... 223  
Liste des performances ..... 222  
Liste des Rhythm Sets ..... 233  
Logic Pro 7.2 ..... 163
- M**  
Mac OS X ..... 37  
Master EQ (page) ..... 184  
MASTER VOLUME ..... 19  
Mastering Effect ..... 56  
Mastering Effect (page) ..... 181  
Mastering Type (page) ..... 181  
Matrix Control (fonction) ..... 95  
Mémoire ..... 57  
Mémoire preset ..... 57  
Mémoire système ..... 57  
Mémoire temporaire ..... 57  
Mémoire USB ..... 28, 167, 182  
Mémoire utilisateur ..... 57  
Menus  
Effect Edit ..... 133  
Effect Routing ..... 76  
In/Out Routing ..... 146  
Input ..... 143  
Part Edit ..... 68  
Patch ..... 84  
Patch Edit ..... 88  
Patch List (Ctg) ..... 65, 85  
Patch List (Grp) ..... 66, 86

## Index

- Perform MIDI Filter ..... 61  
Performance ..... 59  
Playlist Select ..... 169  
Rhythm Edit ..... 117  
Rhythm Set List ..... 67, 87  
  song list ..... 171  
  USB Audio ..... 141  
Messages d'erreur ..... 191  
MFX Control (page) ..... 137  
MFX Output (page) ..... 135  
MFX (page) ..... 27, 134  
MFX Structure (page) ..... 80  
MFX1-3 Control (pages) ..... 81  
MFX1-3 Output (pages) ..... 78  
MFX1-3 (pages) ..... 78  
MFX3 Location (page) ..... 149  
Micro ..... 41  
MIDI (canal) ..... 23  
MIDI Filter (page) ..... 61  
MIDI (implémentation) ..... 246  
MIDI INST (page) ..... 22, 58-59  
MIDI Tableau d'implémentation ..... 277  
Mode Patch ..... 23, 54, 82  
Mode performance ..... 54  
Modification de l'ordre des Songs ..... 173  
Morceaux de démonstration ..... 15  
MP3 ..... 168  
Multieffets ..... 56
- N**  
Note priority (fonction) ..... 55
- O**  
Ordre des Songs ..... 173
- P**  
Paramétrage des effets en entrée ..... 221  
Paramètres système ..... 176  
Part ..... 54  
Part Edit (page) ..... 68-69  
Part View (page) ..... 20, 62  
Patch ..... 62, 82  
Patch Ctrl (page) ..... 114  
Patch Edit (page) ..... 20, 24, 88-89  
Patch Effect menu (page) ..... 133  
Patch General (page) ..... 90  
Patch LFO 1, 2 (pages) ..... 109  
Patch List (Ctg) (page) ..... 65, 85  
Patch List (Grp) (page) ..... 66, 86  
Patch Menu (page) ..... 84  
Patch Mtrx Ctrl 1-4 (pages) ..... 95  
Patch Name (page) ..... 116  
Patch Output (page) ..... 108  
Patch Pitch Env (page) ..... 101  
Patch Play (page) ..... 23, 26, 82  
Patch Scale Tune (page) ..... 178  
Patch Step LFO (page) ..... 112  
Patch Structure (page) ..... 93  
Patch TMT (page) ..... 112  
Patch TVA Env (page) ..... 24, 107  
Patch TVA (page) ..... 105  
Patch TVF Env (page) ..... 104  
Patch TVF (page) ..... 26, 102  
Patch WG (page) ..... 98  
Patch Write (fonction) ..... 116  
PDS-10 ..... 30  
Perform MIDI Filter (page) ..... 60-61  
Performance General (page) ..... 60  
Performance Menu (page) ..... 59  
Performance Name (page) ..... 73  
Playlist Information (page) ..... 170  
Playlist Select (page) ..... 28, 168  
POWER (sélecteur) ..... 19
- R**  
Rappel utilisateur ..... 182  
Réinitialisation ..... 183  
Réserve de polyphonie ..... 55  
Restore (fonction) ..... 182  
Réverbération ..... 56  
Réverbération (paramètres) ..... 220  
Reverb Output (page) ..... 79, 136  
Reverb (page) ..... 79, 136  
Rhythm Edit (page) ..... 117-118  
Rhythm Effect menu (page) ..... 133  
Rhythm General (page) ..... 118  
Rhythm Output (page) ..... 129  
Rhythm Pch Env (page) ..... 123  
Rhythm Pitch (page) ..... 122  
Rhythm Set ..... 55, 64, 83  
Rhythm Set (initialisation) ..... 130  
Rhythm Set List (page) ..... 67, 87  
Rhythm Set Write ..... 131  
Rhythm Tone (copie) ..... 130  
Rhythm Tone (initialisation) ..... 130  
Rhythm TVA Env (page) ..... 128  
Rhythm TVA (page) ..... 127  
Rhythm TVF Env (page) ..... 126  
Rhythm TVF (page) ..... 124  
Rhythm Wave (page) ..... 120  
Rhythm WMT (page) ..... 122
- S**  
SAMPLING RATE (sélecteur) ..... 29  
Sauvegarde ..... 182  
Sauvegarde d'une playlist ..... 173  
Sauvegarde utilisateur ..... 182

Scale Tune (page) .....	72
SMF .....	168
SONAR 6.2 .....	157
SONAR LE .....	152
Song Info (Level) (page) .....	172
Song Information (page) .....	172
Song Menu (page) .....	171, 173
Songs .....	28, 168, 171
Sound Mode (page) .....	60, 84
SRX series .....	46, 57
Suppression	
Playlist .....	173
System Control (page) .....	179
System MIDI (page) .....	180
System Preview (page) .....	179
System (page) .....	176
System SRX Info (page) .....	180
System Version Info (page) .....	180
System Write (fonction) .....	150
Système d'accompagnement portable .....	28

**T**

To Computer (page) .....	43, 45, 148
Tones .....	54
TVA (Time Variant Amplifier) .....	55
TVF (Time Variant Filter) .....	55

**U**

USB AUDIO .....	140
USB Audio (page) .....	140 183

**V**

Visualisation des parts .....	20
Volume .....	42
Volume d'entrée .....	42

**W**

WAV .....	168
WG (Wave Generator) .....	55
Windows Vista .....	35
Windows XP .....	33
Écriture	
Patch .....	116
Performance .....	73
Playlist .....	173
Rhythm Set .....	131

**Pour les pays de la C.E.E**



- UK** This symbol indicates that in EU countries, this product must be collected separately from household waste, as defined in each region. Products bearing this symbol must not be discarded together with household waste.
- DE** Dieses Symbol bedeutet, dass dieses Produkt in EU-Ländern getrennt vom Hausmüll gesammelt werden muss gemäß den regionalen Bestimmungen. Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte dürfen nicht zusammen mit dem Hausmüll entsorgt werden.
- FR** Ce symbole indique que dans les pays de l'Union européenne, ce produit doit être collecté séparément des ordures ménagères selon les directives en vigueur dans chacun de ces pays. Les produits portant ce symbole ne doivent pas être mis au rebut avec les ordures ménagères.
- IT** Questo simbolo indica che nei paesi della Comunità europea questo prodotto deve essere smaltito separatamente dai normali rifiuti domestici, secondo la legislazione in vigore in ciascun paese. I prodotti che riportano questo simbolo non devono essere smaltiti insieme ai rifiuti domestici. Ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs. 25 luglio 2005 n. 151.
- ES** Este símbolo indica que en los países de la Unión Europea este producto debe recogerse aparte de los residuos domésticos, tal como está regulado en cada zona. Los productos con este símbolo no se deben depositar con los residuos domésticos.
- PT** Este símbolo indica que nos países da UE, a recolha deste produto deverá ser feita separadamente do lixo doméstico, de acordo com os regulamentos de cada região. Os produtos que apresentem este símbolo não deverão ser eliminados juntamente com o lixo doméstico.
- NL** Dit symbool geeft aan dat in landen van de EU dit product gescheiden van huishoudelijk afval moet worden aangeboden, zoals bepaald per gemeente of regio. Producten die van dit symbool zijn voorzien, mogen niet samen met huishoudelijk afval worden verwijderd.
- DK** Dette symbol angiver, at i EU-lande skal dette produkt opsamlles adskilt fra husholdningsaffald, som defineret i hver enkelt region. Produkter med dette symbol må ikke smides ud sammen med husholdningsaffald.
- NO** Dette symbolet indikerer at produktet må behandles som spesialavfall i EU-land, iht. til retningslinjer for den enkelte regionen, og ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall. Produkter som er merket med dette symbolet, må ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall.

- SE** Symbolen anger att i EU-länder måste den här produkten kasseras separat från hushållsavfall, i enlighet med varje regions bestämmelser. Produkter med den här symbolen får inte kasseras tillsammans med hushållsavfall.
- FI** Tämä merkintä ilmaisee, että tuote on EU-maissa kerättävä erillään kotitalousjätteistä kunkin alueen voimassa olevien määräysten mukaisesti. Tällä merkinnällä varustettuja tuotteita ei saa hävittää kotitalousjätteiden mukana.
- HU** Ez a szimbólum azt jelenti, hogy az Európai Unióban ezt a terméket a háztartási hulladéktól elkülönítve, az adott régióban érvényes szabályozás szerint kell gyűjteni. Az ezzel a szimbólummal ellátott termékeket nem szabad a háztartási hulladék közé dobni.
- PL** Symbol oznacza, że zgodnie z regulacjami w odpowiednim regionie, w krajach UE produktu nie należy wyrzucać z odpadami domowymi. Produktów opatrzonych tym symbolem nie można utylizować razem z odpadami domowymi.
- CZ** Tento symbol udává, že v zemích EU musí být tento výrobek sbíráán odděleně od domácího odpadu, jak je určeno pro každý region. Výrobky nesoucí tento symbol se nesmí vyhazovat spolu s domácím odpadem.
- SK** Tento symbol vyjadruje, že v krajinách EÚ sa musí zber tohto produktu vykonávať oddelene od domového odpadu, podľa nariadení platných v konkrétnej krajine. Produkty s týmto symbolom sa nesmú vyhazovať spolu s domovým odpadom.
- EE** See sümbol näitab, et EL-i maades tuleb see toode olemprügist eraldi koguda, nii nagu on igas piirkonnas määratletud. Selle sümboliga märgitud tooteid ei tohi ära visata koos olmeprügiga.
- LT** Šis simbolis rodo, kad ES šalyse šis produktas turi būti surenkamas atskirai nuo buitinių atliekų, kaip nustatyta kiekviename regione. Šiuo simboliu paženklinoti produktai neturi būti išmetami kartu su buitiniems atliekomis.
- LV** Šis simbols norāda, ka ES valstīs šo produktu jāievāc atsevišķi no mājaimniecības atkritumiem, kā noteikts katrā reģionā. Produkta ar šo simbolu nedrīkst izmest kopā ar mājaimniecības atkritumiem.
- SI** Ta simbol označuje, da je treba proizvod v državah EU zbirati ločeno od gospodinskih odpadkov, tako kot je določeno v vsaki regiji. Proizvoda tem znakom ni dovoljeno odlagati skupaj z gospodinskimi odpadki.
- GR** Το σύμβολο αυτό υποδηλώνει ότι στις χώρες της Ε.Ε. το συγκεκριμένο προϊόν πρέπει να συλλέγεται χωριστά από τα υπόλοιπα οικιακά απορρίμματα, σύμφωνα με όσα προβλέπονται σε κάθε περιοχή. Τα προϊόντα που φέρουν το συγκεκριμένο σύμβολο δεν πρέπει να απορρίπτονται μαζί με τα οικιακά απορρίμματα.

**Pour la Chine**

**有关产品中所含有害物质的说明**

本资料就本公司产品中所含的特定有害物质及其安全性予以说明。  
本资料适用于 2007 年 3 月 1 日以后本公司所制造的产品。

**环保使用期限**



此标志适用于在中国国内销售的电子信息产品，表示环保使用期限的年数。所谓环保使用期限是指在自制造日起的规定期限内，产品中所含的有害物质不致引起环境污染，不会对人身、财产造成严重的不良影响。  
环保使用期限仅在遵照产品使用说明书，正确使用产品的条件下才有效。  
不当的使用，将会导致有害物质泄漏的危险。

**产品中有毒有害物质或元素的名称及含量**

部件名称	有毒有害物质或元素					
	铅(Pb)	汞(Hg)	镉(Cd)	六价铬(Cr(VI))	多溴联苯(PBB)	多溴二苯醚(PBDE)
外壳(壳体)	×	○	○	○	○	○
电子部件(印刷电路板等)	×	○	×	○	○	○
附件(电源线、交流适配器等)	×	○	○	○	○	○

○：表示该有毒有害物质在该部件所有均质材料中的含量均在 SJ/T11363-2006 标准规定的限量要求以下。  
×：表示该有毒有害物质至少在该部件的某一均质材料中的含量超出 SJ/T11363-2006 标准规定的限量要求。  
因根据现有的技术水平，还没有什么物质能够代替它。



Pour les pays de la Communauté européenne

Cet appareil est conforme aux directives européennes EMC 89/336/EEC.

Pour les États-Unis

## COMMISSION FÉDÉRALE DES COMMUNICATIONS (FCC) RAPPORT SUR LES INTERFÉRENCES RADIO

Cet appareil a été testé et correspond aux limites de la classe B des appareils numériques, en conformité avec le chapitre 15 des règles de la FCC. Ces limites sont destinées à procurer une protection satisfaisante contre les interférences radio dans les installations résidentielles. Cet appareil génère, utilise et peut émettre des ondes radioélectriques et peut aussi, quand il n'est pas installé de manière convenable, occasionner des interférences dans les communications radio. Nous ne garantissons en aucun cas qu'il ne puisse jamais provoquer d'interférences dans une installation spécifique. Si un tel cas intervenait et que cet appareil perturbe la réception radio ou TV, ce qui peut être confirmé par l'extinction et la remise sous tension de l'appareil, nous vous conseillons d'essayer une des mesures qui suivent :

- Réorientez ou repositionnez l'antenne de réception.
- Éloignez l'appareil du tuner radio ou TV.
- Branchez l'appareil sur un circuit électrique différent de celui qui alimente le tuner radio ou TV.
- En cas d'échec, adressez-vous à un revendeur ou à un technicien compétent.

Cet appareil est conforme aux règles du chapitre 15 de la FCC. Son fonctionnement est soumis à deux conditions :

- (1) Cet appareil ne doit pas causer d'interférence radioélectrique et
- (2) Cet appareil doit accepter toute interférence reçue, y compris celles causées par des manœuvres involontaires.

Toute modification ou changement du système peut invalider le droit de l'utilisateur à utiliser l'appareil.  
Cet appareil doit être relié aux autres à l'aide de câbles blindés pour entrer dans les limites de la classe B de la FCC.

Pour le Canada

### NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

### AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

Pour les États-Unis

## DÉCLARATION DE CONFORMITÉ

Modèle : SonicCell  
Type d'appareil : Générateur de son et interface audio  
Responsabilité : Roland Corporation U.S.  
Adresse : 5100 S. Eastern Avenue, Los Angeles, CA 90040-2938  
Téléphone : (323) 890-3700

# Information

Pour toute opération de maintenance, adressez-vous à votre centre de maintenance agréé le plus proche ou au distributeur dont vous dépendez dans la liste ci-dessous.

## AFRICA

### EGYPT

**Al Fanny Trading Office**  
9, EBN Hagar Al Askalany Street,  
ARD El Golf, Heliopolis,  
Cairo 11341, EGYPT  
TEL: 20-2-417-1828

### REUNION

**Maison FO - YAM Marcel**  
25 Rue Jules Hermann,  
Chaudron - BP79 97 491  
Ste Clotilde Cedex,  
REUNION ISLAND  
TEL: (0262) 218-429

### SOUTH AFRICA

**T.O.M.S. Sound & Music**  
(PTY)Ltd.  
2 ASTRON ROAD DENVER  
JOHANNESBURG ZA 2195,  
SOUTH AFRICA  
TEL: (011)417 3400

### Pal Bothner(PTY)Ltd.

Royal Cape Park, Unit 24  
Londonderry Road, Ottery 7800  
Cape Town, SOUTH AFRICA  
TEL: (021) 799 4900

## ASIA

### CHINA

**Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.**  
5F, No.1500 Pingliang Road  
Shanghai 20090, CHINA  
TEL: (021) 5580-0800

### Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.

(BEIJING OFFICE)  
10F, No.18 3 Section Anhuaxili  
Chaoyang District Beijing  
100011 CHINA  
TEL: (010) 6426-5050

### HONG KONG

**Tom Lee Music Co., Ltd.**  
Service Division  
22-32 Pun Shan Street, Tsuen  
Wan, New Territories,  
HONG KONG  
TEL: (211) 0911

### Parsons Music Ltd.

8th Floor, Railway Plaza, 39  
Chatham Road South, T.S.T,  
Kowloon, HONG KONG  
TEL: 2333 1863

### INDIA

**Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.**  
411, Nirman Kendra  
Mahalaxmi Flats Compound  
Off. Dr. Edwin Moses Road,  
Mumbai-400011, INDIA  
TEL: (022) 2493 9051

### INDONESIA

**PT Citra Inti Rama**  
Jl. Cideng Timur No. 15J-150  
Jakarta Pusat  
INDONESIA  
TEL: (021) 6324170

### KOREA

**Cosmos Corporation**  
1461-9, Seocho-Dong,  
Seocho Ku, Seoul, KOREA  
TEL: (02) 3486-8855

### MALAYSIA

**Roland Asia Pacific Sdn. Bhd.**  
45-1, Block C2, Jalan PJU 1/39,  
Dataran Prima, 47301 Petaling  
Jaya, Selangor, MALAYSIA  
TEL: (03) 7805-3263

### VIET NAM

**Suoi Nhac Company, Ltd**  
370 Cach Mang Thang Tam St.  
Dist.3, Ho Chi Minh City,  
VIET NAM  
TEL: 9316540

## PHILIPPINES

**G.A. Yupango & Co. Inc.**  
339 Gil J, Puyat Avenue  
Makati, Metro Manila 1200,  
PHILIPPINES  
TEL: (02) 899 9801

## SINGAPORE

**SWEET LEE MUSIC**  
**COMPANY PTE. LTD.**  
150 Sims Drive,  
SINGAPORE 387381  
TEL: 6846-3676

## TAIWAN

**ROLAND TAIWAN**  
**ENTERPRISE CO., LTD.**  
Room 5, 9fl. No. 112 Chung  
Shan N.Road Sec.2, Taipei,  
TAIWAN, R.O.C.  
TEL: (02) 2561 3339

## THAILAND

**Theatre Music Co., Ltd.**  
330 Soi Verng NakornKasem,  
New Road, Sumpantawongse,  
Bangkok 10100, THAILAND  
TEL: (02) 224-8821

## AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

### AUSTRALIA/ NEW ZEALAND

**Roland Corporation**  
**Australia Pty., Ltd.**  
28 Campbell Avenue  
Dee Why West. NSW 2099  
AUSTRALIA

For Australia  
Tel: (02) 9982 8266  
For New Zealand  
Tel: (09) 3098 715

## CENTRAL/LATIN AMERICA

### ARGENTINA

**Instrumentos Musicales S.A.**  
Av.Santa Fe 2055  
(1123) Buenos Aires  
ARGENTINA  
TEL: (011) 4508-2700

### BARBADOS

**A&B Music Supplies LTD**  
12 Webster Industrial Park  
Wilkey, St.Michael, Barbados  
TEL: (246)430-1100

### BRAZIL

**Roland Brasil Ltda.**  
Rua San Jose, 780 Sala B  
Parque Industrial San Jose  
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL  
TEL: (011) 4615 5666

### CHILE

**Comercial Fancy II S.A.**  
Rut: 96.919.420-1  
Nataniel Cox #739, 4th Floor  
Santiago - Centro, CHILE  
TEL: (021) 688-9540

### COLOMBIA

**Centro Musical LTD**  
Cra 43 B No 25 A 41 Bododega 9  
Medellin, Colombia  
TEL: (574)3812529

### COSTA RICA

**JUAN Bansbach Instrumentos  
Musicales**  
Ave.1, Calle 11, Apartado 10237,  
San Jose, COSTA RICA  
TEL: 258-0211

## CURACAO

**Zealandia Music Center Inc.**  
Orionweg 30  
Curacao, Netherland Antilles  
TEL:(305)5926866

## DOMINICAN REPUBLIC

**Instrumentos Fernando Giraldez**  
Calle Proyecto Central No.3  
Ens.La Esperilla  
Santo Domingo,  
Dominican Republic  
TEL:(809) 683 0305

## ECUADOR

**Mas Musica**  
Rumichaca 822 y Zaruma  
Guayaquil - Ecuador  
TEL:(593-4)2302364

## EL SALVADOR

**OMNI MUSIC**  
75 Avenida Norte y Final  
Alameda Juan Pablo II,  
Edificio No.4010 San Salvador,  
EL SALVADOR  
TEL: 262-0788

## GUATEMALA

**Casa Instrumental**  
Calleada Roosevelt 34-01,zona 11  
Ciudad de Guatemala  
Guatemala  
TEL:(502) 599-2888

## HONDURAS

**Almacen Pajaro Azul S.A. de C.V.**  
BO.Paz Barahona  
3 Ave.11 Calle 5.O  
San Pedro Sula, Honduras  
TEL: (504) 553-2029

## MARTINIQUE

**Musique & Son**  
Z.I.Les Mangle  
97232 Le Lamantin  
Martinique F.W.I.  
TEL: 596 596 426860

## Gigamusic S.A.R.L.

10 Rte De La Folie  
97200 Fort De France  
Martinique F.W.I.  
TEL: 596 596 715222

## MEXICO

**Casa Veerkamp, s.a. de c.v.**  
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar  
de los Padres 01780 Mexico  
D.F. MEXICO  
TEL: (55) 5668-6699

## NICARAGUA

**Bansbach Instrumentos  
Musicales Nicaragua**  
Altamira D'Este Calle Principal  
1 Cuadra al Lago.#503  
Managua, Nicaragua  
TEL: (505)277-2557

## PANAMA

**SUPRO MUNDIAL, S.A.**  
Boulevard Andrews, Albrook,  
Panama City, REP. DE  
PANAMA  
TEL: 315-0101

## PARAGUAY

**Distribuidora De  
Instrumentos Musicales**  
J.E. Okear y ESC. Manduvira  
Asuncion PARAGUAY  
TEL: (595) 21 492147

## PERU

**Audionet**  
Distribuciones Musicales SAC  
Juan Fanning 530  
Miraflores  
Lima - Peru  
TEL: (511) 4461388

## TRINIDAD

**AMR Ltd**  
Ground Floor  
Maritime Plaza  
Barataria Trinidad W.I.  
TEL: (868) 638 6385

## URUGUAY

**Todo Musica S.A.**  
Francisco Acuna de Figueroa  
1771  
C.P: 11.800  
Montevideo, URUGUAY  
TEL: (02) 924-2335

## VENEZUELA

**Instrumentos Musicales  
Allegro,C.A.**  
Avilas Industrias edf.Guitar  
import  
#7 zona Industrial de Turumo  
Caracas, Venezuela  
TEL: (212) 244-1122

## EUROPE

### AUSTRIA

**Musik Elektronische  
Instrumente HmbH.**  
Austrian Office  
Eduard-Bodem-Gasse 8,  
A-6020 Innsbruck, AUSTRIA  
TEL: (0512) 26 44 260

### BELGIUM/FRANCE/ HOLLAND/ LUXEMBOURG

**Roland Central Europe N.V.**  
Houtstraat 3, B-2260, Oevel  
(Westerlo) BELGIUM  
TEL: (014) 573811

### CROATIA

**ART-CENTAR**  
Degenova 3,  
HR - 10000 Zagreb  
TEL: (1) 466 8493

### CZECH REP.

**CZECH REPUBLIC  
DISTRIBUTOR S.r.o**  
Votárova 247 / 16  
CZ - 180 00 PRAHA 8,  
CZECH REP.  
TEL: (2) 830 20270

### DENMARK

**Roland Scandinavia A/S**  
Nordhavnsvej 7, Postbox 880,  
DK-2100 Copenhagen  
DENMARK  
TEL: 3916 6200

### FINLAND

**Roland Scandinavia As, Filial  
Finland**  
Elanontie 5  
FIN-01510 Vantaa, FINLAND  
TEL: (09) 68 24 020

### GERMANY

**Musik Elektronische  
Instrumente HmbH.**  
Oststrasse 96, 22844  
Norderstedt, GERMANY  
TEL: (040) 52 60090

### GREECE/CYPRUS

**STOLLAS S.A.**  
155, New National Road  
Patras 26442, GREECE  
TEL: 2610 435400

### HUNGARY

**Roland East Europe Ltd.**  
Warehouse Area "DEPO" Pf.83  
H-2046 Torokbalint,  
HUNGARY  
TEL: (23) 511011

### IRELAND

**Roland Ireland**  
G2 Calmount Park, Calmount  
Avenue, Dublin 12  
Republic of IRELAND  
TEL: (01) 4294444

### ITALY

**Roland Italy S. p. a.**  
Viale delle Industrie 8,  
20020 Arese, Milano, ITALY  
TEL: (02) 937-78300

## NORWAY

**Roland Scandinavia Avd.**  
Kontor Norge  
Lilleakerveien 2 Postboks 95  
Lilleaker N-0216 Oslo  
NORWAY  
TEL: 2273 0074

## POLAND

**ROLAND POLSKA SP. Z O.O.**  
Ul. Gibraltarska 4,  
PL-03 664 Warszawa  
POLAND  
TEL: (022) 679 4419

## PORTUGAL

**Roland Iberia, S.L.**  
**Portugal Office**  
San das Pedras, 8/9-1 Dto  
4050-465, Porto, PORTUGAL  
TEL: 22 608 00 60

## ROMANIA

**FBS LINES**  
Piata Libertatii 1,  
535500 Gheorgheni,  
ROMANIA  
TEL: (266) 364 609

## RUSSIA

**MoTeK**  
Dorozhnaya ul.3,korp.6  
117 545 Moscow, RUSSIA  
TEL: (095) 981-4967

## SLOVAKIA

**DAN Acoustic s.r.o.**  
Povazská 18,  
SK - 940 01 Nové Zámky  
TEL: (035) 6424 330

## SPAIN

**Roland Iberia, S.L.**  
Paseo Garcia Faria, 33-35  
08005 Barcelona SPAIN  
TEL: (93 493 91 00)

## SWEDEN

**Roland Scandinavia A/S  
SWEDISH SALES OFFICE**  
Danvik Center 28, 2, r.  
S-131 30 Nacka SWEDEN  
TEL: (08) 720 00 20

## SWITZERLAND

**Roland (Switzerland) AG**  
Landstrasse 5, Postfach,  
CH-4452 Bingen,  
SWITZERLAND  
TEL: (061) 927-8383

## UKRAINE

**EURHYTHMICS Ltd.**  
P.O.Box 37-a,  
Nedecyev Str.30  
UA - 89600 Mukachevo,  
UKRAINE  
TEL: (03131) 414-40

## UNITED KINGDOM

**Roland (U.K.) Ltd.**  
Atlantic Close, Swansea  
Enterprise Park, SWANSEA  
SA7 9JF,  
UNITED KINGDOM  
TEL: (01792) 702701

## MIDDLE EAST

### BAHRAIN

**Moon Stores**  
No.1231&1249 Rumaytha  
Building Road 3931, Manama  
339 BAHRAIN  
TEL: 17 813 942

### IRAN

**MOCO INC.**  
No.41 Nike St., DrShariyati Av.,  
Rehberye Cerah Mirdamad  
Tehran, IRAN  
TEL: (021) 285-4169

### ISRAEL

**Haliit P. Greenspoon & Sons  
Ltd.**  
8 Retzif Ha'alia Hashnita St.  
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL  
TEL: (03) 6823666

## JORDAN

**MUSIC HOUSE CO. LTD.**  
**FREDDY FOR MUSIC**  
P.O. Box 922846  
Amman 11192 JORDAN  
TEL: (06) 5692696

## KUWAIT

**EASA HUSAIN AL-YOUSIFI  
& SONS CO.**  
Abdullah Salem Street,  
Safat, KUWAIT  
TEL: 243-6399

## LEBANON

**Chahine S.A.L.**  
George Zeidan St., Chahine  
Bldg., Achrafieh, P.O.Box:  
16-5857  
Beirut, LEBANON  
TEL: (01) 20-1441

## OMAN

**TALENT CENTRE L.L.C.**  
Malatan House No.1  
Al Noor Street, Ruwi  
SULTANATE OF OMAN  
TEL: 2478 3443

## QATAR

**Al Emadi Co. (Badie Studio &  
Stores)**  
P.O. Box 62, Doha, QATAR  
TEL: 4423-554

## SAUDI ARABIA

**Adawiah Universal  
Electronics APL**  
Corniche Road, Aldossary  
Bldg., 1st Floor, Alkhobar,  
31952 SAUDI ARABIA

P.O.Box 2154, Alkhobar 31952  
SAUDI ARABIA  
TEL: (03) 898 2081

## SYRIA

**Technical Light & Sound  
Center**  
Rawda, Abdul Qader Zajairi St.  
Bldg. No. 21, P.O.BOX 13520,  
Damascus, SYRIA  
TEL: (011) 223-5384

## TURKEY

**ZUHAL DIS TICARET A.S.**  
Galip Dede Cad. No.37  
Beyoglu - Istanbul / TURKEY  
TEL: (0212) 249 85 10

## U.A.E.

**Zak Electronics & Musical  
Instruments Co. L.L.C.**  
Zabeel Road, Al Sherouq Bldg.,  
No. 14, Ground Floor, Dubai,  
U.A.E.  
TEL: (04) 3360715

## NORTH AMERICA

### CANADA

**Roland Canada Ltd.**  
(Head Office)  
5480 Parkwood Way Richmond  
B. C., V6V 2M4 CANADA  
TEL: (604) 270 6626

### Roland Canada Ltd.

(Toronto Office)  
170 Admiral Boulevard  
Mississauga On L5T 2N6  
CANADA  
TEL: (905) 362 9707

### U. S. A.

**Roland Corporation U.S.**  
5100 S. Eastern Avenue  
Los Angeles, CA 90040-2938,  
U. S. A.  
TEL: (323) 890 3700

À jour au 1 mai 2007 (ROLAND)







# Mode d'emploi du SonicCell Editor (Win)

\* Tous droits réservés. La reproduction de tout ou partie de ce manuel, sous quelque forme que ce soit, est strictement interdite sans l'accord écrit préalable de Roland Corporation.

## 1. Introduction

SonicCell Editor est une application permettant de paramétrer le SonicCell depuis un ordinateur.

## 2. Branchements et paramétrages

Reliez le SonicCell à l'ordinateur comme indiqué dans le mode d'emploi du SonicCell. Le SonicCell ne pourra pas fonctionner correctement si ces branchements ne sont pas effectués en suivant scrupuleusement les instructions.

\* Au premier lancement du SonicCell Editor, le programme peut prendre jusqu'à trois minutes pour démarrer. Il doit en effet récupérer les noms de tous les « presets » du SonicCell et les enregistrer sous forme d'un fichier sur le disque dur de l'ordinateur. Ce délai est normal et ne signale aucun dysfonctionnement.

### 2-1. Branchement USB

Si le SonicCell est relié à l'ordinateur par un câble USB, vous devez l'avoir mis sous tension avant de lancer le logiciel SonicCell Editor.



Ne débranchez pas ce câble USB tant que le logiciel SonicCell Editor est actif.

#### Version logiciel autonome :

Si vous utilisez le logiciel pour la première fois, vous devez choisir le menu [SETUP] - « Set Up MIDI Devices » pour accéder au dialogue correspondant et dans le choix des entrées/sorties « SonicCell Input/Output », choisissez **Roland SonicCell**.

#### Version insérable (Plug-in) :

Avant d'utiliser le SonicCell Editor pour la première fois, vous devez utiliser le menu local [SETUP] - « Set Up MIDI Devices » pour ouvrir le dialogue correspondant et choisir **Roland SonicCell** dans le champ des entrées/sorties (Input/Output).

### 2-2. Branchement MIDI

Vous devez dans ce cas disposer d'une interface MIDI pour pouvoir relier le SonicCell à l'ordinateur. Utilisez des câbles MIDI pour relier respectivement les prises MIDI IN et MIDI OUT de l'interface MIDI aux prises MIDI OUT et MIDI IN du SonicCell.

#### Version logiciel autonome :

Si vous utilisez le logiciel pour la première fois, vous devez choisir le menu [SETUP] - « Set Up MIDI Devices » pour accéder au dialogue et dans le choix des entrées/sorties « SonicCell Input/Output », choisir le port auquel le SonicCell est relié.

#### Version insérable (Plug-in) :

Avant d'utiliser le SonicCell Editor pour la première fois, vous devez utiliser le menu local [SETUP] - « Set Up MIDI Devices » pour ouvrir le dialogue correspondant, et régler les entrées/sorties du SonicCell sur le port auquel il est relié.

### 3. Description des menus

Pour la version « plug-in », utilisez les menus locaux situés dans la partie supérieure gauche de la fenêtre principale. Ces boutons [FILE], [EDIT], [SETUP], et [HELP] correspondent respectivement aux menus File, Edit, Setup et Help.

#### 3-1. FILE

**Open** permet de recharger un fichier d'état des données sauvegardé par le SonicCell Editor.

\* Vous obtenez le même résultat avec le bouton **Open** de la barre des tâches.

Les commandes **Save** et **Save As** sauvegardent un fichier qui permet de conserver l'état actuel du SonicCell Editor.

\* Vous obtenez le même résultat avec le bouton **Save** de la barre des tâches.

**Export SMF** sauvegarde un des éléments suivants sous forme de fichier SMF.

La sélection en cours peut être :

- Une Performance
- Une Performance et les Patches/Rhythm Sets utilisés par cette Performance
- Un Patch/Rhythm Set

Utilisez l'option **Import SMF** pour recharger ces réglages.

#### 3-2. EDIT

La commande **Initialize** initialise les valeurs de l'élément Performance/Patch/Rhythm Set en cours de sélection. Elle est utile quand vous voulez créer une configuration en partant de zéro.

La commande **Copy** sert à copier des données vers le presse-papiers.

La commande **Paste** sert à coller les données contenues dans le presse-papiers vers une destination choisie.

La commande **Copy MIDI Message to Clipboard** permet de copier le message MIDI (chaîne de caractères) affiché dans MIDI MESSAGE vers le presse-papiers.

#### 3-3. SETUP

Affecte les entrées/sorties du SonicCell au port auquel il est relié dans **Set Up MIDI Devices**.

« Through » offre un report des données issues du MIDI OUT d'une unité MIDI de votre choix vers le MIDI IN d'une autre unité MIDI.

## 4. Utilisation de l'éditeur



Section navigation

Section principale

- Les boutons de la section de navigation permettent de choisir les paramètres affichés dans la section principale.
- La section principale correspond à l'espace d'édition des paramètres sélectionnés dans la section de navigation.

### 4-1. Lecture/écriture/synchronisation des paramètres

Les boutons [READ]/[WRITE]/[SYNC] sont situés dans la ligne supérieure de la section principale.

#### Chargement des paramètres (lecture)

Pour télécharger les paramètres du SonicCell dans le SonicCell Editor, cliquez sur le bouton [READ]. Les paramètres du Patch en cours de sélection sur le SonicCell sont chargés dans le logiciel.

#### Renvoi des paramètres (écriture)

Pour renvoyer les paramètres modifiés vers le SonicCell, cliquez sur le bouton [WRITE].

#### Synchronisation des paramètres

Pour synchroniser le SonicCell avec l'éditeur, cliquez sur le bouton [SYNC]. Vous n'aurez besoin d'utiliser cette commande que si vous utilisez le SonicCell Editor en association avec l'archiveur SonicCell Librarian. Pour plus de détails, voir [5. Utilisation du SonicCell en association avec le SonicCell Librarian](#) (p. 7).

### 4-2. Modification des valeurs

L'édition des valeurs se fait par cliquer-glisser sur les différents boutons, curseurs ou contrôles présents à l'écran.

- Si vous trouvez les représentations des curseurs et boutons à l'écran trop petites pour pouvoir les manipuler avec précision, essayez de cliquer sur un bouton en maintenant le bouton enfoncé, et de faire glisser la souris nettement plus loin. La valeur peut en fait être modifiée à distance, tant que vous maintenez le bouton enfoncé. De cette manière, des réglages précis deviennent possibles avec un curseur très éloigné du centre du bouton ou du curseur.
- Quand une valeur est affichée, vous pouvez aussi utiliser les touches fléchées (haut/bas) pour la modifier.

Pour plus de détails sur l'action des différents paramètres et valeurs, reportez-vous au mode d'emploi du SonicCell.

### 4-3. Initialisation d'une valeur

Vous pouvez ramener un paramètre à sa valeur par défaut en maintenant la touche commande de l'ordinateur enfoncée et en cliquant sur le curseur ou sur le bouton correspondant au paramètre.

### 4-4. À propos des boutons TONE SELECT

Vous pouvez mettre en sélection plusieurs Tones à la fois en maintenant la touche majuscule enfoncée sur l'ordinateur et en cliquant sur les boutons TONE SELECT de votre choix.

Lors de la modification d'un paramètre, les valeurs changeront simultanément pour tous les Tones sélectionnés.

La section principale affichera en fait les paramètres du Tone sélectionné en premier (son bouton s'allume de manière plus vive que les autres).

*\* Vous pouvez éditer les paramètres d'un Tone même si son bouton TONE SELECT est désactivé.*

### 4-5. À propos des boutons WMT SELECT

Vous pouvez mettre en sélection plusieurs formes d'ondes (Waves) à la fois en maintenant la touche majuscule enfoncée sur l'ordinateur et en cliquant sur le bouton WMT SELECT de votre choix.

Lors de la modification d'un paramètre, les valeurs changeront simultanément pour toutes les formes d'ondes sélectionnées.

La section principale affichera en fait les paramètres de la forme d'onde sélectionnée en premier (son bouton s'allume de manière plus vive que les autres).

*\* Vous pouvez éditer les paramètres d'une forme d'onde même si son bouton WMT SELECT est désactivé.*

### 4-6. Équivalents enveloppe ADSR

Si vous sélectionnez [SUMMARY] en mode Patch, les paramètres ENV A/D/S/R des éléments WG (PITCH)/TVF/TVA de la section principale se transforment de la manière suivante :

- A (Attack) = ENV T1
- D (Decay) = ENV T3
- S (Sustain) = ENV L3
- R (Release) = ENV T4

### 4-7. Paramètres d'effets

Si vous cliquez sur les boutons ci-dessous dans la section de navigation, le contenu de ce qui s'affiche dans la section principale se modifie pour vous permettre d'accéder aux paramètres d'effets.

- **Mode Performance :**  
Les boutons situés en dessous de [SYSTEM]/[PERFORM EFFECTS]
- **Mode Patch :**  
Les boutons situés en dessous de [SYSTEM]/[PATCH EFFECTS]


### 4-8. Édition de Performance

En mode Performance vous pouvez cliquer sur [ALL PARAMETERS] dans la section de navigation pour visualiser d'un coup tous les paramètres des six Parts.

Pour choisir les Parts affichées, utilisez les boutons [-6][-1][+1][+6] situés dans la partie supérieure de la fenêtre.

### 4-9. Le bouton KEYBOARD

Quand vous cliquez sur le bouton [KEYBOARD] situé dans la ligne supérieure de la section principale, une fenêtre « Keyboard » (clavier de piano) apparaît, qui permet de transmettre des messages de notes en cliquant dessus à la souris.

Utilisez les curseurs présents dans cette fenêtre pour choisir le canal MIDI d'émission et la vélocité des notes. Un clic sur le bouton [OCT] provoque une transposition d'octave. Le numéro de note correspondant à la troisième touche « C » à partir de la gauche, et qui est indiquée par le symbole  s'affiche en dessous du bouton [OCT].

### 4-10. Fonction « Set Stereo »

Certaines des formes d'onde (Waves) constituant un Tone ou un Rhythm Set sont stéréo. Pour ces formes d'ondes, le nom de celle qui correspond au canal gauche se termine par un « L » et le nom de celle qui correspond au canal de droite se termine par un « R ». Les formes d'ondes gauche et droite portent des numéros consécutifs, le canal de droite ayant toujours une valeur plus haute que le canal de .

La fonction Set Stereo appelle automatiquement la seconde partie de la paire dès que vous avez appelé la première.

#### Pour un Tone

1. Passez en mode Patch.
2. Sélectionnez un Patch.
3. Vérifiez que [SUMMARY] est bien sélectionné dans la section de navigation.
4. Au milieu de la troisième ligne de la section principale, utilisez WG WAVE NUMBER L pour choisir la partie gauche d'une forme d'onde (Wave) stéréo.
5. Double-cliquez sur WAVE NUMBER R.  
La partie droite de la forme d'onde est sélectionnée automatiquement.

#### Pour une note au sein d'un Rhythm Set

1. Passez en mode Patch.
2. Sélectionnez un Rhythm Set.
3. Vérifiez que [SUMMARY] est bien sélectionné dans la section de navigation.
4. Au milieu de la troisième ligne de la section principale, utilisez WMT WAVE NUMBER L pour choisir la partie gauche d'une forme d'onde (Wave) stéréo.
5. Double-cliquez sur WAVE NUMBER R.  
La partie droite de la forme d'onde est sélectionnée automatiquement.

\* La fonction Set Stereo est également accessible quand [WG] ou [WMT] sont sélectionnés dans la section de navigation.

\* Vous pouvez aussi utiliser WAVE NUMBER R pour choisir la partie droite de la forme d'onde stéréo et cliquer sur WAVE NUMBER L pour appeler l'autre partie.



## 5. Utilisation du SonicCell en association avec le SonicCell Librarian

Les problèmes suivants peuvent apparaître quand vous utilisez simultanément le SonicCell Librarian et le SonicCell Editor.

- Quand vous cliquez sur le bouton **Preview Start** dans le SonicCell Librarian, la synchronisation entre les valeurs affichées dans le SonicCell Editor et les données présentes dans la mémoire temporaire du SonicCell peut être perdue.
- Après avoir effectué les opérations **Write All Data** ou **Write Selected Data** avec le SonicCell Librarian, les noms des éléments et leur ordre dans le SonicCell Editor peuvent ne plus correspondre à la réalité des données présentes dans la mémoire temporaire du SonicCell.

Quand vous avez effectué une de ces opérations dans le SonicCell Librarian et que vous revenez au SonicCell Editor, veillez à bien cliquer sur le bouton **[SYNC]** situé dans la partie supérieure de la section principale du SonicCell Editor avant de poursuivre l'édition. Cette manœuvre permet de resynchroniser le SonicCell Editor avec le SonicCell en effectuant les actions suivantes :

- Les valeurs du SonicCell Editor sont écrites dans la mémoire temporaire du SonicCell.
- Les listes de noms des Performance/Patch/Rhythm Set présents dans la mémoire temporaire du SonicCell sont retransmises au SonicCell Editor.

## 6. Si les noms des Presets ne s'affichent plus correctement

Si les noms des Presets ne s'affichent plus correctement, procédez comme suit :

### Windows XP :

1. Supprimez le fichier Documents and Settings\utilisateur\Local Settings\Application Data\Roland\SonicCell Editor\PresetName.txt.
2. Relancez le SonicCell Editor.

### Windows Vista :

1. Delete the file User\utilisateur\AppData\Local\Roland\SonicCell Editor\PresetName.txt.
2. Relancez le SonicCell Editor.

De cette manière, les noms des Presets sont lus à nouveau sur le SonicCell (de la même manière qu'au premier lancement de l'application) et sont sauvegardés dans un fichier sur le disque dur de l'ordinateur.



Si le dossier ne s'affiche pas, procédez comme suit pour forcer l'affichage de tous les fichiers et dossiers :

1. Lancez l'explorateur Windows
2. Choisissez le menu **Outils - Options de dossiers** pour accéder au dialogue correspondant.
3. Cliquez sur l'onglet **Affichage**, et dans le cadre **Paramètres avancés** cochez l'affichage des fichiers et dossiers cachés, puis cliquez sur **[OK]**.

# 7. Si le message « Unable to read/write data » apparaît à l'écran

Les cas ci-après peuvent faire apparaître le message d'alerte ci-dessus signalant l'impossibilité de lire ou d'écrire les données :

- Le SonicCell et l'ordinateur ne sont pas reliés correctement
- Un nombre de notes excessif a été mis en lecture
- Lors de la mise en lecture du lecteur
- Si le SonicCell Editor et le SonicCell Librarian cherchent à lire ou écrire simultanément des données
- Si une Performance ou un Patch utilisant une carte d'extension sont sélectionnés sur le SonicCell en l'absence d'une telle carte dans l'appareil

# Mode d'emploi du SonicCell Editor (Mac)

\* Tous droits réservés. La reproduction de tout ou partie de ce manuel, sous quelque forme que ce soit, est strictement interdite sans l'accord écrit préalable de Roland Corporation.

## 1. Introduction

SonicCell Editor est une application permettant de paramétrer le SonicCell depuis un ordinateur.

## 2. Branchements et paramétrages

Reliez le SonicCell à l'ordinateur comme indiqué dans le mode d'emploi du SonicCell. Le SonicCell ne pourra pas fonctionner correctement si ces branchements ne sont pas effectués en suivant scrupuleusement les instructions.

\* Au premier lancement du SonicCell Editor, le programme peut prendre jusqu'à trois minutes pour démarrer. Il doit en effet récupérer les noms de tous les « presets » du SonicCell et les enregistrer sous forme d'un fichier sur le disque dur de l'ordinateur. Ce délai est normal et ne signale aucun dysfonctionnement.

### 2-1. Branchement USB

Si le SonicCell est relié à l'ordinateur par un câble USB, vous devez l'avoir mis sous tension avant de lancer le logiciel SonicCell Editor.



Ne débranchez pas ce câble USB tant que le logiciel SonicCell Editor est actif.

#### Version logiciel autonome :

Si vous utilisez le logiciel pour la première fois, vous devez choisir le menu [SETUP] - « Set Up MIDI Devices » pour accéder au paramétrage des périphériques MIDI et dans le choix des entrées/sorties « SonicCell Input/Output », choisir **SonicCell**.

#### Version insérable (Plug-in) :

Avant d'utiliser le SonicCell Editor pour la première fois, vous devez utiliser le menu local [SETUP] - « Set Up MIDI Devices » pour ouvrir le dialogue correspondant et choisir **SonicCell** dans le champ des entrées/sorties (Input/Output).

### 2-2. Branchement MIDI

Vous devez dans ce cas disposer d'une interface MIDI pour pouvoir relier le SonicCell à l'ordinateur. Utilisez des câbles MIDI pour relier respectivement les prises MIDI IN et MIDI OUT de l'interface MIDI aux prises MIDI OUT et MIDI IN du SonicCell.

#### Version logiciel autonome :

Si vous utilisez le logiciel pour la première fois, vous devez choisir le menu [SETUP] - « Set Up MIDI Devices » pour accéder au paramétrage des périphériques MIDI et dans le choix des entrées/sorties « SonicCell Input/Output », choisir le port auquel le SonicCell est relié.

#### Version insérable (Plug-in) :

Avant d'utiliser le SonicCell Editor pour la première fois, vous devez utiliser le menu local [SETUP] - « Set Up MIDI Devices » pour ouvrir le dialogue correspondant, et régler les entrées/sorties du SonicCell sur le port auquel il est relié.

### 3. Description des menus

Pour la version « plug-in », utilisez les menus locaux situés dans la partie supérieure gauche de la fenêtre principale. Ces boutons [FILE], [EDIT], [SETUP], et [HELP] correspondent respectivement aux menus File, Edit, Setup et Help.

#### 3-1. FILE

**Open** permet de recharger un fichier d'état des données sauvegardé par le SonicCell Editor.

Les commandes **Save** et **Save As** sauvegardent un fichier qui permet de conserver l'état actuel du SonicCell Editor.

**Export SMF** sauvegarde un des éléments suivants sous forme de fichier SMF.

La sélection en cours peut être :

- Une Performance
- Une Performance et les Patches/Rhythm Sets utilisés par cette Performance
- Un Patch/Rhythm Set

Utilisez l'option **Import SMF** pour recharger ces réglages.

#### 3-2. EDIT

La commande **Initialize** initialise les valeurs de l'élément Performance/Patch/Rhythm Set en cours de sélection. Elle est utile quand vous voulez créer une configuration en partant de zéro.

La commande **Copy** sert à copier des données vers le presse-papiers.

La commande **Paste** sert à coller les données contenues dans le presse-papiers vers une destination choisie.

La commande **Copy MIDI Message to Clipboard** permet de copier le message MIDI (chaîne de caractères) affiché dans MIDI MESSAGE vers le presse-papiers.

#### 3-3. SETUP

Affecte les entrées/sorties du SonicCell au port auquel il est relié dans **Set Up MIDI Devices**.

« Through » offre un report des données issues du MIDI OUT d'une unité MIDI de votre choix vers le MIDI IN d'une autre unité MIDI.

## 4. Utilisation de l'éditeur



Section navigation

Section principale

- Les boutons de la section de navigation permettent de choisir les paramètres affichés dans la section principale.
- La section principale correspond à l'espace d'édition des paramètres sélectionnés dans la section de navigation.

### 4-1. Lecture/écriture/synchronisation des paramètres

Les boutons [READ]/[WRITE]/[SYNC] sont situés dans la ligne supérieure de la section principale.

#### Chargement des paramètres (lecture)

Pour télécharger les paramètres du SonicCell dans le SonicCell Editor, cliquez sur le bouton [READ]. Les paramètres du Patch en cours de sélection sur le SonicCell sont chargés dans le logiciel.

#### Renvoi des paramètres (écriture)

Pour renvoyer les paramètres modifiés vers le SonicCell, cliquez sur le bouton [WRITE].

#### Synchronisation des paramètres

Pour synchroniser le SonicCell avec l'éditeur, cliquez sur le bouton [SYNC]. Vous n'aurez besoin d'utiliser cette commande que si vous utilisez le SonicCell Editor en association avec l'archiveur SonicCell Librarian. Pour plus de détails, voir [5. Utilisation du SonicCell Editor en association avec le SonicCell Librarian](#) (p. 7).

### 4-2. Modification des valeurs

L'édition des valeurs se fait par cliquer-glisser sur les différents boutons, curseurs ou contrôles présents à l'écran.

- Si vous trouvez les représentations des curseurs et boutons à l'écran trop petites pour pouvoir les manipuler avec précision, essayez de cliquer sur un bouton en maintenant le bouton enfoncé, et de faire glisser la souris nettement plus loin. La valeur peut en fait être modifiée à distance, tant que vous maintenez le bouton enfoncé. De cette manière, des réglages précis deviennent possibles avec un curseur très éloigné du centre du bouton ou du curseur.
- Quand une valeur est affichée, vous pouvez aussi utiliser les touches fléchées (haut/bas) pour la modifier.

Pour plus de détails sur l'action des différents paramètres et valeurs, reportez-vous au mode d'emploi du SonicCell.

### 4-3. Initialisation d'une valeur

Vous pouvez ramener un paramètre à sa valeur par défaut en maintenant la touche commande de l'ordinateur enfoncée et en cliquant sur le curseur ou sur le bouton correspondant au paramètre.

### 4-4. À propos des boutons TONE SELECT

Vous pouvez mettre en sélection plusieurs Tones à la fois en maintenant la touche majuscule enfoncée sur l'ordinateur et en cliquant sur les boutons TONE SELECT de votre choix.

Lors de la modification d'un paramètre, les valeurs changeront simultanément pour tous les tones sélectionnés.

La section principale affichera en fait les paramètres du Tone sélectionné en premier (son bouton s'allume de manière plus vive que les autres).

*\* Vous pouvez éditer les paramètres d'un Tone même si son bouton TONE SELECT est désactivé.*

### 4-5. À propos des boutons WMT SELECT

Vous pouvez mettre en sélection plusieurs formes d'ondes (Waves) à la fois en maintenant la touche majuscule enfoncée sur l'ordinateur et en cliquant sur le bouton WMT SELECT de votre choix.

Lors de la modification d'un paramètre, les valeurs changeront simultanément pour toutes les formes d'ondes sélectionnées.

La section principale affichera en fait les paramètres de la forme d'onde sélectionnée en premier (son bouton s'allume de manière plus vive que les autres).

*\* Vous pouvez éditer les paramètres d'une forme d'onde même si son bouton WMT SELECT est désactivé.*

### 4-6. Équivalents enveloppe ADSR

Si vous sélectionnez [SUMMARY] en mode Patch, les paramètres ENV A/D/S/R des éléments WG (PITCH)/TVF/TVA de la section principale se transforment de la manière suivante :

- A (Attack) = ENV T1
- D (Decay) = ENV T3
- S (Sustain) = ENV L3
- R (Release) = ENV T4

### 4-7. Paramètres d'effets

Si vous cliquez sur les boutons ci-dessous dans la section de navigation, le contenu de ce qui s'affiche dans la section principale se modifie pour vous permettre d'accéder aux paramètres d'effets.

- **Mode Performance :**  
Les boutons situés en dessous de [SYSTEM]/[PERFORM EFFECTS]
- **Mode Patch :**  
Les boutons situés en dessous de [SYSTEM]/[PATCH EFFECTS]


### 4-8. Édition de Performance

En mode Performance vous pouvez cliquer sur [ALL PARAMETERS] dans la section de navigation pour visualiser d'un coup tous les paramètres des six Parts.

Pour choisir les Parts affichées, utilisez les boutons [-6][-1][+1][+6] situés dans la partie supérieure de la fenêtre.

### 4-9. Le bouton KEYBOARD

Quand vous cliquez sur le bouton [KEYBOARD] situé dans la ligne supérieure de la section principale, une fenêtre « Keyboard » (clavier de piano) apparaît, qui permet de transmettre des messages de notes en cliquant dessus à la souris.

Utilisez les curseurs présents dans cette fenêtre pour choisir le canal MIDI d'émission et la vélocité des notes. Un clic sur le bouton [OCT] provoque une transposition d'octave. Le numéro de note correspondant à la troisième touche « C » à partir de la gauche, et qui est indiquée par le symbole  s'affiche en dessous du bouton [OCT].

### 4-10. Fonction Set Stereo

Certaines des formes d'onde (Waves) constituant un Tone ou un Rhythm Set sont stéréo. Pour ces formes d'ondes, le nom de celle qui correspond au canal gauche se termine par un « L » et le nom de celle qui correspond au canal de droite se termine par un « R ». Les formes d'ondes gauche et droite portent des numéros consécutifs, le canal de droite ayant toujours une valeur plus haute que le canal de .

La fonction Set Stereo appelle automatiquement la seconde partie de la paire dès que vous avez appelé la première.

#### Pour un Tone

1. Passez en mode Patch.
2. Sélectionnez un Patch.
3. Vérifiez que [SUMMARY] est bien sélectionné dans la section de navigation.
4. Au milieu de la troisième ligne de la section principale, utilisez WG WAVE NUMBER L pour choisir la partie gauche d'une forme d'onde (Wave) stéréo.
5. Double-cliquez sur WAVE NUMBER R.  
La partie droite de la forme d'onde est sélectionnée automatiquement.

#### Pour une note au sein d'un Rhythm Set

1. Passez en mode Patch.
2. Sélectionnez un Rhythm Set.
3. Vérifiez que [SUMMARY] est bien sélectionné dans la section de navigation.
4. Au milieu de la troisième ligne de la section principale, utilisez WMT WAVE NUMBER L pour choisir la partie gauche d'une forme d'onde (Wave) stéréo.
5. Double-cliquez sur WAVE NUMBER R.  
La partie droite de la forme d'onde est sélectionnée automatiquement.

*\* La fonction Set Stereo est également accessible quand [WG] ou [WMT] sont sélectionnés dans la section de navigation.*

*\* Vous pouvez aussi utiliser WAVE NUMBER R pour choisir la partie droite de la forme d'onde stéréo et cliquer sur WAVE NUMBER L pour appeler l'autre partie.*



## 5. Utilisation du SonicCell Editor en association avec le SonicCell Librarian

Les problèmes suivants peuvent apparaître quand vous utilisez simultanément le SonicCell Librarian et le SonicCell Editor.

- Quand vous cliquez sur le bouton **Preview Start** dans le SonicCell Librarian, la synchronisation entre les valeurs affichées dans le SonicCell Editor et les données présentes dans la mémoire temporaire du SonicCell peut être perdue.
- Après avoir effectué les opérations **Write All Data** ou **Write Selected Data** avec le SonicCell Librarian, les noms des éléments et leur ordre dans le SonicCell Editor peuvent ne plus correspondre à la réalité des données présentes dans la mémoire temporaire du SonicCell.

Quand vous avez effectué une de ces opérations dans le SonicCell Librarian et que vous revenez au SonicCell Editor, veillez à bien cliquer sur le bouton **[SYNC]** situé dans la partie supérieure de la section principale du SonicCell Editor avant de poursuivre l'édition. Cette manœuvre permet de resynchroniser le SonicCell Editor avec le SonicCell en effectuant les actions suivantes :

- Les valeurs du SonicCell Editor sont écrites dans la mémoire temporaire du SonicCell.
- Les listes de noms des Performance/Patch/Rhythm Set présents dans la mémoire temporaire du SonicCell sont retransmis au SonicCell Editor.

## 6. Si les noms des Presets ne s'affichent plus correctement

Si les noms des Presets ne s'affichent plus correctement, procédez comme suit :

1. Supprimez le fichier (Utilisateur):Bibliothèque:Applications Support:SonicCell Editor:PresetName.txt.
2. Relancez le SonicCell Editor.

De cette manière, les noms des Presets sont lus à nouveau sur le SonicCell (de la même manière qu'au premier lancement de l'application) et sont sauvegardés dans un fichier sur le disque dur de l'ordinateur.

## 7. Si le message « Unable to read/write data » apparaît à l'écran

Dans les cas ci-après, vous pouvez voir apparaître ce message d'alerte signalant l'impossibilité de lire ou d'écrire les données :

- Le SonicCell et l'ordinateur ne sont pas reliés correctement
- Un nombre de notes excessif a été mis en lecture
- Lors de la mise en lecture du lecteur
- Si le SonicCell Editor et le SonicCell Librarian cherchent à lire ou écrire simultanément des données
- Si une Performance ou un Patch utilisant une carte d'extension sont sélectionnés sur le SonicCell en l'absence d'une telle carte dans l'appareil

