Roland®

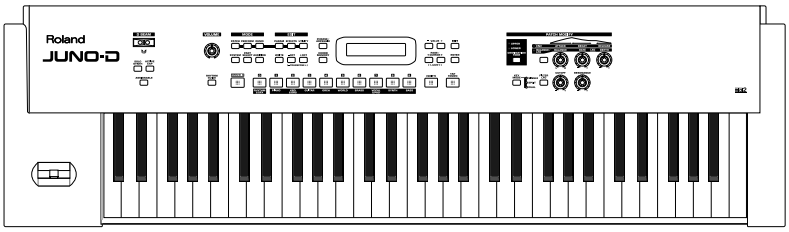
GENERAL MIDI2

JUNO-D

Mode d'emploi

Félicitations et merci d'avoir opté pour le JUNO-D Roland.

Avant d'utiliser ce produit, veuillez lire attentivement les sections intitulées: "Consignes de sécurité" (p. 2) et "Remarques importantes" (p. 4). Ces sections donnent des informations importantes concernant l'utilisation appropriée du produit. En outre, pour maîtriser correctement chaque fonction de votre nouvelle acquisition, veuillez lire entièrement le mode d'emploi. Conservez ensuite le manuel à portée de main pour toute référence ultérieure.



Copyright © 2004 ROLAND CORPORATION

Tous droits réservés. Toute reproduction intégrale ou partielle de cette publication est interdite sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de ROLAND CORPORATION.

For the U.K.

IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.

BLUE: NEUTRAL
BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:
The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.
The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.
Under no circumstances must either of the above wires be connected to the earth terminal of a three pin plug.

CONSIGNES DE SECURITÉ

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

A propos des symboles ⚠ Avertissement et ⚠ Précaution

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

A propos des symboles

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

OBSERVEZ TOUJOURS CE QUI SUIT

⚠ AVERTISSEMENT

- Avant d'utiliser ce produit, lisez les instructions données ci-dessous et dans le mode d'emploi.

- N'ouvrez pas et ne modifiez d'aucune façon l'appareil ou son adaptateur secteur.

- N'essayez pas de réparer ce produit ou d'en remplacer des éléments (sauf si ce manuel vous donne des instructions spécifiques pour le faire). Confiez tout entretien ou réparation à votre revendeur, au service de maintenance Roland le plus proche ou à un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information").

- Ne placez jamais ce produit dans des endroits:
  - soumis à des températures extrêmes (en plein soleil dans un véhicule fermé, à proximité d'une conduite de chauffage, au-dessus de matériel générateur de chaleur),
  - humides (salles de bain, toilettes, sur des sols ou supports mouillés),
  - à l'humidité ambiante élevée,
  - exposés aux précipitations,
  - poussiéreux,
  - soumis à de fortes vibrations.

⚠ AVERTISSEMENT

- Veillez à placer ce produit sur une surface plane afin de lui assurer une stabilité optimale. Vitez les supports qui vacillent ou les surfaces inclinées.

- Servez-vous exclusivement de l'adaptateur fourni avec ce produit. Assurez-vous aussi que la tension de l'installation correspond bien à la tension d'entrée indiquée sur le corps de l'adaptateur. D'autres adaptateurs peuvent utiliser une polarité différente ou être conçus pour une autre tension; leur utilisation peut donc provoquer des dommages, des pannes ou des électrocutions.

- Vitez de tordre ou de plier excessivement le cordon d'alimentation ainsi que de placer des objets lourds dessus. Vous risquez de l'endommager, ce qui provoquerait des courts-circuits et couperait l'alimentation de certains éléments. Un cordon endommagé peut provoquer une électrocution ou un incendie!

- Ce produit, utilisé seul ou avec un amplificateur et des enceintes ou un casque d'écoute, est en mesure de produire des signaux à des niveaux qui pourraient endommager l'ouïe de façon irréversible. Ne l'utilisez donc pas trop longtemps à volume élevé ou inconfortable. Si vous pensez avoir endommagé votre ouïe ou si vos oreilles bourdonnent, arrêtez immédiatement l'écoute et consultez un spécialiste.

⚠ PRUDENCE

- Vitez que des objets (du matériel inflammable, de la monnaie, des trombones) ou des liquides (eau, limonades, etc.) ne pénètrent à l'intérieur de ce produit.

- Coupez immédiatement l'alimentation de l'appareil, débranchez le cordon d'alimentation de la prise et ramenez l'appareil chez votre revendeur, au service après-vente Roland le plus proche ou chez un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information") quand:
  - l'adaptateur secteur, le cordon d'alimentation ou la fiche est endommagé(e),
  - il y a de la fumée ou une odeur inhabituelle
  - des objets ou du liquide ont pénétré dans l'appareil
  - le produit a été exposé à la pluie (ou a été mouillé d'une autre façon),
  - le produit semble ne pas fonctionner normalement ou affiche un changement de performance marqué.

- Avec de jeunes enfants, la présence d'un adulte est indispensable jusqu'à ce que l'enfant puisse respecter les précautions nécessaires au maniement de ce produit.

- Protégez ce produit contre tout coup ou impact important.
  (Ne le laissez pas tomber!)

- Ne faites pas partager au cordon d'alimentation de ce produit une prise murale avec un nombre excessif d'autres appareils. Soyez particulièrement vigilant avec des multiprises. La puissance totale utilisée par tous les appareils connectés ne doit jamais excéder la puissance (watts/ampères) de la rallonge. Une charge excessive peut augmenter la température du câble et, éventuellement, entraîner une fusion.

- Avant d'utiliser ce produit dans un pays étranger, contactez votre revendeur, le service de maintenance Roland le plus proche ou un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information").

- N'insérez JAMAIS un CD-ROM dans un lecteur de CD audio conventionnel. Le son produit pourrait atteindre un niveau entraînant une perte d'audition irréversible. Les enceintes et/ou tout autre élément du système d'écoute risque(nt) d'être endommagé(es).

⚠ PRUDENCE

- Placez l'appareil et l'adaptateur de sorte à leur assurer une ventilation appropriée.

- Saisissez toujours la fiche du cordon ou le corps de l'adaptateur lors du branchement au secteur ou à ce produit.

- A intervalles réguliers, débranchez l'adaptateur secteur et frottez-le avec un chiffon sec pour enlever toute la poussière et autres saletés accumulées sur ses broches. Si ce produit va rester inutilisé durant une période prolongée, débranchez le cordon d'alimentation. Toute accumulation de poussière entre la prise murale et la fiche d'alimentation peut nuire à l'isolation et causer un incendie.

- Vitez que les cordons d'alimentation et les câbles ne s'emmêlent. De plus, tous les cordons et câbles doivent être placés hors de portée des enfants.

- Ne montez jamais sur ce produit et évitez d'y déposer des objets lourds.

- Ne saisissez jamais l'adaptateur ni ses fiches avec des mains mouillées lorsque vous le branchez ou débranchez d'une prise murale ou de ce produit.

- Avant de déplacer cet appareil, débranchez d'abord l'adaptateur secteur ainsi que tous les câbles le reliant à des appareils périphériques.

- Avant de nettoyer l'appareil, mettez-le hors tension et débranchez l'adaptateur secteur de la prise murale (p. 16).

- S'il y a risque d'orage, débranchez l'adaptateur secteur de la prise murale.

- Si vous devez retirer la vis de la borne de terre, gardez-la en lieu sûr et hors de portée des enfants, pour éviter que ces derniers ne l'avalent accidentellement.

Remarques importantes

Outre les informations de la section "Consignes de sécurité", veuillez lire et suivre les recommandations suivantes:

Alimentation

- Ne connectez jamais ce produit à une prise murale d'un circuit auquel vous avez branché un appareil contenant un inverseur (frigo, machine à lessiver, four à micro-ondes ou climatisation), voire un moteur. Selon la façon dont l'appareil en question est utilisé, il peut en effet générer des parasites qui pourraient être enregistrés. Dans certains cas, les parasites pourraient même entraîner des dysfonctionnements. S'il vous est impossible d'utiliser une prise murale faisant partie d'un autre circuit, nous vous conseillons d'insérer un filtre antiparasites entre ce produit et la prise murale.
- L'adaptateur secteur dégage de la chaleur après plusieurs heures d'utilisation. C'est un phénomène normal qui ne doit pas vous inquiéter.
- Avant de brancher ce produit à d'autres appareils, mettez-les tous hors tension. Le non-respect de cette précaution pourrait entraîner des dysfonctionnements et/ou l'endommagement de vos enceintes ou d'autres appareils.

Emplacement

- L'usage de ce produit à proximité d'amplificateurs (ou de tout autre matériel contenant de grands transformateurs électriques) peut être source de bruit. Pour résoudre le problème, changez l'orientation de ce produit ou éloignez-le de la source d'interférence.
- Ce produit peut causer des interférences lors de la réception radio ou télévisée. Ne vous en servez pas à proximité de tels récepteurs.
- Il peut y avoir du bruit si vous utilisez des moyens de communication sans fil (tel qu'un téléphone mobile) à proximité de ce produit. Ce bruit peut survenir au début d'un appel (donné ou reçu) ou durant la conversation. Si vous avez des problèmes, 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 déformer ou décolorer ce produit.
- Lorsque vous déplacez ce produit en le soumettant à une forte différence de température et/ou d'humidité, il peut y avoir formation de condensation à l'intérieur. Une utilisation de ce produit dans cet état peut entraîner des pannes ou des dommages. Avant d'utiliser ce produit, laissez-le reposer quelques heures jusqu'à ce que la condensation se soit évaporée.
- Ne posez jamais d'objet sur le clavier. Cela pourrait provoquer des dysfonctionnements, comme des touches qui ne produisent plus de son.

Entretien

- Pour nettoyer ce produit, utilisez un chiffon sec et doux ou à la rigueur légèrement humidifié avec de l'eau. Pour enlever des saletés plus tenaces, servez-vous d'un détergent doux et non abrasif. Ensuite, essuyez soigneusement ce produit avec un chiffon doux et sec.
- N'utilisez jamais d'essence, de diluant, de solvant ou d'alcool d'aucune sorte pour éviter le risque de décoloration et/ou de déformation.

Réparations et données

- N'oubliez pas que toutes les données contenues dans ce produit sont perdues s'il doit subir une réparation. Sauvegardez donc toujours vos données importantes sur un autre appareil MIDI (un séquenceur, par exemple) ou notez-les sur papier (si possible). Durant les réparations, les techniciens tentent, dans la mesure du possible, d'éviter toute perte de données. Cependant, il peut se révéler impossible de récupérer des données dans certains cas (notamment lorsque les circuits touchant à la mémoire elle-même sont endommagés). Roland rejette toute responsabilité concernant la perte de ces données.

Précautions supplémentaires

- Ne coupez jamais l'alimentation tant que le message "KEEP POWER ON!" est affiché car vous perdriez toutes les données de la mémoire utilisateur interne.
- N'oubliez jamais que le contenu de la mémoire peut être irrémédiablement perdu suite à un mauvais fonctionnement ou un mauvais maniement de ce produit. Pour vous prémunir contre un tel risque, nous vous conseillons de faire régulièrement des copies de secours des données importantes se trouvant dans la mémoire de l'appareil sur un autre appareil MIDI (un séquenceur, par exemple).
- Il peut malheureusement s'avérer impossible de récupérer les données stockées dans la mémoire de l'appareil ou d'un autre dispositif MIDI (tel qu'un séquenceur) une fois qu'elles ont été perdues. Roland rejette toute responsabilité concernant la perte de ces données.
- Maniez les curseurs, boutons et autres commandes avec un minimum d'attention; faites aussi preuve de délicatesse avec les prises et connecteurs de ce produit. Un maniement trop brutal peut entraîner des dysfonctionnements.
- Vitez les coups ou les pressions trop fortes sur l'écran.
- Lorsque vous branchez/débranchez des câbles, prenez la fiche en main – jamais le câble. Vous éviterez ainsi d'endommager le câble ou de provoquer des court-circuits.

- Pour ne pas déranger vos voisins, maintenez le volume à un niveau raisonnable. Il peut parfois être préférable d'utiliser le casque (surtout quand vous jouez la nuit).
- Si vous devez transporter ce produit, emballez-le, si possible, dans son emballage d'origine (avec les protections). A défaut, utilisez un emballage équivalent.
- Utilisez exclusivement la pédale d'expression indiquée (EV-5, disponible en option). Si vous branchez toute autre pédale d'expression, vous risquez de provoquer un dysfonctionnement et/ou d'endommager ce produit.
- Les explications données dans ce manuel sont illustrées par des saisies d'écran. Notez toutefois que votre produit peut contenir une version plus récente du système (proposant de nouveaux sons, par exemple); dans ce cas, ce que vous voyez à l'écran peut différer de ce qui est indiqué dans le manuel.

Maniement des CD-ROM

- Il est interdit de reproduire, copier, louer et prêter le logiciel inclus sur le CD-ROM sans autorisation préalable.
- Vitez de toucher ou de griffer la surface inférieure brillante (surface encodée) du disque. Les CD-ROM endommagés ou sales peuvent ne pas être lus correctement. Nettoyez vos disques avec un produit de nettoyage pour CD disponible dans le commerce.

* Microsoft et Windows sont des marques déposées de Microsoft Corporation.

* Windows® a la dénomination officielle suivante: "Système d'exploitation Microsoft® Windows®".

* Apple et Macintosh sont des marques déposées de Apple Computer, Inc.

* MacOS est une marque commerciale d'Apple Computer, Inc.

* Tous les noms de produits mentionnés dans ce document sont des marques commerciales ou déposées appartenant à leur détenteur respectif.

Sommaire

Consignes de sécurité 2

Remarques importantes 4

Caractéristiques principales 9

Description 10
- Face avant 10
- Face arrière 13

Préparations 14

Initialisation des réglages (Factory Reset) 17

Écouter les morceaux de démonstration 18

Démarrage rapide 19

Écouter les sons 20

Appliquer divers effets 26

Travailler avec la fonction “Rhythm Guide” 36

Fonctions avancées 39

Survol du JUNO-D 40
- Structure de l’instrument 40
- Classification des types de sons du JUNO-D 40
- Effets 41
- Nombre de voix 41
- Description de la mémoire 41
  - Mémoire temporaire 41
  - Mémoire effaçable
  - Mémoire système 41
  - Mémoire non effaçable
  - Mémoire préprogrammée (Preset) 41

Opérations élémentaires sur le JUNO-D 42
- Sélectionner un mode 42
  - Mode Patch 42
  - Mode Performance 42
- Éditer les paramètres 42
  - Procédure de base 42
  - Exécuter une commande 42
  - Attribuer un nom 43
  - Lorsqu’une page contient plusieurs paramètres 43
- Entrer des numéros et des valeurs numériques 43
- Sélectionner une partie 43

Créer un patch (mode Patch) 44
- Effectuer les réglages de patch 44
  - Changer la méthode de production des sons (Key Mode) 44
  - Édition des paramètres de patch 44

Réglages affectant le patch entier paramètres (Patch Common) 45
Réglages d'un son individuel (paramètres Patch Tone)..... 46
Sauvegarder un patch 48
Fonctions pratiques d'édition de patch (Patch Utility) 49
Copier des paramètres de patch (PATCH PRM COPY)..... 49
Initialiser les paramètres d'un patch (PATCH INITIALIZE) 50
Supprimer un patch utilisateur existant (PATCH REMOVE)..... 50
Transmettre les réglages de patch/kit de batterie via la prise MIDI OUT (XFER to MIDI)51
Rétablir les réglages d'usine (FACTORY RESET) 51

Créer un kit de batterie (mode Patch) 52

Effectuer les réglages d'un kit de batterie..... 52
Éditer les paramètres de kit de batterie (Rhythm Set)..... 52
Réglages affectant le kit entier (paramètres Rhythm Common) 52
Éditer les réglages spécifiques à chaque son du kit (paramètres Rhythm Tone) 52
Sauvegarder un kit de batterie (User Rhythm Set)..... 53
Fonctions pratiques d'édition pour les kits de batterie (Rhythm Set Utility)..... 53
Copier les réglages d'effet d'un kit de batterie (RHY PRM COPY)..... 53
Initialiser les réglages d'un son rythmique spécifique (RHY INITIALIZE)..... 54
Supprimer un kit de batterie sauvegardé (RHY REMOVE) 54

Jouer plusieurs sons simultanément (Performance) 55

Choisir une partie et sélectionner le son 55
Sélection des numéros de Performances 55
Éditer les réglages d'une Performance..... 55
Effectuer des réglages concernant la Performance entière 55
Éditer les réglages d'effets d'une Performance 56
Éditer les réglages de parties d'une Performance (Part Setup)..... 56
Éditer les effets pour chaque partie de la Performance (Performance Part Effect) 58
Sauvegarder une Performance 59
Fonctions pratiques d'édition de Performance (Performance Utility) 59
Copier des réglages de partie ou d'effets (PERFORM PRM COPY) 59
Initialiser les paramètres d'une Performance (PERFORM INIT)..... 60
Transférer les réglages de Performance via la prise MIDI OUT (XFER to MIDI) 61
Rétablir les réglages d'usine (FACTORY RESET) 61

Utiliser la fonction Phrase/Arpeggio 62

Créer votre propre modèle d'arpège (User Template) 62

Utiliser la fonction Chord Memory 64

Créer un groupe d'accords utilisateur (User Chord Set)..... 64

Ajouter des effets.....65

Activation et coupure des effets (MASTER EFFECT SWITCH) 65
Acheminement du signal d'effet 66
Réglages d'effets 67
Réglage des paramètres des multi-effets 68
Réglages de chorus..... 86
Réglages de réverbération..... 87

Paramètres communs à tous les modes (fonction System).....88

Réglage des paramètres système..... 88
Fonctions des paramètres système..... 89
Paramètres communs à tout le système (GENERAL)..... 89
Paramètres liés aux fonctions de jeu (CONTROLLER) 89
Paramètres MIDI (MIDI)..... 90
Réglages d'accord d'un patch (PATCH SCALE)..... 91

Jouer avec un appareil MIDI externe 92
Concernant le MIDI 92
Messages MIDI utilisés par le JUNO-D 92
Piloter un module de sons MIDI externe avec le JUNO-D 93
Connexion à des modules MIDI externes 93
Régler le canal de transmission du clavier 94
Piloter le générateur de sons interne du JUNO-D à partir d'un appareil MIDI externe 94
Connexion à un appareil MIDI externe 94
Régler le canal de réception du patch 95
Réglage de réception de changement de programme 95
Sélectionner des sons du JUNO-D à partir d'un appareil MIDI externe 95
Utiliser un dispositif MIDI externe pour changer les sons du JUNO-D 96
Enregistrer sur un séquenceur externe 96
Connexion à un séquenceur externe 96
Préparation de l'enregistrement 96
Enregistrement 97
Écouter l'enregistrement 97
Jouer tout en reproduisant une exécution enregistrée 98
Transposer la reproduction d'une exécution (Master Key Sft) 98
Archiver (sauvegarder) tous les réglages du JUNO-D sur un séquenceur MIDI externe 98
Utilisation du JUNO-D comme module General MIDI/General MIDI 2 98
Reproduire des données musicales General MIDI/General MIDI 2 98

Jouer avec un ordinateur 99

Appendice 101

Dépannage 102

Messages d'erreur et autres 105

Liste des paramètres 106

Liste des Tones d'origine 109

Liste d'effets 111

Liste des kits de batterie 116

Liste des Performances 120

Liste des modèles d'arpèges 120

Liste des motifs 'Rhythm Guide' 120

Liste de styles d'arpèges 122

Liste des groupes d'accords 122

Tableau d'équipement MIDI 124

Fiche technique 125

Index 126

Caractéristiques principales

Une large palette de sons inédits, d'une qualité exceptionnelle

Les sons les plus importants pour un clavier de scène comme les sons de piano, d'orgue, de cordes et de cuivres ont fait l'objet d'une attention toute particulière. A ceux-ci s'ajoutent des sons de toute dernière génération.

Les sons conformes aux normes General MIDI /General MIDI 2 sont également disponibles et de qualité.

Édition de son simple et rapide

Pour éditer les sons (patches) du JUNO-D, il suffit de sélectionner des "**Tones**" (sons d'instruments préprogrammés) parmi un vaste choix et de les modifier (éditer). L'édition est simple: vous pouvez ajuster la brillance (filtre), l'attaque et la chute, la modulation (LFO) et les effets; vous pouvez en outre superposer deux sons afin d'enrichir la sonorité.

Nombreux modèles de phrases et d'arpèges

Outre un arpégiateur, l'instrument propose des "modèles de phrases" qui vous permettent d'exploiter des techniques de jeu adaptées à un son donné et des phrases typiques, d'une simple pression sur une touche. Vous disposez ainsi d'outils de production musicale inestimables.

Mémoire d'accords

"Chord Memory" est une fonction qui vous permet de produire un accord d'une forme déterminée en actionnant une seule touche.

Vous pouvez assigner diverses formes d'accords aux différentes touches et faire appel à plusieurs accords simultanément.

Plusieurs séries de suites d'accords propres à un morceau ont été préprogrammées.

Compact et facile à emporter

Le JUNO-D est compact, léger et facile à emporter. Cet instrument aux sons et aux fonctions de niveau professionnel peut facilement être emporté de votre chambre à la scène ou au studio.

Logiciel d'édition de sons inclus

Le logiciel d'édition de son inclus, "**JUNO-D Editor**" (versions Mac et Windows sur un CD-ROM hybride), vous permet d'utiliser votre ordinateur pour créer et réarranger des sons rapidement et facilement.

Contrôleur D Beam

Le **contrôleur D Beam** vous permet de piloter divers effets en déplaçant simplement la main au-dessus du faisceau. L'effet est ainsi renforcé par l'élément visuel et fait grosse impression lors d'un concert.

Fonction Rhythm Guide

Au lieu du métronome, vous pouvez faire appel à cette fonction et à ses motifs rythmiques plus réalistes pour accompagner et agrémenter votre jeu.

General MIDI

Le système General MIDI est un ensemble de recommandations qui visent à standardiser les caractéristiques MIDI des instruments générateurs de sons. Les générateurs de sons et les fichiers de données musicales adhérant à la norme General MIDI portent le logo General MIDI (GENERAL MIDI). Les fichiers musicaux portant le label General MIDI peuvent être reproduits par n'importe quel générateur de sons General MIDI avec un résultat similaire.

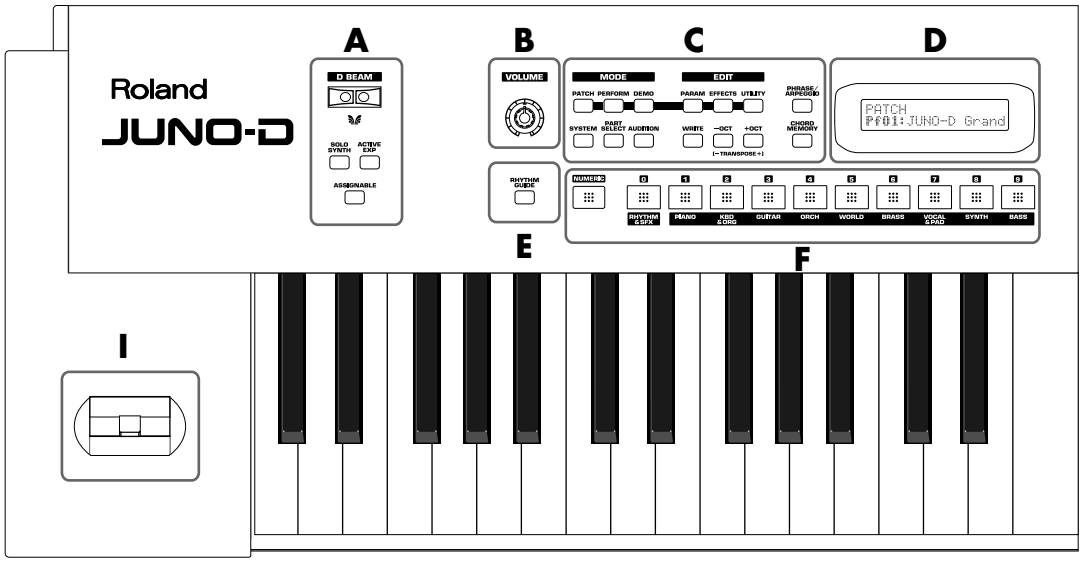
General MIDI 2

La norme à compatibilité ascendante General MIDI 2 (GENERAL MIDI 2) étend les possibilités du format General MIDI en insistant davantage sur l'expressivité et en offrant une compatibilité encore plus importante. Des aspects qui n'étaient pas couverts par la norme General MIDI originale (tels que le mode d'édition des sons ou de maniement des effets) sont définis avec précision par la norme General MIDI 2. En outre, la palette de sons disponibles a été élargie. Les modules General MIDI 2 sont en mesure de reproduire fidèlement des fichiers musicaux porteurs du label General MIDI ou General MIDI 2.

Dans certains cas, la première mouture de General MIDI, moins complète que la seconde, est appelée "General MIDI 1" pour bien la distinguer de General MIDI 2.

Description

Face avant



A

D BEAM CONTROLLER

Ce contrôleur permet d'appliquer toute une série d'effets au son d'un simple geste de la main p. 31.

Bouton [SOLO SYNTH] (Solo Synthesizer)

Vous pouvez produire des passages donnant l'impression que vous jouez à une vitesse fulgurante sur le clavier.

Bouton [ACTIVE EXPRESS] (Active Expression)

Vous permet d'utiliser le contrôleur D Beam pour la fonction d'expression active.

Bouton [ASSIGNABLE]

Ce bouton permet d'assigner la fonction voulue au contrôleur D Beam (p. 33).

B

Commande [VOLUME]

Détermine le volume global du signal envoyé aux sorties OUTPUT en face arrière et PHONES (p. 15).

C

Section MODE

Bouton [PATCH]

Fait passer le JUNO-D en mode Patch (p. 42).

Bouton [PERFORMANCE]

Fait passer le JUNO-D en mode Performance (p. 42).

Bouton [DEMO]

Active la fonction de démonstration (p. 18).

Section EDIT

Bouton [PARAM] (paramètre)

Ce bouton donne accès aux paramètres de son ou de jeu. Les paramètres accessibles varient en fonction du mode sélectionné (Patch/Performance) ou de l'état.

Bouton [EFFECTS]

Ce bouton active/coupe les effets (multi-effets (MFX), chorus, réverbération) et donne accès aux paramètres d'effets.

Bouton [UTILITY]

En mode Patch/Performance, ce bouton donne accès à diverses fonctions utilitaires permettant, par exemple, la copie de données ou l'initialisation des réglages du générateur de sons.

Divers

Bouton [SYSTEM]

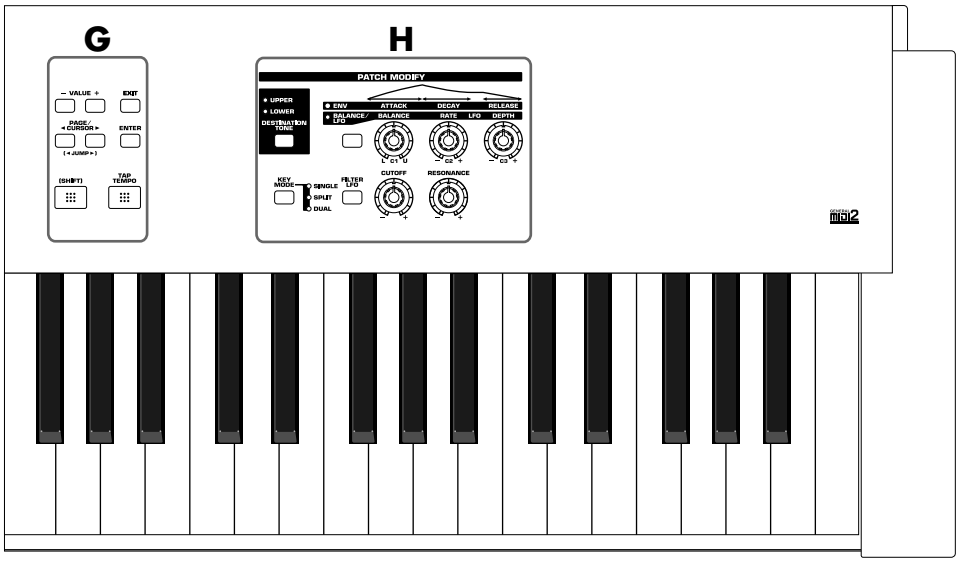
Ce bouton donne accès à des paramètres concernant tout le JUNO-D, tels que l'accord global, le contraste de l'écran et la réception des messages MIDI.

Bouton [PART SELECT]

Lorsque ce bouton est allumé en mode Performance, vous pouvez vous servir des boutons d'accès direct pour sélectionner une partie à produire sur le clavier ou à éditer (p. 43).

Bouton [AUDITION]

Permet d'écouter de façon répétitive une phrase exploitant le patch sélectionné (p. 22).



Bouton [WRITE]

Sauvegarde les réglages de Patch/Performance ou les réglages système.

Boutons [–/+OCT] (Octave Shift)/[-/+TRANSPOSE] (Transpose)

- /+OCT: Ces boutons transposent la hauteur du clavier d'une octave à la fois (maximum ±3 octaves) (p. 30).
- /+TRANSPOSE: Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur un de ces boutons pour transposer la hauteur du clavier par demi-tons (–5~+6) (p. 31).

Bouton [PHRASE/ARPEGGIO]

Active/coupe la fonction de phrases/d'arpèges. Pour effectuer des réglages de phrases ou d'arpèges, allumez ce bouton et appuyez ensuite sur [PARAM] (p. 23).

Bouton [CHORD MEMORY]

Active/coupe la fonction Chord Memory. Pour effectuer des réglages de mémoire d'accord, allumez ce bouton et appuyez ensuite sur [PARAM] (p. 24).

D

ECRAN

Cet écran affiche des informations concernant les opérations en cours.

E

Bouton [RHYTHM GUIDE]

Permet d'activer et de couper la fonction Rhythm Guide (p. 36).

F

Bouton [NUMERIC]

Lorsque ce bouton est allumé, les boutons d'accès direct font office de pavé de boutons numériques. Cela vous permet d'entrer directement une valeur numérique pour le paramètre affiché (numéro de patch ou autre paramètre).

[0]~[9] (boutons DIRECT ACCESS)

En mode Patch, ces boutons permettent de sélectionner les catégories de sons indiquées sous les boutons (p. 20). En mode Performance, ces boutons permettent de sélectionner directement une Performance en spécifiant le chiffre le plus bas du numéro de la Performance (p. 55). Cependant, si le bouton [NUMERIC] ou [PART SELECT] est allumé, les boutons [0]~[9] changent de fonction.

G

Boutons [VALUE -/+]

Ces boutons permettent de changer le numéro d'un élément (patch, Performance, divers paramètres, etc.) à l'écran, ou d'augmenter/diminuer une valeur. Si vous maintenez un de ces boutons enfoncé tout en appuyant sur l'autre, le changement de valeur est plus rapide. Si vous maintenez [SHIFT] enfoncé en utilisant ces boutons, la valeur change par incréments plus importants.

Boutons PAGE/CURSOR [◄]/[►]/JUMP [◄]/[►]

PAGE/CURSOR: Actionnez ces boutons pour changer de page et déplacer le curseur (p. 42).

JUMP: Avec des pages groupées, vous pouvez maintenir [SHIFT] enfoncé et vous servir de ces boutons pour changer de groupe (p. 42).

Si vous maintenez un de ces boutons enfoncé tout en appuyant sur l'autre, le changement de page ou le déplacement du curseur est plus rapide.

Bouton [EXIT]

Appuyez sur ce bouton pour retourner à la page principale d'un mode ou pour annuler l'opération en cours.

Bouton [ENTER]

Ce bouton confirme une valeur ou exécute une opération.

Bouton [SHIFT]

En maintenant ce bouton enfoncé et en appuyant sur un autre bouton, vous avez accès à la fonction secondaire du bouton en question (indiquée sous le bouton entre crochets droits).

Bouton [TAP TEMPO]

Détermine le tempo en fonction du rythme avec lequel vous tapez sur ce bouton. Vous pouvez aussi vous servir des boutons VALUE [–]/[+] pour régler le tempo (p. 37).

H

Section PATCH MODIFY

Bouton [DESTINATION TONE]

Permet de sélectionner le Tone UPPER ou LOWER pour l'édition.

Bouton de sélection du type d'édition de patch

Détermine si les trois commandes situées à droite du bouton modifient l'enveloppe ou la balance et le LFO.

• Si vous choisissez l'enveloppe (témoin ENV allumé)

Commande [ATTACK]

Détermine la vitesse de l'attaque du son (p. 28).

Commande [DECAY]

Détermine la rapidité à laquelle le son chute tandis que vous maintenez la touche enfoncée (p. 28).

Commande [RELEASE]

Détermine le temps de relâchement une fois que vous avez relâché la touche (p. 28).

• Si vous choisissez la balance/le LFO (témoin BALANCE/LFO allumé)

Commande [BALANCE]

Règle la balance des sons LOWER et UPPER (p. 26).

Commande [LFO RATE]

Règle la vitesse de l'effet LFO, comme le vibrato (p. 27).

Commande [LFO DEPTH]

Règle l'intensité de l'effet LFO, comme le vibrato (p. 27).

Bouton [KEY MODE]

Détermine le mode d'utilisation du clavier (p. 44).

Bouton [FILTER LFO]

Précise si le LFO agit sur la fréquence de coupure du filtre (allumé) ou la hauteur (éteint) (p. 27).

Commande [CUTOFF]

Change la valeur de la fréquence de coupure du son (p. 29).

Commande [RESONANCE]

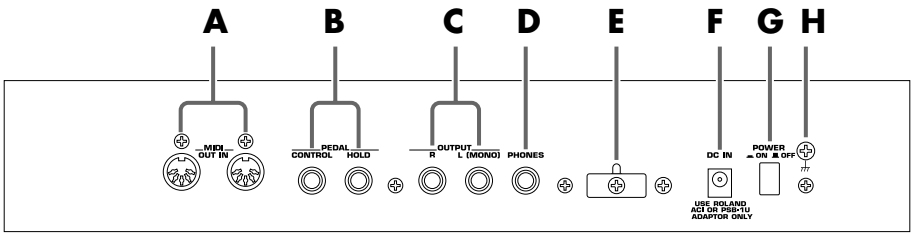
Change la valeur de la résonance du son (p. 29).

I

Levier Pitch Bend/Modulation

Permet de contrôler le Pitch Bend ou d'appliquer du vibrato (p. 29).

Face arrière



A

Prises MIDI (IN, OUT)

Ces prises permettent de brancher d'autres appareils MIDI afin d'échanger des données MIDI (p. 92). Utilisez des câbles MIDI (disponibles en option) pour effectuer ces connexions.

IN: Les messages MIDI envoyés par un appareil MIDI externe arrivent à cette prise.

OUT: Les messages MIDI sont envoyés via cette prise à un appareil externe.

B

Prises PEDAL

CONTROL:

Vous pouvez brancher une pédale d'expression (telle que l'EV-5) ou un commutateur au pied (comme le DP-2/DP-8 ou le BOSS FS-5U) disponible en option à cette prise (p. 14).

HOLD:

Vous pouvez brancher un commutateur au pied (comme le DP-2/DP-8 ou le BOSS FS-5U) disponible en option à cette prise afin de l'utiliser comme pédale de maintien (p. 14).

MEMO

Si vous utilisez une pédale DP-8, réglez le sélecteur de fonction de la DP-8 sur "Switch" (commutateur).

C

Prises OUTPUT

Ces prises permettent d'envoyer des signaux audio stéréo (L/R) à un ampli ou une console de mixage. Si l'ampli est mono, utilisez la prise "L".

D

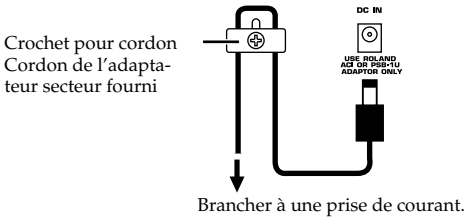
Prise PHONES

Cette prise permet de brancher un casque (vendu séparément) (p. 14).

E

Crochet pour cordon

Pour éviter toute coupure de l'alimentation (par un débranchement accidentel de la fiche) et pour éviter toute traction sur la prise DC IN, amarrez le cordon d'alimentation au crochet prévu à cet effet (voyez l'illustration).



F

Prise DC IN

Branchez l'adaptateur secteur ici (p. 14).

Veillez à utiliser uniquement l'adaptateur secteur fourni.

G

Commutateur POWER

Met l'instrument sous/hors tension (p. 15).

H

Borne de mise à la terre

Selon votre installation, il peut arriver que vous ayez une sensation désagréable ou l'impression que la surface de ce produit est rugueuse lorsque vous le touchez ou lorsque vous touchez les parties métalliques d'appareils qui y sont branchés. Ce phénomène s'explique par une charge électrique infinitésimale, absolument inoffensive. Cependant, si ce phénomène vous inquiète, reliez la borne de terre (voyez l'illustration) à une terre externe. Lorsque vous mettez ce produit à la terre, vous pouvez entendre un léger bourdonnement; ici aussi cela dépend des caractéristiques de votre installation. Si vous ne savez pas comment effectuer cette connexion, contactez le service de maintenance Roland le plus proche ou un distributeur Roland agréé (vous en trouverez la liste à la page "Information").

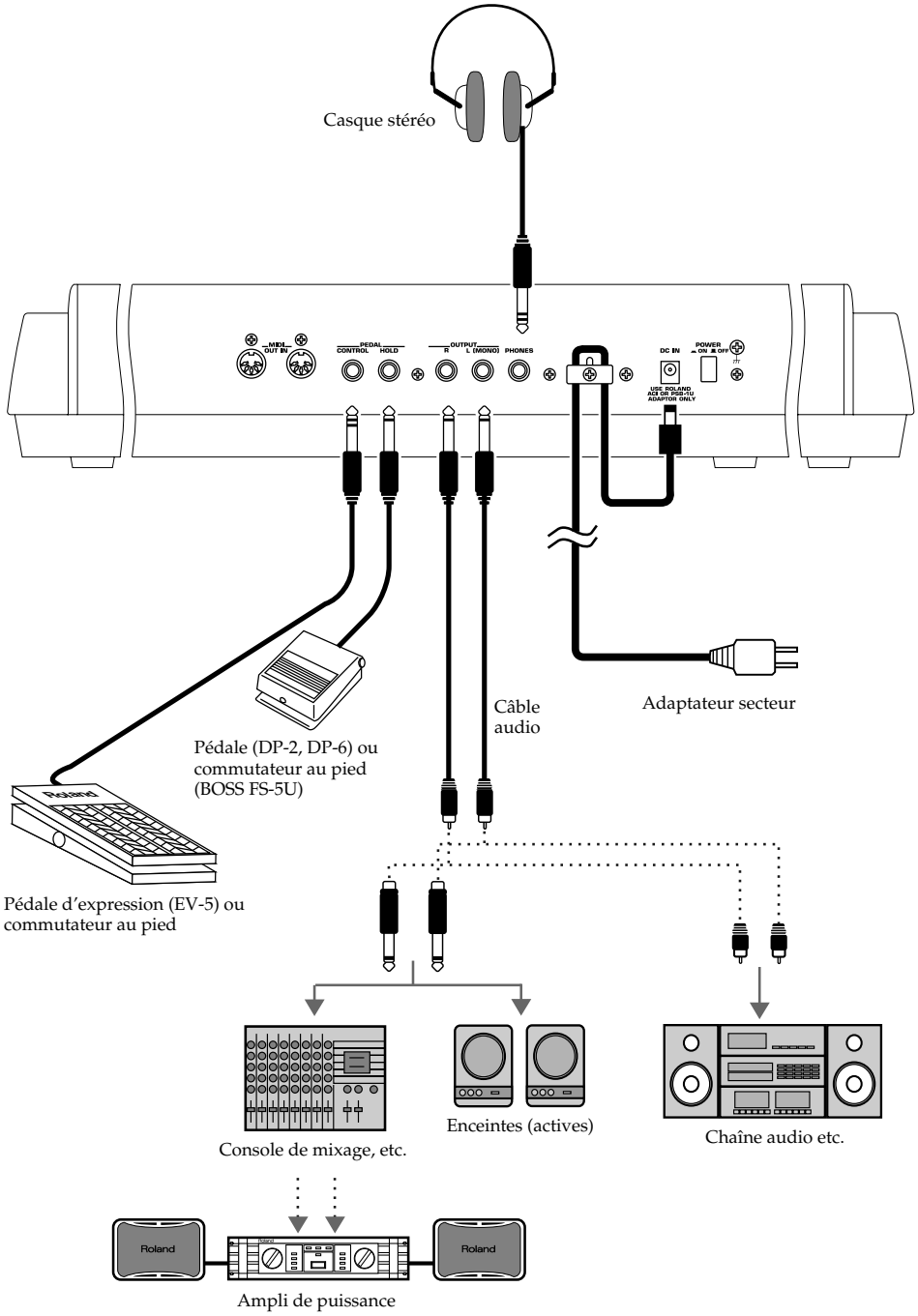
Endroits à éviter pour la connexion

- Tuyaux d'eau (risque d'électrocution)
- Tuyaux de gaz (risque d'incendie ou d'explosion)
- Terre de lignes téléphoniques ou paratonnerre (cela peut être dangereux en cas d'orage).

Préparations

Brancher le JUNO-D à des appareils externes

Le JUNO-D n'est pas doté d'un ampli ou d'enceintes. Vous avez donc besoin d'enceintes actives, d'une console de mixage et des enceintes, d'une chaîne stéréo ou d'un casque.
Effectuez les connexions suivantes lorsque vous utilisez le JUNO-D seul.



1. Avant de réaliser la moindre connexion, assurez-vous que tout votre matériel est hors tension.
2. Après avoir branché l'adaptateur fourni au JUNO-D, branchez l'autre extrémité du cordon à une prise murale.

NOTE

- Pour éviter tout dysfonctionnement et pour ne pas endommager les enceintes ou les autres périphériques, diminuez le volume et coupez l'alimentation de tous les appareils avant d'effectuer les connexions.
- Pour éviter toute coupure de l'alimentation (par un débranchement accidentel de la fiche) et pour prévenir toute traction sur la prise de l'adaptateur, amarrez le cordon d'alimentation au crochet prévu à cet effet (voyez l'illustration).
- Utilisez exclusivement la pédale d'expression indiquée (EV-5, disponible en option). Si vous branchez toute autre pédale d'expression, vous risquez de provoquer un dysfonctionnement et/ou d'endommager ce produit.
- Les câbles audio, les câbles MIDI et le casque ne sont pas fournis. Procurez-vous ces accessoires auprès de votre revendeur.

MEMO

- Pour tirer le meilleur parti de votre JUNO-D nous vous recommandons d'utiliser de préférence un système stéréo. Si votre système est mono, branchez-le à la prise OUTPUT L (MONO).
- La prise CONTROL PEDAL peut aussi accueillir des commutateurs au pied.

3. Branchez le JUNO-D et l'appareil externe comme indiqué dans l'illustration.

   Servez-vous de câbles audio pour brancher le matériel audio (ampli, enceintes actives etc.). Si vous utilisez un casque, branchez-le à la prise PHONES. Selon vos besoins, branchez des commutateurs au pied ou des pédales d'expression.

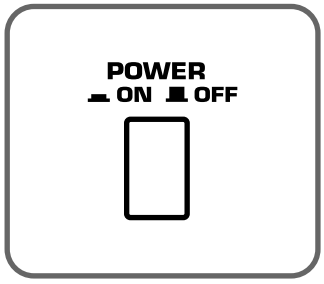
Pour savoir comment connecter votre instrument à un appareil externe, voyez:
Piloter un module de sons MIDI externe avec le JUNO-D (p. 93)
Piloter le générateur de sons interne du JUNO-D à partir d'un appareil MIDI externe (p. 94)
Enregistrer sur un séquenceur externe (p. 96)

Mise sous/hors tension

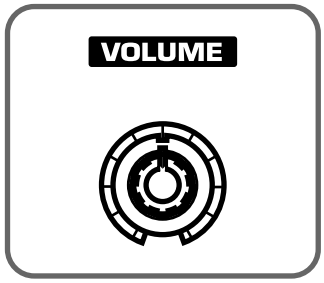
Mise sous tension

1. Avant la mise sous tension du JUNO-D, vérifiez les points suivants.
   - Tous les appareils sont-ils connectés convenablement?
   - Le volume du JUNO-D et des appareils audio connectés est-il au minimum?
   - L'adaptateur est-il correctement branché au JUNO-D?

2. Pour mettre le JUNO-D sous tension, appuyez sur le commutateur POWER, situé sur en face arrière.



3. Mettez le matériel audio branché sous tension.
4. Jouez sur le clavier du JUNO-D et augmentez progressivement le volume du JUNO-D ou du matériel audio pour obtenir un niveau satisfaisant.



NOTE
Une fois les connexions établies (p. 14), mettez vos appareils sous tension en respectant l'ordre spécifié. Si vous modifiez cet ordre, vous risquez de provoquer des dysfonctionnements ou d'endommager certains éléments comme les haut-parleurs.

NOTE
Ce produit est doté d'un circuit de protection. Il faut attendre un bref laps de temps (quelques secondes) après la mise sous tension pour que le produit fonctionne normalement.

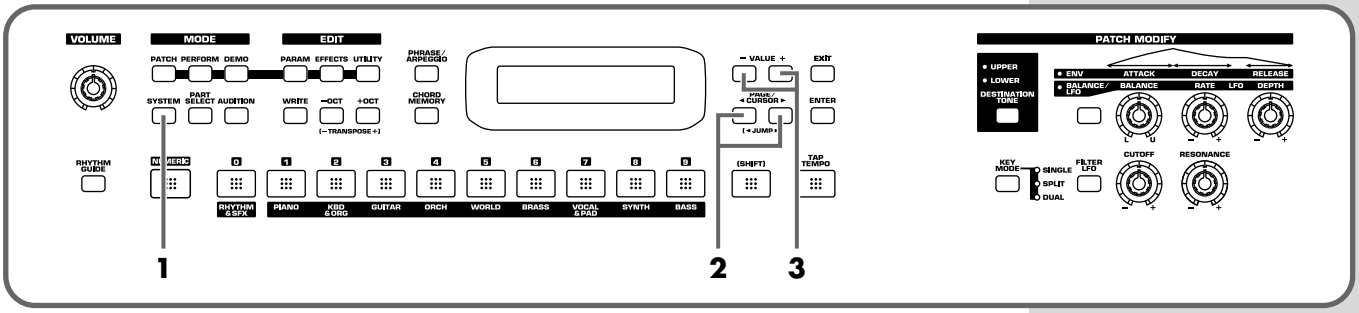
NOTE
Augmentez prudemment le volume du JUNO-D. Un volume excessif peut endommager les appareils audio branchés ou votre ouïe, voire déranger le voisinage.

Mise hors tension

1. Avant la mise hors tension, vérifiez les points suivants.
   - Le volume du JUNO-D et des appareils audio connectés est-il au minimum?
   - Avez-vous sauvegardé les données de son ou autres que vous avez créées? (p. 48, p. 53, p. 59)
2. Mettez les appareils audio périphériques hors tension.
3. Mettez le JUNO-D hors tension avec son commutateur POWER.

Réglage du contraste de l'écran (LCD CONTRAST)

Il est possible que vous ayez du mal à lire les informations affichées à l'écran juste après la mise sous tension ou après un usage prolongé; cela peut être dû à l'emplacement ou l'orientation de l'instrument. Suivez la procédure décrite ci-dessous pour régler le contraste de l'écran.



1. Appuyez sur [SYSTEM] pour l'allumer.
2. Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "LCD Contrast".

```
SYSTEM GENERAL
LCD Contrast:      5
```

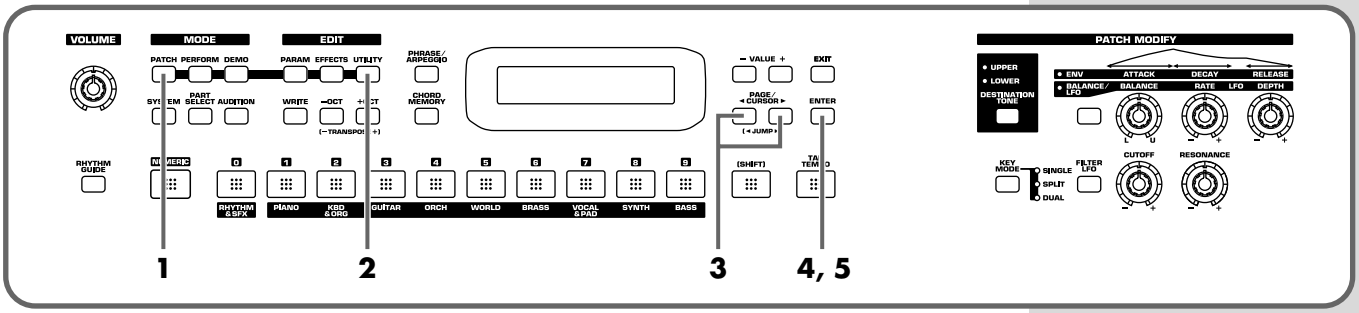
3. Servez-vous de VALUE [–]/[+] pour régler la valeur (1~10).

MEMO

Le réglage de contraste (LCD CONTRAST) est automatiquement sauvegardé et est conservé après la mise hors tension.

Initialisation des réglages (Factory Reset)

Factory Reset permet de retrouver tous les réglages d'usine du JUNO-D.



NOTE

Ne coupez jamais l'alimentation durant l'initialisation des réglages.
Si l'alimentation est coupée durant la sauvegarde de données en mémoire, les données internes risquent d'être corrompues.

1. Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et passer en mode Patch.
2. Appuyez sur [UTILITY] pour l'allumer.
3. Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "5:FACTORY RESET".

```
UTILIMENU        [ENT]
5:FACTORY RESET
```

4. Appuyez sur [ENTER].

```
FACTORY RESET!  [ENT]
    Are you sure?
```

5. Pour initialiser les réglages avec Factory Reset, appuyez une fois de plus sur [ENTER].

   Une fois l'opération Factory Reset terminée, le message "COMPLETED!" apparaît.

NOTE

Si la mémoire interne du JUNO-D contient des données que vous avez programmées, celles-ci sont supprimées au profit des réglages d'usine quand vous faites appel à la fonction Factory Reset. Si vous voulez conserver ces données, sauvegardez-les sur un séquenceur externe (p. 98).

MEMO

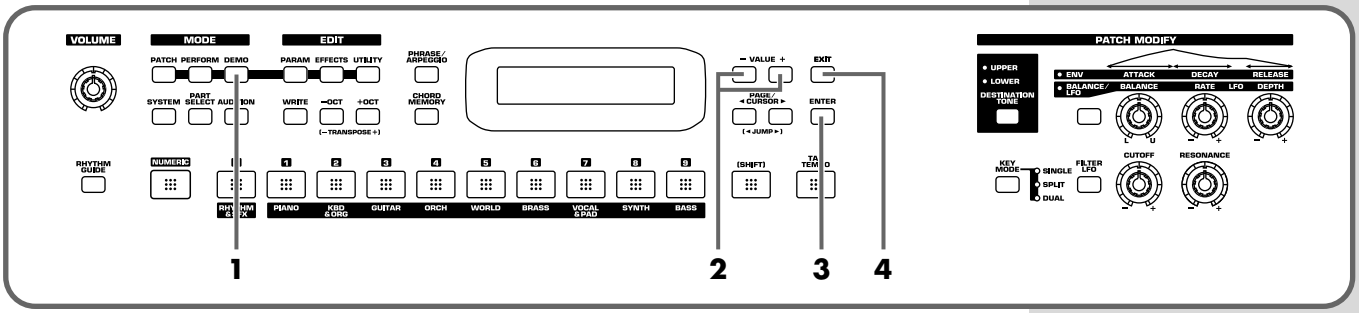
Pour annuler l'opération Factory Reset, appuyez sur [EXIT].

MEMO

La fonction Factory Reset est disponible en mode Patch ainsi qu'avec les fonctions Utility du mode Performance p. 61.

Écouter les morceaux de démonstration

Le JUNO-D propose des morceaux de démonstration.
Voici comment écouter les morceaux de démonstration et découvrir les sons et effets exceptionnels du JUNO-D.



1. Appuyez sur [DEMO].

```
<< DEMO >>[ENT]
 All Songs
```

2. Utilisez les boutons VALUE [–]/[+] pour choisir un morceau.

Pour écouter tous les morceaux successivement, sélectionnez “All Songs”.

3. Appuyez sur [ENTER] pour lancer la reproduction des morceaux de démonstration.

Le morceau sélectionné est reproduit en boucle.
Si vous avez opté pour “All Songs”, la série de morceaux est reproduite en boucle.

4. Appuyez sur [EXIT] pour arrêter la reproduction.

Pour ramener le clavier en mode de jeu, appuyez à nouveau sur [EXIT] ou [DEMO] pour éteindre le témoin.

NOTE

Durant la démonstration, vous ne produisez aucun son en jouant sur le clavier.

NOTE

- Si vous omettez de sauvegarder des données avant de lancer la démonstration, elles sont perdues. Sauvegardez vos données avant d’écouter les morceaux de démonstration (p. 48, p. 53, p. 59).
- Tous droits réservés. Tout usage non autorisé de ce matériel à des fins autres que personnelles et privées est interdit par les lois en vigueur.
- Les données musicales reproduites ne sont pas envoyées à MIDI OUT.

Liste des morceaux de démonstration

Le JUNO-D propose 3 morceaux de démonstration.

“T”
© Roland Corporation

Short, sweet
© Roland Corporation

Catch Me
© Roland Corporation

Démarrage rapide

Écouter les sons

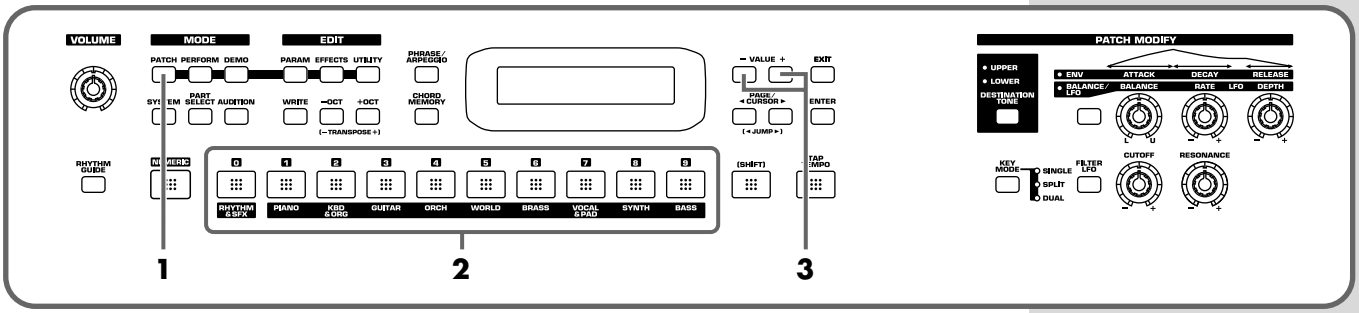
Sélection d'un patch

Les sons que vous utilisez sur le JUNO-D sont appelés **patches**. Un patch est semblable à un instrument joué par un membre d'un orchestre.
Chaque patch est constitué de deux sons: un **Tone Upper** et un **Tone Lower**. Vous pouvez assigner chacun de ces sons (Tones) à une partie du clavier (p. 44) et effectuer des réglages indépendants pour chaque son (p. 46).

■ Sélection d'un patch par catégorie

Le JUNO-D vous permet de sélectionner et de charger rapidement un patch en spécifiant le type voulu. Les patches sont répartis dans 10 groupes de catégories.

Bouton	Groupe de catégories	Catégorie		Description
[1]	PIANO (Pf)	PNO	AC.PIANO	Piano acoustique
		EP	EL.PIANO	Piano électrique
[2]	KBD & ORGAN (Ky)	KEY	KEYBOARDS	Autres claviers (clavecin, etc.)
		BEL	BELL	Cloche, nappe de cloches
		MLT	MALLET	Mailloche
		ORG	ORGAN	Orgue électrique et orgue d'église
		ACD	ACCORDION	Accordéon
		HRM	HARMONICA	Harmonica, Blues Harp
[3]	GUITAR (Gt)	AGT	AC.GUITAR	Guitare acoustique
		EGT	EL.GUITAR	Guitare électrique
		DGT	DIST.GUITAR	Guitare avec distorsion
[4]	ORCH (Oc)	STR	STRINGS	Cordes
		ORC	ORCHESTRA	Orchestre
		HIT	HIT&STAB	Orchestra Hit, Hit
		WND	WIND	Vents (hautbois, clarinette, etc.)
		FLT	FLUTE	Flûte, piccolo
[5]	WORLD (Wr)	PLK	PLUCKED	Cordes pincées (harpe, etc.)
		ETH	ETHNIC	Autres instruments traditionnels
		FRT	FRETTED	Inst. à frettes (mandoline, etc.)
[6]	BRASS (Br)	BRS	AC.BRASS	Cuivres acoustiques
		SBR	SYNTH.BRASS	Cuivres de synthé
		SAX	SAX	Saxophone
[7]	VOCAL & PAD (Vo)	BPD	BRIGHT PAD	Nappe de synthé éclatante
		SPD	SOFT PAD	Nappe de synthé douce
		VOX	VOX	Voix, chœur
[8]	SYNTH (Sy)	HLD	HARD LEAD	Synthé dur
		SLD	SOFT LEAD	Synthé doux
		TEK	TECHNO SYNTH	Synthé techno
		PLS	PULSATING	Synthé avec pulsation
		FX	SYNTH FX	Effets spéciaux de synthé (bruits etc.)
		SYN	OTHER SYNTH	Synthé polyphonique
[9]	BASS (Bs)	BS	BASS	Basse électrique et acoustique
		SBS	SYNTH.BASS	Basse synthé
[0]	RHYTHM & SFX (Rh)	DRM	DRUMS	Batterie
		PRC	PERCUSSION	Percussion
		SFX	SOUND FX	Effet sonore
		BTS	BEAT&GROOVE	Beat et Groove
		CMB	COMBINATION	Autres patches



1. Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et passer en mode Patch.
2. Utilisez [0]~[9] pour choisir le groupe de catégories du patch voulu.
3. Utilisez les boutons VALUE [–]/[+] pour sélectionner une catégorie au sein du groupe.

Sélection de sons par catégorie

En mode Patch, les boutons d'accès direct [0]~[9] font office de boutons de **sélection de catégorie**. Comme les patches sélectionnés pour [0]~[9] (chaque catégorie) sont mémorisés même après la mise hors tension, vous pouvez sélectionner dix patches favoris et les charger d'une simple pression sur [0]~[9].

MEMO

Les kits de batteries se trouvent sous [0] (p. 22).

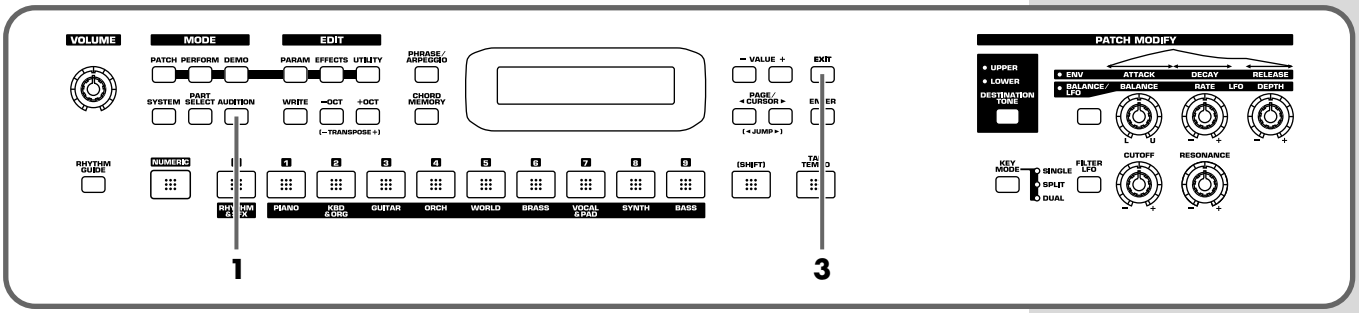
MEMO

Vous pouvez aussi activer [NUMERIC] afin d'utiliser les boutons [0]~[9] pour entrer directement le numéro du patch. Appuyez sur [ENTER] pour confirmer le numéro (p. 43).

Liste d'effets (p. 111)

■ Sélectionner des patches en écoutant des phrases (Patch Audition)

Sans jouer sur le clavier, vous pouvez tester les sons au moyen de phrases préprogrammées en fonction de chaque patch.



1. Appuyez sur [AUDITION].

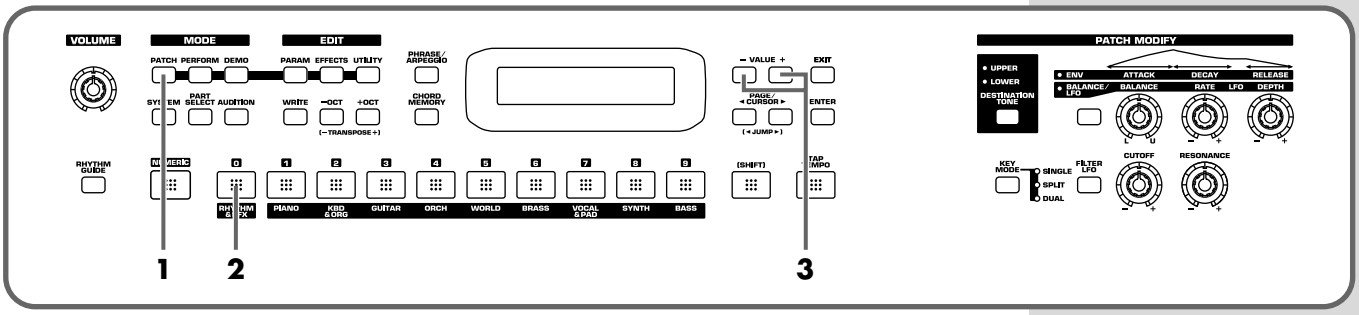
   Le patch choisi résonne.

2. Sélectionnez les patches comme décrit sous **Sélection d'un patch par catégorie** (p. 20).

3. Appuyez à nouveau sur [AUDITION] ou sur [EXIT] pour arrêter l'audition du patch.

Sélection d'un kit de batterie

Le JUNO-D propose des kits de batterie vous permettant de faire appel à différents sons de percussion ou des effets sonores assignés à chaque touche.



1. Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et passer en mode Patch.

2. Appuyez sur [0] pour sélectionner "RHYTHM & SFX".

3. Appuyez sur VALUE [–]/[+] pour changer de kit de batterie.

   Le groupe de catégories Rhythm & SFX contient aussi des patches autres que des kits de batterie. Les noms des kits de batterie contiennent "KIT", "MENU" ou "GM2".

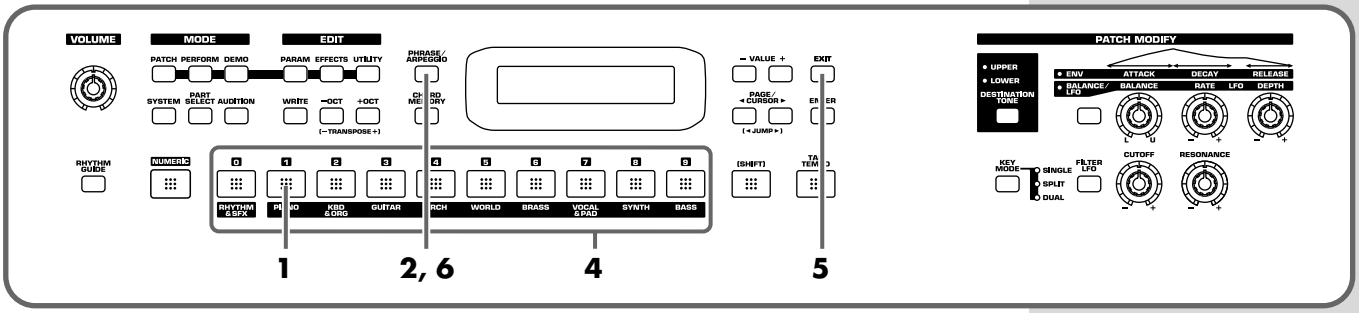
MEMO

En appuyant sur [0], vous pouvez activer [NUMERIC] et vous servir des boutons [0]~[9] pour entrer directement le numéro du kit de batterie. Appuyez sur [ENTER] pour confirmer le numéro (p. 43).

Liste des kits de batterie (p. 116)

Jouer des arpèges (Phrase/Arpeggio)

Un arpège est un “accord brisé” où chaque note est jouée séparément. La fonction **Phrase/Arpeggio** vous permet de produire un arpège en maintenant simplement un accord et facilite en outre l’enregistrement de données de jeu sur un séquenceur externe. Comme le JUNO-D propose des **modèles** d’arpège conçus en fonction des différents sons, vous disposez immédiatement d’arpèges adéquats.
Vous pouvez aussi faire appel à la fonction **Phrase Template** pour jouer un arpège d’une simple pression sur une touche, sans devoir jouer un accord complet (p. 62).



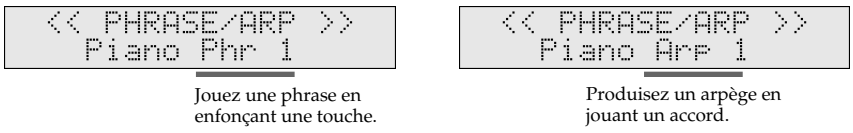
1. En mode Patch, appuyez sur [1] pour sélectionner des sons de piano.
2. Appuyez sur [PHRASE/ARPEGGIO] pour l’allumer.
3. Jouez sur le clavier.

   L’instrument produit un arpège en fonction des notes de l’accord que vous venez de jouer.

■ Changer la façon dont les arpèges sont produits

Essayez ensuite de changer la façon dont les arpèges sont produits.
Les réglages déterminant la façon dont les arpèges sont produits sont rassemblés dans des **modèles**.
Il suffit donc de changer de modèle pour modifier la façon dont les arpèges sont produits.

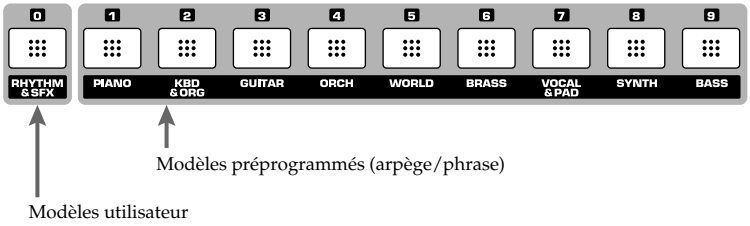
4. Appuyez sur [0]~[9].



Jouez une phrase en enfonçant une touche.

Produisez un arpège en jouant un accord.

Vous obtenez un modèle d’arpège adapté au son sélectionné.
Une pression sur [0] sélectionne le modèle utilisateur.



Modèle utilisateur (p. 24)

Liste des modèles d’arpèges (p. 120)

5. Quand vous appuyez sur [EXIT], la fonction d'arpège reste active et vous revenez à l'écran précédent.

   Pour resélectionner un modèle d'arpège, appuyez sur [PHRASE/ARPEGGIO] pour l'éteindre puis appuyez de nouveau sur [PHRASE/ARPEGGIO] pour le rallumer. Le modèle d'arpège sélectionné est conservé en mémoire même après la mise hors tension.

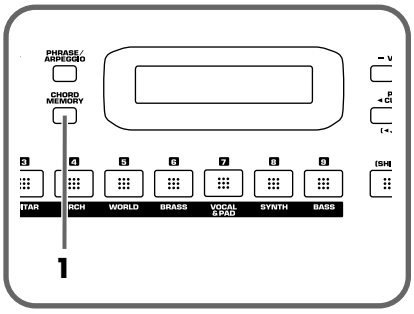
6. Pour couper l'arpégiateur, appuyez une fois de plus sur [PHRASE/ARPEGGIO] afin d'éteindre le témoin.

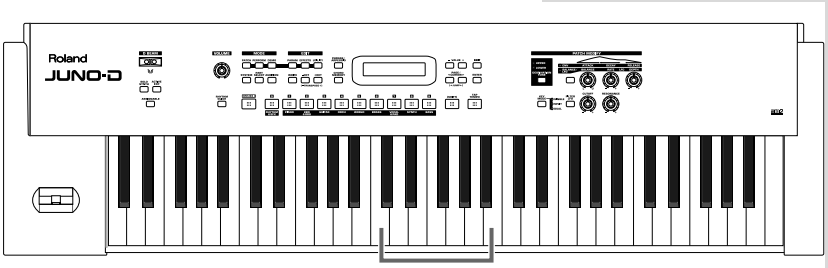
Modèle utilisateur

Le **modèle utilisateur** vous permet de régler les différents paramètres du modèle d'arpège comme vous le souhaitez. Le JUNO-D permet de sauvegarder jusqu'à huit modèles utilisateur différents. Appuyez sur [0] et servez-vous de VALUE [–]/[+] pour sélectionner d'autres modèles utilisateur.
Pour en savoir plus sur la réalisation de modèles utilisateur, voyez **Créer votre propre modèle d'arpège (User Template)** (p. 62).

Jouer un accord d'un seul doigt (Multi-Chord Memory)

La fonction "Chord Memory" permet de jouer un accord en appuyant simplement sur une touche à laquelle une "forme d'accord" a été assignée. Le JUNO-D vous permet d'assigner diverses formes d'accords aux différentes touches et de les sauvegarder sous forme d'ensembles (**Multi-Chord Memory**) afin de les charger ultérieurement. Vous pouvez sauvegarder des suites d'accords usuelles sous forme d'ensembles afin de faciliter le jeu ou l'enregistrement de données avec un séquenceur externe.





Douze formes d'accords ont été assignées aux touches C~B.

1. Appuyez sur [CHORD MEMORY] pour l'allumer.

```
<< CHORD MEMORY >>
      Pop 1
```

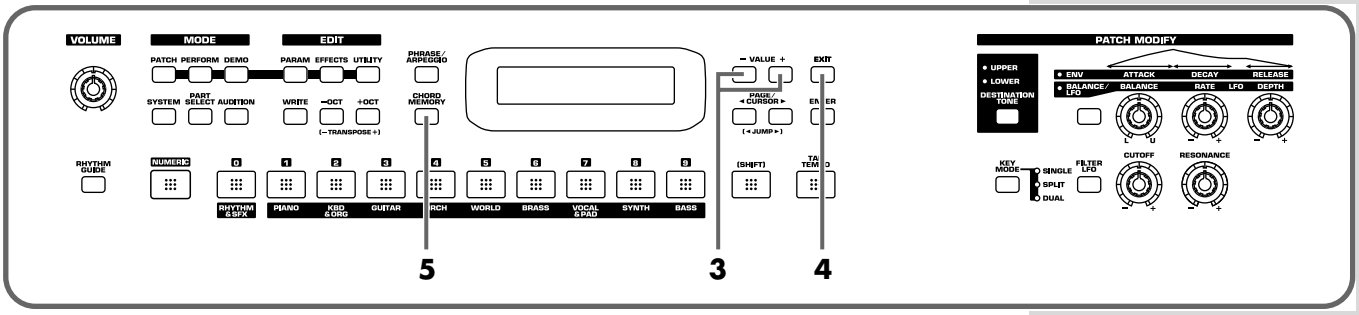
   La fonction Chord Memory est activée et le nom de la suite d'accords apparaît à l'écran.

2. Jouez sur le clavier.

   Vous produisez un accord de la structure spécifiée en fonction de la note jouée sur le clavier.

■ Sélectionner des suites d'accords

Voici comment choisir une autre suite d'accords.



3. Utilisez VALUE [–]/[+] pour sélectionner une suite d'accords.

La suite d'accords utilisateur apparaît après les suites d'accord préprogrammées.

4. Quand vous appuyez sur [EXIT], la fonction Multi-Chord Memory (mémoire de suites d'accords) reste active et vous revenez à l'écran précédent.

Pour resélectionner une suite d'accords, appuyez sur [CHORD MEMORY] pour l'éteindre puis appuyez de nouveau sur [CHORD MEMORY] pour le rallumer.
La suite d'accords sélectionnée est conservée en mémoire même après la mise hors tension.

5. Pour couper la fonction Multi-Chord Memory, appuyez une fois de plus sur [CHORD MEMORY] afin d'éteindre son témoin.

Liste des groupes d'accords (p. 122)

Vous pouvez créer votre propre suite d'accords en sauvegardant les accords que vous avez créés.
Pour en savoir plus, voyez **Créer un groupe d'accords utilisateur (User Chord**

Appliquer divers effets

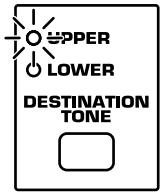
Modifier le son avec les commandes (Patch Modify)

Il est possible de modifier le son en temps réel avec les cinq commandes en face avant.
Sur le JUNO-D, chaque patch est constitué de deux sons (Tones): le son **Upper** et le son **Lower** (p. 40). Le mode de production des sons (Single/Split/Dual) est sauvegardé pour chaque patch; vous pouvez le changer avec le bouton [KEY MODE] (p. 44).

MEMO
Patch Modify permet d'augmenter/diminuer les valeurs des paramètres du son original. Selon le son choisi, le résultat de l'opération peut être imperceptible.

■ Sélectionner le son à modifier (DESTINATION TONE)

Utilisez le bouton [DESTINATION TONE] pour sélectionner le Tone Upper ou Lower.

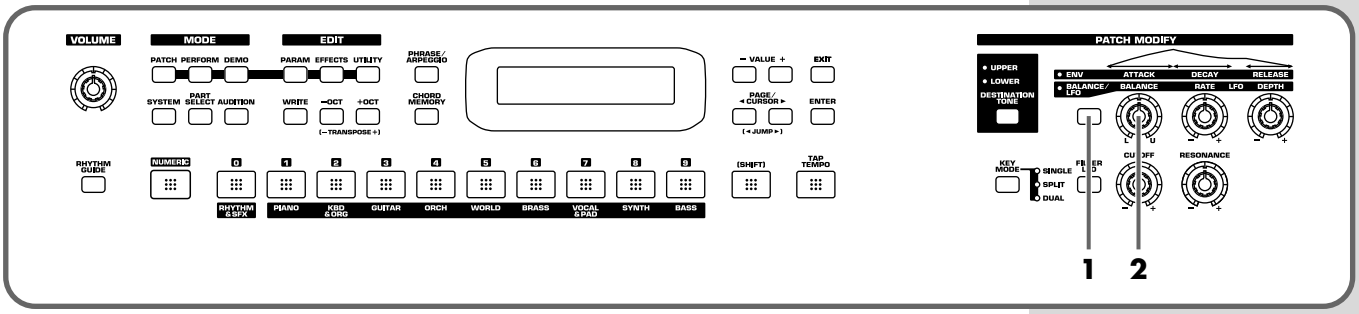


- UPPER allumé: seul le Tone Upper est modifié
- LOWER allumé: seul le Tone Lower est modifié
- Tous deux allumés: les Tones Upper et Lower sont modifiés

MEMO
Avec un kit de batterie, Patch Modify s'applique à tout le kit.

■ Régler la balance des deux sons

Vous pouvez vous servir d'une commander pour régler la balance des Tones Upper et Lower.



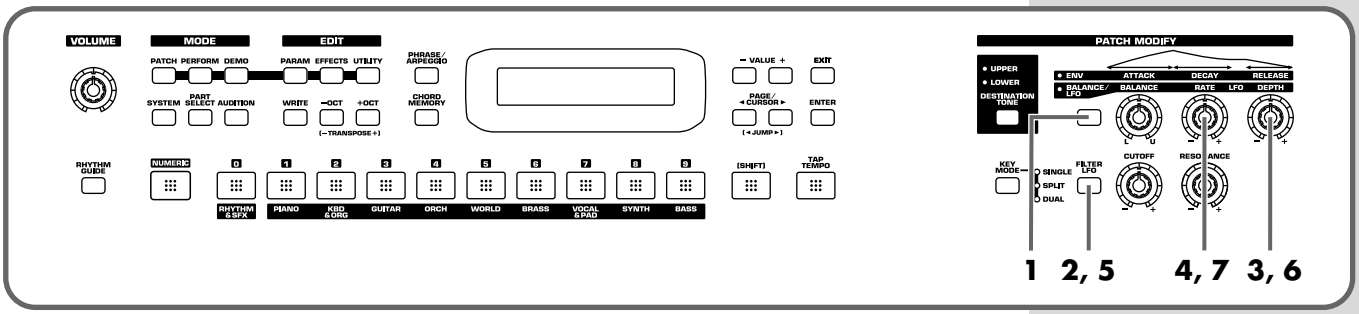
1. Appuyez sur le bouton de sélection du type d'édition de patch pour allumer le témoin BALANCE/LFO.
2. Actionnez la commande [BALANCE].

   Tournez-la vers la droite pour augmenter le volume du Tone Upper ou vers la gauche pour augmenter celui du Tone Lower.

MEMO
Il est impossible de changer la balance pour les kits de batterie.

■ Effets Vibrato et Wah (LFO)

Le LFO, oscillateur basse fréquence ou “low frequency oscillator”, change le son de façon périodique. En changeant la hauteur avec le LFO, vous obtenez un effet **vibrato** et en changeant la fréquence de coupure du filtre avec le LFO, vous obtenez un effet **wah**.



1. Appuyez sur le bouton de sélection du type d’édition de patch pour allumer le témoin BALANCE/LFO.
2. Assurez-vous que [FILTER LFO] est coupé (éteint).

   Lorsque [FILTER LFO] est éteint, les deux commandes LFO règlent le vibrato.
3. Actionnez la commande [LFO DEPTH].

   Tournez-la vers la droite pour augmenter l’intensité de l’ondulation du son ou vers la gauche pour l’atténuer.
4. Actionnez la commande [LFO RATE].

   Tournez-la vers la droite pour augmenter la vitesse de l’ondulation du son ou vers la gauche pour ralentir l’ondulation.
5. Appuyez sur [FILTER LFO] pour l’allumer.

   Lorsque [FILTER LFO] est allumé, les deux commandes LFO règlent l’effet wah.
6. Actionnez la commande [LFO DEPTH].

   Tournez-la vers la droite pour augmenter l’intensité de l’ondulation du son ou vers la gauche pour l’atténuer.
7. Actionnez la commande [LFO RATE].

   Tournez-la vers la droite pour augmenter la vitesse de l’ondulation du son ou vers la gauche pour ralentir l’ondulation.

MEMO

S’il est allumé, appuyez sur le bouton [FILTER LFO] pour l’éteindre.

MEMO

[FILTER LFO] n’a aucun effet sur un kit de batterie

■ Changer le volume du son (ENVELOPE)

Le volume évolue de façon continue entre le moment où une touche est enfoncée et celui où elle est relâchée.

A: Attack Time: Détermine l'attaque: le temps entre le moment où vous enfoncez une touche et celui où le son atteint son niveau maximum.

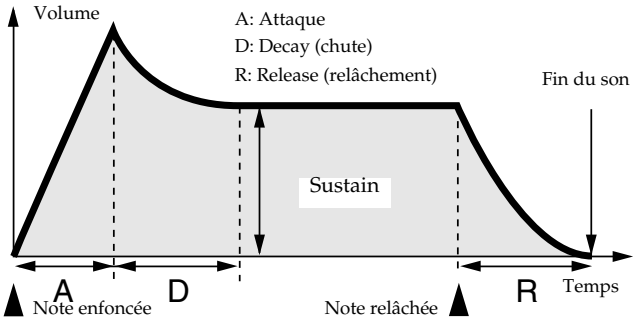
D: Delay Time: Détermine la chute (Decay), soit le temps nécessaire pour passer du niveau maximum au niveau de maintien (Sustain).

S: Niveau Sustain (maintien): volume maintenu tant que vous gardez la touche enfoncée.

R: Release Time: Détermine le relâchement (Release), soit le temps entre le moment où vous relâchez une touche et celui où le son disparaît.

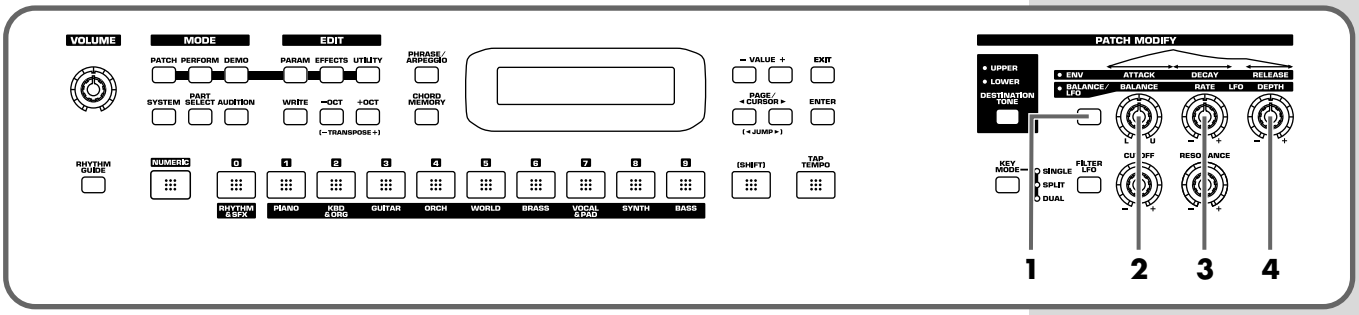
Servez-vous des commandes ENVELOPE 3 pour modifier les durées A, D et R.

* *Chaque Tone a son propre niveau de maintien (Sustain) qui ne peut être modifié.*



MEMO

L'"enveloppe" est la courbe montrant l'évolution du volume d'un son depuis le début de la note jusqu'à sa disparition. Chaque instrument a une enveloppe qui lui est propre; elle peut changer selon la manière dont on joue de l'instrument et constitue une caractéristique importante du son. Par exemple, une trompette dans laquelle on souffle avec force produit un son perçant avec une attaque rapide; si on souffle moins fort, l'attaque est plus douce et plus sourde.



1. Appuyez sur le bouton de sélection du type d'édition de patch pour allumer le témoin ENV.

2. Actionnez la commande [ATTACK].

Tournez-la vers la droite pour augmenter le temps nécessaire pour que le volume du son augmente ou vers la gauche pour le diminuer.

3. Actionnez la commande [DECAY].

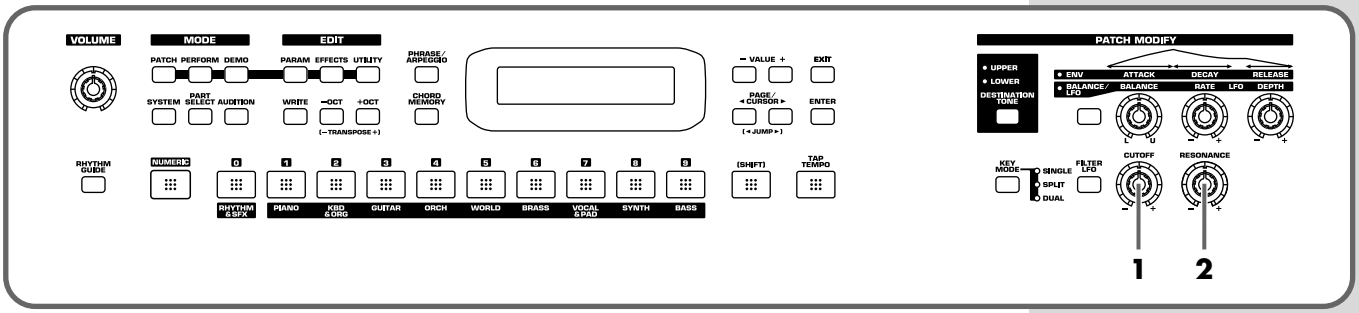
Tournez-la vers la droite pour augmenter le temps nécessaire pour que le son atteigne le niveau de maintien (Sustain) ou vers la gauche pour le diminuer.

4. Actionnez la commande [RELEASE].

Tournez-la vers la droite pour augmenter le temps précédant la disparition du son ou vers la gauche pour le diminuer.

■ Modifier le timbre du son et ajouter certaines qualités (CUTOFF/RESONANCE)

Le générateur de sons du JUNO-D contient un **filtre** atténuant ou accentuant certaines fréquences du son. [CUTOFF] détermine la fréquence de coupure (cutoff frequency) à laquelle le filtre commence à avoir un effet sur le son et [RESONANCE] accentue la plage située autour de la fréquence de coupure afin de conférer un caractère distinctif au son.



1. Actionnez la commande [CUTOFF].

Tournez-la vers la droite pour rendre le son plus éclatant ou vers la gauche pour l'assourdir.

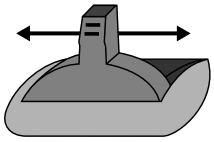
2. Actionnez la commande [RESONANCE].

Tournez-la vers la droite pour accentuer les caractéristiques du son ou vers la gauche pour les atténuer.

Modifier le son avec un levier

■ Changer la hauteur du son en temps réel (levier Pitch Bend)

Tout en jouant sur le clavier, poussez le levier à gauche pour diminuer la hauteur des notes jouées ou à droite pour l'augmenter.



Pitch Bend

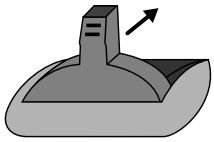
Vous disposez d'une plage de Pitch Bend de deux octaves, réglable par demi-tons. Pour en savoir plus, voyez **Pitch Bend Range** (p. 47).

MEMO

Vous pouvez spécifier pour chaque patch si l'effet doit être appliqué au son Upper ou Lower (p. 46).

■ Ajouter un effet vibrato au son (levier Modulation)

En jouant sur le clavier, poussez sur le levier pour l'éloigner de vous afin d'ajouter un effet vibrato.



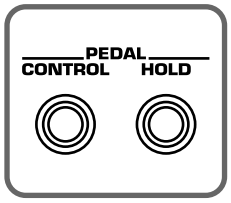
Modulation

Si vous voulez utiliser le levier de modulation pour ajouter d'autres effets que du vibrato, voyez **Mod (assignation de modulation)** (p. 89).

Modifier le son avec une pédale

Vous pouvez brancher une pédale d'expression (l'EV-5 disponible en option) ou un commutateur au pied (comme le DP-2/8 ou BOSS FS-5U disponible en option) à la prise CONTROL PEDAL et utiliser la pédale pour modifier le son.
Comme pour le levier de modulation, vous pouvez choisir la fonction assignée à la pédale.
Pour en savoir plus, voyez **Pedal (fonction de la pédale)** (p. 90).

MEMO
Si vous utilisez une pédale DP-8, réglez le sélecteur de fonction de la DP-8 sur "Switch" (commutateur).



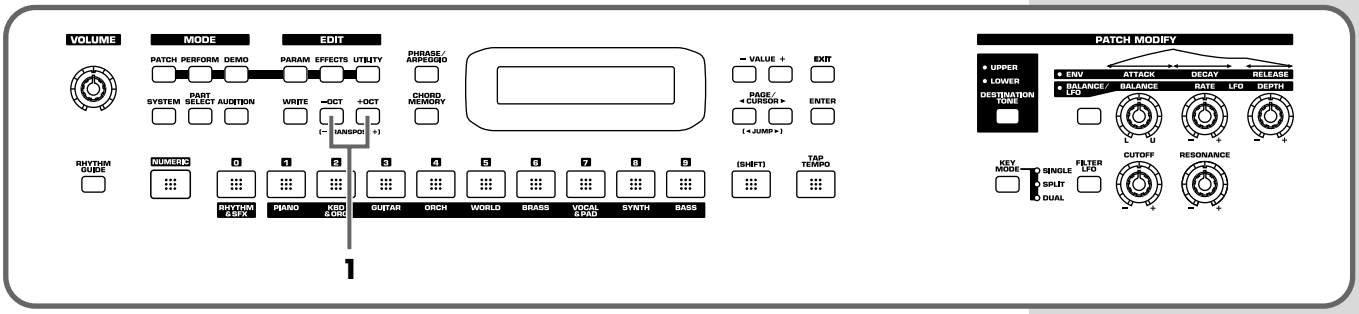
* *Si vous souhaitez maintenir le son comme vous le feriez avec une pédale forte (effet "Hold"), branchez un commutateur au pied (le DP-2/8 ou BOSS FS-5U disponible en option) à la prise PEDAL HOLD.*

Transposition du clavier par octaves (Octave Shift)

La fonction Octave Shift transpose la hauteur du clavier d'une octave à la fois. Cela vous permet de décaler la plage du clavier afin d'obtenir la plage vous convenant le mieux. Cette fonction peut également servir dans le cas suivant.

Pour jouer des notes situées hors de la plage du clavier

Le JUNO-D dispose d'un clavier de 61 touches et il peut arriver que vous ayez besoin de notes plus hautes ou plus basses. De plus, certains kits de batterie peuvent proposer des instruments de percussion assignés à des notes a priori inaccessibles avec le clavier du JUNO-D. Il suffit alors de transposer le clavier pour accéder à ces notes.



1. Utilisez les boutons OCT [–]/[+] pour transposer le clavier.

Vous pouvez transposer la hauteur du clavier par octaves (–3~+3 octaves).

Transposition du clavier par demi-tons (TRANSPOSE)

Cette fonction transpose le clavier par demi-tons. Elle vient à point dans les situations suivantes.

Adaptation au registre du chanteur

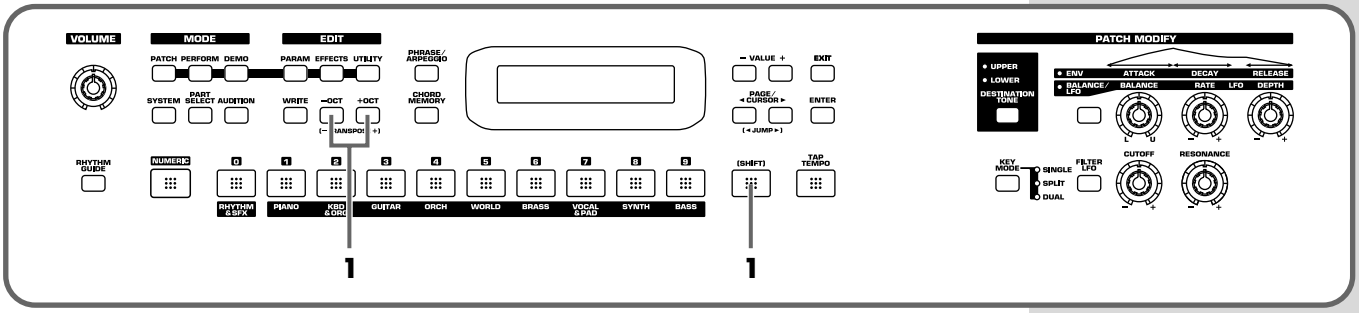
Certaines mélodies vont au-delà du registre d'un chanteur. Il faut alors transposer le morceau pour l'adapter au registre du chanteur. Cependant, vous pouvez utiliser la fonction de transposition du clavier pour le jouer comme vous en avez l'habitude.

Transposition du clavier pour faciliter le jeu

Quand vous devez jouer un morceau contenant de nombreuses altérations, il suffit de transposer le clavier pour simplifier le jeu.

Jouer dans une tonalité et sonner dans une autre

Vous pouvez jouer dans la tonalité qui vous convient "techniquement" le mieux tout en produisant la tonalité voulue.

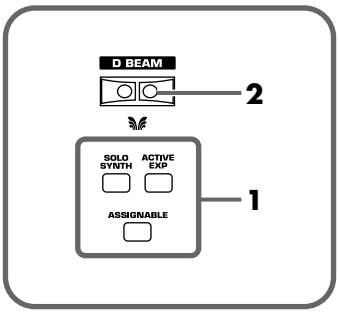


1. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur OCT [–]/[+].

   Vous pouvez transposer votre jeu sur une plage de –5~+6 demi-tons.

Déplacer la main au-dessus du contrôleur D Beam (Contrôleur D Beam)

Pour actionner le contrôleur D Beam, il suffit de déplacer la main à la verticale du contrôleur. Les trois boutons qui en dépendent permettent de sélectionner les fonctions Solo Synth, Active Expression ainsi que la fonction de votre choix. Vous pouvez aussi créer des effets spéciaux entraînant un changement instantané de son, impossible à réaliser avec une commande rotative ou le levier Pitch Bend.



1. Appuyez sur le bouton [SOLO SYNTH], [ACTIVE EXPRESS] ou [ASSIGNABLE] pour l'allumer.

   Si vous appuyez sur [ASSIGNABLE], la fonction assignée au contrôleur D Beam apparaît à l'écran.

```
<< D BEAM >>
MODULATION
```

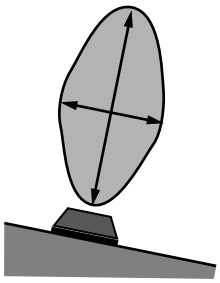
2. Tout en jouant sur le clavier pour produire des sons, faites des mouvements lents et verticaux avec la main au-dessus du contrôleur D Beam.

   Le son est modifié selon la fonction assignée au contrôleur D Beam.

3. Pour couper le contrôleur D Beam, appuyez une fois de plus sur le bouton afin de l'éteindre.

Plage utile du contrôleur D Beam

L'illustration suivante montre la plage utile du contrôleur D Beam. Les mouvements de la main hors de cette zone ne produisent aucun effet.



Le bouton [SOLO SYNTH], [ACTIVE EXPRESS] ou [ASSIGNABLE] clignote pour indiquer que le contrôleur D Beam réagit. Si votre main quitte la zone de réaction du contrôleur D Beam, le bouton cesse de clignoter et reste allumé.

* *La sensibilité du contrôleur D Beam varie en fonction de la luminosité ambiante. S'il ne fonctionne pas comme vous l'escomptez, ajustez la sensibilité en fonction de la luminosité environnante (p. 34). La zone de réaction du contrôleur D Beam est considérablement réduite lorsque vous utilisez ce produit en plein soleil. Ne l'oubliez pas lorsque vous vous servez du contrôleur D Beam à l'extérieur.*

■ Effets pouvant être utilisés avec le contrôleur D Beam

SOLO SYNTH

Cette fonction permet de produire des passages donnant l'impression que vous jouez à une vitesse fulgurante sur le clavier. Si vous maintenez, par exemple, les quatre notes Do, Ré, Mi et Sol de la main droite en déplaçant la main gauche au-dessus du contrôleur D Beam, une phrase telle que "Do Ré Sol Do Ré Mi Sol…" est produite en boucle.
Vous pouvez notamment utiliser le contrôleur D Beam pour jouer un solo de synthé avec son de type Synth Lead et maintenir des accords avec un son à long temps de maintien (Sustain) afin d'évoquer un jeu de harpe. La fonction Chord Memory propose une suite d'accords contenant des notes d'une gamme spécifique et est conçue pour être utilisée avec cette fonction (16. Scale Set).

ACTIVE EXPRESS (Active Expression)

Vous pouvez utiliser le D Beam pour conférer plus d'expression à votre jeu en variant le volume (Expression). Si vous réglez le commutateur Active Expression (p. 46) sur "ON" pour un patch dont le paramètre [KEY MODE] est réglé sur "DUAL" (p. 44), cette fonction contrôle la balance des deux Tones (**Active Expression**). Lorsque vous utilisez la fonction "Active Expression", seul le Tone Upper est audible à bas volume; le Tone Lower n'apparaît que quand le volume augmente.

* *Quand le D Beam a été utilisé pour contrôler l'expression, le volume est réglé sur 0 et vous n'entendez aucun son lorsque vous jouez sur le clavier. Pour retrouver l'état normal du clavier (et entendre ce que vous jouez), vous pouvez appuyer sur [ACTIVE EXPRESS] pour l'éteindre ou changer de patch.*

MEMO

Les explications pour les différents types d'effets sont valides lorsque le paramètre D Beam Polarity est réglé sur "NORMAL" (p. 34).

NOTE

Lorsque [SOLO SYNTH] est allumé, le seul jeu sur le clavier ne produit aucun son. Il faut aussi déplacer la main au-dessus du D Beam tout en maintenant les touches enfoncées.

MEMO

Pour les patches présélectionnés appelés "AEx…", la fonction "Active Expression" est déjà activée (ON) et le mode de clavier est réglé sur "Dual".

ASSIGNABLE

Sélectionne la fonction pilotée par le contrôleur D Beam.
Servez-vous des boutons VALUE [–]/[+] pour choisir une des fonctions suivantes.

Valeur	Tx CC#	Fonction/paramètre modifié
MODULATION	CC01	Vibrato
PORTA TIME	CC05	Temps de Portamento (p. 47)
VOLUME	CC07	Niveau
BALANCE	CC08	Balance de volume entre les sons LOWER et UPPER (p. 45).
PAN	CC10	Position stéréo (p. 46)
EXPRESSION	CC11	Niveau
PORTAMENTO	CC65	Commutateur de Portamento (p. 47)
SOSTENUTO	CC66	Maintient la note jouée
SOFT	CC67	Adoucit le son
RESONANCE	CC71	Résonance du filtre (p. 48)
RELEASE TIME	CC72	Temps de relâchement de l'enveloppe (p. 48)
ATTACK TIME	CC73	Temps d'attaque de l'enveloppe (p. 48)
CUTOFF	CC74	Fréquence de coupure du filtre (p. 47)
DECAY TIME	CC75	Temps de chute de l'enveloppe (p. 48)
LFO RATE	CC76	Vitesse du LFO (p. 47)
LFO DEPTH	CC77	Intensité du LFO (p. 47).
LFO DELAY	CC78	Retard du LFO (p. 47)
CHO SEND LEVEL	CC93	Niveau d'envoi au chorus (p. 46)
REV SEND LEVEL	CC91	Niveau d'envoi à la réverb (p. 46)
MFX PARAMETER1	CC12	Le paramètre défini avec la commande multi-effet 1 (p. 69)
MFX PARAMETER2	CC13	Le paramètre défini avec la commande multi-effet 2 (p. 69)
AFTERTOUCH	----	
BEND UP	----	Pitch Bend (centre → haut)
BEND DOWN	----	Pitch Bend (centre → bas)

En mode Patch, l'effet s'applique au patch. En mode Performance, l'effet s'applique au patch assigné à la partie sélectionnée. Utilisez [DESTINATION TONE] pour sélectionner le son (p. 26).
"TxCC#" indique le numéro de commande de contrôle transmise via MIDI OUT lorsque vous actionnez le contrôleur D Beam. Quand ce paramètre est réglé sur AFTERTOUCH, des messages d'aftertouch canal sont transmis. Sélectionnez AFTERTOUCH principalement pour piloter un générateur de sons externe avec des messages d'aftertouch.
La réception de ces commandes de contrôle à la prise MIDI IN produit le même effet que lorsque vous utilisez le contrôleur D Beam.

* *Si vous choisissez MFX PARAMETER1 ou MFX PARAMETER2, tenez compte des remarques suivantes.*
- *Quand le paramètre "Type" du multi-effet est réglé sur "01: STEREO EQ" (p. 69) ou "42: LOFI" (p. 83), le niveau (Level) change, que vous ayez choisi MFX PARAMETER1 ou MFX PARAMETER2.*
- *Quand le paramètre "Type" du multi-effet est réglé sur "23: 2V PCH SHIFT" (p. 77) ou "24: FB PCH SHIFT" (p. 77", les deux paramètres sont modifiés simultanément.*

* *Lors du réglage des paramètres LFO RATE, LFO DEPTH ou LFO DELAY, l'effet obtenu varie selon que [FILTER LFO] soit activé ou coupé. Lorsque [FILTER LFO] est coupé, le LFO modifie la hauteur (effet vibrato). Lorsque [FILTER LFO] est activé, le LFO modifie la fréquence de coupure du filtre (effet wah).*

■ Régler la sensibilité du contrôleur D Beam (D BEAM SENS)

La sensibilité du contrôleur D Beam varie en fonction de la luminosité ambiante. S'il ne fonctionne pas comme vous l'escomptez, ajustez la sensibilité en fonction de la luminosité environnante. Plus la valeur augmente, plus la sensibilité croît.

1. Appuyez sur le bouton [SOLO SYNTH], [ACTIVE EXPRESS] ou [ASSIGNABLE] pour l'allumer.
2. Appuyez sur [PARAM].
3. Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "Sens".

```
    << D BEAM >>
Sens:                5
```

4. Utilisez les boutons VALUE [–]/[+] pour régler la sensibilité.

   Réglage: 1~10
   Plus la valeur augmente, plus le contrôleur D Beam devient sensible. Normalement, ce paramètre peut rester sur "5".

5. Appuyez sur [EXIT] ou [PARAM] pour revenir à l'écran précédent.

MEMO
Ce réglage est conservé en mémoire même après la mise hors tension.

■ Changer la polarité de l'effet (D BEAM POLARITY)

En changeant le paramètre D Beam Polarity, vous pouvez inverser la direction de l'effet appliqué.

1. Appuyez sur le bouton [SOLO SYNTH], [ACTIVE EXPRESS] ou [ASSIGNABLE] pour l'allumer.
2. Appuyez sur [PARAM].
3. Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "Polarity".

```
    << D BEAM >>
Polarity:      NORMAL
```

4. Utilisez VALUE [–]/[+] pour changer la polarité.

   Réglage: NORMAL, REVERSE

5. Appuyez sur [EXIT] ou [PARAM] pour revenir à l'écran précédent.

MEMO
Ce réglage est conservé en mémoire même après la mise hors tension.

Utiliser les effets du JUNO-D

Le JUNO-D propose en permanence trois effets distincts. Vous pouvez éditer les réglages de chaque effet indépendamment.

Multi-effets

Le JUNO-D dispose de 47 multi-effets différents, dont la distorsion et une simulation de haut-parleur rotatif.

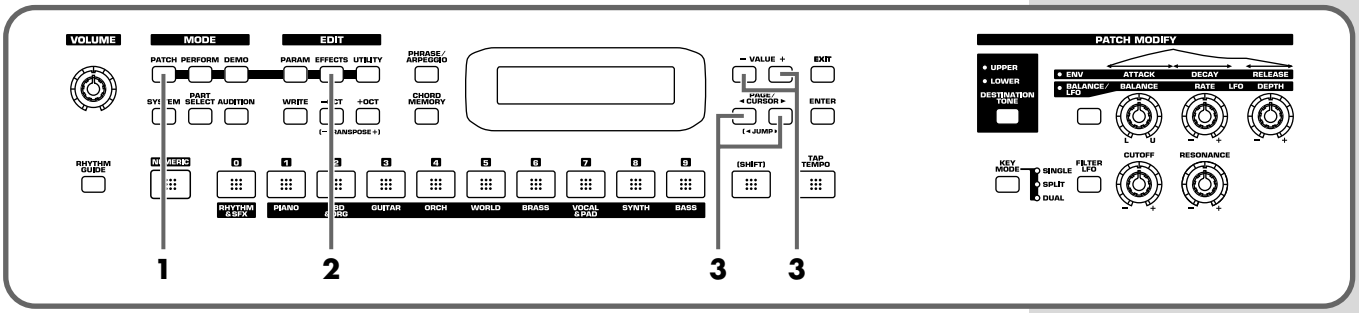
Chorus

Le chorus rend le son des patches plus intense et plus spacieux.

Réverbération

La réverbération confère au son des caractéristiques de divers environnements tels que des salles de concerts ou des auditoires.

■ Activation et coupure des effets (Master Effects Switch)



Activez l'effet de votre choix (multi-effet, chorus, réverbération).
Vous pouvez couper les effets pour écouter le signal sec lors de l'édition d'un son, par exemple, ou pour utiliser des processeurs d'effets externes.
A la sortie d'usine, les trois effets sont activés (ON).

1. Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et passer en mode Patch.

2. Appuyez sur [EFFECTS] pour l'allumer.

L'état activé/coupé de chaque effet (multi-effet, chorus, réverbération) apparaît.

```
FX  | MFX| Cho| Rev ▶
Sw  |  ON|  ON|  ON
```

3. Utilisez les boutons PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner un effet et servez-vous des boutons VALUE [–]/[+] pour l'activer ou le couper.

Lorsque vous jouez sur le clavier, les effets activés sont appliqués aux patches.
Quand le curseur est sur "Rev", vous pouvez modifier les paramètres d'effet en appuyant sur PAGE/CURSOR[►]; les paramètres d'effet sont affichés successivement en commençant par les paramètres du multi-effet (MFX).
Pour en savoir plus, voyez **Réglages d'effets** (p. 67).

MEMO

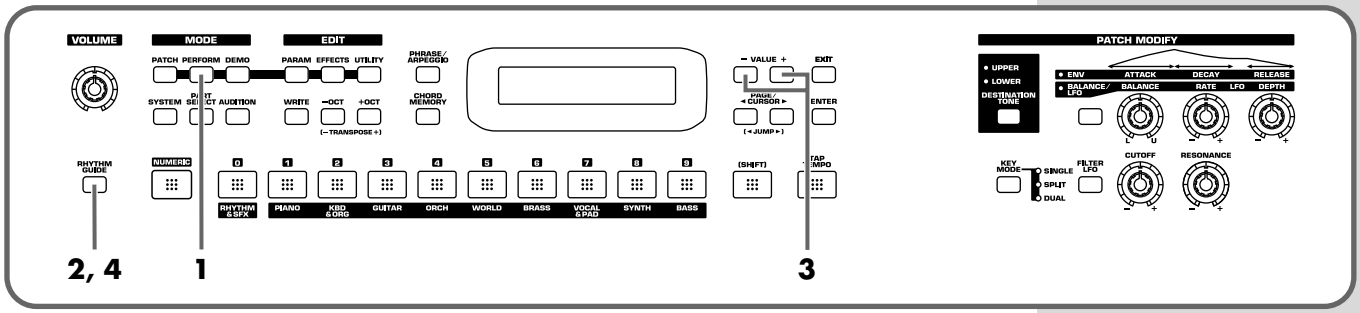
Le réglage On/Off des effets concerne tout le JUNO-D et est sauvegardé sous forme de réglage système. Ce réglage est conservé en mémoire même après la mise hors tension.

Travailler avec la fonction “Rhythm Guide”

Mode Performance (p. 55)

Rhythm Guide vous permet de produire des motifs rythmiques à part entière avec la même simplicité d’utilisation qu’un métronome.
La fonction Rhythm Guide est uniquement disponible en **mode Performance** et permet de jouer sur le clavier tout en produisant des motifs de batterie.

Sélectionner un motif rythmique



1. Appuyez sur [PERFORM] pour l’allumer et passer en mode Performance.
2. Appuyez sur [RHYTHM GUIDE] pour l’allumer.

   Le jeu du motif rythmique commence.
3. Regardez le nom du motif affiché à l’écran et choisissez le motif rythmique voulu avec VALUE [–]/[+].
4. Pour arrêter le jeu du motif, appuyez à nouveau sur [RHYTHM GUIDE] pour qu’il s’éteigne.

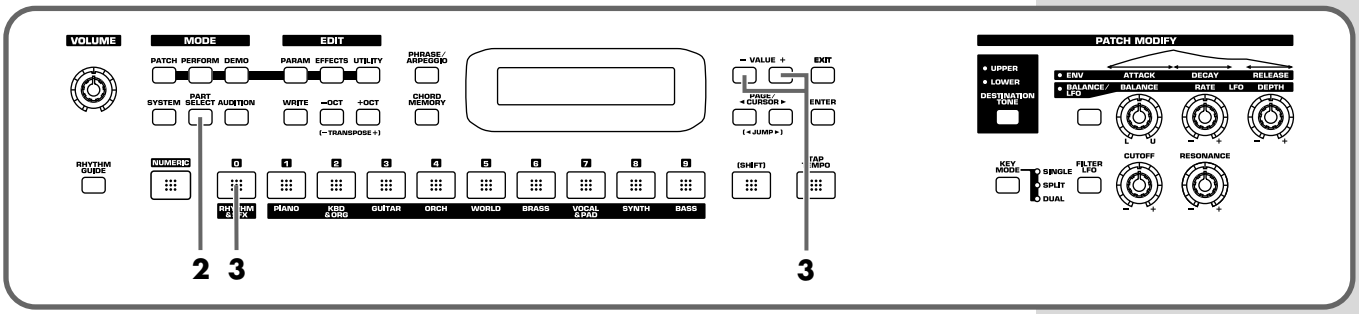
MEMO

Pour changer la partie que vous jouez avec le motif Rhythm Guide, appuyez sur [PART SELECT] pour l’éteindre. Choisissez ensuite la partie (catégorie) que vous voulez jouer sur le clavier avec les boutons [1]~[9].

Choisir un motif rythmique sans lancer automatiquement sa reproduction

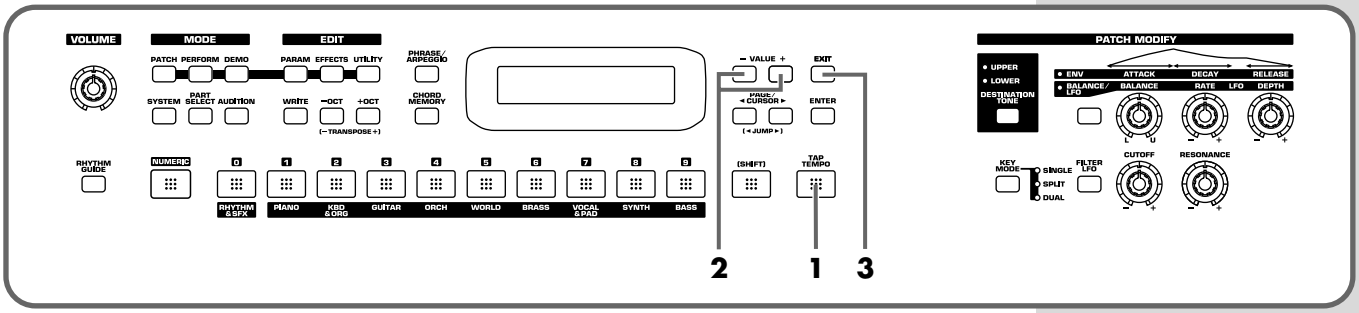
1. Appuyez sur [PERFORM] pour l’allumer et passer en mode Performance.
2. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [RHYTHM GUIDE].
3. Utilisez VALUE [–]/[+] pour sélectionner un kit de batterie.
4. Appuyez sur [ENTER] pour reproduire le motif rythmique.

Changer de sons



1. Lancez le motif rythmique.
2. Appuyez sur [PART SELECT] pour l’allumer.
3. Appuyez sur [0] de sorte qu’il s’allume afin de choisir un kit de batterie.
4. Choisissez le kit de batterie voulu pour le motif rythmique avec VALUE [–]/[+].

Changer le tempo



Une fois le motif rythmique choisi, spécifiez le tempo.

1. Appuyez sur [TAP TEMPO] pour l’allumer.

   Le tempo actuel du motif apparaît.

   << BPM >>
   120

2. Utilisez les boutons VALUE [–] pour régler le tempo.
3. Appuyez sur [EXIT] pour revenir à la page précédente.

MEMO

BPM signifie “battements (pulsations) par minute” et indique le nombre de noires par minute.

Changer le tempo en appuyant sur un bouton (Tap Tempo)

Vous pouvez régler le tempo selon la vitesse à laquelle vous actionnez le bouton [TAP TEMPO].

1. Appuyez au moins trois fois sur le bouton [TAP TEMPO] selon un rythme de noires pour entrer le tempo voulu.

   Le tempo est automatiquement calculé en fonction de l’intervalle séparant vos pressions sur le bouton.
   Ce bouton permet de vérifier le tempo et la métrique. Pendant la reproduction du motif rythmique, le bouton clignote en rouge sur le premier temps de chaque mesure et en vert sur les autres temps.

Notes

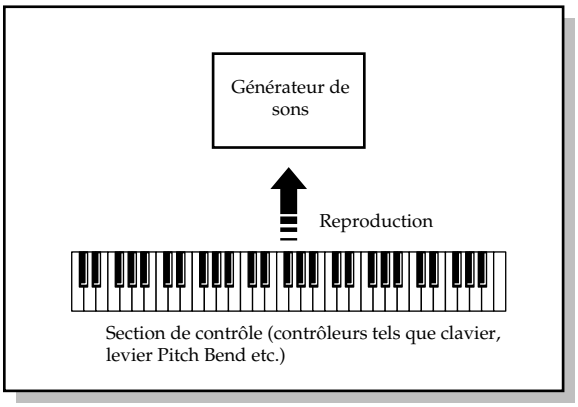
Fonctions avancées

Survol du JUNO-D

Structure de l'instrument

Structure de base

En gros, le JUNO-D est constitué d'une section **de contrôle** (avec clavier) et d'une section **générateur de sons**.



Section de contrôle (clavier etc.)

Cette section englobe le clavier, le levier Pitch Bend/modulation, les commandes, les boutons et le contrôleur D Beam en face avant. Elle inclut également toute pédale branchée en face arrière. Les données de jeu générées quand vous effectuez des manipulations comme la pression/le relâchement des touches du clavier ou de la pédale de maintien, sont envoyées au générateur de sons et/ou à un appareil externe.

Générateur de sons

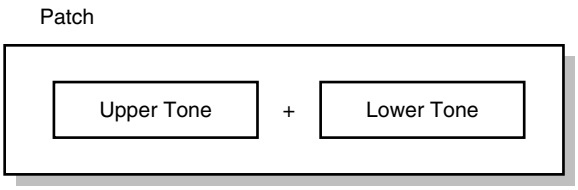
En fonction des données de jeu venant de la section de contrôle, le générateur de sons produit des sons via les sorties ou la prise casque. Vous disposez d'un total de 16 parties pouvant chacune faire appel à différents sons (patches) pour produire jusqu'à 64 notes simultanées. Cette section dispose aussi de trois effets (réverbération, chorus, multi-effets).

Classification des types de sons du JUNO-D

Le JUNO-D dispose de plusieurs catégories de sons. Vous trouverez ci-dessous une description simple de chaque catégorie.

Tones

Sur le JUNO-D, les Tones sont les plus petites unités de son. Il est cependant impossible de produire un Tone seul. Le patch est en effet la plus petite unité de son pouvant être reproduite et les Tones constituent les éléments de base d'un patch.

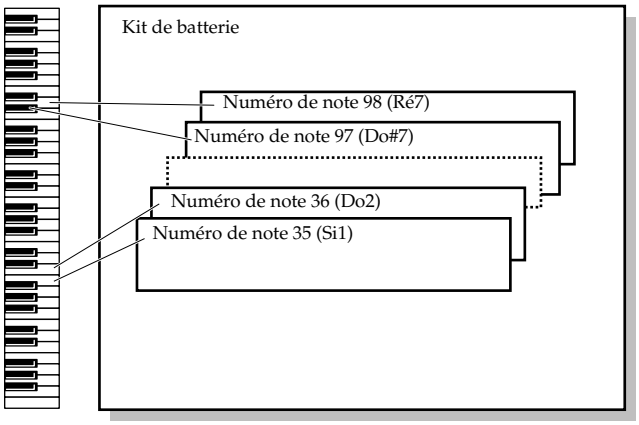


Patches

Les sons que vous utilisez normalement sur le JUNO-D sont appelés **patches**. Un patch est semblable à un instrument joué par un membre d'un orchestre. Chaque patch est constitué de deux Tones: un Tone **Upper** et un Tone **Lower**. Vous pouvez assigner chacun des sons à une partie du clavier ou les superposer pour produire un son plus riche (p. 44). Vous pouvez effectuer des réglages précis pour chaque Tone indépendamment (p. 46).

Kits de batterie

Les kits de batterie sont constitués de divers sons d'instruments de percussion. Comme les instruments de percussion ne produisent généralement pas de mélodies, un tel instrument ne doit pas être en mesure de jouer une gamme sur le clavier. Par contre, il est important de disposer d'un maximum de sons de percussion simultanément. C'est pourquoi chaque touche (no. de note) d'un kit de batterie produit un son de percussion différent.



Performance

Une Performance est un ensemble de sons contenant des patches pour les seize parties utilisées quand vous jouez avec la fonction Rhythm Guide ou utilisez le JUNO-D avec un appareil MIDI externe.

Partie

Une partie correspond à un musicien d'un groupe ou d'un orchestre. Comme le JUNO-D propose 16 parties, vous pouvez utiliser jusqu'à seize patches ou kits de batterie différents pour produire 16 parties simultanément.

Partie actuelle

La "partie choisie" est celle produite quand vous jouez sur le clavier. Le JUNO-D offre un total de 16 parties. Pour savoir comment choisir une partie, voyez **"Sélectionner une partie"** (p. 43).

Effets

Cet instrument vous permet d'appliquer toute une série d'effets spéciaux à vos patches ou kits de batterie. Vous pouvez vous servir de trois effets simultanément: chorus (cet effet élargit et intensifie le son), réverbération et multi-effets (proposant 47 types d'effets tels qu'égaliseur, overdrive ou delay).

Nombre de voix

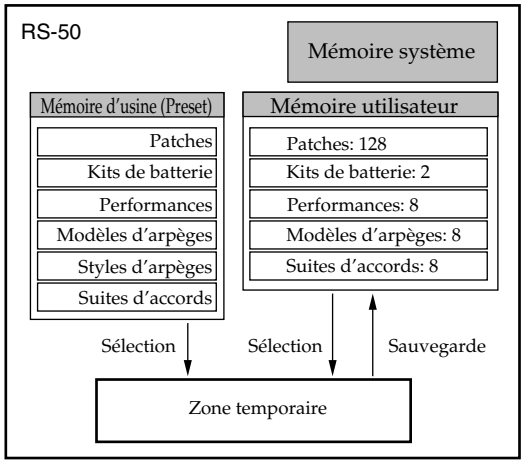
Polyphonie maximum

Le générateur de sons du JUNO-D peut produire jusqu'à 64 notes (voix) simultanément. S'il reçoit des données l'incitant à en produire plus, il laisse tomber certaines notes. Dès que le nombre de voix demandées excède 64, le JUNO-D donne priorité aux notes les plus récentes et coupe donc certaines notes en cours. Songez à réserver un certain nombre de voix (Voice Reserve) aux parties indispensables (p. 56).

☞ Certains Tones font appel à plus de deux voix. Pour connaître le nombre de voix utilisées par chaque Tone, voyez **"Liste des Tones d'origine"** (p. 109).

Description de la mémoire

Les réglages de patch et de Performance sont conservés en **mémoire**. Il y a trois types de mémoire: temporaire, effaçable et non effaçable.



MEMO

Toutes les données stockées dans la zone utilisateur peuvent être archivées sur un séquenceur externe (p. 98). Quand vous rechargez les données archivées dans le JUNO-D, tous les paramètres du JUNO-D retrouvent leurs réglages en vigueur lors de la sauvegarde des données.

Mémoire temporaire

Zone temporaire

C'est la zone qui conserve les données du patch (ou autres données) sélectionné avec les boutons en face avant.

Quand vous jouez sur le clavier ou reproduisez une séquence externe, le son produit dépend des données dans la zone temporaire. Lorsque vous éditez un patch, vous ne modifiez pas directement les données de la mémoire. Ces données sont chargées dans la zone temporaire où l'édition a lieu.

Les données de la zone temporaire sont perdues si vous mettez l'instrument hors tension ou si vous sélectionnez d'autres données. Si vous souhaitez conserver vos modifications, sauvegardez-les dans la mémoire effaçable.

Mémoire effaçable
Mémoire système

La mémoire système contient les réglages des paramètres système déterminant le mode de fonctionnement du JUNO-D.

Mémoire utilisateur

La mémoire utilisateur vous permet de stocker les données que vous voulez conserver. La mémoire USER contient 128 patches, 2 kits de batterie et 8 Performances.

Mémoire non effaçable
Mémoire préprogrammée (Preset)

Les données d'usine ne peuvent pas être effacées et remplacées par d'autres. Cependant, vous pouvez charger ces réglages dans la zone temporaire, les modifier et les sauvegarder dans la mémoire effaçable.

Opérations élémentaires sur le JUNO-D

Sélectionner un mode

Le JUNO-D propose de nombreuses fonctions réparties dans les deux modes suivants. Le mode de fonctionnement du générateur de sons et les affichages à l'écran varient en fonction du mode sélectionné.

Mode Patch

Choisissez ce mode quand vous voulez jouer du clavier avec un groupe ou en soliste.
Après la mise sous tension, le JUNO-D démarre en mode Patch. A partir des autres modes, appuyez sur [PATCH] pour accéder à ce mode.
Les trois processeurs d'effets internes sont exclusivement utilisés pour le Patch dont vous vous servez.
En mode Patch, vous pouvez sélectionner et éditer des patches ou créer des patches utilisateur.

```
PATCH
P001:JUNO-D Grand
```

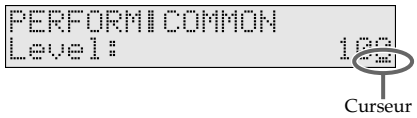
Mode Performance

Ce mode permet de produire différents sons simultanément, répartis sur 16 parties. Après la mise sous tension, appuyez sur [PERFORM] pour sélectionner ce mode. Les trois processeurs d'effets internes sont utilisés en commun par les patches des différentes parties.
Vous pouvez créer jusqu'à 8 Performances utilisateur.

```
PERFORM
P01:JUNO-D Stack
```

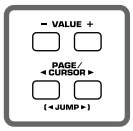
Éditer les paramètres

Sur le JUNO-D, les paramètres sont répartis dans différentes **pages** afin d'en faciliter l'affichage et l'exploitation. Pour sélectionner un paramètre, affichez la page appropriée. Le soulignement (**curseur**) clignote à l'écran pour indiquer que vous pouvez modifier la valeur soulignée.



Procédure de base

La procédure de base pour éditer un paramètre consiste à utiliser les boutons PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour passer d'une page à l'autre et les boutons VALUE [–]/[+] modifier la valeur affichée à chaque page.



Lorsqu'il existe plusieurs pages pour une même rubrique, les pages sont rassemblées en **groupes**. Lorsque vous éditez de tels paramètres, maintenez [SHIFT] enfoncé et servez-vous de PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour passer d'un groupe à l'autre.

MEMO

Lorsque vous utilisez les boutons PAGE/CURSOR [◄]/[►] ou VALUE [–]/[+], vous pouvez accélérer le changement de valeur en maintenant un bouton enfoncé tandis que vous actionnez l'autre. Si vous maintenez [SHIFT] enfoncé en utilisant ces boutons, soit la valeur change par incréments plus importants, soit vous pouvez vous déplacer parmi les groupes de catégories de sons (p. 55).

MEMO

Les boutons PAGE/CURSOR [◄]/[►] font défiler les pages plus rapidement si vous les maintenez enfoncés. Dans certains cas, il y a un arrêt automatique au début du groupe.

Exécuter une commande

Si [ENT] apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran, vous pouvez exécuter la commande sélectionnée d'une pression sur [ENTER].

```
UTIL:MENU        [ENT]
1:PATCH PRM COPY
```

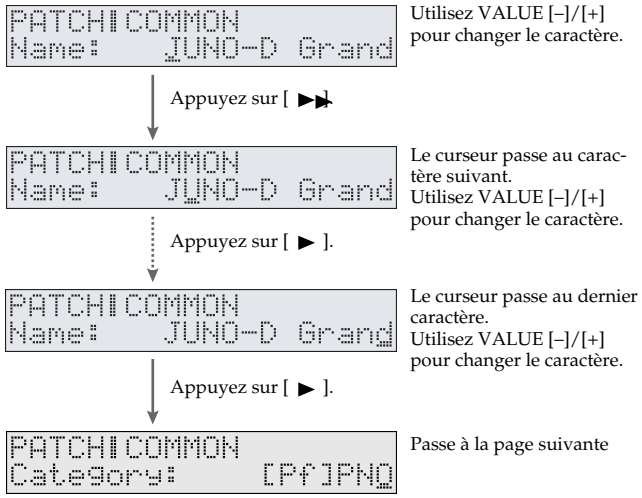
Dans cet exemple, une pression sur [ENTER] exécute la copie de paramètres de patch (p. 49).

Attribuer un nom

Exception confirmant la règle: aux pages permettant d'attribuer un nom à un patch ou une Performance, une pression sur PAGE/CURSOR [▶] ne vous fait pas passer immédiatement à la page suivante. Le curseur vous fait d'abord passer par chaque caractère du nom; une fois arrivé au dernier caractère, une pression sur PAGE/CURSOR [▶] vous fait passer à la page suivante.

Il en va de même lorsque le mouvement se fait dans la direction inverse.

Aux pages où vous pouvez attribuer un nom, vous pouvez maintenir [SHIFT] enfoncé et vous servir de PAGE/CURSOR [◀]/[▶] pour sauter à la page précédente ou suivante.



Actionnez VALUE [–]/[+] pour changer le caractère à l'emplacement du curseur.

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

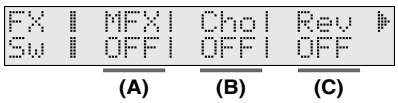
Lors de l'entrée de caractères, vous pouvez utiliser les boutons [0]~[9] pour effectuer les opérations suivantes.

[0]: Efface tous les caractères.
[1]: Affiche un "." à l'emplacement du curseur.
[2]: Affiche un espace à l'emplacement du curseur.
[3]: Affiche un "A" à l'emplacement du curseur.
[4]: Affiche un "a" à l'emplacement du curseur.
[5]: Affiche un "0" à l'emplacement du curseur.
[6]: Convertit les majuscules et minuscules.
[7]: Insère un espace à l'emplacement du curseur.
[8]: Efface le caractère à l'emplacement du curseur et déplace les caractères suivants vers la gauche.
[9]: (pas d'assignation)

Lorsqu'une page contient plusieurs paramètres

Dans des cas tels que celui illustré ci-dessous, utilisez PAGE/CURSOR [◀]/[▶] pour alterner entre (A), (B) et (C) et servez-vous de VALUE [–]/[+] pour modifier la valeur de chaque paramètre.

Exemple: Activation/coupure d'effet



Entrer des numéros et des valeurs numériques

Le JUNO-D permet de choisir un numéro de patch/Performance ou de spécifier une valeur numérique avec VALUE [–]/[+] ou en entrant directement la valeur avec [NUMERIC] [0]~[9].

1. **Appuyez sur [NUMERIC] pour l'allumer.**
   L'indication clignote.
2. **Utilisez les boutons [0]~[9] pour entrer le numéro.**
   - Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [0] pour changer le statut +/–.
3. **Pour confirmer la valeur, appuyez sur [ENTER].**
   La valeur est entérinée et [NUMERIC] s'éteint.
   Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

Sélectionner une partie

Sur le JUNO-D, vous pouvez utiliser les boutons [0]~[9] pour sélectionner des parties.

Vous disposez d'un total de 16 parties. Procédez comme suit pour les sélectionner.

1. **Appuyez sur [PERFORM] pour l'allumer et passer en mode Performance.**
2. **Appuyez sur [PART SELECT] pour l'allumer.**
3. **Appuyez sur le ou les bouton(s) correspondant à la partie voulue.**

Partie 1	[1]	Partie 11	[SHIFT] et [1]
Partie 2	[2]	Partie 12	[SHIFT] et [2]
Partie 3	[3]	Partie 13	[SHIFT] et [3]
Partie 4	[4]	Partie 14	[SHIFT] et [4]
Partie 5	[5]	Partie 15	[SHIFT] et [5]
Partie 6	[6]	Partie 16	[SHIFT] et [6]
Partie 7	[7]		
Partie 8	[8]		
Partie 9	[9]		
Partie 10	[0]		

Créer un patch (mode Patch)

Pour créer un son (patch) bien à vous sur le JUNO-D, commencez avec un patch existant (un**patch préprogrammé**) et éditez-le pour en faire un neuf. Vous pouvez sauvegarder les sons que vous créez dans l'une des 128 mémoires de patches utilisateur.

MEMO

Un **paramètre** est un élément qui peut être réglé. Lorsque vous changez les valeurs des paramètres, vous faites de l'**édition**.

MEMO

Les réglages des effets internes (réverbération, chorus et multi-effet) sont aussi sauvegardés avec les réglages de patch. Pour en savoir plus sur l'édition des réglages d'effets, voyez **"Ajouter des effets"** (p. 65).

Ce chapitre explique comment créer des patches et décrit les fonctions des paramètres de patch.

MEMO

Pour savoir comment éditer le son d'un kit de batterie, voyez **"Créer un kit de batterie (mode Patch)"** (p. 52).

Trois astuces pour éditer des patches

Sélectionnez un patch ressemblant au son que vous avez en tête (p. 20).

Vous pouvez assigner un son d'instrument différent à chacun des deux sons (Upper/Lower) d'un patch et les éditer séparément. Choisissez le son à éditer avec [DESTINATION TONE]: UPPER uniquement, LOWER uniquement ou les deux.

MEMO

Si [KEY MODE] est réglé sur "SINGLE", le son Upper est toujours sélectionné. Si vous ne voulez entendre que le son Lower durant l'édition, réglez [KEY MODE] sur "DUAL" et tournez la commande BALANCE de la section PATCH MODIFY à fond vers la position "L".

Couper les effets (p. 65)

Comme les effets du JUNO-D ont un impact important sur le son, coupez-les afin d'évaluer avec précision les changements effectués. Vous n'entendez plus que le son original du patch, ce qui vous permet de mieux percevoir le résultat de vos modifications. En fait, il suffit parfois de changer les réglages d'effet pour obtenir le son voulu.

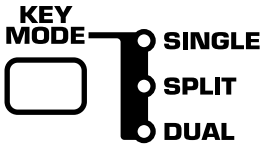
Effectuer les réglages de patch

Un patch comprend les types de réglages suivants (incluant les paramètres réglables en face avant).

- Réglages communs à tout le patch (Patch Common)
- Réglages pour chaque patch (Patch Tone)

Ces types de réglages portent le nom collectif de "**paramètres de patch**".

Changer la méthode de production des sons (Key Mode)



Le JUNO-D produit le son de chaque patch en combinant deux Tones: le **Tone Upper** et le **Tone Lower** (p. 40). Le paramètre [KEY MODE] définit comment ces deux Tones sont produits quand vous jouez sur le clavier.

MEMO

Ce réglage est aussi disponible quand vous utilisez la fonction Patch Audition.

SINGLE: Toutes les touches du clavier jouent le son Upper.

SPLIT: Le clavier est partagé ("Split"): la partie inférieure du clavier joue le son Lower et la partie supérieure le son Upper.

MEMO

Vous pouvez modifier le point de partage entre les sons Upper et Lower (p. 45).

DUAL: Les sons Upper et Lower sont superposés.

Édition des paramètres de patch

1. **Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et passer en mode Patch.**
2. **Choisissez un patch.**
3. **Appuyez sur [PARAM] pour l'allumer.**

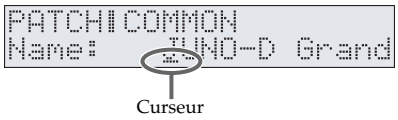
   Vous pouvez alors éditer les paramètres de patch.

   Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour choisir le paramètre à éditer.

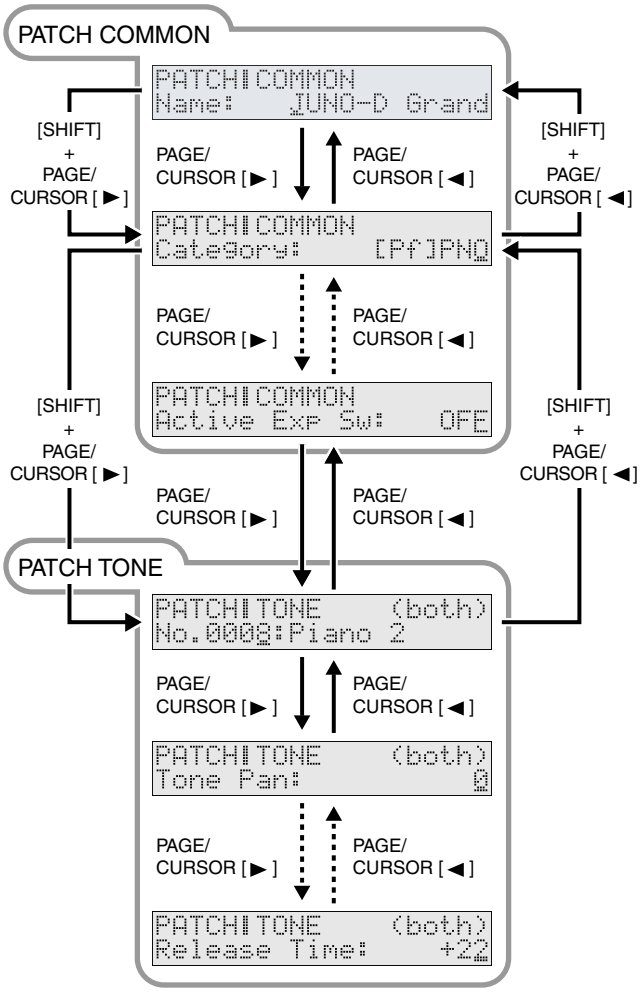
   ☞ **"Sélection des paramètres de patch"** (p. 45)

   PATCH:COMMON
   Name: JUNO-D Grand

4. **Dès qu'un paramètre est disponible pour l'édition, le curseur (soulignement) clignote sous sa valeur. Vous pouvez alors modifier la valeur de ce paramètre de patch avec VALUE [–]/[+].**



Sélection des paramètres de patch



Réglages affectant le patch entier paramètres (Patch Common)

Vous pouvez éditer les paramètres Patch Common suivants.

Name (nom du patch)

Vous pouvez changer le nom du patch.

Utilisez les boutons PAGE/CURSOR [◀]/[▶] pour choisir les caractères et entrez le caractère voulu avec les boutons VALUE [–]/[+].

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

☞ **"Attribuer un nom"** (p. 43)

Catégorie

Permet de changer la catégorie du patch.

☞ **"Sélection d'un patch par catégorie"** (p. 20)

Key Mode

Définit comment les deux Tones sont produits quand vous jouez sur le clavier. L'indication à l'écran est liée au réglage [KEY MODE] en face avant (p. 44).

Valeur

SINGLE: Toutes les touches du clavier produisent le son Upper.

SPLIT: Le clavier est partagé ("Split"): la partie basse du clavier joue le son Lower et la partie haute le son Upper.

* Vous pouvez modifier le point de partage entre les sons Upper et Lower (p. 45).

DUAL: Les sons Upper et Lower sont superposés.

☞ **"Changer la méthode de production des sons (Key Mode)"** (p. 44)

Patch Level

Détermine le volume du patch.

Réglage: 0~127

Tone Balance

Règle la balance de volume entre les sons LOWER et UPPER. Ce paramètre est lié à la commande [BALANCE] en face avant (p. 26).

VALUE: –64 (LOWER)~+63 (UPPER)

Point de partage

Quand **"Key Mode"** (p. 45) est réglé sur SPLIT, ce paramètre définit le point de partage entre les sons Upper et Lower.

Réglage: A0~C8

Split Arp

Quand **"Key Mode"** (p. 45) est réglé sur SPLIT, ce paramètre définit le son piloté par l'arpégiateur.

Valeur

UPPER: L'arpégiateur pilote le son Upper.

LOWER: L'arpégiateur pilote le son Lower.

BOTH: L'arpégiateur pilote simultanément les sons Upper et Lower.

Solo Switch

Quand ce paramètre est actif, l'instrument ne produit qu'une seule note à la fois, même si vous enfoncez plusieurs touches.

Ce réglage est efficace lorsque vous jouez un patch reproduisant un instrument solo tel qu'un saxo ou une flûte.

Valeur

OFF: Vous pouvez jouer des accords.

ON: Le son est joué en mode solo (monophonique).

UPPER: Le mode Solo est uniquement appliqué au son Upper.

LOWER: Le mode Solo est uniquement appliqué au son Lower.

ModulationDst (destination de la modulation)

Détermine le son affecté par la modulation (p. 29).

Valeur

UPPER: La modulation est uniquement appliquée au son Upper.

LOWER: La modulation est uniquement appliquée au son Lower.

BOTH: La modulation est appliquée aux Tones Upper et Lower.

PitchBend Dst (destination du Pitch Bend)

Détermine le son affecté par le réglage Pitch Bend (p. 29).

Valeur

UPPER: Le Pitch Bend est uniquement appliqué au son Upper.

LOWER: Le Pitch Bend est uniquement appliqué au son Lower.

BOTH: Le Pitch Bend est appliqué aux sons Upper et Lower.

Modify Dest (destination des réglages en face avant)

Définit le Tone affecté par les réglages de son effectués avec les commandes en face avant.

Ce paramètre est lié au réglage du bouton [DESTINATION TONE] en face avant (p. 26).

Valeur

UPPER: Les réglages portent uniquement sur le son Upper.

LOWER: Les réglages portent uniquement sur le son Lower.

BOTH: Les réglages portent sur les sons Upper et Lower.

ExpressionDst (destination de l'expression)

Définit le son affecté par le réglage d'expression.

Valeur

UPPER: Le réglage d'expression porte uniquement sur le son Upper.

LOWER: Le réglage d'expression porte uniquement sur le son Lower.

BOTH: Le réglage d'expression est appliqué aux sons Upper et Lower.

Active Exp Sw (commutateur Active Expression)

Active/coupe l'effet "Active Expression" (p. 32).

Valeur

OFF: Le réglage d'expression affecte uniquement le volume, comme c'est habituellement le cas.

ON: Produit un effet Active Expression utilisant les deux sons.

Réglages d'un son individuel (paramètres Patch Tone)

Vous pouvez régler les paramètres affectant chaque son individuel. Le bouton [DESTINATION TONE] du panneau avant permet de choisir le ou les sons (upper/lower) affectés par vos réglages p. 26.

MEMO

Quand "BOTH" est choisi, l'écran affiche la valeur du paramètre Tone assigné au son Upper. Si vous changez cette valeur, les paramètres des Tones Upper et Lower changent et adoptent les mêmes réglages.

No. (numéro du son original)

Pour chacun des deux sons (Upper et Lower) composant un patch, vous pouvez choisir parmi 640 'Tones' originaux.

Réglage: 0001~0640

Tone Pan

Quand vous travaillez en stéréo, ce paramètre définit la position stéréo (Pan) de chaque son. Plus vous augmentez la valeur "L", plus le son se déplace vers le côté gauche de l'image stéréo. De même, plus vous augmentez la valeur "R", plus le son se déplace vers le côté droit de l'image stéréo.

Réglage: L64~0~63R

- **Régler le niveau du signal envoyé aux effets**

MFX Switch (commutateur de multi-effet)

Active/coupe le multi-effet pour chaque son.

Réglage: BYPASS, ON

Chorus Send Lvl (niveau d'envoi au chorus)

Règle le niveau du signal envoyé au chorus pour chaque son.

Réglage: 0~127

Reverb Send Lvl (niveau d'envoi à la réverb)

Règle le niveau du signal envoyé à la réverbération pour chaque son.

Réglage: 0~127

Coarse Tune

Règle la hauteur du son par demi-tons sur une plage de ±4 octaves.

Réglage: –48~+48

Fine Tune

Règle la hauteur du son par pas d'un cent sur une plage de ±50 cents.

Réglage: –50~+50

MEMO

Un cent correspond à 1/100e de demi-ton.

• Produire des glissements de hauteur (Portamento)

Portamento est une fonction qui opère un glissement de hauteur pour passer d'une note à la suivante. Quand le paramètre Solo Switch est réglé sur "ON", vous pouvez utiliser le portamento pour produire un effet similaire au glissement d'une note à l'autre sur un violon.

Portamento Sw (commutateur Portamento)

Détermine si l'effet Portamento est utilisé (ON) ou non (OFF).

Portamento Time

Ce paramètre détermine la durée du portamento (glissement d'une note à la suivante). Des valeurs élevées allongent le temps qu'il faut pour atteindre la hauteur de la note suivante.

Réglage: 0~127

• Varier les sons selon votre toucher

La force avec laquelle vous enfoncez une touche du clavier correspond à une valeur de **toucher ("Velocity")**. Quand vous enfoncez une touche avec force, une valeur élevée de toucher est transmise, produisant un volume plus important ou un son différent. Les paramètres **Velo Sens Depth** et **Velo Sens Ofs** permettent de déterminer le rapport entre votre toucher sur le clavier et le volume des notes.

Velo Sens Depth (intensité de la sensibilité au toucher)

En réglant ce paramètre sur une valeur élevée, vous produisez des changements de volume plus importants même en réponse à une faible variation de toucher. Si vous réglez ce paramètre sur une valeur basse, le volume des notes jouées change peu, même quand vous variez fortement votre toucher.

Réglage: –64~+63

Velo Sens Ofs (décalage des valeurs de toucher)

En réglant ce paramètre sur une valeur élevée, vous pouvez obtenir un volume élevé même en réponse à un toucher léger. Réglez ce paramètre sur une valeur basse pour produire un volume faible, même quand vous jouez fort sur le clavier.

Réglage: –64~+63

Pitch Bend Range

Détermine par demi-tons (maximum deux octaves) l'ampleur du changement de hauteur produit lorsque vous actionnez le levier Pitch Bend. L'intensité du changement de hauteur est pareille, que vous déplaciez le levier à gauche ou à droite.

Réglage: 0~24

• Régler la modulation du son (LFO)

Le LFO (oscillateur basse fréquence) applique une modulation cyclique au son. Vous pouvez l'appliquer à la hauteur, à la fréquence de coupure ou au volume pour produire un effet vibrato, wah ou trémolo. Les sons originaux du JUNO-D contiennent des réglages LFO appropriés pour chaque son. Vous pouvez éditer les patches pour régler la vitesse de l'effet du LFO et le degré auquel il affecte la hauteur et la fréquence de coupure du filtre.

NOTE

Il n'est pas possible de régler simultanément l'intensité de modulation de hauteur et de fréquence de coupure. En outre, vous ne pouvez pas régler l'intensité de l'effet du LFO sur le volume. Si vous recherchez un effet trémolo réglable, utilisez le multi-effet TREMOLO (p. 84).

Filter LFO (commutateur de LFO)

Spécifie si le paramètre LFO Depth pilote l'intensité de modulation de la fréquence de coupure ou de la modulation de hauteur. Ce paramètre est lié au bouton [FILTER LFO] en face avant (p. 27).

Valeur

OFF (PCH): Vous pouvez régler l'intensité de la modulation de hauteur du LFO.

ON (FLT): Vous pouvez régler l'intensité de la modulation de la fréquence de coupure du filtre produite par le LFO.

LFO Rate

Règle la vitesse de modulation du LFO. Ce paramètre est lié à la commande [LFO RATE] en face avant (p. 27).

Réglage: –64~+63

LFO Depth

Spécifie l'intensité du LFO. En temps normal, ce réglage change l'intensité de la modulation de hauteur du LFO. Quand Filter LFO est activé ("ON"), ce réglage change la modulation de la fréquence de coupure du filtre produite par le LFO. Ce paramètre est lié à la commande [LFO DEPTH] en face avant (p. 27).

Réglage: –64~+63

LFO Delay

Règle le décalage entre l'enfoncement (ou le relâchement) d'une touche et le déclenchement du LFO (ou la durée de l'effet).

Réglage: –64~+63

Régler l'éclat (la brillance) du son (Filter)

Le générateur de sons du JUNO-D contient un **filtre** atténuant ou accentuant certaines fréquences du son. Chaque son original du JUNO-D possède ses propres réglages de filtre. Vous pouvez toutefois les modifier avec les fonctions d'édition de patch.

Cutoff Freq (fréquence de coupure)

Détermine la fréquence (de coupure) à laquelle le filtre commence à modifier le son. Ce paramètre est lié à la commande [CUTOFF] en face avant (p. 29).

Réglage: –64~+63

Resonance

Ce paramètre accentue la résonance aux alentours de la fréquence de coupure et produit un son unique. Une valeur excessive risque d'entraîner de l'oscillation et de la distorsion. Ce paramètre est lié à la commande [RESONANCE] en face avant (p. 29).

Réglage: –64~+63

- **Régler l'attaque ou la chute du son (Enveloppe)**

Chaque son original du JUNO-D possède ses propres réglages d'enveloppe. Vous pouvez toutefois appliquer des changements relatifs à ces réglages avec les fonctions d'édition de patch. Selon le son choisi, il est possible que ces réglages ne produisent aucun changement notable sur le son. Vous ne pouvez pas modifier le niveau de maintien.

Attack Time

Règle le temps d'attaque de l'enveloppe. Ce paramètre est lié à la commande [ATTACK] en face avant (p. 28).

Réglage: –64~+63

Decay Time

Règle le temps de chute de l'enveloppe. Ce paramètre est lié à la commande [DECAY] en face avant (p. 28).

Réglage: –64~+63

Release Time

Règle le temps de relâchement de l'enveloppe. Ce paramètre est lié à la commande [RELEASE] en face avant (p. 28).

Réglage: –64~+63

Sauvegarder un patch

Quand vous avez fini d'éditer un patch, sauvegardez-le en procédant comme suit.

1. **Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et passer en mode Patch.**
2. **Sélectionnez le patch à éditer.**
3. **Éditez le patch.**

☞ **"Modifier le son avec les commandes (Patch Modify)"** (p. 26)
"Effectuer les réglages de patch" (p. 44).

4. **Quand le son vous plaît, appuyez sur [WRITE].**
   Utilisez VALUE [–]/[+] pour choisir le numéro de la mémoire (U001~U128) où sauvegarder le patch utilisateur.

```
WRITE!PATCH     [ENT]
To:U001:
```

   Si la mémoire choisie est inoccupée (comme illustré ci-dessus), l'écran affiche uniquement le numéro du patch utilisateur.

NOTE
Songez que si vous choisissez une mémoire contenant déjà un patch utilisateur sauvegardé par vos soins, ses réglages sont écrasés.

5. **Appuyez sur [ENTER].**
6. **Utilisez VALUE [–]/[+] pour définir la catégorie du patch utilisateur à sauvegarder.**

```
WRITE!PATCH     [ENT]
            [Pf]PN0
```

☞ Pour en savoir plus sur les catégories, voyez **"Catégories de patches"** (p. 49).

7. **Appuyez à nouveau sur [ENTER] pour exécuter l'opération.**

Quand le patch utilisateur est sauvegardé, l'écran affiche "COMPLETED". La procédure est terminée.

MEMO
Si vous ne souhaitez pas sauvegarder le patch utilisateur, appuyez sur [EXIT].

Si vous ne changez pas le réglage **"Name (nom du patch)"** (p. 45), le patch conservera le nom du patch choisi à l'étape 2.

Catégories de patches

Le JUNO-D vous permet de nommer et de sauvegarder les patches que vous éditez en leur attribuant la catégorie de sons voulue **User Patch**). La sauvegarde d'un patch édité dans la catégorie appropriée permet de le retrouver plus facilement par la suite. Cela vous permet en outre d'utiliser des réglages d'arpégiateur appropriés pour votre patch utilisateur.

```
WRITE:PATCH      [ENT]
            [Pf]PNO
```

Catégorie

Groupe de catégories		Contenu	
PIANO (Pf)	PNO	AC.PIANO	Piano acoustique
	EP	EL.PIANO	Piano électrique
KBD & ORGAN (Ky)	KEY	KEYBOARDS	Autres claviers (clavecin, etc.)
	BEL	BELL	Cloche, nappe de cloches
	MLT	MALLET	Mailloche
	ORG	ORGAN	Orgue électrique et orgue d'église
	ACD	ACCORDION	Accordéon
	HRM	HARMONICA	Harmonica, Blues Harp
GUITAR (Gt)	AGT	AC.GUITAR	Guitare acoustique
	EGT	EL.GUITAR	Guitare électrique
	DGT	DIST.GUITAR	Guitare avec distorsion
ORCH (Oc)	STR	STRINGS	Cordes
	ORC	ORCHESTRA	Orchestre
	HIT	HIT&STAB	Coup d'orchestre, hit
	WND	WIND	Vents (hautbois, clarinette, etc.)
	FLT	FLUTE	Flûte, piccolo
WORLD (Wr)	PLK	PLUCKED	Cordes pincées (harpe, etc.)
	ETH	ETHNIC	Autres instruments traditionnels
	FRT	FRETTED	Inst. à frettes (mandoline, etc.)
BRASS (Br)	BRS	AC.BRASS	Cuivres acoustiques
	SBR	SYNTH.BRASS	Cuivres de synthé
	SAX	SAX	Saxophone
VOCAL & PAD (Vo)	BPD	BRIGHT PAD	Nappe de synthé brillante
	SPD	SOFT PAD	Nappe de synthé douce
	VOX	VOX	Voix, chœur
SYNTH (Sy)	HLD	HARD LEAD	Synthé dur
	SLD	SOFT LEAD	Synthé doux
	TEK	TECHNO SYNTH	Synthé techno
	PLS	PULSATING	Synthé avec pulsation
	FX	SYNTH FX	Effets spéciaux (bruits etc.)
	SYN	OTHER SYNTH	Synthé polyphonique
BASS (Bs)	BS	BASS	Basse électrique et acoustique
	SBS	SYNTH.BASS	Basse synthé
RHYTHM & SFX (Rh)	DRM	DRUMS	Batterie
	PRC	PERCUSSION	Percussion
	SFX	SOUND FX	Effet sonore
	BTS	BEAT&GROOVE	Beat et Groove
	CMB	COMBINATION	Autres patches

Fonctions pratiques d'édition de patch (Patch Utility)

Patch Utility propose une série de fonctions (comme la copie ou l'initialisation de patch) qui vous serviront dans l'édition de vos patches.

Copier des paramètres de patch (PATCH PRM COPY)

Vous pouvez copier les réglages de n'importe quel patch dans le patch actuellement sélectionné. Utilisée à bon escient, cette fonction permet d'améliorer l'efficacité de vos éditions. Vous pouvez copier les cinq paramètres suivants.

- UPPER TONE: Copie les réglages du son Upper.
- LOWER TONE: Copie les réglages du son Lower.
- MFX: Copie les réglages de multi-effet.
- CHORUS: Copie les réglages de chorus.
- REVERB: Copie les réglages de réverbération.

Copier le son UPPER ou le son LOWER

1. **Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et passer en mode Patch.**
   Choisissez le patch de destination pour la copie.
2. **Appuyez sur [UTILITY].**
3. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "1:PATCH PRM COPY".**
4. **Appuyez sur [ENTER].**
5. **Utilisez VALUE [–]/[+] pour sélectionner "UPPER TONE" ou "LOWER TONE".**

```
PATCH PRM COPY:      ▶
What:      UPPER TONE
```

6. **Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].**
   Utilisez VALUE [–]/[+] pour choisir le patch source de la copie.

```
PATCH PRM COPY:      ▶
Pf01:JUNO-D Grand
```

7. **Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].**
   Utilisez VALUE [–]/[+] pour définir si les données sont copiées vers le son Upper ou Lower du patch actuellement sélectionné.

```
PATCH PRM COPY:[ENT]
To:        UPPER TONE
```

8. **Appuyez sur [ENTER].**
   Les réglages du son Upper ou Lower sont copiés dans le patch actuellement choisi.

A la fin de la copie des données, l'écran affiche "COMPLETED". La procédure est terminée.

Copier les réglages des effets MFX, CHORUS ou REVERB

1. **Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et passer en mode Patch.**
   Choisissez le patch de destination pour la copie.
2. **Appuyez sur [UTILITY].**
3. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "1:PATCH PRM COPY".**
4. **Appuyez sur [ENTER].**
5. **Utilisez VALUE [–]/[+] pour sélectionner "MFX", "CHORUS" ou "REVERB".**

```
PATCH PRM COPY!      ▶
What:              MFX
```

6. **Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].**
   Utilisez VALUE [–]/[+] pour choisir les réglages d'effets à copier: PATCH (réglages du patch) ou "PERFORM (Performance)".

```
PATCH PRM COPY!      ▶
From:            PATCH
```

7. **Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].**
   Copier les réglages d'effets "PATCH"
   Utilisez VALUE [–]/[+] pour choisir le patch source de la copie.

```
PATCH PRM COPY![ENT]
Pr01:JUNO-D Grand
```

   Copier les réglages d'effets "PERFORM (Performance)"
   Utilisez VALUE [–]/[+] pour choisir la Performance source de la copie.

```
PATCH PRM COPY![ENT]
P01:JUNO-D Stack    …
```

8. **Appuyez sur [ENTER].**
   Les réglages d'effets sont copiés vers le patch actuellement choisi.

A la fin de la copie des données, l'écran affiche "COMPLETED". La procédure est terminée.

Initialiser les paramètres d'un patch (PATCH INITIALIZE)

Cette opération initialise les réglages du patch actuellement choisi. Comme cette fonction initialise tous les paramètres de patch, elle est idéale pour créer un son de A à Z.

NOTE
L'opération "Initialize" porte uniquement sur le son actuellement choisi. Elle n'affecte aucun autre son sauvegardé dans la mémoire utilisateur. Pour rétablir les réglages d'usine de tous les paramètres, faites appel à la fonction Factory Reset (p. 17).

1. **Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et passer en mode Patch.**
   Sélectionnez le patch à initialiser.
2. **Appuyez sur [UTILITY].**
3. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "2:PATCH INITIALIZE".**
4. **Appuyez sur [ENTER].**

```
PATCH INIT!     [ENT]
```

5. **Appuyez à nouveau sur [ENTER] pour exécuter l'opération.**

Quand l'initialisation est terminée, "COMPLETED" s'affiche. La procédure est terminée.

Supprimer un patch utilisateur existant (PATCH REMOVE)

Cette opération supprime le patch utilisateur spécifié. Un patch supprimé ne peut plus être sélectionné en spécifiant son numéro avec les boutons d'accès direct. Si vous sauvegardez à nouveau un patch sous ce numéro, il redevient disponible.

1. **Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et passer en mode Patch.**
2. **Appuyez sur [UTILITY].**
3. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "3:PATCH REMOVE".**
4. **Appuyez sur [ENTER].**

```
PATCH REMOVE!   [ENT]
U001:User Patch 1   …
```

5. **Utilisez VALUE [–]/[+] pour choisir le patch utilisateur à supprimer.**
6. **Appuyez sur [ENTER].**

Quand les données sont supprimées, l'écran affiche "COMPLETED". La procédure est terminée.

Transmettre les réglages de patch/ kit de batterie via la prise MIDI OUT (XFER to MIDI)

Vous pouvez transmettre les réglages de n'importe quel patch via la prise MIDI OUT. Cette fonction vous permet de sauvegarder des réglages de patch sur un séquenceur externe. L'option menu "DUMP ALL" permet de transférer toutes les données stockées dans la zone utilisateur dans un séquenceur externe.

1. **Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et passer en mode Patch.**
   Sélectionnez le patch ou kit de batterie (Rhythm Set) à initialiser.
2. **Appuyez sur [UTILITY].**
3. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "4:XFER to MIDI".**
4. **Appuyez sur [ENTER].**

Transmettre les réglages du patch actuellement choisi

5. **Utilisez VALUE [–]/[+] pour sélectionner "CURRENT PATCH".**
6. **Appuyez sur [ENTER].**
   Les réglages du patch choisi sont transmis via la prise MIDI OUT.

Quand les données sont transmises, l'écran affiche "COMPLETED". La procédure est terminée.

Transmettre les réglages d'un patch utilisateur

5. **Utilisez VALUE [–]/[+] pour sélectionner "USER PATCHES".**
6. **Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].**
   Utilisez VALUE [–]/[+] pour spécifier le numéro du premier patch utilisateur de la série à transmettre.

```
XFER to MIDI!
From:          U001
```

7. **Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].**
   Utilisez VALUE [–]/[+] pour spécifier le numéro du dernier patch utilisateur de la série à transmettre.

```
XFER to MIDI!  [ENT]
To:            U128
```

8. **Appuyez sur [ENTER].**
   Les réglages du patch choisi sont transmis via la prise MIDI OUT.

Quand les données sont transmises, l'écran affiche "COMPLETED". La procédure est terminée.

Transmettre toutes les données de la mémoire utilisateur

5. **Utilisez VALUE [–]/[+] pour sélectionner "DUMP ALL".**

```
XFER to MIDI!  [ENT]
What:        DUMP ALL
```

6. **Appuyez sur [ENTER].**
   Toutes les données de la zone utilisateur sont transmises via la prise MIDI OUT.

Une fois le transfert terminé, l'écran affiche "COMPLETED".

MEMO

Pour charger à nouveau les réglages archivés dans le JUNO-D, il suffit de renvoyer ces données au JUNO-D via sa prise MIDI IN. Ne manipulez pas le JUNO-D tant qu'il reçoit ces données.

Rétablir les réglages d'usine (FACTORY RESET)

Les fonctions Patch Utility proposent aussi une opération FACTORY RESET.

Pour en savoir plus sur la fonction FACTORY RESET, voyez **"Initialisation des réglages (Factory Reset)"** (p. 17).

Créer un kit de batterie (mode Patch)

Le JUNO-D propose des kits de batterie ("Rhythm Sets") adaptés à tout un éventail de genres musicaux. Vous pouvez éditer un kit de batterie préprogrammé en changeant la hauteur/le volume/la position stéréo de chaque son d'instrument de percussion et sauvegarder ce kit sous forme de **kit de batterie utilisateur**.

Effectuer les réglages d'un kit de batterie

Un kit de batterie comprend les types de réglages suivants.

- Les réglages communs à tout le kit de batterie (Rhythm Common)
- Les réglages spécifiques à chaque son (touche) du kit (Rhythm Tone)

Ces types de réglages portent le nom collectif de "**paramètres de kit de batterie**".

Éditer les paramètres de kit de batterie (Rhythm Set)

1. **Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et passer en mode Patch.**
2. **Choisissez un kit de batterie (p. 22).**

```
PATCH
Rh01:Standard Kit
```

3. **Appuyez sur [PARAM] pour l'allumer.**

   Vous pouvez éditer les paramètres de kit de batterie.

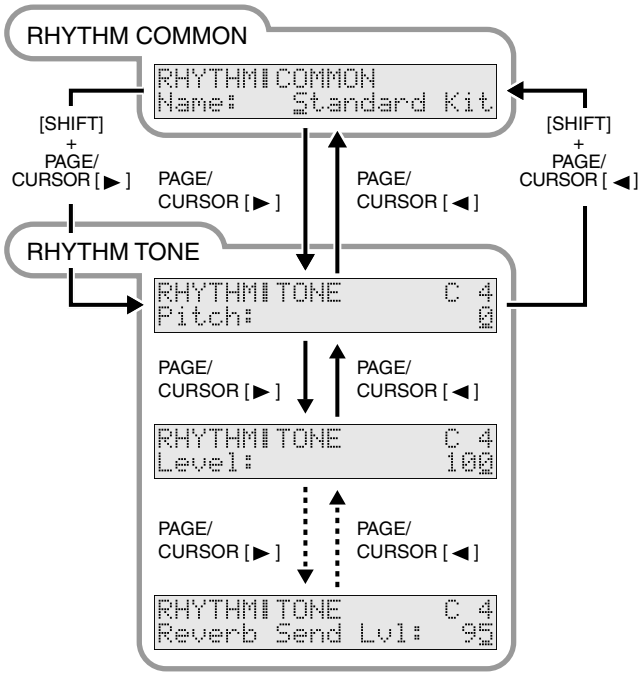
   Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour choisir le paramètre à éditer.

4. **Dès qu'un paramètre est disponible pour l'édition, le curseur (soulignement) clignote sous sa valeur. Vous pouvez alors modifier la valeur de ce paramètre de patch avec VALUE [–]/[+].**

```
RHYTHM COMMON
Name:    Standard Kit
```

Curseur

Choix des paramètres de kit de batterie



Réglages affectant le kit entier (paramètres Rhythm Common)

Vous pouvez éditer les paramètres Rhythm Common suivants.

Name (nom du kit de batterie)

Vous pouvez renommer le kit de batterie. Utilisez les boutons PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour choisir les caractères et entrez le caractère voulu avec les boutons VALUE [–]/[+].

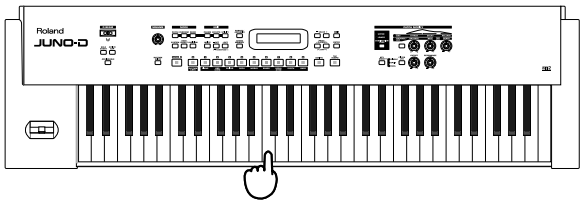
Réglage: espace, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }

☞ Pour en savoir plus, voyez **"Attribuer un nom"** (p. 43).

Éditer les réglages spécifiques à chaque son du kit (paramètres Rhythm Tone)

Dans un kit de batterie, chaque touche se voit assigner un instrument différent. Vous pouvez éditer les paramètres suivants pour chaque son d'instrument du kit. Enfoncez la touche dont vous voulez éditer le son de batterie.

```
RHYTHM TONE      C 4
Pitch:             0
```



Pitch

Règle la hauteur du son de percussion par demi-tons.

Réglage: –60~+67

Level

Règle le volume du son de percussion.

Réglage: 0~127

Pan

Quand vous travaillez en stéréo, ce paramètre définit la position stéréo (Pan) de chaque son de percussion. Plus vous augmentez la valeur "L", plus le son se déplace vers le côté gauche de l'image stéréo. De même, plus vous augmentez la valeur "R", plus le son se déplace vers le côté droit de l'image stéréo.

Le réglage RND (RANDOM) produit un effet spécial faisant voyager le son de façon aléatoire entre les canaux gauche et droit à chaque pression sur une touche.

Réglage: RND, L63~0~63R

- **Régler le niveau du signal envoyé aux effets**

Chorus Send Lvl (niveau d'envoi au chorus)

Règle le niveau du signal envoyé au chorus pour chaque son.

VALUE: 0~127

Reverb Send Lvl (niveau d'envoi à la réverb)

Règle le niveau du signal envoyé à la réverbération pour chaque son.

Réglage: 0~127

Sauvegarder un kit de batterie (User Rhythm Set)

Quand vous avez fini d'éditer un kit de batterie, sauvegardez-le en exécutant la procédure suivante.

1. **Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et passer en mode Patch.**
2. **Sélectionnez le kit de batterie à éditer.**
3. **Éditez le kit de batterie et ses sons.**

"Réglages affectant le kit entier (paramètres Rhythm Common)" (p. 52)
"Éditer les réglages spécifiques à chaque son du kit (paramètres Rhythm Tone)" (p. 52)

MEMO

Les réglages Patch Modify (p. 26) ne sont pas sauvegardés pour les kits de batterie.

4. **Quand vous êtes content des réglages du kit de batterie, appuyez sur [WRITE].**

   Utilisez VALUE [–]/[+] pour choisir le numéro de la mémoire (U01~U02) où le kit de batterie doit être sauvegardé.

```
WRITE!RHYTHM    [ENT]
To:U 01:
```

   Si la mémoire choisie est inoccupée (comme illustré ci-dessus), l'écran n'affiche que le numéro du kit de batterie.

NOTE

N'oubliez pas que si vous choisissez une mémoire contenant déjà un kit de batterie sauvegardé par vos soins, ses réglages sont écrasés et irrémédiablement perdus.

5. **Appuyez sur [ENTER].**

   Contrairement aux patches, les kits de batterie sont toujours sauvegardés dans la catégorie "DRM" (DRUMS) du groupe "RHYTHM & SFX".

MEMO

Pour en savoir plus sur les catégories, voyez **"Catégories de patches"** (p. 49).

Quand le kit de batterie est sauvegardé, l'écran affiche "COMPLETED". La procédure est terminée.

MEMO

Si vous décidez de ne pas sauvegarder le kit de batterie, appuyez sur [EXIT].

Si vous ne changez pas le réglage **"Name (nom du kit de batterie)"** (p. 52), le kit de batterie conservera le nom du kit choisi à l'étape 2.

Fonctions pratiques d'édition pour les kits de batterie (Rhythm Set Utility)

"Rhythm Set Utility" propose une série de fonctions (comme l'initialisation d'un Tone rythmique ou la copie de réglages d'effets) qui vous serviront pour l'édition des kits de batterie.

Copier les réglages d'effet d'un kit de batterie (RHY PRM COPY)

Cette opération copie les réglages d'effets d'un kit de batterie existant dans le kit actuellement sélectionné. Vous pouvez copier les trois paramètres suivants.

- MFX: Copie les réglages de multi-effet.
- CHORUS: Copie les réglages de chorus.
- REVERB: Copie les réglages de réverbération.

1. **Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et passer en mode Patch.**

   Choisissez le kit de batterie de destination pour la copie.
2. **Appuyez sur [UTILITY].**
3. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "1:RHY PRM COPY".**
4. **Appuyez sur [ENTER].**
5. **Utilisez VALUE [–]/[+] pour sélectionner "MFX", "CHORUS" ou "REVERB".**

```
RHY PRM COPY!        ▶
What:             MFX
```

6. **Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].**
   Utilisez VALUE [–]/[+] pour choisir les réglages d'effets à copier: RHYTHM (réglages du patch) ou "PERFORM (Performance)".
7. **Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].**
   Copier les réglages d'effets "RHYTHM"
   Choisissez le kit de batterie source pour la copie.

```
RHY PRM COPY!   [ENT]
Rh01:Standard Kit  ...
```

   Copier les réglages d'effets "PERFORM (Performance)"
   Choisissez la Performance source pour la copie.

```
RHY PRM COPY!   [ENT]
P01:JUNO-D Stack   ...
```

8. **Appuyez sur [ENTER].**
   Les réglages d'effets sont copiés vers le kit de batterie actuellement choisi.

A la fin de la copie des données, l'écran affiche "COMPLETED". La procédure est terminée.

Initialiser les réglages d'un son rythmique spécifique (RHY INITIALIZE)

Cette opération initialise les paramètres du son rythmique (p. 52) et rétablit ses réglages préprogrammés en vigueur avant l'édition.

MEMO
Pour rétablir tous les réglages préprogrammés du kit de batterie choisi, il suffit de sélectionner à nouveau le kit de batterie préprogrammé qui a servi de point de départ à l'édition.

NOTE
L'opération Initialize porte uniquement sur le Tone actuellement choisi. Elle n'affecte aucun autre son sauvegardé dans la mémoire utilisateur. Pour rétablir les réglages d'usine de tous les paramètres, faites appel à la fonction Factory Reset (p. 17).

1. **Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et passer en mode Patch.**
2. **Choisissez le kit de batterie contenant le Tone rythmique à initialiser.**
3. **Appuyez sur [UTILITY].**
4. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "2:RHY INITIALIZE".**
5. **Appuyez sur [ENTER].**

```
RHY INIT!       [ENT]
Key:              C 4
```

6. **Utilisez VALUE [–]/[+] pour choisir le Tone rythmique à initialiser.**
   VALUE: A 0 (note 21)–C 8 (note 108)

MEMO
Vous pouvez aussi choisir le Tone rythmique à éditer en enfonçant une touche.

7. **Appuyez à nouveau sur [ENTER] pour exécuter l'opération.**

Quand l'initialisation est terminée, "COMPLETED" s'affiche. La procédure est terminée.

Supprimer un kit de batterie sauvegardé (RHY REMOVE)

Cette opération supprime le kit de batterie utilisateur spécifié. Un kit de batterie supprimé ne peut plus être sélectionné en spécifiant son numéro. Si vous sauvegardez à nouveau un kit de batterie sous ce numéro, il redevient disponible.

1. **Appuyez sur [PATCH] pour l'allumer et passer en mode Patch.**
2. **Appuyez sur [UTILITY].**
3. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "3:RHY REMOVE".**
4. **Appuyez sur [ENTER].**

```
RHY REMOVE!     [ENT]
U01:User Rhythm1   ...
```

5. **Utilisez VALUE [–]/[+] pour choisir le kit de batterie à supprimer.**
6. **Appuyez sur [ENTER].**

Quand les données sont supprimées, l'écran affiche "COMPLETED". La procédure est terminée.

Lisez les sections **Créer un patch (mode Patch) p. 51)**, **Transmettre les réglages de patch/kit de batterie via la prise MIDI OUT (XFER to MIDI)** et **Rétablir les réglages d'usine (FACTORY RESET)**.

Jouer plusieurs sons simultanément (Performance)

Choisir une partie et sélectionner le son

Une Performance se compose de seize parties qui vous permettent de jouer simultanément des sons différents. Voyons comment changer de partie et assigner un patch (ou un kit de batterie) à chaque partie.

1. **Appuyez sur [PERFORM] pour l'allumer et passer en mode Performance.**
2. **Appuyez sur [PART SELECT] pour l'allumer et sélectionnez une partie avec [0]~[9].**

   Appuyez sur [0] pour sélectionner la partie 10 (rythme). Pour choisir les parties 11~16, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [1]~[6] (p. 43).
3. **Servez-vous de VALUE [–]/[+] pour assigner un patch ou un kit de batterie à la partie.**

   Vous pouvez aussi sélectionner un patch avec la fonction [NUMERIC].

Assigner des patches d'une même catégorie à plusieurs parties

Quand [PART SELECT] est allumé, vous pouvez maintenir [SHIFT] enfoncé et utiliser PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour passer en revue les catégories assignées à chaque partie et choisir des patches de la catégorie précédente ou suivante, quel que soit le bouton sélectionné. Cela permet d'assigner aux diverses parties des patches de catégories autres que celles imprimées en face avant. Si vous souhaitez préparer plusieurs patches d'une même catégorie (deux types d'orgue, par exemple), vous pouvez appliquer la méthode ci-dessus pour sélectionner des patches d'orgue d'une catégorie inusitée.

Audition rapide et consécutive des sons préprogrammés du JUNO-D/afficher uniquement la liste des patches utilisateur

La procédure décrite ci-dessus permet d'écouter tous les sons préprogrammés du JUNO-D sans recourir aux boutons de sélection de catégorie. Ces patches utilisateur répartis en catégories permettent aussi d'afficher la liste des patches utilisateur. Maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [►] pour changer de catégorie. Après la catégorie "Bass", la liste des patches utilisateur (u001~u128) s'affiche sous forme de catégorie.

* *Lorsque cette affichage est sous forme de liste, le "u" précédant les numéros de patches utilisateur est en caractère minuscule.*

Sélection des numéros de Performances

Appuyez sur [PART SELECT] pour qu'il s'éteigne.

Utiliser la fonction VALUE [–]/[+]

Les boutons VALUE [–]/[+] choisissent la Performance précédant/suivant la Performance actuellement sélectionnée.

Il est inutile d'appuyer sur [ENTER] après avoir effectué votre choix.

Le numéro sélectionné prend effet immédiatement et la Performance en question est activée.

Avec les boutons d'accès direct

- **Quand vous n'utilisez pas la fonction [NUMERIC]**

  Entrez le numéro voulu avec [0]~[9].

  Le chiffre des dizaines est verrouillé; seul le chiffre des unités change. Cela permet de passer facilement en revue les numéros de motifs.

  Il est inutile d'appuyer sur [ENTER] après avoir effectué votre choix. Le numéro sélectionné prend effet immédiatement et la Performance en question est activée.
- **Quand vous utilisez la fonction [NUMERIC]**

1. **Appuyez sur [NUMERIC] pour l'allumer.**
2. **Entrez un numéro à deux chiffres avec [0]~[9].**

   L'indication clignote.
3. **Pour confirmer la valeur, appuyez sur [ENTER].**

   La valeur est entérinée et [NUMERIC] s'éteint.

   Pour annuler l'opération, appuyez sur [EXIT].

MEMO

Les Performances utilisateur sont affichées après les Performances préprogrammées. Vous pouvez maintenir [SHIFT] enfoncé et utiliser PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour alterner entre les Performances utilisateur et préprogrammées.

Éditer les réglages d'une Performance

Les **Performances** du JUNO-D contiennent des réglages liés à la Performance entière et d'autres effectués individuellement pour chaque partie de la Performance.

Voici les réglages effectués pour la Performance entière:

- Les paramètres touchant la Performance entière, comme le nom de la Performance (p. 55)
- Les réglages d'effets de la Performance (p. 56)

Voici les réglages effectués individuellement pour chaque partie de la Performance:

- Réglages des parties de la Performance (p. 56)
- Réglages d'effets des parties de la Performance (p. 58)

Effectuer des réglages concernant la Performance entière

1. **Appuyez sur [PERFORM] pour l'allumer et passer en mode Performance.**
2. **Sélectionnez une Performance.**
3. **Appuyez sur [PARAM] pour l'allumer.**

```
PERFORM COMMON
Name:   JUNO-D Stack
```

4. **Choisissez un paramètre avec PAGE/CURSOR [◄]/[►] et réglez-en la valeur avec VALUE [–]/[+].**

   Vous pouvez modifier les paramètres suivants.

☞
Pour savoir comment sauvegarder la Performance éditée, voyez **"Sauvegarder une Performance"** (p. 59).

Réglages affectant la Performance entière (paramètres Performance Common)

Name (nom de la Performance)

Vous pouvez changer le nom de la Performance.

Utilisez les boutons PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour choisir les caractères et entrez le caractère voulu avec les boutons VALUE [–]/[+].

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

☞
Pour en savoir plus, voyez **"Attribuer un nom"** (p. 43).

Voice Rsv 1–16 (réserve de voix 1~16)

Le générateur de sons du JUNO-D peut produire jusqu'à 64 notes (voix) simultanément. S'il reçoit des données l'incitant à en produire plus, il laisse tomber certaines notes. Le JUNO-D dispose d'une fonction **Voice Rsv** qui permet de définir un nombre minimum de voix pour chaque partie. Si, par exemple, vous réglez Voice Rsv sur "10" pour la partie 16, celle-ci dispose de 10 voix pour les sons Upper et Lower, même si le nombre total de voix produites par le JUNO-D atteint la limite de 64. Vous pouvez ainsi régler le nombre de voix (Voice Rsv) voulu pour chaque partie, en tenant compte du nombre de sons que vous voulez jouer et du nombre de Tones des patches utilisés.

```
PERFORM|COMMON
Voice Rsv 1:        0
```

:

```
PERFORM|COMMON
Voice Rsv 16:       0
```

Réglage: 0~32

MEMO
Vous ne pouvez pas choisir de réglage qui entraînerait un dépassement du nombre total de 32 voix pour l'ensemble des parties.

Level (niveau de la Performance)

Règle le volume de la Performance.

Réglage: 0~127

MFX Source

Quand le multi-effet (MFX) est utilisé en mode Performance, ce paramètre détermine si l'effet adopte les réglages de la Performance même ou ceux du patch assigné à la partie (p. 65).

```
PERFORM|COMMON
MFX Source:   PERFORM
```

PERFORM: Le multi-effet (MFX) est appliqué selon les paramètres d'effet de la Performance même.

PART1~PART16: Le multi-effet (MFX) est appliqué selon les paramètres du patch sélectionné pour la partie.

Éditer les réglages d'effets d'une Performance

En mode Performance, vous pouvez appuyer sur [EFFECTS] pour éditer les réglages d'effets d'une Performance. Pour en savoir plus, voyez **"Ajouter des effets"** (p. 65).

☞
Pour savoir comment sauvegarder la Performance éditée, voyez **"Sauvegarder une Performance"** (p. 59).

Éditer les réglages de parties d'une Performance (Part Setup)

1. **Appuyez sur [PERFORM] pour l'allumer et passer en mode Performance.**
2. **Sélectionnez une Performance.**
3. **Appuyez sur [PART SELECT] pour l'allumer.**
4. **Appuyez sur [PARAM] pour l'allumer.**
5. **Choisissez la partie dont vous voulez éditer les réglages avec [0]~[9].**
   Pour choisir les parties 11~16, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [1]~[6] (p. 43).
   Vous pouvez alors éditer les paramètres Part Setup.
6. **Choisissez un paramètre avec PAGE/CURSOR [◄]/[►] et réglez-en la valeur avec VALUE [–]/[+].**
   Vous pouvez modifier les paramètres suivants.

☞
Pour savoir comment sauvegarder la Performance éditée, voyez **"Sauvegarder une Performance"** (p. 59).

Paramètres de parties d'une Performance (paramètres Part Setup)

Level (niveau de la partie)

Règle le volume de chaque partie. Ce paramètre sert principalement à régler la balance de volume entre les parties.

Réglage: 0~127

Pan (position stéréo des parties)

Quand vous travaillez en stéréo, ce paramètre définit la position stéréo (Pan) de chaque partie. Plus vous augmentez la valeur "L", plus le son se déplace vers la gauche de l'image stéréo. De même, plus vous augmentez la valeur "R", plus le son se déplace vers la droite de l'image stéréo. Le réglage RND produit un effet spécial faisant voyager le son de façon aléatoire entre les canaux gauche et droit à chaque pression sur une touche.

Réglage: RND, L63~0~63R

Receive Ch (canal de réception)

En mode Performance, le JUNO-D fonctionne comme un module de sons MIDI multitimbral à seize parties. Ce paramètre définit le canal de réception MIDI pour chaque partie.

Réglage: 1~16

Les différentes parties de la Performance "P32: SEQ Template" sont réglées sur les canaux suivants.

PART [1]	(PIANO)	Can. 1
PART [2]	(KBD & ORGAN)	Can. 2
PART [3]	(GUITAR)	Can. 3
PART [4]	(ORCH)	Can. 4
PART [5]	(WORLD)	Can. 5
PART [6]	(BRASS)	Can. 6
PART [7]	(VOCAL & PAD)	Can. 7
PART [8]	(SYNTH)	Can. 8
PART [9]	(BASS)	Can. 9
PART [10 (0)]	(RHYTHM & SFX)	Can. 10
PART [11]		Can. 11
PART [12]		Can. 12
PART [13]		Can. 13
PART [14]		Can. 14
PART [15]		Can. 15
PART [16]		Can. 16

Receive Sw (commutateur de réception)

Normalement, ce paramètre reste sur "ON". Si vous voulez utiliser un module de sons externe pour reproduire une partie donnée, vous pouvez régler ce paramètre sur "OFF" afin de couper le générateur de sons interne pour la partie en question.

Réglage: OFF, ON

MEMO

Le clavier du JUNO-D ne joue pas les parties du générateur de sons interne dont le paramètre Receive Sw est réglé sur "OFF".

Receive Prg Chg (commutateur de réception de numéro de programme)

Détermine pour chaque partie si les messages MIDI de changement de programme sont reçus (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Receive Bank Sel (Sélection de banque: réception on/off)

Détermine pour chaque partie si les messages MIDI de sélection de banque sont reçus (ON) ou non (OFF).

Réglage: OFF, ON

Scale Tune

```
PERFORM
Scale Tune?     [ENT]
```

Vous pouvez choisir un réglage de gamme (Scale Tune) différent pour chaque partie. Appuyez sur [ENTER] pour afficher la page de réglages Scale Tune. Pour en savoir plus, voyez **"Éditer les réglages d'accord (SCALE TUNE)"** (p. 58).

☞

Pour savoir comment éditer le réglage Scale Tune du mode Patch, voyez **"Réglages d'accord d'un patch (PATCH SCALE)"** (p. 91).

Patch Edit (édition du patch d'une partie)

```
PERFORM
Patch Edit?     [ENT]
```

Le patch assigné à chaque partie est aussi éditable en mode Performance. Vous pouvez appuyer sur [ENTER], éditer les paramètres du patch et le sauvegarder comme en mode Patch (p. 44).

Si vous décidez d'arrêter l'édition du patch, appuyez sur [EXIT] pour retourner à la page affichée ci-dessus.

NOTE

Les modes Patch et Performance partagent les mêmes patches. Par conséquent, si vous sauvegardez un patch dans un de ces modes, vous entendez la nouvelle version du patch quand vous le sélectionnez dans l'autre mode. Tenez-en compte lors de la sauvegarde de patches afin d'éviter des surprises telles que des changements intempestifs du son des patches utilisés en mode Performance.

Imaginons qu'un même patch est sélectionné à la fois en mode Patch et en mode Performance; vous le sauvegardez dans l'un de ces modes puis vous changez de mode: dans ce cas, le patch sonne toujours selon les réglages antérieurs à la sauvegarde. En revanche, dès que vous sélectionnez à nouveau le patch ou la Performance, le patch sonne conformément aux réglages fraî-

Éditer les réglages d'accord (SCALE TUNE)

La fonction Scale Tune permet d'utiliser une série d'accords différents. Vous pouvez régler la hauteur de chacune des notes Do~Si par centièmes de demi-ton (cents).

Les réglages Scale Tune sont effectués indépendamment pour chaque partie.

☞ Pour savoir comment éditer le réglage Scale Tune du mode Patch, voyez **"Réglages d'accord d'un patch (PATCH SCALE)"** (p. 91).

1. **Choisissez le paramètre Part Setup "Scale Tune" (p. 57)**
2. **Appuyez sur [ENTER].**

```
PERFORM1 SCALE TUNE
Type:          EQUAL
```

3. **Choisissez "Type" ou "Tune" avec PAGE/CURSOR [◄]/[►] et réglez-en la valeur avec VALUE [–]/[+].**
4. **Appuyez sur [EXIT] pour revenir à l'écran ci-dessus.**

Type (type de gamme de partie)

Le paramètre "Type" permet de faire appel à divers réglages de gammes pour la fonction Scale Tune. Quand vous changez le "Type", tous les paramètres Scale Tune sont automatiquement modifiés.

EQUAL (gamme tempérée):
Cette gamme divise une octave en 12 parties égales; elle est la gamme la plus utilisée par la musique occidentale.

JUST (maj) in C (maj) en Do (gamme juste (majeure)):
Avec cette gamme, les accords parfaits principaux ont un son plus pur qu'avec la gamme tempérée. Cependant, cet effet n'est obtenu que pour une seule tonalité: en cas de transposition, les accords deviendront ambigus.

JUST (min) in C (min) en Do (gamme juste (mineure)):
Avec cette gamme, les accords parfaits principaux ont un son plus pur qu'avec la gamme tempérée. Cependant, cet effet n'est obtenu que pour une seule tonalité: en cas de transposition, les accords deviendront ambigus.

ARABIC (gamme arabe):
Avec cette gamme, Mi et Si sont un quart de ton plus bas tandis que Do#, Fa# et Sol# sont un quart de ton plus haut que dans la gamme tempérée. Les intervalles entre Sol et Si, Do et Mi, Fa et Sol#, Sib et Do# ainsi que Mib et Fa# représentent des tierces naturelles et sont à mi-chemin entre une tierce majeure et une tierce mineure.

Tune C~B (Accord Do~Si par partie)

Permet d'accorder chaque partie.

Réglage: –64~+63

Éditer les effets pour chaque partie de la Performance (Performance Part Effect)

1. **Appuyez sur [PERFORM] pour l'allumer et passer en mode Performance.**
2. **Sélectionnez une Performance.**
3. **Appuyez sur [PART SELECT] pour l'allumer.**
4. **Choisissez la partie dont vous voulez éditer les réglages avec [0]~[9].**
   Pour choisir les parties 11~16, maintenez [SHIFT] enfoncé et appuyez sur [1]~[6] (p. 43).
5. **Appuyez sur [EFFECTS] pour l'allumer.**
   Réglez les paramètres d'effets des parties de la Performance comme bon vous semble.
6. **Choisissez un paramètre avec PAGE/CURSOR [◄]/[►] et réglez-en la valeur avec VALUE [–]/[+].**
   Vous pouvez modifier les paramètres suivants.

☞ Pour savoir comment sauvegarder la Performance éditée, voyez **"Sauvegarder une Performance"** (p. 59).

Master Effects Switch

Vous pouvez aussi régler ici le commutateur d'effet (Master Effect Switch). Pour en savoir plus, voyez **"Activation et coupure des effets (MASTER EFFECT SWITCH)"** (p. 65).

Commutateur MFX

Active/coupe le multi-effet pour chaque partie.

Réglage: BYPASS, ON

Chorus Send Lvl (niveau d'envoi au chorus)

Détermine le niveau de chorus appliqué à chaque partie.

Réglage: 0~127

Reverb Send Lvl (niveau d'envoi à la réverbération)

Définit le niveau de réverb appliqué à chaque partie.

Réglage: 0~127

Sauvegarder une Performance

Pour sauvegarder une Performance que vous avez éditée, procédez comme suit.

1. Appuyez sur [WRITE].

Utilisez VALUE [–]/[+] pour choisir le numéro de la mémoire (U1–U8) où vous voulez sauvegarder la Performance utilisateur.

```
WRITE!PERFORM  [ENT]
To:U 1:INIT PERFORM
```

NOTE

N'oubliez pas que si vous choisissez une mémoire contenant déjà une Performance utilisateur sauvegardée par vos soins, ses réglages sont écrasés et irrémédiablement perdus.

2. Appuyez sur [ENTER].

Si vous avez édité des patches pour certaines parties, le message suivant s'affiche.

```
Write Edited Patch?
   Yes[ENT]/No[EXIT]
```

Si vous n'avez édité aucun patch de la Performance, la Performance utilisateur est déjà sauvegardée et l'écran affiche "COMPLETED".

3. Pour sauvegarder le patch édité, appuyez sur [ENTER].

L'écran indique la partie pour laquelle le patch édité est utilisé.

Utilisez VALUE [–]/[+] pour choisir le numéro de la mémoire (U001–U128) où vous voulez sauvegarder le patch utilisateur.

```
WRITE!Part 1   [ENT]
To:U001:
```

Si vous ne souhaitez pas sauvegarder le patch utilisateur, appuyez sur [EXIT].

NOTE

N'oubliez pas que si vous choisissez une mémoire contenant déjà un patch utilisateur sauvegardé par vos soins, ses réglages sont écrasés et irrémédiablement perdus.

4. Appuyez sur [ENTER].

5. Utilisez VALUE [–]/[+] pour définir la catégorie du patch utilisateur à sauvegarder.

```
WRITE!Part 1   [ENT]
            [Pf]PN0
```

☞

Pour en savoir plus sur les catégories, voyez **"Catégories de patches"** (p. 49).

6. Appuyez à nouveau sur [ENTER] pour exécuter l'opération.

Quand le patch est sauvegardé, l'écran affiche "COMPLETED".

Si vous avez édité plusieurs patches, les parties utilisant ces patches s'affichent tour à tour.

Répétez les étapes 3.~6.

7. Une fois que vous avez sauvegardé tous les patches voulus, l'écran active la page affichée à l'étape 1.

```
WRITE!PERFORM  [ENT]
To:U 1:INIT PERFORM
```

8. Appuyez sur [ENTER].

Quand la Performance utilisateur est sauvegardée, l'écran affiche "COMPLETED".

MEMO

Si vous ne souhaitez pas sauvegarder la Performance utilisateur, appuyez sur [EXIT].

Si vous ne changez pas le réglage **"Name (nom de la Performance)"** (p. 56), la Performance portera le même nom que l'originale éditée.

Fonctions pratiques d'édition de Performance (Performance Utility)

Performance Utility propose une série de fonctions (comme la copie ou l'initialisation de Performance) qui vous serviront pour l'édition de vos Performances.

Copier des réglages de partie ou d'effets (PERFORM PRM COPY)

Cette opération copie les réglages d'une Performance donnée vers la Performance actuelle. Cette opération améliore l'efficacité de vos éditions. Vous pouvez copier les quatre paramètres suivants. Vous pouvez aussi copier les paramètres d'effets d'un patch.

- **PART:** Copie les réglages effectués pour chaque partie (p. 56).
- **MFX:** Copie les réglages de multi-effet.
- **CHORUS:** Copie les réglages de chorus.
- **REVERB:** Copie les réglages de réverbération.

Copier les réglages effectués pour chaque partie d'une Performance

1. Appuyez sur [PERFORM] pour l'allumer et passer en mode Performance.

Choisissez la Performance de destination pour la copie.

2. Appuyez sur [UTILITY].

3. Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "1:PERFORM PRM COPY".

4. Appuyez sur [ENTER].

5. Utilisez VALUE [–]/[+] pour sélectionner "PART".

```
PFM PRM COPY!      ►
What:          PART
```

6. Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].

Utilisez VALUE [–]/[+] pour choisir la Performance source de la copie.

```
PFM PRM COPY!      ►
P01:JUNO-D Stack
```

7. Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].

Utilisez VALUE [–]/[+] pour choisir la partie source de la copie.

```
PFM PRM COPY!        ▶
From: part           1
```

MEMO

Vous pouvez aussi choisir la partie en appuyant sur [0]~[9] ou en maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [1]~[6].

8. Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].

Choisissez la partie de destination de la copie avec VALUE [–]/[+].

```
PFM PRM COPY!   [ENT]
To: part            16
```

MEMO

Vous pouvez aussi choisir la partie en appuyant sur [0]~[9] ou en maintenant [SHIFT] enfoncé et en appuyant sur [1]~[6].

9. Appuyez sur [ENTER].

Les réglages effectués pour chaque partie de la Performance sont copiés vers la Performance actuellement choisie.

Une fois la copie terminée, le message "COMPLETED" apparaît.

Copier les réglages d'effets

1. Appuyez sur [PERFORM] pour l'allumer et passer en mode Performance.

Choisissez la Performance de destination pour la copie.

2. Appuyez sur [UTILITY].

3. Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "1:PERFORM PRM COPY".

4. Appuyez sur [ENTER].

5. Utilisez VALUE [–]/[+] pour sélectionner "MFX", "CHORUS" ou "REVERB".

```
PFM PRM COPY!        ▶
What:              MFX
```

6. Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].

Utilisez VALUE [–]/[+] pour choisir les réglages d'effets à copier: PATCH (réglages du patch) ou "PERFORM (performance)".

```
PFM PRM COPY!        ▶
From:          PERFORM
```

7. Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].

Copier les réglages d'effets "PATCH"

Utilisez VALUE [–]/[+] pour choisir le patch dont vous voulez copier les réglages d'effets.

```
PFM PRM COPY!   [ENT]
Pf01:JUNO-D Grand    …
```

Copier les réglages d'effets "PERFORM (Performance)"

Utilisez VALUE [–]/[+] pour choisir la Performance dont vous voulez copier les réglages d'effets.

```
PFM PRM COPY!   [ENT]
P01:JUNO-D Stack     …
```

8. Appuyez sur [ENTER].

Les réglages d'effets sont copiés vers la Performance actuellement choisie.

Une fois la copie terminée, le message "COMPLETED" apparaît.

MEMO

Quand vous copiez les réglages de multi-effet, ceux-ci sont collés dans les paramètres d'effets de la Performance, quel que soit le réglage MFX Source (p. 56). Par conséquent, si MFX Source est réglé sur "PART" pour la source et/ou la destination de la copie, il est possible que la copie ne produise aucun changement audible. Si le paramètre MFX Source de la Performance sélectionnée est réglée sur «PART», changez-le en «PERFORM». De plus, si le paramètre MFX Source de la source est réglé sur «PART», il faut sélectionner «PATCH» à l'étape 6 ci-dessus puis choisir le patch assigné à cette partie à l'étape 7 pour copier les réglages d'effet du patch.

Initialiser les paramètres d'une Performance (PERFORM INIT)

Cette opération initialise les réglages de Performance.

Comme elle initialise tous les paramètres de Performance, cette fonction vient à point pour créer une Performance de A à Z.

NOTE

L'opération Initialize porte uniquement sur la Performance actuellement choisie. Elle n'affecte aucune autre Performance sauvegardée dans la mémoire utilisateur. Pour rétablir les réglages d'usine de tous les paramètres, faites appel à la fonction Factory Reset (p. 17).

1. Appuyez sur [PERFORM] pour l'allumer et passer en mode Performance.

Sélectionnez la Performance à initialiser.

2. Appuyez sur [UTILITY].

3. Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "2:PERFORM INIT".

4. Appuyez sur [ENTER].

```
PERFORM INIT!   [ENT]
```

5. Appuyez à nouveau sur [ENTER] pour exécuter l'opération.

Quand l'initialisation est terminée, "COMPLETED" s'affiche. La procédure est terminée.

Transférer les réglages de Performance via la prise MIDI OUT (XFER to MIDI)

Vous pouvez transmettre les réglages de la Performance actuelle ou d'une Performance utilisateur via la prise MIDI OUT. Cela vous permet de sauvegarder vos réglages de Performance sur un séquenceur externe. L'option menu "DUMP ALL" permet de transférer toutes les données stockées dans la zone utilisateur sur un séquenceur externe.

1. **Appuyez sur [PERFORM] pour l'allumer et passer en mode Performance.**
   Sélectionnez la Performance à transmettre.
2. **Appuyez sur [UTILITY].**
3. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "3:XFER to MIDI".**
4. **Appuyez sur [ENTER].**

Transmettre les réglages de la Performance actuellement choisie

Cette opération permet de transmettre les réglages de la Performance actuelle (éditée et non sauvegardée).

5. **Utilisez VALUE [–]/[+] pour sélectionner "CUR PERFORM".**

```
XFER to MIDI!   [ENT]
What:     CUR PERFORM
```

6. **Appuyez sur [ENTER].**
   Les réglages de la Performance choisie sont transmis via la prise MIDI OUT.

Une fois le transfert terminé, "COMPLETED" s'affiche.

Transmettre les réglages d'une Performance utilisateur

5. **Utilisez VALUE [–]/[+] pour sélectionner "USER PERFORM".**

```
XFER to MIDI!        ►
What:    USER PERFORM
```

6. **Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].**
   Définissez la plage de Performances dont vous voulez transmettre les réglages.
   Utilisez VALUE [–]/[+] pour spécifier la première Performance de la série à transmettre.

```
XFER to MIDI!        ►
From:             U 1
```

7. **Appuyez sur PAGE/CURSOR [►].**
   Utilisez VALUE [–]/[+] pour spécifier la dernière Performance de la série à transmettre.

```
XFER to MIDI!   [ENT]
To:               U 8
```

8. **Appuyez sur [ENTER].**
   Les réglages des Performances dans la plage définie sont transmis via la prise MIDI OUT.

Une fois le transfert terminé, l'écran affiche "COMPLETED".

Transmettre toutes les données de la mémoire utilisateur

5. **Utilisez VALUE [–]/[+] pour sélectionner "DUMP ALL".**

```
XFER to MIDI!   [ENT]
What:        DUMP ALL
```

6. **Appuyez sur [ENTER].**
   Toutes les données de la zone utilisateur sont transmises via la prise MIDI OUT.

Une fois le transfert terminé, l'écran affiche "COMPLETED".

MEMO

Pour charger à nouveau les réglages archivés dans le JUNO-D, il suffit de transmettre ces données au JUNO-D via sa prise MIDI IN. Ne manipulez pas le JUNO-D tant qu'il reçoit ces données.

Rétablir les réglages d'usine (FACTORY RESET)

Les fonctions Performance Utility proposent aussi une opération FACTORY RESET.

Pour en savoir plus sur la fonction FACTORY RESET, voyez **"Initialisation des réglages (Factory Reset)"** (p. 17).

Utiliser la fonction Phrase/Arpeggio

Le JUNO-D propose des modèles d'arpège exploitant des phrases adaptées à chaque catégorie d'instrument. Certains modèles d'arpège sont des **modèles de phrase** qui permettent de produire des arpèges d'un seul doigt, sans devoir maintenir un accord.

"Jouer des arpèges (Phrase/Arpeggio)" (p. 23)

1. **Appuyez sur [PHRASE/ARPEGGIO] pour l'allumer.**

```
<< PHRASE/ARP >>
  Piano Arp 1
```

2. **Appuyez sur [0]~[9] pour choisir un modèle d'arpège.**
   Jouez un accord sur le clavier. L'instrument joue un arpège basé sur les notes de votre accord. Choisissez un modèle ou un style qui vous plaît.

MEMO
Si vous avez choisi un modèle de phrase, enfoncez une seule touche. Si vous jouez un accord, la phrase est basée sur la dernière touche enfoncée.

```
<< PHRASE/ARP >>
  Piano Phr 1
```

3. **Pour arrêter le jeu de l'arpège, appuyez à nouveau sur [PHRASE/ARPEGGIO] de sorte qu'il s'éteigne.**

Créer votre propre modèle d'arpège (User Template)

Vous pouvez aussi créer un propre modèle d'arpège personnel en éditant les paramètres de l'un des modèles préprogrammés. Vous pouvez sauvegarder votre modèle personnel dans l'une des huit mémoires de **modèle utilisateur**.

1. **Appuyez sur [PHRASE/ARPEGGIO] pour l'allumer.**

```
<< PHRASE/ARP >>
  Piano Arp 1
```

2. **Appuyez sur [0]~[9] et choisissez un modèle produisant des arpèges proches de ce que vous recherchez.**
   Le bouton [0] choisit le modèle utilisateur que vous avez créé. Vous pouvez ensuite choisir d'autres modèles utilisateur avec VALUE [–]/[+].
3. **Appuyez sur [PARAM] pour l'allumer.**
   Vous pouvez alors éditer les paramètres d'arpège.

```
PHRASE/ARP1
Style: Pno&EpBackng
```

4. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour déplacer le curseur et entrez la valeur avec VALUE [–]/[+].**
   Pour en savoir plus sur les types et valeurs des paramètres, voyez la section **"Liste des paramètres des modèles utilisateur"** (p. 62) ci-dessous.
5. **Quand l'édition des paramètres est terminée, appuyez sur [WRITE].**
   Servez-vous de VALUE [–]/[+] pour choisir la mémoire (User-Template 1~8) où sauvegarder le modèle utilisateur.

```
PHR/ARP1WRITE  [ENT]
To:   UserTemplate 1
```

NOTE
N'oubliez pas que si vous choisissez une mémoire contenant déjà un modèle utilisateur sauvegardé par vos soins, ses réglages sont écrasés et irrémédiablement perdus.

6. **Appuyez sur [ENTER].**

Quand le modèle utilisateur est sauvegardé, l'écran affiche "COMPLETED".

MEMO
Si vous ne souhaitez pas sauvegarder le modèle utilisateur, appuyez sur [EXIT].

A présent, quand vous voulez utiliser l'arpégiateur, vous pouvez appuyer sur [0] pour choisir le modèle utilisateur que vous venez de sauvegarder.

Liste des paramètres des modèles utilisateur

Style (style d'arpège)

Détermine le mode de production de base de l'arpège.

Pour en savoir plus sur les différents paramètres, voyez **"Liste de styles d'arpèges"** (p. 122).

Variation (variation d'arpège)

L'arpégiateur propose plusieurs variations (motifs de jeu) pour chaque style d'arpège. Ce paramètre permet de choisir le numéro de variation. Le nombre de variations change selon le style d'arpège.

Motif (séquence des notes de l'arpège)

Détermine la séquence des notes au sein de l'arpège.

UP: Les notes jouées sont produites en allant du grave à l'aigu.

DOWN: Les notes jouées sont produites en allant de l'aigu au grave.

UP&DOWN: Les notes jouées sont produites en allant du grave à l'aigu puis de l'aigu au grave.

RANDOM: Les notes jouées sont produites selon un ordre aléatoire.

NOTE-ORDER: Les notes jouées sont produites selon l'ordre dans lequel vous les avez jouées. En jouant les notes dans le bon ordre, vous pouvez produire des lignes mélodiques. Vous pouvez entrer jusqu'à 128 notes.

GLISSANDO: Chaque pas chromatique entre la note la plus grave et la note la plus aiguë est produit successivement et est répété vers le haut et vers le bas. Jouez uniquement la note la plus grave et la note la plus aiguë.

CHORD: Toutes les notes jouées sont produites simultanément.

AUTO1: Le timing de la production des notes est automatiquement déterminé et commence par la note jouée la plus grave.

AUTO2: Le timing de la production des notes est automatiquement déterminé et commence par la note jouée la plus aiguë.

PHRASE: Une pression sur une seule touche produit une phrase basée sur la hauteur de la note jouée. Si vous enfoncez plusieurs touches, la touche actionnée en dernier lieu est prise en considération.

MEMO

Pour un modèle de phrase, ce paramètre est réglé sur "PHRASE".

Accent Rate (accentuation de l'arpège)

Modifie l'intensité des accents et la longueur des notes pour moduler le "groove" de l'arpège. Un réglage "100%" produit un groove extrêmement prononcé.

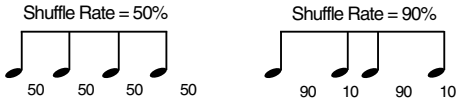
Réglage: 0~100%

Shuf Rate (degré de shuffle de l'arpège)

Ce réglage permet de modifier le timing des notes pour créer des rythmes syncopés.

Avec un réglage "50%", les notes ont un espacement régulier. Plus vous augmentez la valeur, plus le rythme est syncopé.

Réglage: 0~100%



Shuf Resolution (résolution du shuffle)

Un effet syncopé est obtenu en retardant les battements pairs (battements 2, 4, 6, …). Vous pouvez appliquer ce retard à des doubles croches ou des croches.

Réglage: ♬ , ♪

Hold (commutateur de maintien d'arpèges)

Alterne entre le maintien (On) ou non (Off) des arpèges.

Réglage: OFF, ON

Kbd Velocity (dynamique du clavier)

Détermine le volume des notes que vous jouez.

Si la valeur de toucher de chaque note doit varier en fonction de la force exercée sur les touches, réglez ce paramètre sur "REAL". Si la valeur de toucher de chaque note doit être fixe, quelle que soit la force exercée sur les touches, réglez ce paramètre sur la valeur souhaitée (1~127).

Réglage: REAL, 1~127

Octave Range (plage d'octave de l'arpège)

Détermine la plage de l'arpège en octaves. Si vous souhaitez que l'arpège utilise exclusivement les notes que vous jouez, réglez ce paramètre sur "0". Pour que l'arpège produise les notes que vous jouez ainsi que des notes plus hautes d'une octave, réglez ce paramètre sur "+1". Pour que l'arpège produise les notes que vous jouez ainsi que des notes plus basses d'une octave, réglez ce paramètre sur "–1".

Réglage: –3~+3

Key Trigger (déclenchement de l'arpège)

Réglez ce paramètre sur "ON" si vous souhaitez déclencher l'arpège en enfonçant une touche. Si vous comptez déclencher l'arpège en même temps que la fonction Rhythm Guide ou un séquenceur externe, réglez ce paramètre sur "OFF".

Réglage: OFF, ON

Utiliser la fonction Chord Memory

☞
"Jouer un accord d'un seul doigt (Multi-Chord Memory)" (p. 24)

1. **Appuyez sur [CHORD MEMORY] pour l'allumer.**

```
<< CHORD MEMORY >>
      Pop 1
```

2. **Choisissez le groupe d'accords voulu.**
   Quand vous jouez sur le clavier, vous obtenez un accord de la structure définie, conformément à la touche enfoncée. Choisissez un groupe d'accords (p. 25).
3. **Pour arrêter le jeu avec la fonction Chord Memory, appuyez sur le bouton [CHORD MEMORY] de sorte qu'il s'éteigne.**

Créer un groupe d'accords utilisateur (User Chord Set)

1. **Appuyez sur [CHORD MEMORY] pour l'allumer.**
2. **Appuyez sur [PARAM] pour l'allumer.**
3. **Utilisez PAGE/CURSOR[◄] pour amener le curseur sur le nom de la touche.**

```
CHORD MEM!REC
KBD-C :      ooo_____
```

4. **Enfoncez une touche ou utilisez VALUE [–]/[+] pour choisir la touche (C~B) dont vous voulez mémoriser l'accord.**
5. **Appuyez sur PAGE/CURSOR[►] pour déplacer le curseur à droite.**

```
CHORD MEM!REC
KBD-A :      xxxxxxxx
```

6. **Actionnez des touches pour entrer des accords.**
   L'écran indique le nombre de touches enfoncées.
   Vous pouvez entrer 8 notes.

```
CHORD MEM!REC
KBD-A :      oooxxxxx
```

7. **Relâchez toutes les touches.**
   Les accords sauvegardés précédemment sont effacés et les nouveaux accords sont sauvegardés.
8. **Répétez les étapes précédentes pour poursuivre l'entrée de données.**
9. **Quand votre groupe d'accords est prêt, appuyez sur [WRITE].**

```
WRITE!CHORD MEM[ENT]
To:          UserSet 1
```

10. **Utilisez VALUE [–]/[+] pour choisir le numéro du groupe d'accords utilisateur.**
    Vous pouvez créer jusqu'à 8 groupes d'accords utilisateur.
11. **Appuyez sur [ENTER].**

Quand le groupe d'accords utilisateur est sauvegardé, l'écran affiche "COMPLETED".

Ajouter des effets

Le JUNO-D dispose de trois processeurs d'effets: un multi-effet, un chorus et une réverbération. Vous pouvez effectuer des réglages indépendants pour chaque processeur d'effets.

Vous disposez de 47 types de multi-effets, 8 types de chorus et 8 types de réverbérations. Vous pouvez appliquer un type par processeur à un patch ou une partie.

- Vous pouvez en outre sauvegarder les paramètres de réverb/chorus/multi-effet dans un patch (kit de batterie) ou une Performance.
- En mode Patch, les effets sont appliqués conformément aux réglages de chaque patch. Pour en savoir plus, voyez **MFX Switch** (p. 46), **Chorus Send Lvl** (p. 46), **Reverb Send Lvl** (p. 46) et la section intitulée **Paramètres Patch Tone**. Les effets ne sont pas audibles si le niveau d'envoi au chorus/à la réverb est trop faible ou si le paramètre MFX Switch est désactivé. Si les réglages d'effets effectués ne produisent aucun résultat audible, vérifiez les réglages énumérés ci-dessus.
- En mode Performance, les effets sont appliqués selon les réglages de chaque patch et de chaque partie. Pour en savoir plus, voyez **MFX Switch** (p. 58), **Chorus Send Lvl** (p. 58), **Reverb Send Lvl** (p. 58) et la section intitulée **Paramètres Patch Tone**. Chaque effet est utilisé en commun par toutes les parties (patches).
- Quand vous utilisez le multi-effet en mode Performance, vous appliquez en principe le MFX en vous servant des "réglages d'effets sauvegardés dans la Performance". Si nécessaire, vous pouvez régler le paramètre **MFX Source** de la Performance pour que toutes les parties utilisent les "réglages d'effets sauvegardés pour un patch affecté à une partie donnée". Quand vous éditez les réglages de multi-effet, servez-vous du paramètre **MFX Source** pour vérifier les réglages affectés par vos éditions.

Activation et coupure des effets (MASTER EFFECT SWITCH)

Pour activer un processeur d'effets, (multi-effet, chorus, réverb), actionnez son commutateur.

Coupez les effets pour écouter le signal sec lors de la création d'un son, par exemple, ou pour utiliser un processeur d'effets externe.

Le réglage On/Off des effets concerne tout le JUNO-D et est sauvegardé sous forme de réglage système. Ce réglage est conservé en mémoire même après la mise hors tension.

A la sortie d'usine, les trois effets sont activés (ON).

1. **Appuyez sur [EFFECTS] pour l'allumer.**

   L'écran affiche le statut actif/coupé de chaque effet (multi-effet, chorus et réverb).

2. **Utilisez le bouton PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour choisir le type d'effet et servez-vous des boutons VALUE [–]/[+] pour l'activer/le couper.**

Quand vous jouez sur le clavier avec ces réglages, les effets dont le commutateur principal est actif sont appliqués à chaque partie.

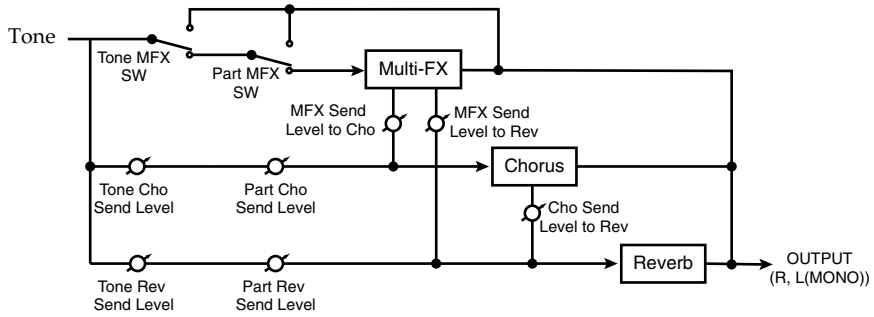
Quand le curseur est sur "Rev", vous pouvez modifier les paramètres d'effet en appuyant sur PAGE/CURSOR [►]: l'écran affiche les paramètres d'effet choisis précédemment.

Pour en savoir plus, voyez **"Réglages d'effets"** (p. 67).

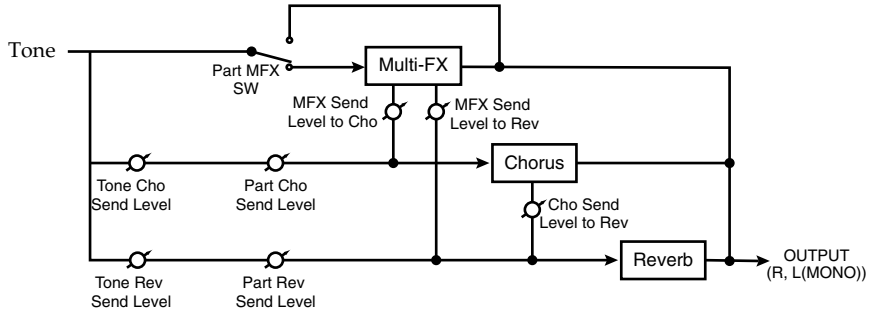
Acheminement du signal d'effet

Les illustrations ci-dessous montrent l'acheminement des signaux d'effets.

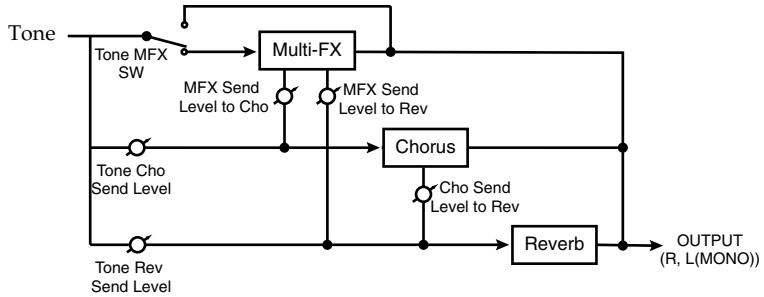
Mode Performance (Patch)



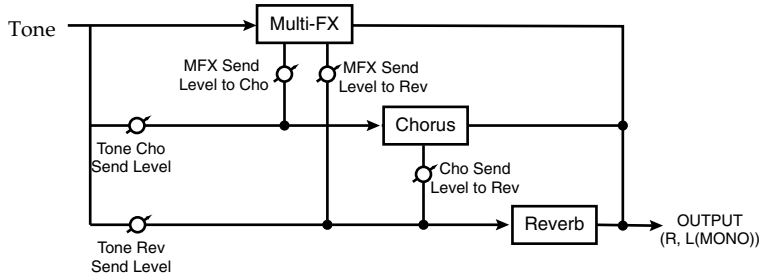
Mode Performance (kit de batterie)



Mode Patch (Patch)



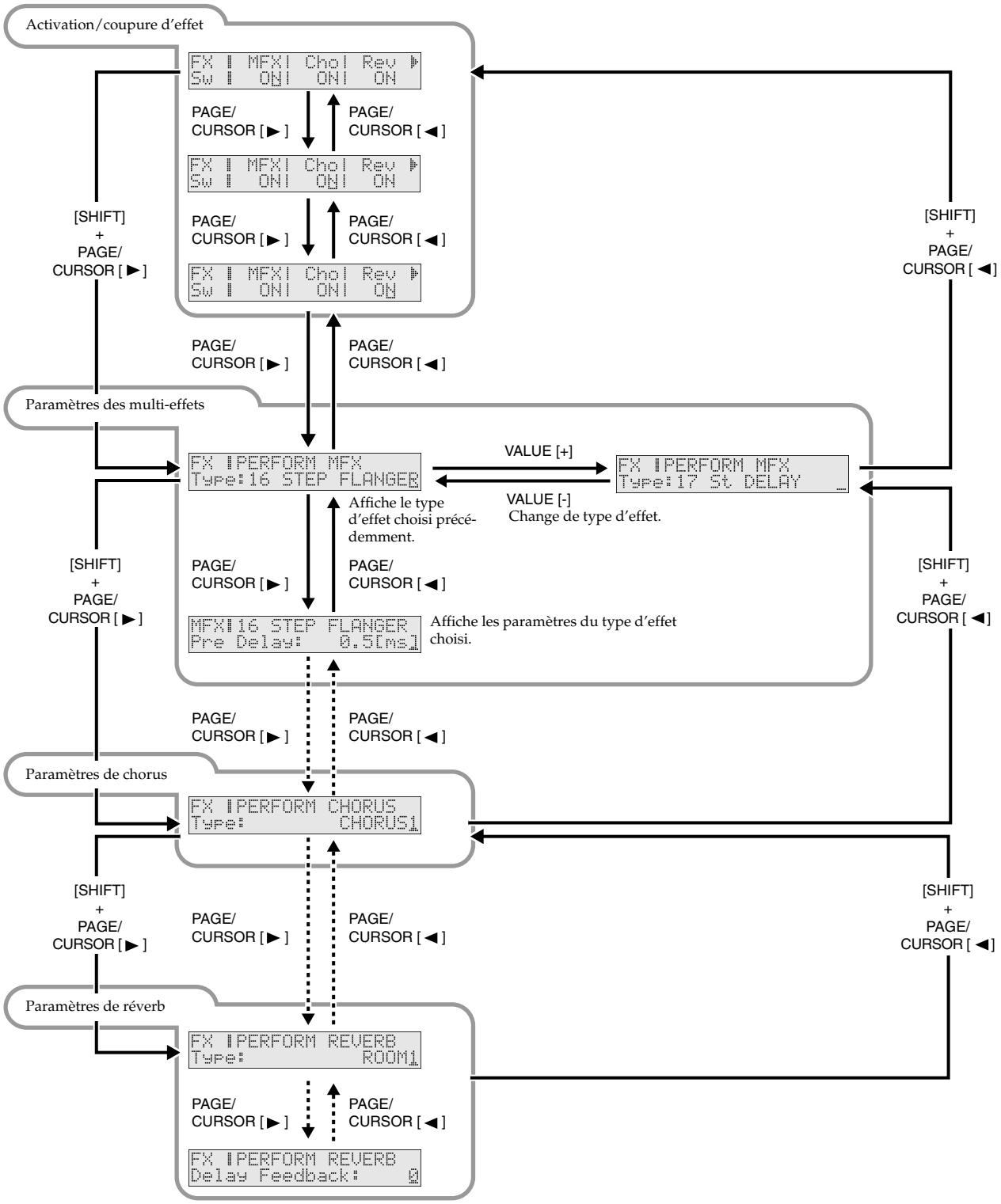
Mode Patch (kit de batterie)



Réglages d'effets

Choix des paramètres d'effet

La sélection des paramètres de multi-effet, de chorus ou de réverb se déroule comme illustré ci-dessous.



1. Appuyez sur [EFFECTS] pour l'allumer.

L'état activé/coupé de chaque effet (multi-effet, chorus, réverbération) apparaît.

```
FX ▮ MFX| Cho| Rev ▶
Sw ▮  ON|  ON|  ON
```

2. Quand le curseur se trouve sur "Rev", appuyez sur PAGE/CURSOR [▶]: les paramètres d'effets s'affichent l'un après l'autre, en commençant par les paramètres de multi-effet (MFX).

MEMO

Vous pouvez maintenir [SHIFT] enfoncé et appuyer sur PAGE/CURSOR [◀]/[▶] pour alterner entre les quatre groupes de paramètres: activation/coupure d'effet, multi-effet, chorus et réverb.

Exemple: pour un patch

```
FX ▮PATCH MFX
Type:16 STEP FLANGER
```

Exemple: pour un patch rythmique

```
FX ▮RHYTHM MFX
Type:16 STEP FLANGER
```

Exemple: pour une Performance

```
FX ▮PERFORM MFX
Type:16 STEP FLANGER
```

MEMO

Le contenu de l'écran change selon le type d'effet choisi.

3. Choisissez le paramètre à éditer avec PAGE/CURSOR [◀]/[▶] et modifiez sa valeur avec VALUE [–]/[+].

Réglage des paramètres des multi-effets

Vous disposez de 47 types de multi-effets. Choisissez le type voulu. Après avoir choisi le type (Type), vous pouvez modifier la valeur de chacun de ses paramètres.

Type (type de multi-effet)

Vous avez le choix parmi les 47 types de multi-effets suivants.

Vous trouverez en outre une description des paramètres pour chaque type de multi-effet aux pages suivantes.

Réglage:

00:	THROUGH	(p. 69)
01:	STEREO EQ	(p. 69)
02:	OVERDRIVE	(p. 69)
03:	DISTORTION	(p. 70)
04:	PHASER	(p. 70)
05:	SPECTRUM	(p. 70)
06:	ENHANCER	(p. 70)
07:	AUTO WAH	(p. 71)
08:	ROTARY	(p. 71)
09:	COMPRESSOR	(p. 71)
10:	LIMITER	(p. 72)
11:	HEXA-CHORUS	(p. 72)
12:	TREMOLO CHO	(p. 72)
13:	SPACE-D	(p. 73)
14:	St CHORUS	(p. 73)
15:	St FLANGER	(p. 73)
16:	STEP FLANGER	(p. 74)
17:	St DELAY	(p. 74)
18:	LONG DELAY	(p. 75)
19:	MOD DELAY	(p. 75)
20:	3 TAP DELAY	(p. 76)
21:	4 TAP DELAY	(p. 76)
22:	TM CTRL DLY	(p. 77)
23:	2V PCH SHIFT	(p. 77)
24:	FB PCH SHIFT	(p. 77)
25:	REVERB	(p. 78)
26:	GATED REVERB	(p. 79)
27:	OD>CHORUS	(p. 79)
28:	OD>FLANGER	(p. 79)
29:	OD>DELAY	(p. 80)
30:	DIST>CHORUS	(p. 80)
31:	DIST>FLANGER	(p. 80)
32:	DIST>DELAY	(p. 80)
33:	ENH>CHORUS	(p. 81)
34:	ENH>FLANGER	(p. 81)
35:	ENH>DELAY	(p. 81)
36:	CHORUS>DELAY	(p. 82)
37:	FLG>DELAY	(p. 82)
38:	CHO>FLANGER	(p. 83)
39:	CHORUS/DELAY	(p. 83)
40:	FLG/DELAY	(p. 83)
41:	CHO/FLANGER	(p. 83)
42:	LOFI	(p. 83)
43:	SLICER	(p. 84)
44:	TREMOLO	(p. 84)
45:	AUTO PAN	(p. 84)
46:	TUMBLING DLY	(p. 85)
47:	FBK RIPPER	(p. 85)

Send Lvl to Cho (niveau d'envoi du multi-effet au chorus)

Détermine le niveau du signal du multi-effet envoyé au chorus. Des valeurs élevées augmentent le niveau de signal transmis.

Réglage: 0~127

Send Lvl to Rev (niveau d'envoi du multi-effet à la réverb)

Détermine le niveau du signal du multi-effet envoyé à la réverb. Des valeurs élevées augmentent le niveau de signal transmis.

Réglage: 0~127

Ctrl 1, 2 (Commande de contrôle 1, 2)

Certains paramètres de multi-effet du JUNO-D peuvent être assignés au levier Modulation, aux commandes, à une pédale ou au D Beam. Dans la description des **paramètres de multi-effet**, les paramètres assignables sont indiqués par le symbole "#". (Les paramètres indiqués par "#1" ou "#2" peuvent être pilotés simultanément avec la fonction de jeu portant le même numéro.) Vous êtes libre d'échanger ces assignations ou de ne pas vous en servir. Pour en savoir plus, voyez p. 33, p. 89.

Valeur

OFF: Le pilotage de multi-effet n'est pas actif.

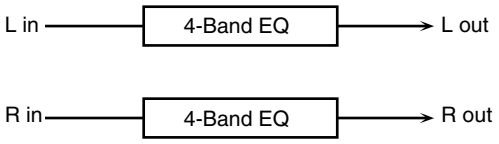
Éléments indiqués par le symbole "#" Vous pouvez assigner ces paramètres au pilotage "Ctrl1" ou "Ctrl2". Les paramètres varient selon le type de multi-effet.

00: THROUGH

Les effets ne sont pas appliqués. Choisissez ce réglage pour créer des patches ou des kits de batterie n'utilisant pas le multi-effet.

01: STEREO EQ (égaliseur stéréo)

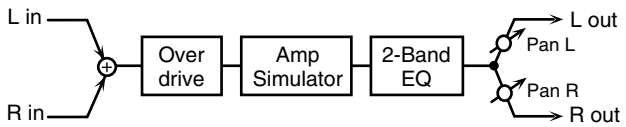
Égaliseur stéréo à 4 bandes (grave, médium x2, aigu).



Paramètre	Valeur	Description
Low Freq	200, 400 [Hz]	Sélectionne la fréquence des graves.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Freq	2000, 4000, 8000 [Hz]	Sélectionne la fréquence des aigus.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Mid1 Freq	200–8000 [Hz]	Règle la fréquence centrale du médium 1.
Mid1 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ce paramètre règle la largeur de la zone aux alentours de la fréquence centrale du médium 1 affectée par le réglage Gain. Plus la valeur Q est élevée, plus la zone affectée rétrécit.
Mid1 Gain	-15– +15 [dB]	Règle le volume de la zone affectée par les réglages Mid 1 Freq et Q.
Mid2 Freq	200–8000 [Hz]	Règle la fréquence centrale du médium 2.
Mid2 Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ce paramètre règle la largeur de la zone aux alentours de la fréquence centrale du médium 2 affectée par le réglage Gain. Plus la valeur Q est élevée, plus la zone affectée rétrécit.
Mid2 Gain	-15– +15 [dB]	Règle le volume de la zone affectée par les réglages Mid 2 Freq et Q.
Level #	0–127	Règle le niveau de sortie.

02: OVERDRIVE

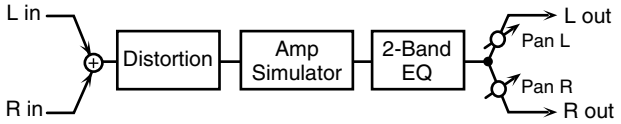
Cet effet crée une légère distorsion semblable à celle produite par des amplis à lampes.



Paramètre	Valeur	Description
Drive #	0–127	Règle le niveau de distorsion. Le volume change en même temps que le niveau de distorsion.
Pan #	L64–63R	Définit la position stéréo du signal de sortie. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Définit le type d'ampli de guitare. SMALL: petit ampli BUILT-IN: ampli intégré (combo) 2-STACK: ampli intégré (combo) 3-STACK: tour d'ampli à 3 enceintes
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

03: DISTORTION

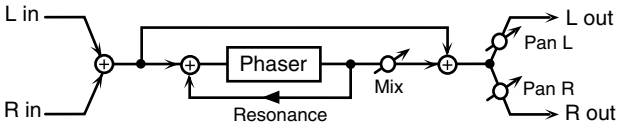
Cet effet produit une distorsion plus intense qu'Overdrive.



Paramètre	Valeur	Description
Drive #	0–127	Règle le niveau de distorsion. Le volume change en même temps que le niveau de distorsion.
Pan #	L64–63R	Définit la position stéréo du signal de sortie. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Amp Type	SMALL, BUILT-IN, 2-STACK, 3-STACK	Définit le type d'ampli de guitare. SMALL: petit ampli BUILT-IN: ampli intégré (combo) 2-STACK: ampli intégré (combo) 3-STACK: tour d'ampli à 3 enceintes
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

04: PHASER

Un phaser ajoute un son déphasé par rapport au son original et produit une modulation ondulante créant une impression d'espace et de profondeur.

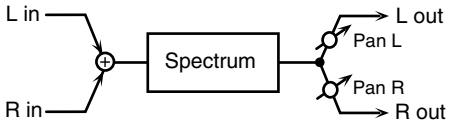


Paramètre	Valeur	Description
Manual #	100–8000 [Hz]	Détermine la fréquence autour de laquelle le son est modulé.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Définit la fréquence (période) de modulation.
Depth	0–127	Définit l'intensité de la modulation.
Resonance	0–127	Règle le niveau de réinjection du Phaser.
Mix	0–127	Définit le mélange du son de Phaser avec le signal original sous forme de rapport.
Pan	L64–63R	Définit la position stéréo du signal de sortie. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

05: SPECTRUM

Ce type de filtre modifie le timbre en accentuant ou en atténuant le niveau de fréquences spécifiques.

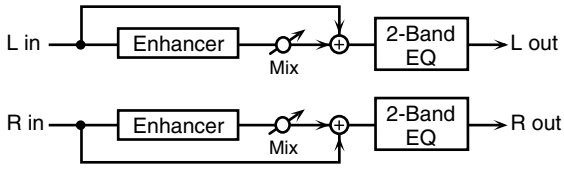
Cet effet ressemble à un égaliseur mais dispose de 8 bandes de fréquence préprogrammées à des endroits particulièrement efficaces pour modifier les caractéristiques du son.



Paramètre	Valeur	Description
Band 1	-15– +15 [dB]	Règle le niveau de 250Hz.
Band 2	-15– +15 [dB]	Règle le niveau de 500Hz.
Band 3	-15– +15 [dB]	Règle le niveau de 1000Hz.
Band 4	-15– +15 [dB]	Règle le niveau de 1250Hz.
Band 5	-15– +15 [dB]	Règle le niveau de 2000Hz.
Band 6	-15– +15 [dB]	Règle le niveau de 3150Hz.
Band 7	-15– +15 [dB]	Règle le niveau de 4000Hz.
Band 8	-15– +15 [dB]	Règle le niveau de 8000Hz.
Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Ajuste simultanément la largeur affectée pour toutes les bandes de fréquence.
Pan #	L64–63R	Définit la position stéréo du signal de sortie. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Level #	0–127	Règle le niveau de sortie.

06: ENHANCER

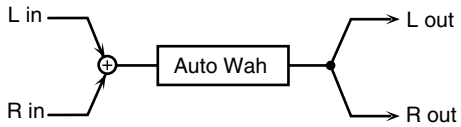
L'Enhancer contrôle la structure des harmoniques des hautes fréquences, rendant le son plus pétillant et serré.



Paramètre	Valeur	Description
Sens #	0–127	Règle la sensibilité de l'enhancer.
Mix #	0–127	Définit le mélange des harmoniques produites par l'enhancer avec le signal original sous forme de rapport.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

07: AUTO WAH

L'effet Auto Wah module un filtre pour créer des changements cycliques du timbre.

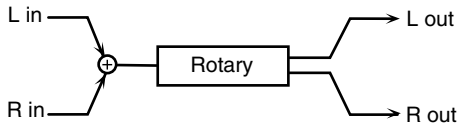


Paramètre	Valeur	Description
Filter Type	LPF, BPF	Sélectionne le type de filtre. LPF: L'effet Wah est appliqué à une large bande de fréquences. BPF: L'effet Wah est appliqué à une bande de fréquences restreinte.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Définit la fréquence de modulation.
Depth	0–127	Détermine l'intensité de modulation.
Sens	0–127	Détermine la sensibilité du filtre.
Manual #	0–127	Règle la fréquence centrale à laquelle l'effet est appliqué.
Peak	0–127	Règle l'intensité de l'effet Wah autour de la fréquence centrale. Des valeurs basses produisent un effet appliqué sur une large zone autour de la fréquence centrale. Des valeurs élevées produisent un effet appliqué sur une zone plus étroite.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

08: ROTARY

L'effet Rotary simule le son de haut-parleurs rotatifs souvent utilisés avec des orgues électriques.

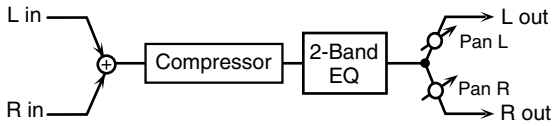
Comme vous pouvez régler séparément le mouvement des rotors de l'aigu et du grave, les caractéristiques propres à ces haut-parleurs peuvent être simulées de manière authentique. Effet idéal pour les patches d'orgue électrique.



Paramètre	Valeur	Description
High Slow	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse lente (SLOW) du rotor de l'aigu.
Low Slow	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse lente (SLOW) du rotor du grave.
High Fast	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse rapide (FAST) du rotor de l'aigu.
Low Fast	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse rapide (FAST) du rotor du grave.
Speed #	SLOW, FAST	Change simultanément la vitesse de rotation des rotors du grave et de l'aigu. SLOW: Ralentit la rotation jusqu'à la vitesse définie (valeurs Low Slow/Hi Slow). FAST: Accélère la rotation jusqu'à la vitesse définie (valeurs Low Fast/Hi Fast). * Pour changer la vitesse de rotation avec un commutateur au pied, sélectionnez MFX PARAMETER1 avec Pedal Control Assign (p. 90).
High Accel	0–15	Détermine le temps qu'il faut au rotor de l'aigu pour atteindre la nouvelle vitesse lorsque vous alternez entre les vitesses lente et rapide. Plus la valeur est petite, plus la transition est lente.
Low Accel	0–15	Détermine le temps qu'il faut au rotor du grave pour atteindre la nouvelle vitesse lorsque vous alternez entre les vitesses lente et rapide. Plus la valeur est petite, plus la transition est lente.
High Level	0–127	Règle le volume du rotor de l'aigu.
Low Level	0–127	Règle le volume du rotor du grave.
Separation	0–127	Règle la dispersion du son.
Level #	0–127	Règle le niveau de sortie.

09: COMPRESSOR

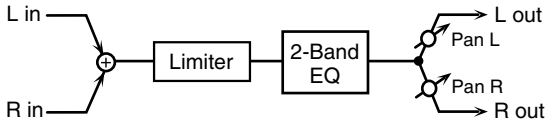
Le compresseur atténue les crêtes de signal, accentue les bas niveaux et aplanit les fluctuations du volume global.



Paramètre	Valeur	Description
Sustain	0–127	Détermine le temps qu'il faut aux signaux de bas niveau pour atteindre le volume spécifié.
Attack	0–127	Règle le temps d'attaque du signal d'entrée.
Pan #	L64–63R	Définit la position stéréo du signal de sortie. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Post Gain	0, +6, +12, +18 [dB]	Détermine le niveau de sortie.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Level #	0–127	Règle le niveau de sortie.

10: LIMITER

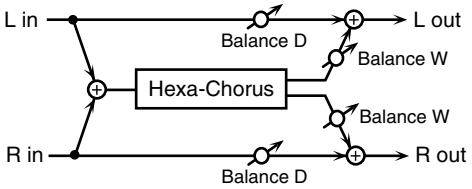
Le limiteur comprime des signaux au-delà du niveau spécifié afin d'éviter toute distorsion.



Paramètre	Valeur	Description
Threshold	0–127	Détermine le niveau à partir duquel la compression commence.
Release	0–127	Détermine le temps de maintien de la compression après que le niveau du signal soit retombé sous le seuil (Threshold).
Ratio	1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1	Règle le taux de compression.
Pan #	L64–63R	Détermine la position stéréo du signal de sortie: "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Post Gain	0, +6, +12, +18 [dB]	Détermine le niveau de sortie.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Level #	0–127	Règle le niveau de sortie.

11: HEXA-CHORUS

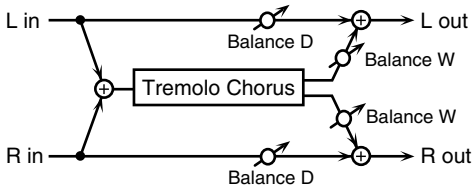
Hexa-chorus utilise un chorus à 6 phases (six couches de son avec chorus) rendant le son plus riche et plus "large".



Paramètre	Valeur	Description
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du chorus.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Définit la vitesse de modulation.
Depth	0–127	Définit l'intensité de la modulation.
Pre Delay Dev	0–20	Définit la différence de retard (Pre Delay) des couches de chorus. Pre Delay règle le retard entre le signal entrant et le début du signal d'effet.
Depth Dev	-20– +20	Définit la différence d'intensité de modulation des couches de chorus.
Pan Dev	0–20	Se charge de la distribution des différentes couches de chorus dans l'image stéréo. Le réglage 0 place toutes les lignes de chorus au milieu. Le réglage 20 place les lignes de chorus à intervalles de 60 degrés à partir du centre de l'image.
Balance #	D100:0W–D0:100 W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de chorus. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de chorus.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

12: TREMOLO CHO (Tremolo Chorus)

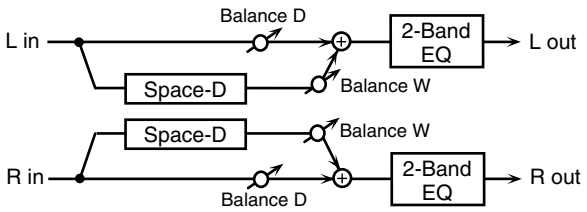
Tremolo Chorus est un chorus avec du trémolo (modulation cyclique du volume).



Paramètre	Valeur	Description
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du chorus.
Cho Rate	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse de modulation de l'effet chorus.
Cho Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation de l'effet chorus
Treml Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse de modulation de l'effet trémolo
Treml Separation	0–127	Règle la largeur stéréo de l'effet trémolo
Phase	0–180 [deg]	Règle la largeur stéréo de l'effet trémolo
Balance #	D100:0W–D0:100 W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de l'effet Tremolo Chorus. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de l'effet Tremolo Chorus.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

13: SPACE-D

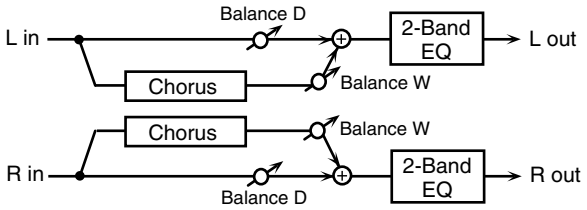
Space-D est un chorus multiple appliquant une modulation à deux phases en stéréo. Comme la modulation se remarque à peine, le chorus paraît très transparent (un parfait "faiseur de stéréo").



Paramètre	Valeur	Description
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du signal d'effet.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Définit la vitesse de modulation.
Depth	0–127	Définit l'intensité de la modulation.
Phase	0–180 [deg]	Règle la diffusion du son.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Balance #	D100:0W–D0:100 W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de chorus. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de chorus.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

14: St CHORUS (Stereo Chorus)

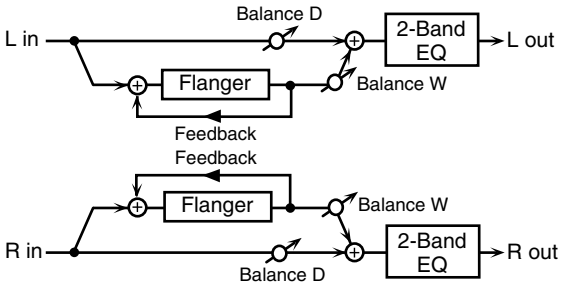
Chorus stéréo. Un filtre permet d'ajuster le timbre de l'effet.



Paramètre	Valeur	Description
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Sélectionne le type de filtre. OFF: Pas de filtre. LPF: Coupe les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure. HPF: Coupe les fréquences en dessous de la fréquence de coupure.
Cutoff Freq	200–8000 [Hz]	Règle la fréquence de base du filtre.
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du signal d'effet.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Définit la vitesse de modulation.
Depth	0–127	Définit l'intensité de la modulation.
Phase	0–180 [deg]	Règle la diffusion du son.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Balance #	D100:0W–D0:100 W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de chorus. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de chorus.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

15: St FLANGER (Stereo Flanger)

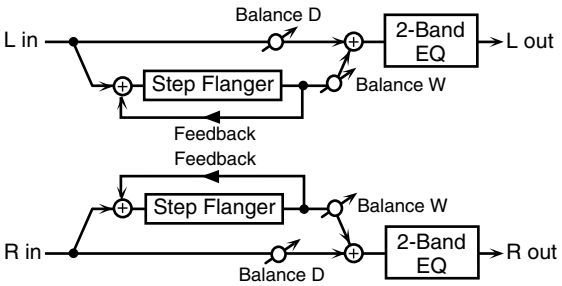
Flanger stéréo. Il produit une résonance métallique qui monte et qui descend comme un avion décollant ou atterrissant. Un filtre permet d'ajuster le timbre du flanger.



Paramètre	Valeur	Description
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Sélectionne le type de filtre. OFF: Pas de filtre. LPF: Coupe les fréquences au-dessus de la fréquence de coupure. HPF: Coupe les fréquences en dessous de la fréquence de coupure.
Cutoff Freq	200–8000 [Hz]	Règle la fréquence de base du filtre.
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Définit la vitesse de modulation.
Depth	0–127	Définit l'intensité de la modulation.
Phase	0–180 [deg]	Règle la diffusion du son.
Feedback #	-98– +98 [%]	Règle le niveau (%) de signal d'effet réinjecté dans l'effet. Des valeurs positives (+) réinjectent un signal en phase et des valeurs négatives (–) réinjectent un signal de phase inverse.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Balance	D100:0W–D0:100 W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de flanger. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de flanger.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

16: STEP FLANGER

Step Flanger est un effet où les paliers de changement de hauteur du flanger sont clairement audibles.

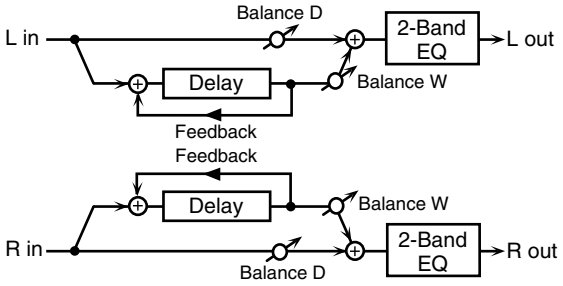


Paramètre	Valeur	Description
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.
Rate	0.05–10.00 [Hz]	Définit la vitesse de modulation.
Depth	0–127	Définit l'intensité de la modulation.
Feedback #	-98– +98 [%]	Règle le niveau (%) du signal de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Step Rate #	0.1–20.0 [Hz], note *2	Règle la vitesse (période) du changement de hauteur.
Phase	0–180 [deg]	Règle la diffusion du son.
Balance	D100:0W–D0:100 W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de flanger. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de chorus.
Reset	OFF, ON	Ce réglage détermine si la période du motif est initialisée (ON) ou non (OFF) lors de la production de sons. Quand la fonction Rhythm Guide est en cours de reproduction, la période du motif n'est pas initialisée, même si ce paramètre est réglé sur ON.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

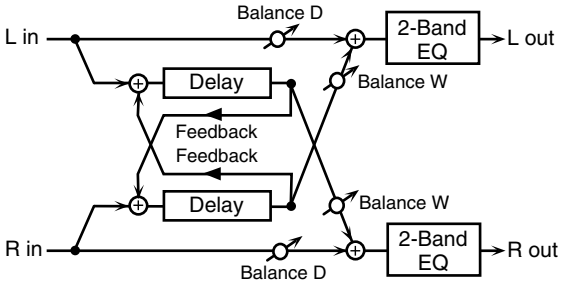
17: St DELAY (Stereo Delay)

Delay stéréo.

Lorsque Feedback Mode= NORMAL:



Lorsque Feedback Mode= CROSS:

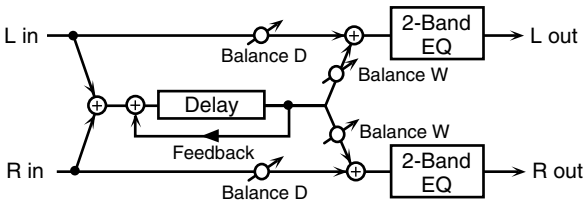


Paramètre	Valeur	Description
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Détermine la façon dont le signal d'effet est réinjecté dans l'effet delay. NORMAL: Le signal de delay du canal gauche est réinjecté dans le canal gauche et le signal de delay du canal droit dans le canal droit. CROSS: Le signal de delay du canal gauche est réinjecté dans le canal droit et le signal de delay du canal droit dans le canal gauche.
Delay Left	0–420 [ms], note *1	Règle le retard entre le signal entrant et la première répétition du canal gauche.
Delay Right	0–420 [ms], note *1	Règle le retard entre le signal entrant et la première répétition du canal droit.
Phase Left	NORMAL, INVERT	Règle la phase du signal de delay gauche. NORMAL: La phase ne change pas. INVERT: La phase est inversée.
Phase Right	NORMAL, INVERT	Règle la phase du signal de delay droit. NORMAL: La phase ne change pas. INVERT: La phase est inversée.
Feedback #	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.

Paramètre	Valeur	Description
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës du signal réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Balance #	D100:0W–D0:100 W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de delay. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de delay.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

18: LONG DELAY

Choisissez cet effet si vous souhaitez un delay plus long que celui de l'effet "17: St DELAY".

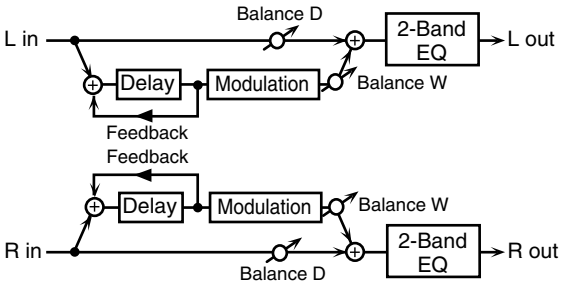


Paramètre	Valeur	Description
Delay	0–840 [ms], note *1	Règle le retard entre le signal entrant et le début de la première répétition.
Feedback #	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës du signal réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Balance #	D100:0W–D0:100 W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de delay. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de delay.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

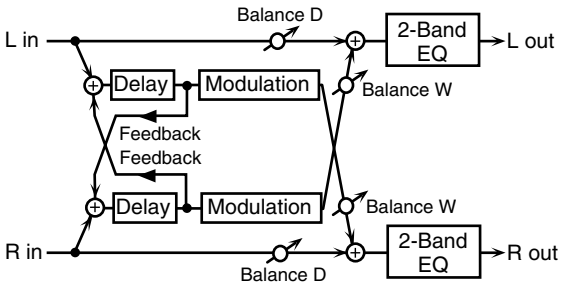
19: MOD DELAY (Modulation Delay)

Cet effet ajoute de la modulation au son retardé et produit un effet semblable à Flanger.

Lorsque Feedback Mode= NORMAL:



Lorsque Feedback Mode= CROSS:

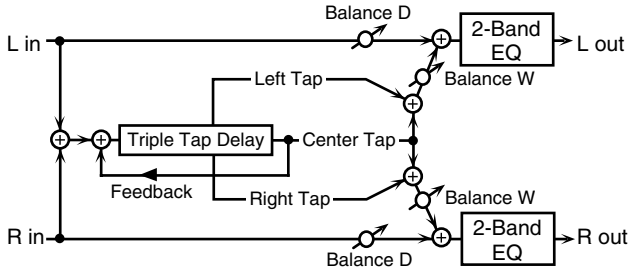


Paramètre	Valeur	Description
Feedback Mode	NORMAL, CROSS	Détermine la façon dont le signal d'effet est réinjecté dans l'effet delay. NORMAL: Le signal de delay du canal gauche est réinjecté dans le canal gauche et le signal de delay du canal droit dans le canal droit. CROSS: Le signal de delay du canal gauche est réinjecté dans le canal droit et le signal de delay du canal droit dans le canal gauche.
Delay Left	0–370 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et la première répétition du canal gauche.
Delay Right	0–370 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et la première répétition du canal droit.
Feedback	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës du signal réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Rate #	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse de modulation.
Depth	0–127	Détermine l'intensité de modulation.
Phase	0–180 [deg]	Règle la diffusion du son.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.

Paramètre	Valeur	Description
Balance #	D100:0W–D0:100 W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de l'effet Mod Delay. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de l'effet Mod Delay.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

20: 3 TAP DELAY (Triple Tap Delay)

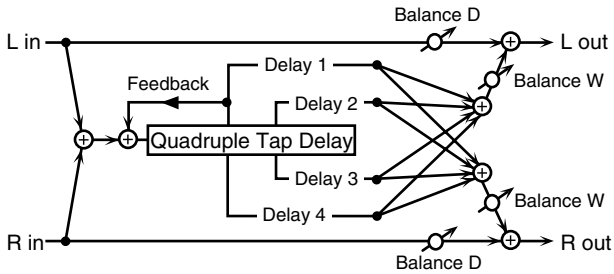
Le Triple Tap Delay produit trois sons retardés; centre, gauche, droite.



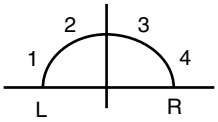
Paramètre	Valeur	Description
Delay Left	0–840 [ms], note *1	Règle le retard entre le signal entrant et le son retardé de gauche.
Delay Right	0–840 [ms], note *1	Règle le retard entre le signal entrant et le son retardé de droite.
Delay Center	0–840 [ms], note *1	Règle le retard entre le signal entrant et le son retardé du centre.
Feedback #	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës du signal réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Left Level	0–127	Détermine le niveau du son gauche retardé.
Right Level	0–127	Détermine le niveau du son droite retardé.
Center Level	0–127	Détermine le niveau du son central retardé.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Balance #	D100:0W–D0:100 W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de delay. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de delay.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

21: 4 TAP DELAY (Quadruple Tap Delay)

Le Quadruple Tap Delay produit quatre sons retardés.



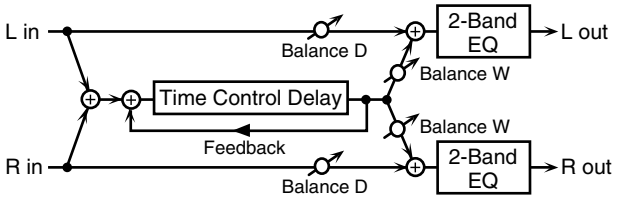
Chaque son retardé est placé dans l'image stéréo comme illustré ci-dessous.



Paramètre	Valeur	Description
Delay 1	0–840 [ms], note *1	Règle le retard entre le signal entrant et le son du delay 1.
Delay 2	0–840 [ms], note *1	Règle le retard entre le signal entrant et le son du delay 2.
Delay 3	0–840 [ms], note *1	Règle le retard entre le signal entrant et le son du delay 3.
Delay 4	0–840 [ms], note *1	Règle le retard entre le signal entrant et le son du delay 4.
Level 1	0–127	Règle le volume du son de delay 1.
Level 2	0–127	Règle le volume du son de delay 2.
Level 3	0–127	Règle le volume du son de delay 3.
Level 4	0–127	Règle le volume du son de delay 4.
Feedback #	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës du signal réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Balance #	D100:0W–D0:100 W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de delay. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de delay.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

22: TM CTRL DLY (Time Control Delay)

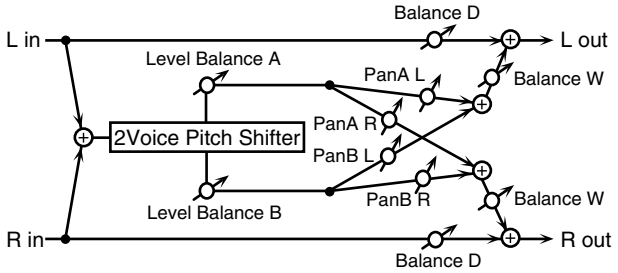
Vous pouvez changer le retard en temps réel. Quand le temps de retard s'allonge, la hauteur baisse et quand il raccourcit, la hauteur monte.



Paramètre	Valeur	Description
Delay #	0–840 [ms]	Règle le retard avant que le signal de chaque delay soit audible.
Feedback #	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Acceleration	0–15	Détermine le temps qu'il faut au retard (Delay Time) pour passer du réglage actuel au nouveau réglage. La vitesse de changement du retard affecte directement le changement de hauteur.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës du signal réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Pan	L64–63R	Règle la position stéréo du signal de delay. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Balance	D100:0W–D0:100 W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de delay. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de delay.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

23: 2V PCH SHIFT (2-Voice Pitch Shifter)

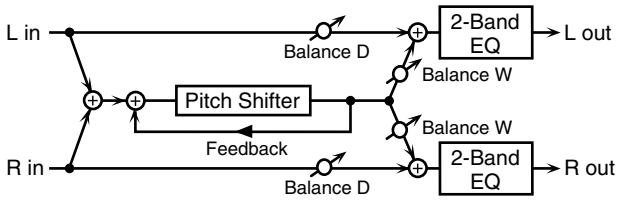
Le Pitch Shifter change la hauteur du son original. Ce effet propose 2 lignes et permet d'ajouter deux copies transposées au signal entrant.



Paramètre	Valeur	Description
Mode	1, 2, 3, 4, 5	Plus la valeur est élevée, plus la réponse est lente et plus la hauteur est constante.
Coarse A #1	-24– +12 [semi]	Règle la hauteur Pitch Shift A par demi-tons (—2~+1 octaves).
Coarse B #2	-24– +12 [semi]	Règle la hauteur Pitch Shift B par demi-tons (—2~+1 octaves).
Fine A #1	-100– +100 [cent]	Règle la hauteur du Pitch Shift A par pas de 2 cents (–100~+100 cents). Un cent correspond à 1/100e de demi-ton.
Fine B #2	-100– +100 [cent]	Règle la hauteur du Pitch Shift B par pas de 2 cents (–100~+100 cents). Un cent correspond à 1/100e de demi-ton.
Pre Delay A	0–500 [ms]	Règle le retard avant que le signal du Pitch Shifter A ne soit audible.
Pre Delay B	0–500 [ms]	Règle le retard avant que le signal du Pitch Shifter A ne soit audible.
Pan A	L64–63R	Règle la position stéréo du signal Pitch Shift A. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Pan B	L64–63R	Règle la position stéréo du signal Pitch Shift B. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Level Balance	A100:0B–A0:100 B	Règle la balance entre les signaux Pitch Shift A et Pitch Shift B.
Balance	D100:0W–D0:100 W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de l'effet Pitch Shift. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de l'effet Pitch Shift.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

24: FB PCH SHIFT (Feedback Pitch Shifter)

Permet de réinjecter le signal à hauteur décalée dans l'effet Pitch Shift.

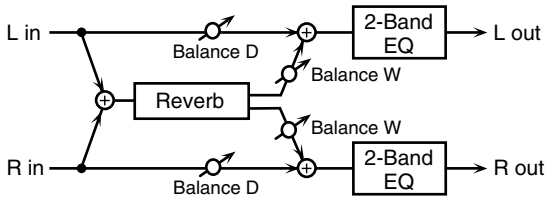


Paramètre	Valeur	Description
Mode	1, 2, 3, 4, 5	Plus la valeur est élevée, plus la réponse est lente et plus la hauteur est constante.
Coarse #1	-24– +12 [semi]	Règle la hauteur du signal Pitch Shift par pas de demi-ton (–2~+1 octaves).

Paramètre	Valeur	Description
Fine #1	-100– +100 [cent]	Règle la hauteur du signal Pitch Shift par pas de 2 cents (–100~+100 cents).
Pre Delay	0–500 [ms]	Règle le retard avant que le signal Pitch Shift ne soit audible.
Feedback #	-98– +98 [%]	Règle le niveau (%) du signal traité réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Pan	L64–63R	Règle la position stéréo du signal Pitch Shift. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Balance	D100:0W–D0:100 W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de l'effet Pitch Shift. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de l'effet Pitch Shift.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

25: REVERB

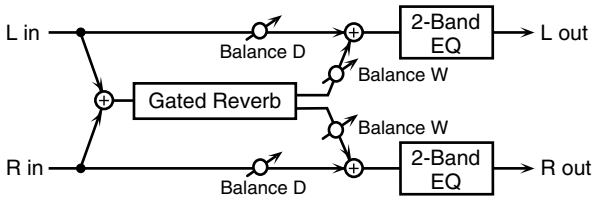
L'effet Reverb ajoute de la réverbération au son, simulant ainsi un environnement acoustique donné.



Paramètre	Valeur	Description
Type	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2, HALL1, HALL2	Sélectionne le type d'effet Reverb. ROOM1: réverbération dense avec une chute brève ROOM2: réverbération plus aérée avec une chute brève STAGE1: réverbération tardive plus importante STAGE2: réverb avec des premières réflexions très marquées HALL1: réverbération claire HALL2: réverbération riche
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début de la réverbération.
Time #	0–127	Règle la durée de la réverbération.
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réverbéré est atténué. Plus la fréquence est basse, plus vous coupez de hautes fréquences. Aussi, la réverbération devient plus douce et sourde. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Balance #	D100:0W–D0:100 W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de réverbération. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de réverbération.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

26: GATED REVERB

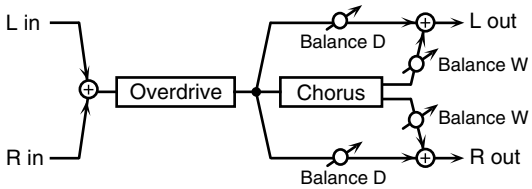
Gate Reverb est un effet qui coupe brutalement le son réverbéré (au lieu de le laisser s'estomper progressivement).



Paramètre	Valeur	Description
Type	NORMAL, REVERSE, SWEEP1, SWEEP2	Permet de choisir le type de réverbération. NORMAL: réverbération de type Gate conventionnelle REVERSE: réverbération inversée SWEEP1: le son réverbéré passe de droite à gauche. SWEEP2: le son réverbéré passe de gauche à droite.
Pre Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début de la réverbération.
Gate Time	5–500 [ms]	Règle la durée de la réverbération.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Balance #	D100:0W–D0:100 W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de réverbération. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de réverbération.
Level #	0–127	Règle le niveau de sortie.

27: OD>CHORUS (Overdrive→–Chorus)

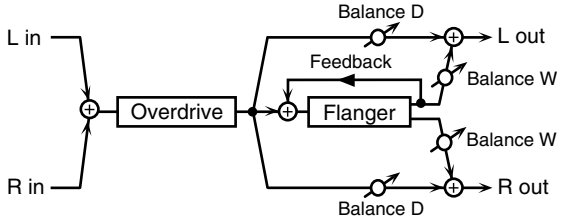
Overdrive et chorus branchés en série.



Paramètre	Valeur	Description
OD Drive	0–127	Règle le niveau de distorsion de l'Overdrive. Le volume change en même temps que le niveau de distorsion.
OD Pan #	L64–63R	Règle la position stéréo du signal d'overdrive. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Cho Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du chorus.
Cho Rate	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse de modulation de l'effet chorus.
Cho Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation de l'effet chorus
Cho Balance #	D100:0W–D0:100 W	Règle la balance entre le signal d'overdrive envoyé au chorus et le signal d'overdrive qui contourne cet effet. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal d'overdrive. Le réglage "D0:100W" produit uniquement le signal d'overdrive envoyé au chorus.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

28: OD>FLANGER (Overdrive→Flanger)

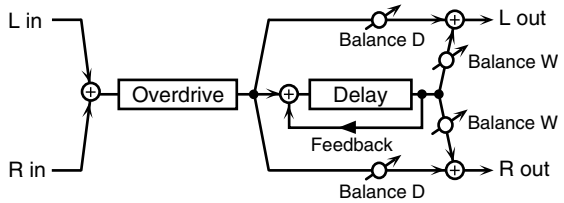
Overdrive et Flanger branchés en série.



Paramètre	Valeur	Description
OD Drive	0–127	Règle le niveau de distorsion de l'Overdrive. Le volume change en même temps que le niveau de distorsion.
OD Pan #	L64–63R	Règle la position stéréo du signal d'overdrive. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Flg Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.
Flg Rate	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse de modulation de l'effet flanger.
Flg Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation de l'effet flanger.
Flg Feedback	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Flg Balance #	D100:0W–D0:100 W	Règle la balance entre le signal d'overdrive envoyé au flanger et le signal d'overdrive qui contourne cet effet. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal d'overdrive. Le réglage "D0:100W" produit uniquement le signal d'overdrive envoyé au flanger.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

29: OD>DELAY (Overdrive→Delay)

Overdrive et Delay branchés en série.



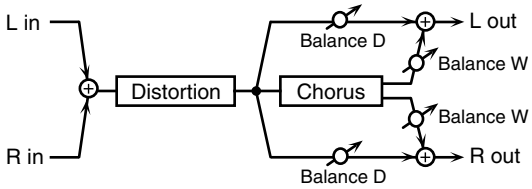
Paramètre	Valeur	Description
OD Drive	0–127	Règle le niveau de distorsion de l'Overdrive. Le volume change en même temps que le niveau de distorsion.
OD Pan #	L64–63R	Règle la position stéréo du signal d'overdrive. "L64" correspond à l'extrême gauche, "0" au centre et "63R" à l'extrême droite.
Delay Time	0–500 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du delay.
Dly Feedback	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Dly HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal de delay réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës du signal réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Dly Balance #	D100:0W–D0:100 W	Règle la balance entre le signal d'overdrive envoyé au delay et le signal d'overdrive qui contourne cet effet. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal d'overdrive. Le réglage "D0:100W" produit uniquement le signal d'overdrive envoyé au delay.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

30: DIST>CHORUS (Distortion→–Chorus)

Distorsion et Chorus branchés en série. Les paramètres sont identiques à ceux de l'effet "27: OD>CHORUS" à l'exception des deux suivants.

OD Drive→Dist Drive (Définit l'intensité de la distorsion.)

OD Pan→Dist Pan (Définit la position stéréo du signal de distorsion.)

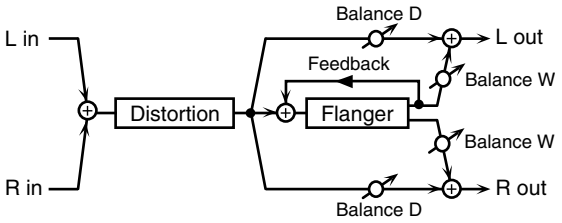


31: DIST>FLANGER (Distortion→–Flanger)

Distorsion et Flanger branchés en série. Les paramètres sont identiques à ceux de l'effet "28: OD>FLANGER" à l'exception des deux suivants.

OD Drive→Dist Drive (Définit l'intensité de la distorsion.)

OD Pan→Dist Pan (Définit la position stéréo du signal de distorsion.)

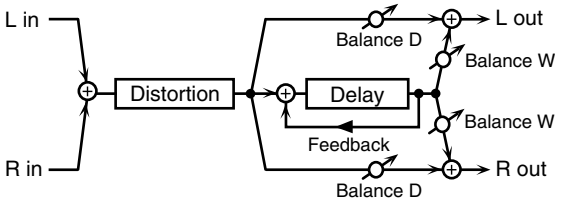


32: DIST>DELAY (Distortion→Delay)

Distorsion et Delay branchés en série. Les paramètres sont identiques à ceux de l'effet "29: OD>DELAY" à l'exception des deux suivants.

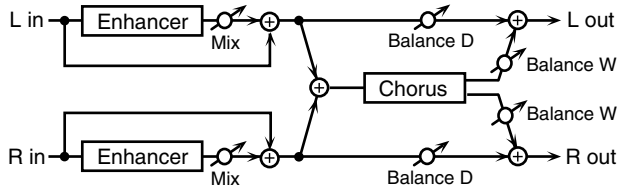
OD Drive→Dist Drive (Définit l'intensité de la distorsion.)

OD Pan→Dist Pan (Définit la position stéréo du signal de distorsion.)



33: ENH>CHORUS (Enhancer→Chorus)

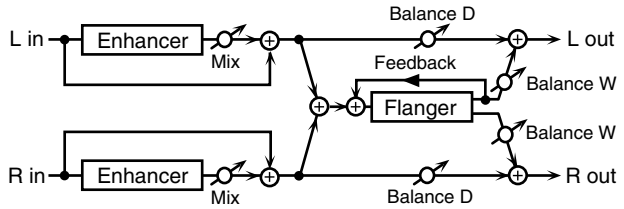
Enhancer et Chorus branchés en série.



Paramètre	Valeur	Description
Enhancer Sens #	0–127	Règle la sensibilité de l'enhancer.
Enhancer Mix	0–127	Définit le mélange des harmoniques produites par l'enhancer avec le signal original sous forme de rapport.
Cho Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du chorus.
Cho Rate	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse de modulation de l'effet chorus.
Cho Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation de l'effet chorus
Cho Balance #	D100:0W–D0:100 W	Règle la balance entre le signal d'enhancer envoyé au chorus et le signal d'enhancer qui contourne cet effet. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal d'enhancer. Le réglage "D0:100W" produit uniquement le signal d'enhancer envoyé au chorus.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

34: ENH>FLANGER (Enhancer→Flanger)

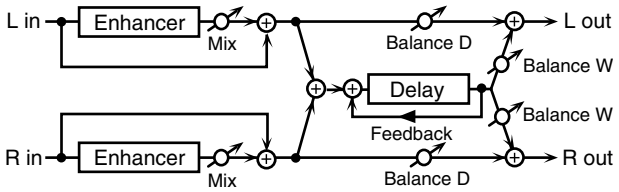
Enhancer et Flanger branchés en série.



Paramètre	Valeur	Description
Enhancer Sens #	0–127	Règle la sensibilité de l'enhancer.
Enhancer Mix	0–127	Définit le mélange des harmoniques produites par l'enhancer avec le signal original sous forme de rapport.
Flg Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.
Flg Rate	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse de modulation de l'effet flanger.
Flg Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation de l'effet flanger.
Flg Feedback	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Flg Balance #	D100:0W–D0:100 W	Règle la balance entre le signal d'enhancer envoyé au flanger et le signal d'enhancer qui contourne cet effet. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal d'enhancer. Le réglage "D0:100W" produit uniquement le signal d'enhancer envoyé au flanger.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

35: ENH>DELAY (Enhancer→Delay)

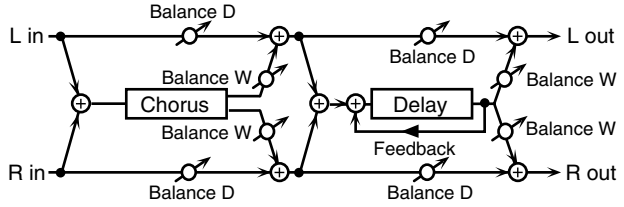
Enhancer et Delay branchés en série.



Paramètre	Valeur	Description
Enhancer Sens #	0–127	Règle la sensibilité de l'enhancer.
Enhancer Mix	0–127	Définit le mélange des harmoniques produites par l'enhancer avec le signal original sous forme de rapport.
Delay Time	0–500 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du delay.
Dly Feedback	98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Dly HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal de delay réinjecté à l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës du signal de delay réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Dly Balance #	D100:0W–D0:100 W	Règle la balance entre le signal d'enhancer envoyé au delay et le signal d'enhancer qui contourne cet effet. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal d'enhancer. Le réglage "D0:100W" produit uniquement le signal d'enhancer envoyé au delay.
Level	0–12	Règle le niveau de sortie.

36: CHORUS>DELAY

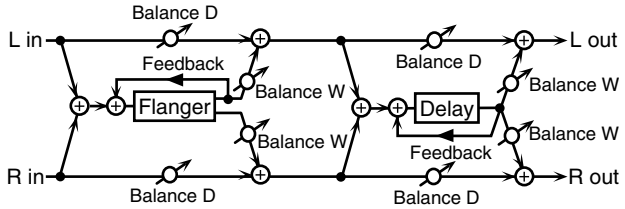
Chorus et Delay branchés en série.



Paramètre	Valeur	Description
Cho Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du chorus.
Cho Rate	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse de modulation de l'effet chorus.
Cho Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation de l'effet chorus
Cho Balance #	D100:0W–D0:100 W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de chorus. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct. Le réglage "D0:100W" produit uniquement le signal de chorus.
Delay Time	0–500 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du delay.
Dly Feedback	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de delay réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Dly HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal de delay réinjecté à l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës du signal réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Dly Balance #	D100:0W–D0:100 W	Règle la balance entre le signal de chorus envoyé au delay et le signal de chorus qui contourne cet effet. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal de chorus. Le réglage "D0:100W" produit uniquement le signal de chorus envoyé au delay.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

37: FLG>DELAY (Flanger→Delay)

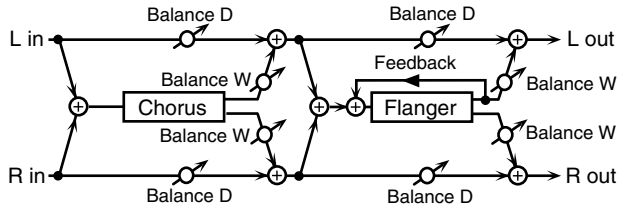
Flanger et Delay branchés en série.



Paramètre	Valeur	Description
Flg Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.
Flg Rate	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse de modulation de l'effet flanger.
Flg Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation de l'effet flanger.
Flg Feedback	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Flg Balance #	D100:0W–D0:100 W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de flanger. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct. Le réglage "D0:100W" produit uniquement le signal de flanger.
Delay Time	0–500 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du delay.
Dly Feedback	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de delay réinjecté dans l'effet delay. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Dly HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal de delay réinjecté à l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës du signal de delay réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Dly Balance #	D100:0W–D0:100 W	Règle la balance entre le signal de flanger envoyé au delay et le signal de flanger qui contourne cet effet. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal de flanger. Le réglage "D0:100W" produit uniquement le signal de flanger envoyé au delay.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

38: CHO>FLANGER (Chorus→Flanger)

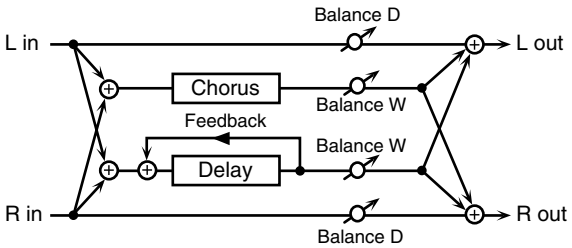
Chorus et flanger branchés en série.



Paramètre	Valeur	Description
Cho Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du chorus.
Cho Rate	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse de modulation de l'effet chorus.
Cho Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation de l'effet chorus.
Cho Balance #	D100:0W–D0:100 W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de chorus. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct. Le réglage "D0:100W" produit uniquement le signal de chorus.
Flg Delay	0.0–100 [ms]	Règle le retard entre le signal entrant et le début du flanger.
Flg Rate	0.05–10.00 [Hz]	Règle la vitesse de modulation de l'effet flanger.
Flg Depth	0–127	Règle l'intensité de modulation de l'effet flanger.
Flg Feedback	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de flanger réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Flg Balance #	D100:0W–D0:100 W	Règle la balance entre le signal de chorus et le signal de chorus envoyé au flanger. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal de chorus. Le réglage "D0:100W" produit uniquement le signal de chorus envoyé au flanger.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

39: CHORUS/DELAY

Chorus et delay branchés en parallèle. Les paramètres sont les mêmes que pour "36: CHORUS>DELAY". Cependant, le paramètre Dly Balance règle la balance entre le signal direct (sec) et le signal de delay.

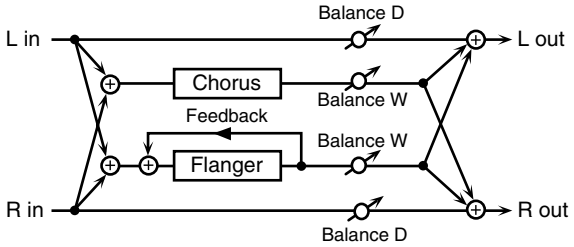


40: FLG/DELAY (Flanger/Delay)

Flanger et Delay branchés en parallèle. Les paramètres sont les mêmes que pour "37: FLG>DELAY". Cependant, le paramètre Dly Balance règle la balance entre le signal direct (sec) et le signal de delay.

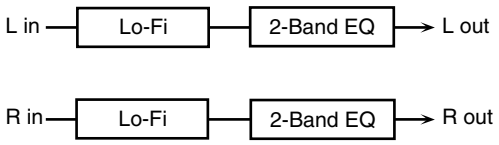
41: CHO/FLANGER (Chorus/Flanger)

Chorus et Flanger branchés en parallèle. Les paramètres sont les mêmes que pour "38: CHO>FLANGER". Cependant, le paramètre Flanger Balance règle la balance entre le signal direct (sec) et le signal de flanger.



42: LOFI

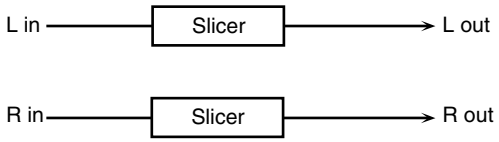
Cet effet permet de dégrader volontairement la qualité du son pour produire un effet "Lo-Fi". Il convient surtout aux sons de batterie.



Paramètre	Valeur	Description
Bit Down	0–11	Ce réglage réduit la qualité du son. Plus cette valeur augmente, plus la qualité du son diminue.
S-RateDown	0–7	Ce réglage produit un signal de sortie plus brut. Plus cette valeur augmente, plus le son devient brouillon.
Post Gain	0, +6, +12, +18 [dB]	Règle le niveau de sortie.
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Output	MONO, STEREO	Définit comment le signal est reproduit. Le réglage "MONO" produit un signal mono.
Level #	0–127	Règle le niveau de sortie de l'effet Lo-Fi.

43: SLICER

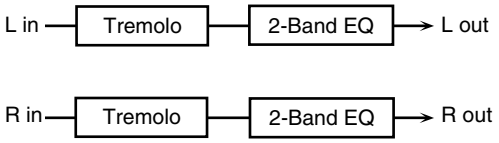
Cet effet applique une suite de coupures au signal et produit des sons évoquant des phrases d'accompagnement, même si ce que vous jouez est nettement moins élaboré. Surtout efficace pour des sons avec une enveloppe d'orgue.



Paramètre	Valeur	Description
Timing Pattern	1–34	Choisit un motif déterminant le timing auquel le son sera coupé.
Accent Pattern	1–16	Définit l'emplacement des accents.
Accent Level #	0–127	Règle le volume des accents. Plus cette valeur augmente, plus les accents sont prononcés.
Attack	0–127	Règle le temps d'attaque du signal d'entrée. Plus cette valeur augmente, plus l'attaque est rapide.
Rate #	0.05–10.00 [Hz], note *2	Définit la période du motif.
Reset	OFF, ON	Détermine si le motif rythmant les coupures est initialisé (ON) ou non (OFF) quand vous jouez un son. Quand la fonction Rhythm Guide est en cours de reproduction, la période du motif n'est pas initialisée, même si ce paramètre est réglé sur ON.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

44: TREMOLO

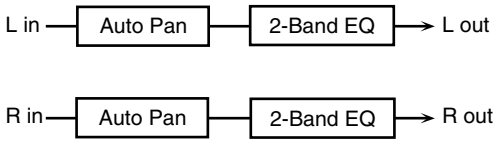
L'effet tremolo module cycliquement le volume et produit ainsi un trémolo.



Paramètre	Valeur	Description
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1/ 2	TRI: Le son est modulé comme une onde triangulaire. SQR: Le son est modulé comme une onde carrée. SIN: Le son est modulé comme une sinusoïde. SAW1/2: Le son est modulé comme une onde en dent de scie. Les dents de SAW1 et SAW2 pointent dans des directions opposées.
	SAW1 SAW2	
Rate #	0.05–10.00 [Hz], note *2	Détermine la fréquence (vitesse) du changement.
Depth #	0–127	Règle l'intensité de l'effet appliqué.
Reset	OFF, ON	Ce réglage détermine si la période du motif est initialisée (ON) ou non (OFF) lors de la production de sons. Quand la fonction Rhythm Guide est en cours de reproduction, la période du motif n'est pas initialisée, même si ce paramètre est réglé sur ON.
	RESET LEVEL	
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

45: AUTO PAN

Auto Pan module cycliquement l'emplacement du signal dans l'image stéréo.



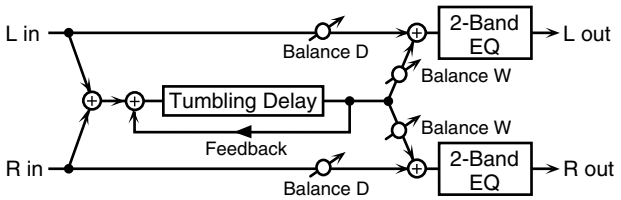
Paramètre	Valeur	Description
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1/ 2	TRI: Le son est modulé comme une onde triangulaire. SQR: Le son est modulé comme une onde carrée. SIN: Le son est modulé comme une sinusoïde. SAW1/2: Le son est modulé comme une onde en dent de scie. Les dents de SAW1 et SAW2 pointent dans des directions opposées.
	SAW1 SAW2	
Rate #	0.05–10.00 [Hz], note *2	Détermine la fréquence (vitesse) du changement.
Depth #	0–127	Règle l'intensité de l'effet appliqué.
Reset	OFF, ON	Ce réglage détermine si la période du motif est initialisée (ON) ou non (OFF) lors de la production de sons. Quand la fonction Rhythm Guide est en cours de reproduction, la période du motif n'est pas initialisée, même si ce paramètre est réglé sur ON.
	RESET LEVEL	

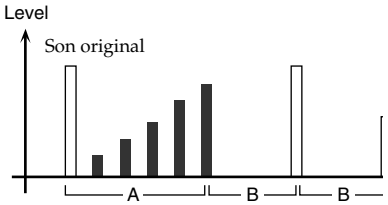
Paramètre	Valeur	Description
Low Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des graves.
High Gain	-15– +15 [dB]	Règle le niveau des aigus.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

46:TUMBLING DLY (Tumbling Delay)

Ce delay produit une "cascade" de répétitions retardées puis répète le signal original.

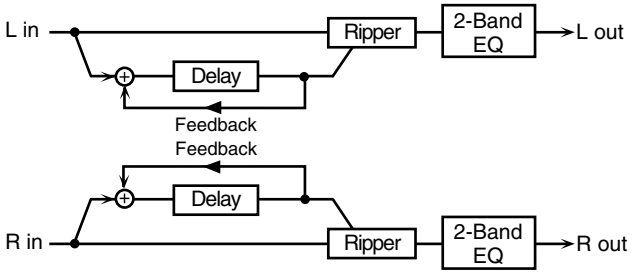
Il convient surtout pour des notes seules ou des sons uniques ("One-shot").



Paramètre	Valeur	Description
Type	TYPE1–TYPE6	Permet de choisir parmi six types déterminant le nombre de répétitions retardées produites dans l'intervalle "A" du schéma ci-dessous.
Pre Delay	0–500 [ms]	Règle la longueur de l'intervalle "A" illustré ci-dessous.
Delay Time	0–345 [ms]	Règle la longueur de l'intervalle "B" illustré ci-dessous.
		
HF Damp	200–8000 [Hz], BYPASS	Règle la fréquence au-dessus de laquelle le signal réinjecté dans l'effet est filtré. Si vous ne voulez pas atténuer les fréquences aiguës du signal réinjecté, réglez ce paramètre sur BYPASS.
Feedback #	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Balance #	D100:0W–D0:100 W	Règle la balance entre le signal direct et le signal de delay. Le réglage "D100:0W" produit uniquement le signal direct et le réglage "D0:100W" uniquement le signal de delay.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

47: FBK RIPPER (Feedback Ripper)

Cet effet coupe le son de façon répétitive et produit un signal retardé pour les portions coupées. Vous pouvez créer de nouvelles phrases en appliquant cet effet à une phrase de batterie ou un autre type de phrase.



Paramètre	Valeur	Description
Mod Wave	TRI, SQR, SIN, SAW1/ 2	TRI: Le son est coupé par une onde triangulaire. SQR: Le son est coupé par une onde carrée. SIN: Le son est coupé par une sinusoïde. SAW1/2: Le son est coupé par une onde en dent de scie. Les dents de SAW1 et SAW2 pointent dans des directions opposées.
Rate #	0.05–10.00 [Hz], note *2	Détermine la fréquence (vitesse) du changement.
Depth #	0–127	Règle l'intensité de l'effet appliqué.
Delay Left	0–420 [ms], note *1	Règle le retard entre le signal entrant et la première répétition du canal gauche.
Delay Right	0–420 [ms], note *1	Règle le retard entre le signal entrant et la première répétition du canal droit.
Dly Feedback	-98– +98 [%]	Détermine le niveau (%) du signal de delay réinjecté dans l'effet. Des valeurs négatives (–) inversent la phase.
Reset	OFF, ON	Ce réglage détermine si la période du motif est initialisée (ON) ou non (OFF) lors de la production de sons. Quand la fonction Rhythm Guide est en cours de reproduction, la période du motif n'est pas initialisée, même si ce paramètre est réglé sur ON.
Level	0–127	Règle le niveau de sortie.

note *1

(double croche), (triolet de croches), (double croche pointée),
(croche), (triolet de noires), (croche pointée), (noire),
(triolet de blanches), (noire pointée), (blanche)

note *2

(triolet de quadruples croches), (quadruple croche), (triolet de triples croche
(triple croche), (triolet de doubles croches), (triple croche pointée),
(double croche), (triolet de croches), (double croche pointée),
(croche), (triolet de noires), (croche pointée),
(noire), (triolet de blanches), (noire pointée), (blanche),
(triolet de rondes), (blanche pointée), (ronde),
(triolet de doubles rondes), (ronde pointée), (double ronde)

Réglages de chorus

Quel que soit le mode actif, vous pouvez utiliser un seul type de chorus à la fois.

Vous disposez de huit types de chorus. Choisissez le type voulu. Après avoir choisi le type (Type), vous pouvez modifier la valeur de chacun de ses paramètres.

Type (type de chorus)

Vous avez le choix parmi 8 types de chorus.

Valeur

CHORUS 1~4:	Réglages généraux du chorus. Permet de conférer de l'ampleur et de la rondeur au son.
FEEDBACK CHORUS:	Ce chorus produit un effet de type flanger au son doux.
FLANGER:	Cet effet produit un balayage montant et descendant qui rappelle le son d'un avion à réaction.
SHORT DELAY:	C'est un delay avec un bref retard.
SHORT DELAY(FB):	Delay court et produisant de nombreuses répétitions.

MEMO

Les types de chorus disponibles avec "Chorus Type" offrent plusieurs exemples de préréglages des paramètres de chorus. Quand vous changez de type, les autres paramètres de chorus adoptent les réglages du nouveau type choisi. Si vous comptez éditer les autres paramètres, choisissez d'abord le type avant d'effectuer les réglages voulus.

Pre-LPF (filtre passe-bas devant le chorus)

Ce paramètre permet d'appliquer un filtre passe-bas au signal transmis au chorus afin d'atténuer les aigus. Plus la valeur est élevée, plus le filtre coupe dans la plage des aigus, ce qui adoucit le son du Chorus.

Valeur: 0~7

Level (niveau de chorus)

Définit le niveau du signal de chorus.

Réglage: 0~127

Feedback (niveau de réinjection du chorus)

Définit le niveau auquel le signal de chorus est réinjecté dans le chorus. La réinjection permet de produire un son de chorus plus épais. Des valeurs plus élevées augmentent le niveau de réinjection.

Réglage: 0~127

Delay (Temps de retard du chorus)

Règle le temps de retard de l'effet chorus.

Réglage: 0~127

Rate (vitesse du chorus)

Règle la vitesse (fréquence) de modulation du signal de chorus. Des valeurs plus élevées produisent une modulation plus rapide.

Réglage: 0~127

Depth (intensité du chorus)

Règle l'intensité de modulation du signal de chorus. Des valeurs plus élevées produisent une modulation plus forte.

Réglage: 0~127

Send Lvl to Rev (niveau d'envoi du chorus à la réverb)

Règle la quantité du signal de chorus envoyé à la réverb. Des valeurs élevées augmentent le niveau de signal transmis.

Réglage: 0~127

Réglages de réverbération

Quel que soit le mode actif, vous pouvez utiliser un seul type de réverbération à la fois.

Vous disposez de huit types de réverb. Choisissez le type voulu. Après avoir choisi le type (Type), vous pouvez modifier la valeur de chacun de ses paramètres.

Type (type de réverbération)

Vous avez le choix entre 8 types de réverbération.

Valeur

ROOM1~3:	Simulent la réverbération de pièces. Ces types produisent une réverbération spacieuse et bien définie.
HALL1, 2:	Ces types recréent la réverbération de salles. Ils produisent des réverbérations plus profondes que les types Room.
PLATE:	Simule une réverbération à plaque (réverb artificielle générée avec une plaque métallique).
DELAY:	Delay standard produisant des effets d'écho.
PANNING DELAY:	Ce type de delay spécial fait alterner les répétitions entre les canaux gauche et droit. Cet effet convient pour une écoute stéréo.

MEMO

Les types de réverb disponibles avec "Reverb Type" offrent plusieurs exemples de préréglages des paramètres de réverbération. Quand vous changez de type, les autres paramètres de réverbération adoptent les réglages du nouveau type choisi. Si vous comptez éditer les autres paramètres, choisissez d'abord le type avant d'effectuer les réglages voulus.

Character (caractère de la réverb)

Permet de choisir le type de réverbération. 0~5 désignent des réverbérations; 6 et 7 correspondent à des delays.

Réglage: 0~7

Pre-LPF (filtre passe-bas devant la réverb)

Ce paramètre permet d'appliquer un filtre passe-bas au signal transmis à la réverb afin d'atténuer les aigus. Plus la valeur est élevée et plus le filtre coupe dans la plage des aigus, ce qui adoucit le son de la réverbération.

Réglage: 0~7

Level (niveau de la réverb)

Définit le niveau du signal de réverbération. Des valeurs plus élevées produisent une réverb plus forte.

Réglage: 0~127

Time (temps de réverbération)

Définit la longueur de réverbération. Des valeurs plus élevées allongent la réverbération.

Réglage: 0~127

Delay Feedback (réinjection de la réverb de type delay)

Ce paramètre est disponible quand le caractère de la réverb ("Character") est réglé sur 6, 7 ou quand le type de réverb ("Type") est réglé sur "Delay" ou "Panning Delay". Il règle les répétitions du delay. Des valeurs élevées produisent davantage de répétitions retardées.

Réglage: 0~127

Paramètres communs à tous les modes (fonction System)

Les paramètres concernant le fonctionnement global de la JUNO-D, tels que l'accord ou la réception des messages MIDI, sont appelés **paramètres système**. Cette section explique comment régler ces paramètres système et en décrit les fonctions. Les paramètres sont répartis dans les six groupes suivants.

- **GENERAL:**
  Réglages communs à tout le système (p. 89)
- **CONTROLLER:**
  Réglages liés aux fonctions de jeu (p. 89)
- **MIDI:**Réglages MIDI (p. 90)
- **PATCH SCALE (Patch Scale Tune):**
  Permet d'effectuer les réglages d'accord pour un patch (p. 91).

Réglage des paramètres système

1. **Appuyez sur [SYSTEM] pour l'allumer.**
2. **Sélectionnez le paramètre à éditer.**

"Sélection des paramètres système" (p. 88)

3. **Servez-vous de VALUE [–]/[+] pour modifier la valeur.**
4. **Répétez les étapes 2~3 pour effectuer les réglages système.**

NOTE

Les changements apportés aux paramètres système sont temporaires et sont perdus quand vous mettez l'instrument hors tension. Si vous voulez conserver les réglages que vous avez effectués, procédez comme suit.

5. **Appuyez sur [WRITE] pour sauvegarder les réglages modifiés.**

```
WRITE!SYSTEM    [ENT]
```

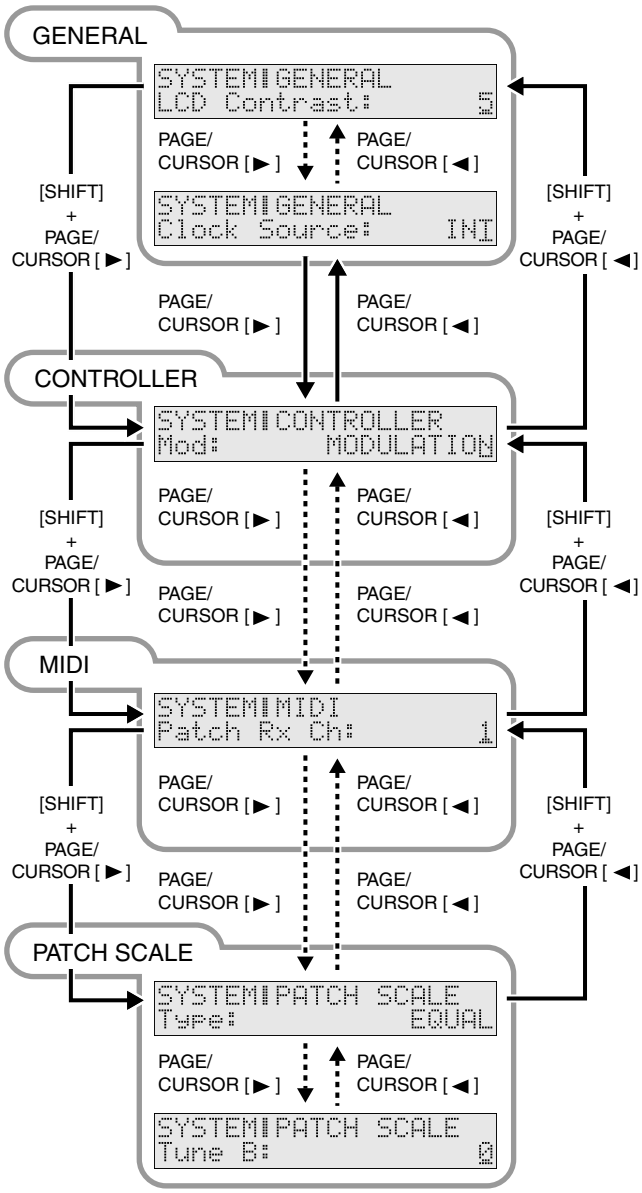
6. **Appuyez sur [ENTER] pour confirmer.**

NOTE

Quand vous sauvegardez les paramètres système, les réglages antérieurs sont écrasés et perdus.

Pour annuler la sauvegarde des paramètres système, appuyez sur [EXIT].

Sélection des paramètres système



Fonctions des paramètres système

Cette section décrit la fonction des paramètres système selon le groupe dont ils font partie.

Paramètres communs à tout le système (GENERAL)

Contraste de l'écran

Règle le contraste de l'affichage.

VALUE: 1~10

MEMO

Le réglage de contraste (LCD CONTRAST) est automatiquement sauvegardé et est conservé après la mise hors tension.

Master Tune

Règle l'accord global de la JUNO-D. L'écran affiche la fréquence de la note A4 (La central).

VALUE: 415.3~466.2Hz

Master Key Sft (transposition)

Décale la hauteur globale du JUNO-D par demi-tons.

VALUE: –24~+24

Master Level

Règle le volume global du JUNO-D.

VALUE: 0~127

Hold Pedal (Polarity)

Sélectionne la polarité de la pédale Hold. Le signal électrique produit par certaines pédales lorsqu'elles sont enfoncées ou relâchées est inversé par rapport à celui d'autres pédales. Si votre pédale a un effet opposé à ce que vous attendiez, réglez ce paramètre sur "REVERSE". Si vous utilisez une pédale Roland (qui ne dispose pas de commutateur de polarité), réglez ce paramètre sur "STANDARD".

VALUE: STANDARD, REVERSE

Local Control

Le paramètre Local Control détermine si le générateur de sons interne est déconnecté (OFF) de la section de contrôle (clavier, levier Pitch Bend/Modulation, commandes, boutons, contrôleur D Beam, pédale, etc.) ou non (ON). Normalement, ce paramètre est sur "ON" (générateur de sons connecté à la section de contrôle) mais si vous souhaitez utiliser le clavier et les commandes du JUNO-D pour ne contrôler que des modules externes, réglez-le sur "OFF".

VALUE: OFF, ON

Clock Source

Réglez ce paramètre sur "MIDI" pour recevoir des messages MIDI de synchronisation d'un séquenceur externe. Choisissez "INT" pour effectuer la synchronisation sur le tempo interne du JUNO-D. Les changements de multi-effet sont aussi synchronisés selon ce réglage.

VALUE: INT, MIDI

Paramètres liés aux fonctions de jeu (CONTROLLER)

Mod (assignation de modulation)

Outre le vibrato, le levier Modulation permet d'appliquer les effets suivants.

Valeur	Tx CC	Fonction/paramètre modifié
MODULATION	CC01	Vibrato
PORTA TIME	CC05	Portamento Time (p. 47)
VOLUME	CC07	Niveau
BALANCE	CC08	Balance de volume entre les sons LOWER et UPPER (p. 45).
PAN	CC10	Position stéréo (p. 46)
EXPRESSION	CC11	Niveau
PORTAMENTO	CC65	Commutateur de Portamento (p. 47)
SOSTENUTO	CC66	Maintient la note jouée
SOFT	CC67	Adoucit le son
RESONANCE	CC71	Résonance du filtre (p. 48)
RELEASE TIME	CC72	Temps de relâchement de l'enveloppe (p. 48)
ATTACK TIME	CC73	Temps d'attaque de l'enveloppe (p. 48)
CUTOFF	CC74	Fréquence de coupure du filtre (p. 47)
DECAY TIME	CC75	Temps de chute de l'enveloppe (p. 48)
LFO RATE	CC76	Vitesse du LFO (p. 47)
LFO DEPTH	CC77	Intensité du LFO (p. 47)
LFO DELAY	CC78	Retard du LFO (p. 47).
CHO SEND LEVEL	CC93	Niveau d'envoi au chorus (p. 46)
REV SEND LEVEL	CC91	Niveau d'envoi à la réverb (p. 46)
MFX PARAMETER1	CC12	Le paramètre défini avec la commande multi-effet 1 (p. 69)
MFX PARAMETER2	CC13	Le paramètre défini avec la commande multi-effet 2 (p. 69)
AFTERTOUCH	----	

En mode Patch, le levier Modulation affecte le patch. En mode Performance, le levier Modulation affecte le patch assigné à la partie actuelle. Utilisez [DESTINATION TONE] pour choisir le son affecté (p. 26).

"TxCC#" correspond au numéro de la commande de contrôle transmise via la prise MIDI OUT quand vous actionnez le levier Modulation. Quand ce paramètre est réglé sur AFTERTOUCH, des messages d'aftertouch canal sont transmis. Sélectionnez AFTERTOUCH principalement pour piloter un générateur de sons externe avec des messages d'aftertouch.

La réception de ces commandes de contrôle à la prise MIDI IN produit le même effet que la manipulation du levier Modulation.

* *Si vous choisissez MFX PARAMETER1 ou MFX PARAMETER2, tenez compte des remarques suivantes.*

- *Quand le paramètre "Type" du multi-effet est réglé sur 01: STEREO EQ (p. 69) ou 42: LOFI (p. 83), le niveau (Level) change, que vous ayez choisi MFX PARAMETER1 ou MFX PARAMETER2.*

* *Lors du réglage des paramètres LFO RATE, LFO DEPTH ou LFO DELAY, l'effet obtenu varie selon que [FILTER LFO] soit activé ou coupé. Lorsque [FILTER LFO] est coupé, le LFO modifie la hauteur (effet vibrato). Lorsque [FILTER LFO] est activé, le LFO modifie la fréquence de coupure du filtre (effet wah).*

Pedal (fonction de la pédale)

Ce paramètre détermine la fonction de la pédale branchée à la prise CONTROL PEDAL.

VALEUR

Outre les paramètres de la liste d'assignation de modulation, vous pouvez appliquer les effets suivants avec la pédale.

TAP TEMPO: La pédale sert à effectuer les réglages Tap Tempo (p. 37).

C1 (assignation de la commande C1)

C2 (assignation de la commande C2)

C3 (assignation de la commande C3)

Définit les effets pilotés par les commandes [C1]/[C2]/[C3].

VALEUR

Outre les paramètres de la liste d'assignation de modulation, vous pouvez appliquer les effets suivants avec la pédale.

PATCH MODIFY: Pilote l'effet indiqué sur le panneau (p. 26).

* *Si vous assignez tout effet autre que PATCH MODIFY aux commandes [C1]/[C2]/[C3], il faut régler le* ***bouton de sélection Patch Modify*** *sur [ENV] (enveloppe). Si [BALANCE/LFO] est sélectionné, la balance et le LFO changent.*

* *Lorsque vous utilisez les commandes [C1]/[C2]/[C3] en mode Performance pour piloter les réglages MFX PARAMETER, le paramètre* ***"MFX Source"*** *(p. 56) définit la partie dont vous pilotez l'effet.*
Quand ***MFX Source*** *est réglé sur "Part1~16", vous pilotez l'effet de la partie en question.*
Quand MFX Source est réglé sur "PERFORM", le paramètre système ***"Perform Ctrl Ch (canal de pilotage de Performance)"*** *(p. 90) détermine la partie dont l'effet est piloté. Si ce paramètre est réglé sur "OFF", aucun effet n'est piloté.*

Paramètres MIDI (MIDI)

Patch Rx Ch (canal de réception du patch)

Définit le canal de réception des messages MIDI en mode Patch.

VALEUR: 1~16

Patch Tx Ch (canal de transmission du patch)

Sélectionne le canal de transmission des messages MIDI en mode Patch. Si vous ne voulez pas transmettre de messages MIDI à des appareils MIDI externes, coupez ce paramètre ("OFF"). Si le canal de transmission doit être le même que le canal de réception du patch, réglez ce paramètre sur "RxCh".

VALEUR: 1–16, RxCh, OFF

Perform Ctrl Ch (canal de pilotage de Performance)

Performance Ctrl Ch définit le canal de réception MIDI utilisé pour les changements de Performances quand vous transmettez des messages MIDI (changements de programme/sélection de banque) d'un appareil MIDI externe. Réglez-le sur "OFF" si vous ne comptez pas effectuer les changements de Performance sur l'instrument MIDI externe.

VALEUR: 1–16, OFF

NOTE

Si l'instrument ne reçoit qu'un changement de programme et si le réglage du paramètre Perform Ctrl Ch correspond au canal de réception MIDI d'une partie, l'instrument donne priorité au changement de Performance.

MEMO

Si ce paramètre est réglé sur 1~16, le JUNO-D transmet les messages MIDI (changement de programme/sélection de banque) via le canal en question lors du changement de Performance.

Rx Prog Chg (Receive Program Change Switch)

Détermine si les messages de changements de programme sont reçus (ON) ou non (OFF).

VALEUR: OFF, ON

Rx Bank Sel (Receive Bank Select Switch)

Détermine si les messages de sélection de banque sont reçus (ON) ou non (OFF).

VALEUR: OFF, ON

Rx Sys Exc (Receive System Exclusive Switch)

Détermine si les messages propres au système (SysEx) sont reçus (ON) ou non (OFF).

VALEUR: OFF, ON

Tx Prog Chg (Transmit Program Change Switch)

Détermine si les messages de changements de programme sont transmis (ON) ou non (OFF).

VALEUR: OFF, ON

Tx Bank Sel (Transmit Bank Select Switch)

Détermine si les messages de sélection de banque sont transmis (ON) ou non (OFF).

VALEUR: OFF, ON

Tx Edit Data (transmission de données d'édition)

Définit si les changements de réglages d'un patch ou d'une Performance sont transmis sous forme de données SysEx (ON) ou non (OFF).

VALEUR: OFF, ON

Tx Active Sens (transmission de messages Active Sensing)

Détermine si les messages Active Sensing (détection active) sont transmis (ON) ou non (OFF).

VALEUR: OFF, ON

Device ID (identification d'appareil)

Pour transmettre ou recevoir des messages SysEx (exclusifs du système), réglez ce paramètre pour qu'il corresponde au numéro d'identification (Device ID) de l'autre appareil MIDI.

VALEUR: 17~32

Soft Thru (commutateur Soft Thru)

La fonction Thru retransmet tels quels à la prise MIDI OUT tous les messages reçus à la prise MIDI IN.

VALEUR: OFF, ON

Réglages d'accord d'un patch (PATCH SCALE)

La fonction Patch Scale vous permet d'utiliser plusieurs gammes pour des patches utilisés en mode Patch.

☞ Si vous voulez régler la gamme pour chaque partie en mode Performance, voyez **"Éditer les réglages d'accord (SCALE TUNE)"** (p. 58).

Type (accord propre au patch)

Le paramètre "Type" permet de rappeler divers réglages d'accord pour la fonction Patch Scale. Quand vous changez le "Type", tous les paramètres Patch Scale sont automatiquement modifiés.

VALEUR: EQUAL, JUST (maj) in C, JUST (min) in C, ARABIC

☞ Pour en savoir plus sur chaque type, voyez **"Type (type de gamme de partie)"** (p. 58).

Tune C~Tune B (Accord des notes C~B pour le patch)

Permet d'effectuer les réglages d'accord pour le mode Patch.

VALEUR: –64~+63

Jouer avec un appareil MIDI externe

Concernant le MIDI

MIDI (Musical Instruments Digital Interface= interface numérique pour instruments de musique) est une norme destinée à l'échange de données musicales entre instruments numériques et ordinateurs. Ainsi, la connexion de dispositifs MIDI avec un câble MIDI permet de piloter plusieurs instruments avec un seul clavier, de jouer accompagné de plusieurs instruments MIDI, de programmer des changements automatiques de réglages dans un morceau, et bien d'autres choses encore.

Si vous comptez utiliser le JUNO-D sans instrument MIDI externe, vous ne devez pas vous soucier du fonctionnement du MIDI. En revanche, si vous souhaitez piloter le JUNO-D avec un dispositif MIDI externe ou maîtriser des techniques sophistiquées, continuez.

Prises MIDI

Le JUNO-D dispose des deux types de prises MIDI décrits ci-dessous.

- Prise MIDI IN

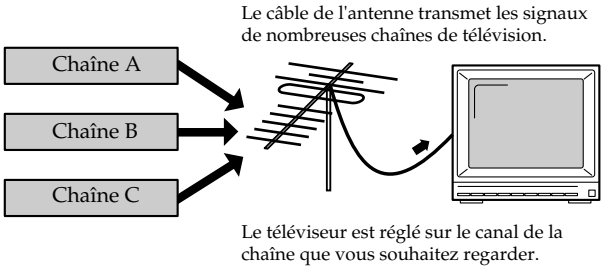
Les messages de jeu transmis par un appareil MIDI externe sont reçus ici. Quand le JUNO-D reçoit ces messages MIDI, il produit du son, change de son ou effectue d'autres opérations.

- Prise MIDI OUT

Cette prise transmet les messages MIDI vers un instrument externe. La prise MIDI OUT du JUNO-D transmet les données de jeu de la section clavier et les réglages de divers paramètres pouvant être archivés.

Canaux MIDI et générateurs de sons multitimbraux

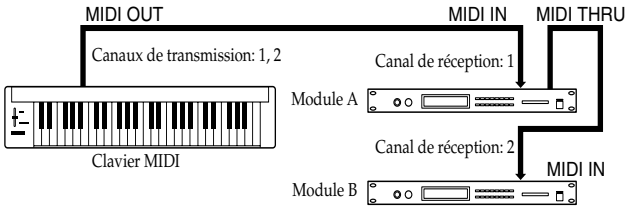
Le MIDI transmet plusieurs types de données via un seul câble. Cette communication est possible grâce aux canaux MIDI. Les canaux MIDI permettent de distinguer les messages destinés à un instrument de ceux destinés à un autre instrument. D'une certaine manière, les canaux MIDI sont comparables aux chaînes de télévision. Vous pouvez regarder les programmes émis par différentes stations en changeant de chaîne sur le téléviseur. Pour cela, vous avez dû régler le téléviseur de sorte qu'il capte les programmes émis par une chaîne donnée. De même, le MIDI permet à un dispositif de sélectionner parmi les données transmises celles qui lui sont adressées.



La norme MIDI utilise 16 canaux, numérotés de 1~16. En principe, les dispositifs récepteurs doivent être réglés pour recevoir uniquement via les canaux nécessaires.

Exemple:

Réglez le JUNO-D pour qu'il transmette sur les canaux 1 et 2, puis réglez les modules de sons A et B pour qu'ils reçoivent respectivement sur le canal 1 et le canal 2. Cette configuration permet de jouer avec accompagnement, en pilotant par exemple un son de guitare du module A et un son de basse du module B.



Utilisé comme module de sons, le JUNO-D peut recevoir sur les seize canaux MIDI. Les modules de sons qui, à l'instar du JUNO-D, sont capables de recevoir simultanément sur plusieurs canaux MIDI et de piloter un son différent pour chaque canal, sont appelés "**modules de sons multitimbraux**".

Messages MIDI utilisés par le JUNO-D

Le MIDI se sert de divers types de messages pour communiquer toute une série d'informations. Il existe grosso modo deux catégories de messages MIDI: ceux qui sont gérés via un canal MIDI individuel (messages de canal) et ceux qui ne sont pas liés à des canaux donnés (messages du système).

Le JUNO-D exploite principalement les messages MIDI suivants.

Messages de canal

Ces messages servent à communiquer le déroulement d'une exécution. C'est le plus gros de la troupe des messages MIDI.

Note enclenchée

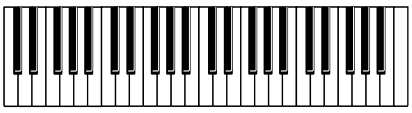
Ce message est transmis quand vous enfoncez une touche. Un message d'activation de note contient les trois types d'informations ci-dessous:

Note enclenchée: Indique qu'une touche a été enfoncée.

Numéro de note: Indique quelle touche a été enfoncée.

Dynamique: La force avec laquelle la touche a été enfoncée.

Les numéros de note s'étendent sur la plage 0~127; le Do central (C4) correspond au numéro "60".



Nom de la note
C-1 ← C2 → C3 → **C4** → C5 → C6 → G9
0 ← 36 → 48 → 60 → 72 → 84 → 127
Numéro de la note

Note relâchée

Ce message est transmis quand vous relâchez une touche. A la réception d'un message de coupure de note, la note en question est coupée. Un message de coupure de note contient les trois types d'informations ci-dessous:

Note relâchée: Indique qu'une touche a été relâchée.

Numéro de note: Indique quelle touche a été relâchée.

Dynamique: La force (toucher) appliquée au moment du relâchement de la touche.

Pitch Bend

Ce message transmet toute manipulation du levier Pitch Bend.

Aftertouch

Ces messages indiquent le toucher appliqué au clavier après l'enfoncement d'une touche. Il existe deux types de messages Aftertouch: les messages "Channel Aftertouch" (aftertouch de canal) qui concernent un canal entier et les messages "Polyphonic Aftertouch" (aftertouch polyphonique) qui s'appliquent aux notes individuelles.

Le JUNO-D ne permet pas de transmettre des messages d'aftertouch en actionnant les touches. Par contre, vous pouvez transmettre des données d'aftertouch en assignant cette fonction au D Beam, au levier de modulation, à une pédale ou une commande.

Numéro de programme

Ce message sert à changer le son d'instrument. Vous pouvez changer de patch et de kit de batterie sur le JUNO-D avec les numéros de programme 1~128 (p. 95).

Commande de contrôle

Ces messages servent à souligner l'expression d'une exécution. Ainsi, en assignant les commandes de contrôle Modulation (CC (commande de contrôle) 1), Pan (CC10), Expression (CC11) et d'autres messages au levier Modulation, aux pédales et aux commandes physiques, vous pouvez changer les Performances (p. 89).

Les messages de sélection de banque (CC00, CC32) sont utilisés en combinaison avec les changements de programme pour changer de patch et de kit de batterie (p. 95).

Messages système

Cette catégorie comprend les messages SysEx, les messages servant à la synchronisation et les messages assurant le fonctionnement correct d'un système MIDI.

SysEx, messages

Les messages exclusifs servent à l'échange de patches et d'autres types de données entre des dispositifs compatibles d'un même fabricant. Si les messages échangés via MIDI se bornaient à ceux définis par cette norme universelle, on ne pourrait pas transmettre de messages spécifiques à un fabricant ou spécialement conçus pour un instrument donné. Aussi, le MIDI met un format exclusif (SysEx) à la disposition de chaque fabricant, afin de permettre l'échange d'une série de messages.

Le JUNO-D permet d'utiliser des messages SysEx pour archiver les réglages de patches et d'autres données sur séquenceur (p. 98).

Tableaux d'équipement MIDI

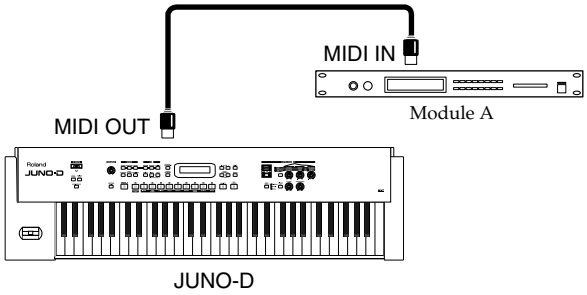
Bien que le MIDI permette de gérer une palette de messages de jeu, les fonctions disponibles sur chaque appareil expliquent qu'il y ait parfois des différences au niveau des messages pouvant être reçus et transmis. Pour savoir quels types de messages MIDI un appareil est capable de transmettre et de recevoir, consultez le tableau d'équipement MIDI inclus dans le mode d'emploi de l'appareil en question. Les messages marqués d'un cercle dans les tableaux d'équipement MIDI de deux appareils peuvent être transmis entre ces deux appareils.

Piloter un module de sons MIDI externe avec le JUNO-D

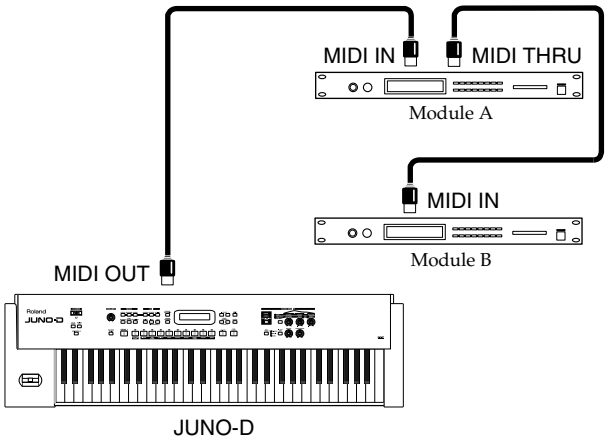
Vous pouvez brancher un module MIDI au JUNO-D avec un câble MIDI et régler les canaux afin de produire les sons du module quand vous jouez sur le clavier du JUNO-D.

Connexion à des modules MIDI externes

Exemple 1: Connexion à un module MIDI externe

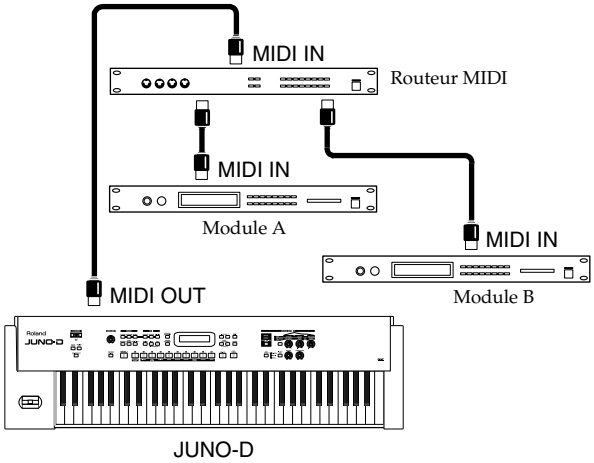


Exemple 2: Connexion à deux modules MIDI externes



* *Les messages reçus à la prise MIDI IN sont transmis tels quels à la prise MIDI THRU.*

Exemple 3: Connexion à trois modules MIDI externes (ou plus)



* *Si vous reliez trois dispositifs MIDI ou plus avec les connexions IN → THRU → IN → THRU…, le signal MIDI risque de se dégrader, ce qui pourrait générer des erreurs dans les données. Dans ce cas, utilisez un routeur MIDI. Les routeurs MIDI sont des appareils qui permettent de transmettre un flux unique de données MIDI à un grand nombre de dispositifs MIDI sans produire d'erreurs dans les données.*

1. **Avant de réaliser la moindre connexion, assurez-vous que tout votre matériel est hors tension.**
2. **Après avoir lu la section "Brancher le JUNO-D à des appareils externes" (p. 14), branchez du matériel audio ou un casque.**
3. **Branchez l'appareil MIDI externe en vous servant d'un câble MIDI comme illustré ci-dessus.**
4. **Mettez chaque appareil sous tension en observant les instructions données dans la section "Mise sous tension" (p. 15).**

Régler le canal de transmission du clavier

Quand l'équipement MIDI externe est branché, réglez le canal de transmission du clavier sur le même canal que le canal de réception de chaque partie du générateur de sons MIDI externe. Cette section décrit les réglages requis pour utiliser le JUNO-D en mode Patch.

1. **Appuyez sur [SYSTEM] pour l'allumer.**
2. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "Patch Tx Ch".**

```
SYSTEM|MIDI
Patch Tx Ch:     RxCH
```

MEMO

Vous pouvez maintenir [SHIFT] enfoncé et utiliser PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour choisir rapidement le groupe "SYSTEM|MIDI" (p. 88).

3. **Servez-vous de VALUE [–]/[+] pour modifier la valeur.**

Valeur

1~16: Les données d'exécution du JUNO-D sont transmis via le canal choisi.

RxCH: Les données d'exécution sont transmises via le même canal que le canal de réception de la partie (p. 57).

OFF: Les données d'exécution ne sont pas transmises.

Normalement, vous utiliserez le réglage "RxCH".

4. **Appuyez sur [WRITE] pour sauvegarder les réglages.**

Pour en savoir plus, voyez **"Réglage des paramètres système"** (p. 88).

Appuyez sur [EXIT] pour annuler l'opération et retourner à la page précédente.

Quand vous jouez sur le clavier du JUNO-D avec les réglages ci-dessus, vous entendez les sons produits à la fois par le JUNO-D et le générateur de sons MIDI externe.

Pour savoir comment régler le canal de réception pour chaque partie du générateur de sons MIDI externe, veuillez consulter son mode d'emploi.

* *Si vous préférez produire les sons uniquement avec le générateur de sons MIDI externe, réglez Local Control sur OFF (p. 96).*

NOTE

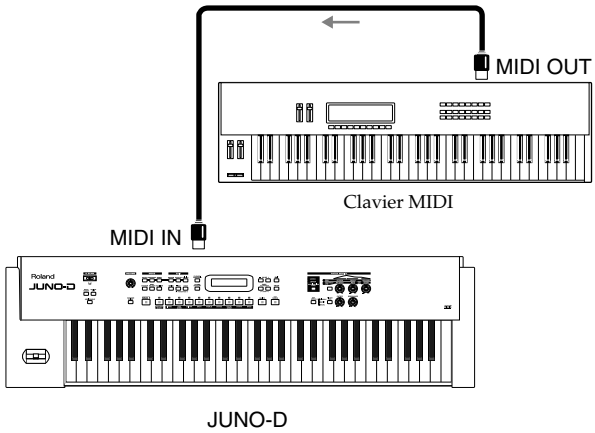
Quand vous choisissez un patch ou un kit de batterie sur le JUNO-D, ce dernier transmet un numéro de sélection de banque et un numéro de programme au module de sons MIDI externe, comme décrit sous **"Tableau de correspondance des numéros de banque/numéros de programme"** (p. 95). Cela produit un changement de sons sur le module MIDI externe. Toutefois, si ce dernier reçoit un numéro de banque pour lequel il ne dispose d'aucun son, il pourrait choisir un son de remplacement ou ne pas produire de son du tout. Pour produire des changements de sons fiables, nous vous conseillons de choisir d'abord le groupe de sons sur votre module MIDI externe et de transmettre ensuite uniquement un numéro de programme. Cela permet de changer de son au sein du même groupe.

Pour transmettre uniquement le numéro de programme, désactivez **"Tx Bank Sel (Transmit Bank Select Switch)"** (p. 91).

Piloter le générateur de sons interne du JUNO-D à partir d'un appareil MIDI externe

Voyons maintenant comment piloter le JUNO-D à partir d'un appareil MIDI externe.

Connexion à un appareil MIDI externe



1. **Avant de réaliser la moindre connexion, assurez-vous que tout votre matériel est hors tension.**
2. **Après avoir lu la section "Brancher le JUNO-D à des appareils externes" (p. 14), branchez du matériel audio ou un casque.**
3. **Branchez l'appareil MIDI externe en vous servant d'un câble MIDI comme illustré ci-dessous.**
4. **Mettez chaque appareil sous tension en observant les instructions données dans la section "Mise sous tension" (p. 15).**

Régler le canal de réception du patch

Quand l'équipement MIDI externe est branché, réglez le canal de réception du JUNO-D sur le même canal que le canal de transmission de l'appareil MIDI externe. Cette section décrit les réglages requis pour utiliser le JUNO-D en mode Patch.

1. **Appuyez sur [SYSTEM] pour l'allumer.**
2. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour choisir "Patch Rx Ch" (canal de réception du patch).**

```
SYSTEM|MIDI
Patch Rx Ch:        1
```

MEMO

Vous pouvez maintenir [SHIFT] enfoncé et utiliser PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour choisir rapidement le groupe "SYSTEM|MIDI" (p. 90).

3. **Servez-vous de VALUE [–]/[+] pour modifier la valeur.**

VALUE

1~16: Les données d'exécution de chaque partie sont reçues via le canal choisi.

Réglage de réception de changement de programme

Pour pouvoir changer de sons à partir d'un dispositif MIDI externe, réglez la réception des changements de programme et des commandes de sélection de banque sur "ON". Ces paramètres sont réglés sur "ON" à la sortie d'usine.

1. **Appuyez sur [SYSTEM] pour l'allumer.**
2. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour choisir "Rx Prog Chg" (réception de changements de programme) et "Rx Bank Sel" (réception de commandes de sélection de banque).**
3. **Utilisez VALUE [–]/[+] pour régler ces deux paramètres sur "ON".**
4. **Appuyez sur [WRITE] pour sauvegarder les réglages.**

Pour en savoir plus, voyez **"Réglage des paramètres système"** (p. 88).

Appuyez sur [EXIT] pour annuler l'opération et retourner à la page précédente.

* *Pour savoir comment régler le canal de transmission de l'appareil MIDI externe, voyez son mode d'emploi.*

* *Si vous travaillez en mode Performance, vous devez régler les paramètres "Receive Sw", "Receive Prg Chg" et "Receive Bank Sel" pour chaque partie en plus des réglages décrits ci-dessus (p. 57).*

Sélectionner des sons du JUNO-D à partir d'un appareil MIDI externe

La transmission de messages de sélection de banque (CC00, CC32) et de changement de programme (Program Change) à partir de l'appareil MIDI externe permet de changer de patches et de kits de batterie sur le JUNO-D.

1. **Transmettez une valeur pour le message MSB de sélection de banque (CC00) (BnH 00H mmH) au JUNO-D.**
2. **Transmettez une valeur pour le message LSB de sélection de banque (CC00) (BnH 20H llH) au JUNO-D.**
3. **Transmettez un changement de programme (CnH ppH) au JUNO-D.**

n: Numéro de canal MIDI
mm, ll: Numéro de banque
pp: No. de programme

MEMO

Le paramètre "Perform Ctrl Ch" (canal de pilotage de Performance) permet de changer de Performances en mode Performance. Ce paramètre a été réglé sur "OFF" à la sortie d'usine; les Performances ne changeront pas.

Tableau de correspondance des numéros de banque/numéros de programme

Les tableaux suivants montrent la correspondance entre les messages MIDI transmis par un dispositif MIDI externe et les patches/kits de batteries définis sur le JUNO-D.

* *Si les numéros de programme de votre appareil MIDI externe sont identifiés par les valeurs 0~127, vous pouvez déterminer le numéro correct en soustrayant "1" du numéro donné dans le tableau de correspondance ci-dessous.*

* *Quand le JUNO-D reçoit un message de changement de programme sans message de sélection de banque, il active le patch ou le kit de batterie portant le même numéro de banque que le patch ou kit de batterie actuellement choisi.*

☞

Pour en savoir plus sur la correspondance entre les numéros du tableau et les sons du JUNO-D, voyez la **"Liste d'effets"** (p. 111).

Exécution

Groupe	Numéro	Numéro de banque		No. de programme
		MSB	LSB	
User	001~008	085	000	001~008
Preset	001~032	085	064	001~032

Patch

Groupe	Numéro	Numéro de banque		No. de programme
		MSB	LSB	
User	001~128	087	000	001~128
Preset	001~128	087	064	001~128
	129~256	087	065	001~128
	257~384	087	066	001~128
	385~512	087	067	001~128
	513~640	087	068	001~128
GM Patch	001~256	121	000–	001~128

Batterie

Groupe	Numéro	Numéro de banque		No. de programme
		MSB	LSB	
User	001~002	086	000	001~002
Preset	001~020	086	064	001~020
GM Rhythm	001~009	120	000	001~057

Utiliser un dispositif MIDI externe pour changer les sons du JUNO-D

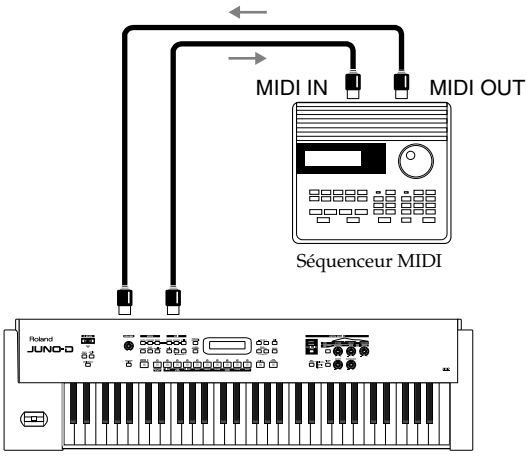
La section **"Paramètres liés aux fonctions de jeu (CONTROLLER)"** (p. 89) explique comment modifier les sons du JUNO-D en temps réel avec le levier de modulation, les commandes et des pédales.

La transmission de commandes de contrôle définies avec les paramètres d'assignation de modulation (p. 89), de fonction de la pédale (p. 90) et d'assignation de commande (p. 90) au JUNO-D produit le même effet que la manipulation du levier Modulation, des pédales et des commandes physiques.

Enregistrer sur un séquenceur externe

Voyons comment enregistrer votre interprétation sur plusieurs pistes d'un séquenceur externe et comment reproduire ensuite les données enregistrées.

Connexion à un séquenceur externe



JUNO-D

1. **Avant de réaliser la moindre connexion, assurez-vous que tout votre matériel est hors tension.**
2. **Après avoir lu la section "Brancher le JUNO-D à des appareils externes" (p. 14), branchez du matériel audio ou un casque.**
3. **Branchez l'appareil MIDI externe en vous servant d'un câble MIDI comme illustré ci-dessous.**
4. **Mettez chaque appareil sous tension en observant les instructions données dans la section "Mise sous tension" (p. 15).**

Préparation de l'enregistrement

Pour enregistrer sur un séquenceur externe, effectuez les opérations suivantes.

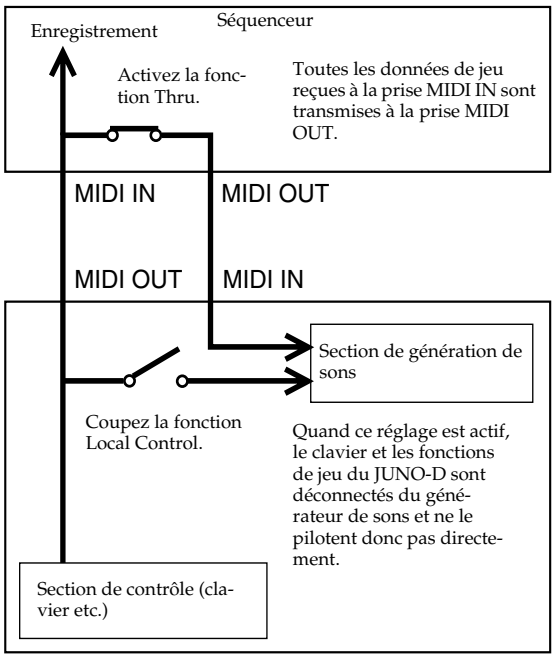
- Réglez le paramètre Local Control du JUNO-D sur "OFF" (voyez la section suivante).
- Activez la fonction "Thru" du séquenceur externe (p. 97).
- Effectuez les réglages de Performance (p. 97).

Régler le paramètre Local Control du JUNO-D sur "OFF"

La fonction "**Local Control**" détermine si la section de contrôle (clavier etc., p. 40) est connectée ou non au générateur de sons.

Quand Local Control est actif, le jeu sur le clavier produit du son et le levier de Pitch Bend pilote la hauteur.

Quand Local Control est coupé, le jeu sur le clavier ne produit aucun son et les manipulations du levier Pitch Bend n'affectent pas la hauteur. Le générateur de sons du JUNO-D produit uniquement du son en réponse aux messages transmis par un appareil MIDI externe.



JUNO-D

Les données de jeu de la section de contrôle du JUNO-D sont transmises à la prise MIDI OUT et enregistrées par le séquenceur. Ces données de jeu sont ensuite retransmises au JUNO-D via la prise MIDI OUT du séquenceur et sont reproduites par le générateur de sons du JUNO-D.

Si la fonction Local Control était réglée sur "ON", chaque note serait produite en double: une fois par les données musicales de la section de contrôle et une nouvelle fois par les données transmises par le séquenceur. Le réglage Local Control est donc désactivé pour séparer la section de contrôle du générateur de sons et éviter ce double déclenchement.

* *Si votre séquenceur ne dispose pas d'une fonction Thru, réglez le paramètre Local Control du JUNO-D sur "ON".*

1. **Appuyez sur [SYSTEM] pour l'allumer.**

2. Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "Local Control".

```
SYSTEM|GENERAL
Local Control:    ON
```

MEMO

Vous pouvez maintenir [SHIFT] enfoncé et utiliser PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour choisir rapidement le groupe "SYSTEM|GENERAL" (p. 90).

3. Servez-vous de VALUE [–]/[+] pour régler le paramètre sur "OFF".

4. Appuyez sur [WRITE] pour sauvegarder les réglages.

Pour en savoir plus, voyez **"Réglage des paramètres système"** (p. 88).

Appuyez sur [EXIT] pour annuler l'opération et retourner à la page précédente.

* *Indépendamment du réglage Local Control, les données musicales transmises par un appareil MIDI externe sont toujours reçues et reproduites par le générateur de sons interne.*

Activer la fonction "Thru" du séquenceur externe

Activez ("ON") la fonction "Thru" du séquenceur. Le séquenceur reçoit les données de jeu via sa prise MIDI IN et les retransmet telles quelles via sa prise MIDI OUT (voyez la section précédente).

Pour savoir si votre séquenceur comporte ou non une fonction MIDI Thru et pour savoir comment la régler, consultez le mode d'emploi du séquenceur.

* *Si votre séquenceur ne dispose pas d'une fonction Thru, réglez le paramètre Local Control du JUNO-D sur "ON".*

Régler la Performance

Avant d'enregistrer, vous devez effectuer les réglages de Performance (choix des patches et du mode Key, réglages de multi-effet, chorus et réverb, réglage des commandes, etc.).

NOTE

Il faut aussi régler le canal de réception et le commutateur de réception pour chaque partie (p. 57).

Enregistrement

Enregistrer les réglages de Performance au début du morceau

Enregistrez d'abord les réglages de Performance au début du morceau. Quand vous reproduisez un morceau depuis le début, cela permet au JUNO-D de rétablir automatiquement les réglages de Performance en vigueur pendant l'enregistrement (quelle que soit la Performance choisie avant la reproduction) afin de produire les sons et réglages corrects.

* *Enregistrez le morceau avec le tempo voulu pour la reproduction. Si, lors de la reproduction, vous utilisez un tempo différent de l'enregistrement, le JUNO-D risque de ne pas recevoir correctement les réglages de la Performance enregistrée, ce qui compromettrait la reproduction.*

1. En mode Performance Player, appuyez sur [UTILITY] pour l'allumer.

2. Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "XFER to MIDI".

3. Appuyez sur [ENTER].

Effectuez les réglages "XFER to MIDI" comme décrit dans la section **"Transférer les réglages de Performance via la prise MIDI OUT (XFER to MIDI)"** (p. 61).

Sélectionnez "CUR PERFORM" pour "What".

4. Activez l'enregistrement sur le séquenceur externe avant de lancer le transfert avec "XFER to MIDI".

5. Appuyez sur [ENTER] pour transmettre les réglages.

N'enfoncez aucune touche du clavier pendant le transfert des données. L'enfoncement d'une touche transmet un message de note via la prise MIDI OUT.

Pour annuler la transmission, appuyez sur [EXIT].

6. Quand la transmission est terminée, "COMPLETED" s'affiche.

7. Arrêtez le séquenceur externe.

Enregistrer chaque partie séparément

Voyons maintenant comment enregistrer des données musicales sur des pistes distinctes. Nous lancerons l'enregistrement du morceau à la mesure suivant celle où vous avez enregistré les réglages de Performance.

Nous enregistrerons les pistes dans l'ordre suivant: batterie → basse → accompagnement →mélodie, en écoutant les pistes enregistrées aux passes précédentes.

Assignez un son à chaque partie, comme décrit ci-dessous par exemple.

Batterie:	Partie 10
Basse:	Partie 9
Accompagnement:	Partie 6
Mélodie:	Partie 3

* *Les changements de sons et les manipulations du levier de Pitch Bend, du levier de modulation, des commandes et d'autres éléments sont aussi enregistrés.*

* *Vous n'êtes pas tenu d'enregistrer le morceau avec le tempo que vous comptez utiliser pour la reproduction. Choisissez donc un tempo avec lequel vous vous sentez à l'aise.*

Écouter l'enregistrement

Quand toutes les parties sont enregistrées, lancez la reproduction et écoutez le résultat. Tenez compte des remarques suivantes quand vous reproduisez un morceau.

* *Si vous modifiez les réglages de chaque partie (volume, position stéréo, etc.), il faut enregistrer à nouveau les réglages modifiés de la Performance au début du morceau.*

Réglez le paramètre "Rx Sys Exc" (réception de messages SysEx) sur "ON" (p. 90).

Si ce paramètre est réglé sur "OFF", les réglages de Performance enregistrés au début du morceau ne peuvent pas être reçus. Ce paramètre a été réglé sur "ON" à la sortie d'usine.

Choisissez le même numéro Device ID que celui utilisé pour l'enregistrement (p. 91).

Si vous choisissez un autre numéro Device ID, les réglages de Performance enregistrés au début du morceau ne peuvent pas être reçus.

Veillez à lancer la reproduction au début du morceau.

Si vous lancez la reproduction à une position autre que le début du morceau, les réglages de Performance en vigueur durant l'enregistrement ne sont pas utilisés et le morceau n'est pas reproduit correctement.

Jouer tout en reproduisant une exécution enregistrée

Si vous le souhaitez, vous pouvez jouer sur le clavier du JUNO-D tout en reproduisant des données de jeu enregistrées précédemment. Dans ce cas, choisissez une partie que vous n'avez pas enregistrée.

Transposer la reproduction d'une exécution (Master Key Sft)

Pour transposer la reproduction d'un morceau, utilisez le paramètre Master Key Sft. Ce paramètre transpose toutes les parties sauf celle de batterie. Vous pouvez régler la transposition par demi-tons sur une plage de maximum ±2 octaves.

1. **Appuyez sur [SYSTEM] pour l'allumer.**
2. **Utilisez PAGE/CURSOR [◄]/[►] pour sélectionner "Master Key Sft".**

```
SYSTEM:GENERAL
Master Key Sft:     0
```

3. **Utilisez VALUE [–]/[+] pour définir la valeur (–24~+24).**
   Valeur: -24– +24
4. **Appuyez sur [WRITE] pour sauvegarder les réglages.**
   Pour en savoir plus, voyez **"Réglage des paramètres système"** (p. 88).
   Appuyez sur [EXIT] pour annuler l'opération et retourner à la page précédente.

Archiver (sauvegarder) tous les réglages du JUNO-D sur un séquenceur MIDI externe

En choisissant le réglage "What= DUMP ALL" et en utilisant la fonction "Utility" XFER to MIDI du mode Performance ou Patch (**p. 51**, p. 61), vous pouvez transférer toutes les données de la zone utilisateur (réglages des patches, performances, système, etc.) via la prise MIDI OUT. Cela vous permet d'enregistrer ces données sur le séquenceur MIDI externe et d'archiver toutes les données du JUNO-D. Pour charger à nouveau dans le JUNO-D les réglages archivés, il suffit de transmettre ces données au JUNO-D via sa prise MIDI IN. Ne manipulez pas le JUNO-D tant qu'il reçoit ces données.

Utilisation du JUNO-D comme module General MIDI/General MIDI 2

Vous pouvez reproduire des données musicales conçues pour des générateurs de sons compatibles avec les normes General MIDI et General MIDI 2 en branchant un séquenceur externe au JUNO-D et en utilisant ce dernier comme module de sons.

☞ Pour en savoir plus sur la connexion d'un séquenceur externe, voyez p. 96.

Reproduire des données musicales General MIDI/General MIDI 2

Tenez compte des points suivants quand vous reproduisez des données musicales General MIDI/General MIDI 2.

Réglez le paramètre de réception de messages SysEx sur "ON" (p. 90).

Si ce paramètre est réglé sur "OFF", les messages MIDI GM System On et GM 2 System On ne peuvent pas être reçus. Ce paramètre a été réglé sur "ON" à la sortie d'usine.

Veillez à lancer la reproduction au début du morceau.

Si vous lancez la reproduction à une position autre que le début du morceau, les paramètres du générateur de sons ne sont pas initialisés avec les réglages General MIDI et General MIDI 2 par défaut et le morceau n'est pas reproduit correctement.

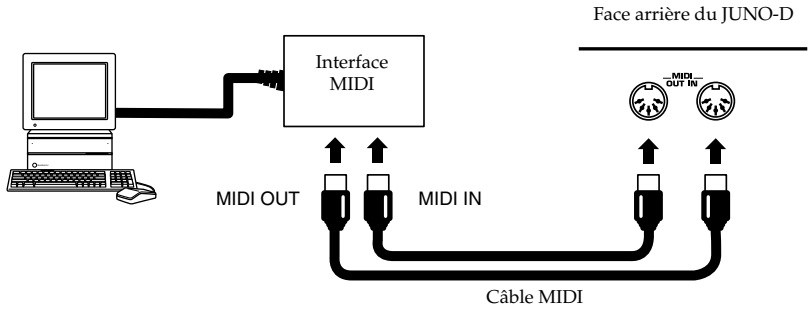
Jouer avec un ordinateur

Si vous disposez d'un logiciel de musique sur ordinateur, vous pouvez vous en servir pour manier les commandes du JUNO-D. Cela vous permet de créer et de reproduire des données de morceau et d'effectuer des changements de sons automatiques.

De plus, vous pouvez vous servir du logiciel JUNO-D Editor fourni pour créer des Tones sur l'ordinateur.

Connexion avec des câbles MIDI

Pour effectuer des connexions MIDI avec un ordinateur, il vous faut une interface MIDI. L'interface MIDI est reliée à l'ordinateur tandis que deux câbles MIDI relient les prises MIDI de l'interface à celles du JUNO-D.



Installation du logiciel d'édition inclus

Pour vous permettre de tirer le meilleur parti de votre JUNO-D, il est fourni avec un logiciel d'édition JUNO-D Editor. JUNO-D Editor vous permet de créer vos propres sons en toute liberté.

Vous trouverez des instructions détaillées sur l'installation du logiciel dans le manuel en ligne du CD-ROM JUNO-D Editor.

- **Windows**

  Ouvrez le fichier "Readme_E.txt" du CD-ROM JUNO-D Editor.

- **Macintosh**

  Ouvrez le fichier "ReadMe(English)" du CD-ROM JUNO-D Editor.

Notes

Appendice

Dépannage

Si votre système semble se comporter anormalement, vérifiez avant tout les points suivants. Si le problème persiste après l'examen de ces points, consultez votre revendeur ou le service après-vente Roland le plus proche.

* *Si l'écran affiche un message d'erreur pendant le fonctionnement, voyez la section* ***"Messages d'erreur et autres"*** *(p. 105).*

Pas d'alimentation

L'adaptateur secteur est-il correctement branché à la prise de courant?

Vous n'entendez rien

L'amplificateur et les enceintes branchés à l'instrument sont-ils sous tension (p. 15)?

Le volume est-il réglé au minimum?

Vérifiez le réglage de volume du JUNO-D et de tout ampli ou console de mixage connecté (p. 15).

Les périphériques sont-ils correctement branchés (p. 14)

Si le casque d'écoute produit du son, cela peut indiquer un court-circuit dans un câble ou un dysfonctionnement de l'ampli ou de la console de mixage. Vérifiez de nouveau les câbles de connexion et les appareils branchés.

Si vous êtes en mode Performance, vérifiez que le paramètre Part Level n'est pas réglé sur le minimum (p. 56).

Avez-vous activé le mode de démonstration du JUNO-D pour écouter les morceaux de démonstration?

Appuyez sur [EXIT] pour revenir au mode normal de jeu (p. 18).

Le bouton [SOLO SYNTH] est-il activé (ON)?

Le JUNO-D ne produit aucun son si vous activez simplement [SOLO SYNTH]. Jouez sur le clavier et passez la main au-dessus du D Beam (p. 32).

Les réglages d'effets sont-ils corrects?

Vérifiez le réglage des commutateurs d'effets (**p. 65**), les niveaux du multi-effet (p. 46, p. 56) et d'autres réglages liés.

Avez-vous transposé la hauteur du patch en sortant des limites de sa plage normale?

Utilisez "Octave Shift" pour changer la hauteur du clavier (p. 30).

Si le clavier ne produit aucun son, vérifiez que la fonction Local Control n'est pas réglée sur OFF.

Activez la fonction Local Control (ON) (p. 89).

Les réglages des canaux de transmission et de réception sont-ils corrects?

- Si vous pilotez un générateur de sons MIDI externe avec le JUNO-D, vérifiez que les canaux de transmission du clavier correspondent aux canaux de réception des parties voulues sur le générateur de sons externe (p. 93).
- Si vous utilisez un dispositif MIDI externe pour piloter le générateur de sons du JUNO-D, veillez à ce que le canal de réception de chaque partie corresponde au canal de transmission du dispositif MIDI externe (p. 94).

Avez-vous diminué le volume en manipulant une pédale ou en transmettant un message MIDI (d'expression) depuis un appareil MIDI externe?

Le commutateur MIDI Rx (réception) de la partie en question est-il réglé sur "OFF"?

Si vous utilisez le JUNO-D avec un appareil MIDI externe, réglez ce paramètre sur ON (p. 95).

Avez-vous défini des valeurs incorrectes pour les messages de sélection de banque et de changement de programme transmis par un appareil externe?

Si vous utilisez le JUNO-D avec un appareil MIDI externe, vérifiez que les valeurs de sélection de banque et de changement de programme (p. 95) transmises sont correctes.

Le paramètre Clock Source est-il réglé sur "MIDI"?

Si vous réglez Clock Source sur "MIDI", certains effets synchronisés avec le tempo ne fonctionnent pas. Réglez Clock Source sur "INT" (sauf lorsque vous voulez synchroniser le JUNO-D avec un appareil MIDI externe) (p. 89).

La hauteur est incorrecte.

Avez-vous activé la fonction Transpose (p. 31)?

Les réglages "Octave Shift" sont-ils corrects (p. 30)?

Les réglages Scale Tune sont-ils corrects? (p. 91, p. 58)

Les réglages "Master Key Shift" sont-ils corrects (p. 89)?

Les réglages "Master Tune" sont-ils corrects (p. 89)?

Certains sons sont inaudibles.

Avez-vous activé (ON) le paramètre Solo Switch?

Quand le paramètre "Solo Switch" (p. 46) est actif, seul un son est produit simultanément, même lorsque vous enfoncez plusieurs touches. Pour produire simultanément plusieurs sons, réglez le paramètre Solo Switch sur OFF.

Tentez-vous de jouer plus de 64 voix à la fois?

- Réduisez le nombre de notes jouées simultanément.
- Assignez une valeur Voice Reserve plus élevée à une partie importante pour qu'elle soit toujours audible (p. 56).

Les effets ne sont pas appliqués correctement.

Les commutateurs d'effets (Master Effect Switch) sont-ils réglés sur OFF (p. 65)?

Les réglages de chorus sont-ils corrects?

Vérifiez les réglages des paramètres "Level" (p. 86), "Depth" (p. 87) et "Chorus Send Lvl" (p. 46) de l'effet chorus.

Les réglages de réverb sont-ils corrects?

Vérifiez les réglages "Level" (p. 87) et "Reverb Send Lvl" (p. 46, p. 58) de l'effet réverb.

Les réglages de chorus ou de réverb du kit de batterie sont-ils corrects?

Vérifiez les réglages "Chorus Send Lvl" (p. 53) et "Reverb Send Lvl" (p. 53) de chaque note du kit de batterie.

Avez-vous réglé un paramètre MFX Switch sur "BYPASS?"

Activez (ON) le commutateur MFX de la partie utilisée (p. 46).

Le réglage MFX Source est-il correct (p. 56)?

Le paramètre Clock Source est-il réglé sur "MIDI?"?

Si vous réglez Clock Source (p. 89) sur "MIDI", certains effets synchronisés avec le tempo ne fonctionnent pas. Réglez Clock Source sur "INT" (sauf lorsque vous voulez synchroniser le JUNO-D avec un appareil MIDI externe).

Avez-vous défini le retard (Delay Time) du son avec une valeur de note?

Le paramètre "Delay Time" (comme celui de l'effet 17: St DELAY) a une valeur limite. Si vous vous ralentissez le tempo alors que vous avez réglé le temps de retard avec une valeur de note, vous atteignez ce seuil et vous ne pouvez pas augmenter la valeur.

Le retard maximum autorisé correspond à la valeur (autre que numérique) la plus importante d'un battement.

Impossible de piloter les effets.

Lorsque vous utilisez les commandes [C1]/[C2]/[C3] en mode Performance pour piloter les réglages MFX PARAMETER, le paramètre **"MFX Source"** (p. 56) définit la partie dont vous pilotez l'effet.

Quand MFX Source est réglé sur "Part1~16", vous pilotez l'effet de la partie en question.

Quand MFX Source est réglé sur "PERFORM", le paramètre système **"Perform Ctrl Ch (canal de pilotage de Performance)"** (p. 90) détermine la partie dont l'effet est piloté. Si ce paramètre est réglé sur "OFF", aucun effet n'est piloté.

Les notes sont retardées ou irrégulières durant la reproduction d'un morceau sur un séquenceur externe.

Certains patches du JUNO-D sont conçus pour le jeu "live" en mode Patch; ceux-ci comprennent des Tones exploitant quatre voix pour chaque note ou patch utilisant la fonction Dual (produisant des sons plus riches). Si vous utilisez le JUNO-D comme module de sons multitimbral, nous vous conseillons de ne pas utiliser ces sons. Choisissez plutôt des sons exploitant moins de voix car cela peut améliorer la fluidité de la reproduction.

- Voyez la **"Liste d'effets"** (p. 111) et choisissez des patches dont les sons utilisent moins de voix.
- Choisissez des patches dont le réglage du paramètre KEY MODE est autre que "DUAL".
- Si le nombre de notes que vous tentez de jouer simultanément dépasse largement la polyphonie maximum, réduisez le nombre de messages de notes dans les données.
- Dans certains cas, vous pouvez alléger la charge de polyphonie en accélérant le relâchement des patches utilisés dans des passages contenant des données très denses.

Si vous reproduisez un morceau contenant une très grande quantité de données, la reproduction des notes pourrait être retardée ou instable. Vous pourriez aussi rencontrer ce problème si vous accélérez le tempo à outrance.

- Effacez les données de notes ou de commandes superflues.
- Déplacez les notes entrées à la même position que des accords, de sorte à les espacer légèrement.
- Avancez ou reculez légèrement les données des parties autres que la partie rythmique.

Les données de morceau ne sont pas reproduites correctement.

Avez-vous lancé la reproduction à un emplacement autre que le début du morceau?

Le début des morceaux destinés à être reproduits par des générateurs de sons compatibles avec le format General MIDI et General MIDI 2 contient un message GM/GM2 System On. Si ce message n'est pas reçu, les données du morceau ne sont pas reproduites correctement.

Reproduisez-vous des données d'un format autre que General MIDI 2 ou General MIDI?

Le générateur de sons du JUNO-D est compatible avec la norme General MIDI 2. Il est incompatible avec des données de morceau utilisant des formats autres que General MIDI 2 et General MIDI.

Impossible de jouer des phrases/arpèges

Le signal d'horloge MIDI n'est peut-être pas reçu quand le paramètre Clock Source (p. 89) est réglé sur "MIDI".

Réglez le système pour recevoir les messages MIDI Clock transmis par l'appareil MIDI externe. Certains dispositifs MIDI branchés sont peut-être uniquement capables de transmettre des messages MIDI Clock au JUNO-D pendant l'enregistrement ou la reproduction.

La production du son continue après l'enfoncement d'une touche.

La polarité de la pédale Hold est-elle inversée? (p. 89)

Les messages MIDI ne sont pas reçus correctement.

Les réglages de canal de réception du patch (Patch Rx Ch) sont-ils corrects (p. 90)?

Les réglages de réception sont-ils corrects?

Vérifiez les réglages des paramètres Perform Ctrl Ch (p. 90), Rx Prog Chg (p. 90), Rx Bank Sel (p. 90) et Rx Sys Exc (p. 90).

Le réglage du paramètre Device ID est-il correct?

Choisissez le numéro Device ID (p. 91) utilisé pour l'enregistrement du message SysEx sur le séquenceur.

Le tempo de reproduction du séquenceur est-il correct?

Reproduisez les données sur le séquenceur au tempo utilisé par ce dernier lors de l'enregistrement du message SysEx.

Les messages MIDI ne sont pas transmis correctement.

Les réglages de canal de transmission du patch (Patch Tx Ch) sont-ils corrects (p. 90)?

Les réglages de transmission sont-ils corrects?

Vérifiez les réglages des paramètres Tx Prog Chg (p. 90), Tx Bank Sel (p. 91), Tx Edit Data (p. 91) et Tx Active Sens (p. 91).

Quand vous utilisez un séquenceur logiciel, les manipulations du levier Modulation et des commandes ne produisent aucun effet sur le son.

Certains séquenceurs logiciels ne permettent pas d'utiliser la fonction Soft Thru (dans ce cas, les données reçues à la prise MIDI IN ne sont pas retransmises telles quelles par la prise MIDI OUT) pour les messages SysEx. Si vous enregistrez des messages SysEx sur un séquenceur logiciel de ce type, activez (ON) la fonction Local Control (p. 89).

Messages d'erreur et autres

Message	Signification	Action
Checksum Error	Un message SysEx (System Exclusive) reçu a une valeur de somme de contrôle (Check Sum) incorrecte.	Réglez la valeur Check Sum correcte.
MIDI Buffer Full	Suite à un afflux excessif de données MIDI, le JUNO-D n'a pas pu les traiter correctement.	Réduisez le volume des données MIDI transmises.
MIDI Communication Error	Il y a un problème de connexion des câbles MIDI.	Vérifiez que les câbles MIDI ne sont ni endommagés ni débranchés.
Receive Data Error	Un message MIDI n'a pas été reçu correctement.	Si le même message d'erreur s'affiche à plusieurs reprises, le problème provient des messages MIDI transmis au JUNO-D.
User Memory Damaged	Les données de la mémoire utilisateur sont perdues.	Rétablissez les réglages d'usine de la mémoire avec la fonction Factory Reset.
CANCELED	L'opération est annulée. (Il ne s'agit pas d'un message d'erreur.)	—

Liste des paramètres

Paramètres de patch

Patches

Paramètres Patch Common p. 45

Paramètres		Valeur
Name	Nom de patch	espace, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }
Category		* Voyez **"Sélection d'un patch par catégorie"** (p. 20).
Key Mode		SINGLE, SPLIT, DUAL
Patch Level		0–127
Tone Balance		-64 (LOWER) – +63 (UPPER)
Split Point		A0–C8
Split Arp	Split Arpeggio	UPPER, LOWER, BOTH
Solo Switch		OFF, ON, UPPER, LOWER
ModulationDst	Modulation Destination	UPPER, LOWER, BOTH
PitchBend Dst	Pitch Bend Destination	UPPER, LOWER, BOTH
Modify Dest	Modify Destination	UPPER, LOWER, BOTH * Ce paramètre est lié au réglage du bouton [DESTINATION TONE] en face avant.
ExpressionDst	Expression Destination	UPPER, LOWER, BOTH
Active Exp Sw	Active Expression Switch	OFF, ON

Paramètres Patch Tone (p. 46)

Paramètres		Valeur
No.	Original Tone Number	0001–0640
Tone Pan		L64–63R
MFX Switch	Multi-Effects Switch	BYPASS, ON
Chorus Send Lvl	Chorus Send Level	0–127
Reverb Send Lvl	Reverb Send Level	0–127
Coarse Tune		-48– +48
Fine Tune		-50– +50
Portamento Sw	Portamento Switch	OFF, ON
Portamento Time		0–127
Velo Sens Depth	Velocity Sensitivity Depth	-64– +63
Velo Sens Ofs	Velocity Sensitivity Offset	-64– +63
Pitch Bend Range		0–24
Filter LFO	Filter LFO Switch	OFF(PCH), ON(FLT)
LFO Rate		-64– +63
LFO Depth		-64– +63
LFO Delay		-64– +63
Cutoff Freq	Cutoff Frequency	-64– +63
Resonance		-64– +63
Attack Time		-64– +63
Decay Time		-64– +63
Release Time		-64– +63

Paramètres d'effets de Patch

* *Les mêmes paramètres sont aussi disponibles pour les kits de batterie.*

Paramètres		Valeur
Groupe de multi-effets		
Type	Multi-effects Type	00 THROUGH–47 FBK RIPPER
---	Paramètres des multi-effets	Le nombre de paramètres varie selon le type de multi-effet. Voyez **"Réglage des paramètres des multi-effets"** (p. 68).
Send Lvl to Cho	Multi-effect send level to chorus	0–127
Send Lvl to Rev	Multi-effect send level to reverb	0–127
Ctrl 1	Multi-effects Control 1	Voyez **"Réglage des paramètres des multi-effets"** (p. 68).
Ctrl 2	Multi-effects Control 2	Voyez **"Réglage des paramètres des multi-effets"** (p. 68).
Groupe d'effets chorus		
Type	Chorus type	CHORUS1, CHORUS2, CHORUS3, CHORUS4, FEEDBACK CHORUS, FLANGER, SHORT DELAY, SHORT DELAY(FB)
Pre-LPF	Chorus pre-low pass filter	0–7

Paramètres		Valeur
Level	Chorus Level	0–127
Feedback	Chorus Feedback Level	0–127
Delay	Chorus Delay Time	0–127
Rate	Chorus Rate	0–127
Depth	Chorus Depth	0–127
Send Lvl to Rev	Chorus send level to reverb	0–127
Groupe d'effets réverb		
Type	Reverb Type	ROOM1, ROOM2, ROOM3, HALL1, HALL2, PLATE, DELAY, PANNING DELAY
Character	Reverb Character	0–7
Pre-LPF	Reverb pre-low pass filter	0–7
Level	Reverb Level	0–127
Time	Reverb Time	0–127
Delay Feedback	Reverb Delay Feedback	0–127

Patches rythmiques

Paramètres Rhythm Common (p. 52)

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

Paramètres Rhythm Tone (p. 52)

Paramètres		Valeur
Pitch		-60– +67
Level		0–127
Pan		RND, L63–63R
Chorus Send Lvl	Chorus Send Level	0–127
Reverb Send Lvl	Reverb Send Level	0–127

Paramètres de Performance

Paramètres Performance Common (p. 56)

Paramètres		Valeur
Name	Performance Name	espace, A–Z, a–z, 0–9, ! " # $ % & ' ( ) * + , - . / : ; < = > ? @ [¥] ^ _ ` { | }
Voice Rsv 1–16	Voice Reserve 1–16	0–32
Level	Performance Level	0–127
MFX Source		PERFORM, PART1–PART16

Paramètres Performance Effects

Paramètres		Valeur
Groupe de multi-effets		
Type	Multi-Effects Type	00 THROUGH–47 FBK RIPPER
---	Multi-effects Parameters	Le nombre de paramètres varie selon le type de multi-effet. Voyez **"Réglage des paramètres des multi-effets"** (p. 68).
Send Lvl to Cho	Multi-effect send level to chorus	0–127
Send Lvl to Rev	Multi-effect send level to reverb	0–127
Ctrl 1	Multi-Effects Control 1	Voyez **"Réglage des paramètres des multi-effets"** (p. 68).
Ctrl 2	Multi-Effects Control 2	Voyez **"Réglage des paramètres des multi-effets"** (p. 68).
Groupe d'effets chorus		
Type	Chorus type	CHORUS1, CHORUS2, CHORUS3, CHORUS4, FEEDBACK CHORUS, FLANGER, SHORT DELAY, SHORT DELAY(FB)
Pre-LPF	Chorus pre-low pass filter	0–7
Level	Chorus Level	0–127
Feedback	Chorus Feedback Level	0–127
Delay	Chorus Delay Time	0–127
Rate	Chorus Rate	0–127

Paramètres		Valeur
Depth	Chorus Depth	0–127
Send Lvl to Rev	Chorus send level to reverb	0–127
Groupe d'effets réverb		
Type	Reverb Type	ROOM1, ROOM2, ROOM3, HALL1, HALL2, PLATE, DELAY, PANNING DELAY
Character	Reverb Character	0–7
Pre-LPF	Reverb pre-low pass filter	0–7
Level	Reverb Level	0–127
Time	Reverb Time	0–127
Delay Feedback	Reverb Delay Feedback	0–127

Paramètres Performance Part Setup (p. 56)

Paramètres		Valeur
Level	Part Level	0–127
Pan	Part Pan	RND, L63–63R
Receive Ch	Receive Channel	1–16
Receive Sw	Receive Switch	OFF, ON
Receive Prg Chg	Receive Program Change Switch	OFF, ON
Receive Bank Sel	Receive Bank Select Switch	OFF, ON
Groupe PART SCALE		
Type	Part Scale Tune Type	EQUAL, JUST(maj) in C, JUST(min) in C, ARABIC
Tune C–TuneB	Part Scale Tune C–B	-64–63

Paramètres System (p. 89)

Paramètres		Valeur
Groupe GENERAL		
LCD Contrast		1–10
Master Tune		415.3–466.2
Master Key Sft	Master Key Shift	-24– +24
Master Level		0–127
Hold Pedal	Hold Pedal Polarity	STANDARD, REVERSE
Local Control	Local Controller	OFF, ON
Clock Source		INT, MIDI
Groupe CONTROLLER		
Mod	Modulation Assign	MODULATION, PORTA TIME, VOLUME, BALANCE, PAN, EXPRESSION, PORTAMENTO, SOSTENUTO, SOFT, RESONANCE, RELEASE TIME, ATTACK TIME, CUTOFF, DECAY TIME, LFO RATE, LFO DEPTH, LFO DELAY, CHO SEND LEVEL, REV SEND LEVEL, MFX PARAMETER1, MFX PARAMETER2, AFTERTOUCH
Pedal	Pedal Control Assign	Valeurs pour assignation de modulation (Mod), TAP TEMPO
C1–C3	C1–C3 Knob Assign	Valeurs pour assignation de modulation (Mod), PATCH MODIFY
Groupe MIDI		
Patch Rx Ch	Patch Receive Channel	1–16
Patch Tx Ch	Patch Transmit Channel	1–16, RxCH, OFF
Perform Ctrl Ch	Performance Control Channel	1–16, OFF
Rx Prog Chg	Receive Program Change Switch	OFF, ON
Rx Bank Sel	Receive Bank Select Switch	OFF, ON
Rx Sys Exc	Receive System Exclusive Switch	OFF, ON
Tx Prog Chg	Transmit Program Change Switch	OFF, ON
Tx Bank Sel	Transmit Bank Select Switch	OFF, ON
Tx Edit Data	Transmit Edit Data Switch	OFF, ON
Tx Active Sens	Transmit Active Sensing Switch	OFF, ON
Device ID	Device ID Number	17–32
Soft Thru	Soft Through Switch	OFF, ON
Groupe PATCH SCALE		
Type	Patch Scale Tune Type	EQUAL, JUST(maj) in C, JUST(min) in C, ARABIC
Tune C–Tune B	Patch Scale Tune C–B	-64– +63

Liste des Tones d'origine

No.	Nom	Voix
0001	Piano 1	2
0002	Piano 1w	1
0003	European Pf	2
0004	JUNO-D Pno1	2
0005	JUNO-D Pno2	2
0006	Piano F	2
0007	LA Piano	4
0008	Piano 2	2
0009	Piano 2w	1
0010	Mono Piano	1
0011	Piano 3	2
0012	Piano 3w	1
0013	Rock Piano 1	2
0014	Rock Piano 2	2
0015	Dance Piano	2
0016	Brite Piano	1
0017	Honky-tonk 1	2
0018	Honky-tonk 2	2
0019	Honky-tonk 3	2
0020	E.Piano 1	1
0021	St.Soft EP	2
0022	FM+SA EP	2
0023	60's EP	1
0024	JUNO-D EP	1
0025	Touch EP	1
0026	70's Ballad	2
0027	Dyno EP	2
0028	MKS20 EP	2
0029	Stage EP 1	2
0030	Stage EP 2	1
0031	Swurly	1
0032	BalladPanner	2
0033	Sine EP	2
0034	Phase EP 1	2
0035	Phase EP 2	2
0036	Tremolo Dyno	2
0037	E.Piano 2	1
0038	Detuned EP 2	2
0039	St.FM EP	2
0040	EP Legend	2
0041	EP Phase	2
0042	Pure EP	1
0043	FM EP 1	1
0044	FM EP 2	2
0045	Stack EPiano	2
0046	Hard FM	2
0047	Harpsichord1	1
0048	Coupled Hps.	2
0049	Harpsi.w	1
0050	Harpsi.o	2
0051	Harpsichord2	2
0052	Harpsichord3	2
0053	Synth Harpsi	2
0054	Clav.	1
0055	Pulse Clav	1
0056	JUNO-D Clav1	1
0057	JUNO-D Clav2	1
0058	JUNO-D Clav3	1
0059	JUNO-D Clav4	1
0060	JUNO-D Clav5	2
0061	JUNO-D Clav6	1
0062	AnalogClav 1	1
0063	AnalogClav 2	2
0064	Celesta	1
0065	Glockenspiel	1
0066	Music Box	1
0067	Vibraphone	1
0068	Vibraphone w	1
0069	JUNO-D Vibe	2
0070	Tremolo Vibe	2

No.	Nom	Voix
0071	SA Vibe	1
0072	Marimba	1
0073	Marimba w	1
0074	Xylophone	1
0075	Tubular-bell	1
0076	Church Bell	1
0077	Carillon	1
0078	Singing Bell	2
0079	Analog Bell	2
0080	Hyper Bell	2
0081	Warm Bell	2
0082	JU-D Crystal	4
0083	Chime Bells	4
0084	Tiny Bell	1
0085	Pretty Bell	2
0086	JUNO-D Bell	2
0087	SouthernWind	4
0088	Mysterious	4
0089	Santur	1
0090	Organ 1	3
0091	Trem. Organ	2
0092	60's Organ 1	2
0093	70's E.Organ	2
0094	JUNO-D Org1	1
0095	JUNO-D Org2	1
0096	JUNO-D Org3	3
0097	JUNO-D Org4	3
0098	JUNO-D Org5	2
0099	Animal Organ	1
0100	Old Organ	1
0101	D-50 Organ	1
0102	Surf Organ	1
0103	Organ 2	1
0104	Chorus Or.2	3
0105	Perc. Organ	2
0106	Garage Organ	2
0107	Club Organ	2
0108	R&B Organ	3
0109	FM PercOrg	1
0110	Org Perc	1
0111	Organ 3	2
0112	Power B Slw	1
0113	Power B Fst	1
0114	Gospel B	3
0115	Purple B	2
0116	JU-D MadOrg	2
0117	Church Org.1	1
0118	Church Org.2	2
0119	Church Org.3	2
0120	Reed Organ	1
0121	Puff Organ	2
0122	Accordion Fr	2
0123	Accordion It	2
0124	Harmonica	1
0125	Bandoneon	2
0126	Vodkakordion	4
0127	Squeeze Me!	4
0128	Guinguette	4
0129	Nylon-str.Gt	2
0130	Ukulele	1
0131	Nylon Gt.o	2
0132	Nylon Gt.2	1
0133	Spanish Gtr	2
0134	Requint Gtr	2
0135	Steel-str.Gt	1
0136	12str Gtr 1	2
0137	Mandolin	2
0138	Steel + Body	2
0139	6str Gtr	1
0140	St.SteelGtr.	2

No.	Nom	Voix
0141	JUNO-D AGtr2	1
0142	Nylon+Steel	2
0143	12str Gtr 2	2
0144	Jazz Gt.	1
0145	Pedal Steel	1
0146	Clean Gt.	1
0147	Chorus Gt.	2
0148	Mid Tone GTR	1
0149	St.Strat Gtr	2
0150	12str EGtr	2
0151	E.Guitar	1
0152	Wah Gt.	1
0153	WahWah Gtr	1
0154	Muted Gt.	1
0155	Funk Pop	1
0156	Funk Gt.2	1
0157	Jazz Man	2
0158	D.Mute Gtr	1
0159	Overdrive Gt	2
0160	Guitar Pinch	1
0161	5th OverDrv.	2
0162	DistortionGt	2
0163	Feedback Gtr	2
0164	Dist Rhy Gtr	1
0165	Heavy Gtr.	1
0166	Dazed Guitar	2
0167	5th Dist.	2
0168	Gt.Harmonics	1
0169	Gt. Feedback	1
0170	Acoustic Bs.	2
0171	JUNO-D A.Bs1	2
0172	JUNO-D A.Bs2	2
0173	Upright Bs	2
0174	Fingered Bs.	1
0175	Finger Slap	2
0176	JUNO-D F.Bs1	2
0177	JUNO-D F.Bs2	2
0178	JUNO-D JzBs	2
0179	Picked Bass1	1
0180	Picked Bass2	1
0181	JUNO-DRockBs	2
0182	Fretless Bs.	1
0183	JU-D Frtless	2
0184	Syn Fretless	2
0185	Mr.Smooth	2
0186	Slap Bass 1	1
0187	Unison Slap	2
0188	Slap Bass 2	2
0189	Slap Bass 3	3
0190	Synth Bass 1	1
0191	SynthBass101	1
0192	Acid Bass	1
0193	Clavi Bass	2
0194	Hammer	2
0195	101Bass 1	1
0196	101Bass 2	1
0197	MC202 Bs	1
0198	House Bs 1	1
0199	House Bs 2	1
0200	Low Bass	2
0201	SH Dullbass	2
0202	Deep Bass	3
0203	No Rez 4 You	2
0204	Square Bass	2
0205	Jungle Bass	1
0206	Organ Bass	1
0207	Garage Bass	1
0208	SH-2 Bass	2
0209	106 Bass 1	1
0210	Mini Bs	1

No.	Nom	Voix
0211	106 Bass 2	1
0212	MG Bass	2
0213	MG PunchBass	2
0214	MG LiteBass	2
0215	Synth Bass 2	2
0216	Beef FM Bass	2
0217	RubberBass 2	2
0218	Attack Pulse	1
0219	TB Bass	1
0220	FatTB Bass	2
0221	Acid TB Bs	1
0222	TB Dist Saw	1
0223	106 Bass 3	3
0224	PopSynthBass	2
0225	LightSynBass	2
0226	101Bass 3	1
0227	Smooth Bass	2
0228	Mild Bass	2
0229	Dark Bass	2
0230	Beef Bass	3
0231	106 Bass 4	3
0232	Unison Bass	2
0233	OilDrum Bass	4
0234	Detune Bass	3
0235	Violin	2
0236	Slow Violin	1
0237	VlnSolo Marc	1
0238	Viola	1
0239	Cello	2
0240	VlcSolo Spic	1
0241	Contrabass	1
0242	Tremolo Str	2
0243	PizzicatoStr	1
0244	Captain Pizz	4
0245	Pizzy Techno	1
0246	Harp	1
0247	Yang Qin	2
0248	Brite Harp	2
0249	Timpani	1
0250	Strings	2
0251	Orchestra	3
0252	60's Strings	2
0253	Orchestra 1	3
0254	Orchestra 2	2
0255	Orchestra 3	3
0256	Dry Strings	2
0257	St.JV Str	2
0258	JV Strings	1
0259	DanceStrings	1
0260	Str Spiccato	1
0261	JUNO-D Str	2
0262	Brite Str	2
0263	Velo Strings	4
0264	Oct Strings1	2
0265	Oct Strings2	2
0266	Tron Strings	1
0267	Slow Strings	2
0268	SlowStrings2	2
0269	Warm Strings	2
0270	St.Slow Str.	2
0271	Syn.Strings1	2
0272	Syn.Strings3	2
0273	StraightStr.	2
0274	LoFi Strings	2
0275	106 Strings1	2
0276	JP Saws	2
0277	Hybrid Str	2
0278	106 Strings2	2
0279	Atk Syn Str.	2
0280	106 Strings3	2

No.	Nom	Voix
0281	Warm JP STR	2
0282	Saw Strings	2
0283	Soft JP Str.	3
0284	JP Strings	4
0285	106 Strings4	3
0286	OB Str 1	2
0287	OB Str 2	2
0288	JU-2 Strings	2
0289	Choir Aahs 1	2
0290	Chorus Aahs	2
0291	Choir VSw	2
0292	Choir Aahs 2	2
0293	St.ChoirAahs	4
0294	Melted Choir	2
0295	JUNO-D Choir	3
0296	Church Choir	2
0297	Voice Oohs	1
0298	Humming	2
0299	Jazz Scat	1
0300	Fem&Male Chr	1
0301	Female Oohs	2
0302	SynVox	2
0303	Analog Voice	1
0304	SH-2000 Vox	1
0305	JUNO-D Vox1	2
0306	JUNO-D Vox2	1
0307	SynVox Key	2
0308	FM Vox	1
0309	Tape Choir	1
0310	Doos Arpeg	4
0311	ChaosChoir 1	4
0312	ChaosChoir 2	4
0313	ChaosChoir 3	2
0314	OrchestraHit	2
0315	Bass Hit	2
0316	6th Hit	2
0317	Euro Hit	2
0318	Club Hit	4
0319	Back Hit	1
0320	Techno Hit	1
0321	Philly Hit	1
0322	Noise&SawHit	2
0323	Trumpet	2
0324	Dark Trumpet	1
0325	Bright Tp	2
0326	JUNO-D Tp 1	1
0327	JUNO-D Tp 2	1
0328	JUNO-D Tp 3	1
0329	Penny Tpt	1
0330	Flugel Horn	1
0331	Dual Horns	2
0332	Trombone 1	1
0333	Trombone 2	1
0334	Bright Tb	1
0335	JUNO-D Tb 1	1
0336	JUNO-D Tb 2	1
0337	Tuba	1
0338	JUNO-D Tuba	1
0339	MuteTrumpet1	1
0340	MuteTrumpet2	1
0341	French Horns	1
0342	Fr.Horn 2	2
0343	JUNO-D F.Hrn	1
0344	JU-D F.Hrns1	1
0345	JU-D F.Hrns2	1
0346	Wide Fr.Hrns	2
0347	Strings+Horn	2
0348	Orch Brass 1	2
0349	Orch Brass 2	2
0350	St.Orch Brs1	2

Liste des Tones d'origine

No.	Nom	Voix
0351	St.Orch Brs2	4
0352	St.Orch Brs3	4
0353	Henry IV	4
0354	Brass 1	2
0355	Brass 2	2
0356	Brite Brass	2
0357	BigBand	2
0358	Octave Brass	2
0359	JUNO-D Brs1	4
0360	JUNO-D Brs2	4
0361	JUNO-D Brs3	2
0362	JUNO-D Brs4	1
0363	Lo Brass	2
0364	TP&TB Sect	2
0365	Tp Sect	1
0366	Tb Sect	1
0367	TSax Sect	1
0368	St.Sax Sect	2
0369	FatPop Brass	2
0370	Brass sfz	2
0371	Synth Brass1	2
0372	JP Brass	2
0373	Oct SynBrs 1	2
0374	Jump Brass	1
0375	Hybrid Brass	2
0376	BPF Brass	2
0377	Oct SynBrs 2	2
0378	Oct SynBrs 3	4
0379	Synth Brass2	2
0380	SynBrass sfz	2
0381	Velo Brass 1	2
0382	SoaringHorns	4
0383	Saw Brass 1	4
0384	Saw Brass 2	2
0385	Reso Brass	2
0386	DistSqrBrass	2
0387	JP8000SawBrs	2
0388	Velo Brass 2	2
0389	Transbrass	2
0390	LA Brass	4
0391	WarmSynBrass	2
0392	DeepSynBrass	2
0393	Spit Brass	2
0394	Soprano Sax	1
0395	JU-D SopSax	1
0396	Alto Sax	1
0397	AltoSax Soft	1
0398	Alto Sax Vel	1
0399	Tenor Sax	1
0400	Tenor Sax F	2
0401	Blown Tenor	1
0402	Honky Tenor	1
0403	BaritoneSax1	1
0404	BaritoneSax2	1
0405	Oboe 1	1
0406	Oboe 2	1
0407	EnglishHorn1	1
0408	EnglishHorn2	1
0409	Bassoon 1	1
0410	Bassoon 2	1
0411	Clarinet 1	1
0412	Clarinet 2	1
0413	Piccolo 1	1
0414	Piccolo 2	1
0415	Flute	1
0416	JUNO-D Flt 1	1
0417	JUNO-D Flt 2	2
0418	Tron Flute 1	2
0419	Tron Flute 2	1
0420	Recorder	1

No.	Nom	Voix
0421	Pan Flute 1	1
0422	Bottle Blow1	2
0423	JUNO-D Sicu	1
0424	JU-DCalliope	3
0425	Bottle Blow2	3
0426	Shakuhachi 1	1
0427	Shakuhachi 2	1
0428	Nay	2
0429	Tin Whistle1	1
0430	Tin Whistle2	2
0431	ShakuBamboo	4
0432	Whistle	2
0433	Ocarina	2
0434	Square Wave1	2
0435	MG Square	1
0436	2600 Sine	1
0437	Sine	1
0438	Twin Sine	2
0439	Shmoog	2
0440	Square Wave2	1
0441	Dual Sqr&Saw	4
0442	Hollow Lead	2
0443	OB Lead	2
0444	JD Triangle	1
0445	800 Lead	1
0446	JUNO-D Lead1	1
0447	JP8Pls 05	1
0448	JP8Pls 15	1
0449	JP8Pls 30	1
0450	JP8Pls 45	1
0451	TB Dst Sqr 1	1
0452	TB Dst Sqr 2	1
0453	260 Sub Osc	1
0454	Spectrum	1
0455	Saw Wave	2
0456	OB2 Saw	1
0457	Doctor Solo	2
0458	Natural Lead	2
0459	SequencedSaw	2
0460	SequencedPls	2
0461	Pattern It	2
0462	Fat Saw	2
0463	D-50 FatSaw	2
0464	Waspy Synth	2
0465	Naked Cheese	1
0466	MG Saw	1
0467	OB Warm Saw	1
0468	P5 Saw	2
0469	JUNO-D Lead2	2
0470	MG Lead 1	1
0471	MG Lead 2	1
0472	Homey Lead	1
0473	GR500 Lead	1
0474	PM Lead	1
0475	WindSyn Lead	2
0476	JUNO-D Lead3	2
0477	MG Lead 3	1
0478	JUNO-D Lead4	2
0479	PureFlatLead	2
0480	Air Wave	1
0481	Theramax	1
0482	JP SuperSaw	1
0483	JP8000Detune	1
0484	Velo Cheese	3
0485	Dance Saws	1
0486	DanceStack 1	3
0487	DanceStack 2	3
0488	TranceSaws 1	3
0489	Trance Keys	3
0490	TranceSaws 2	2

No.	Nom	Voix
0491	TranceSaws 3	2
0492	Power Stack	2
0493	Alpha Rave	1
0494	Retro Rave	4
0495	Chrd Maj7	4
0496	RndmFltrChrd	4
0497	Cool Beam	4
0498	Syn.Calliope	2
0499	Chiffer Lead	2
0500	Charang	2
0501	Wire Lead	2
0502	Solo Vox	2
0503	5th Saw Wave	2
0504	Bass & Lead	2
0505	Delayed Lead	2
0506	Fantasia	2
0507	Warm Pad	1
0508	Sine Pad	2
0509	Soft Pad	1
0510	OB2 Pad 1	2
0511	OB2 Pad 2	1
0512	Stacked Pad	2
0513	FS Hollow 1	2
0514	FS Hollow 2	3
0515	JP8 Sqr Pad	2
0516	Warm Sqr Pad	3
0517	Pipe Pad	3
0518	Square Pad	3
0519	JP8 Hollow	4
0520	JP8 Haunting	4
0521	Sugar Key	2
0522	BriteSaw Key	2
0523	SuperJupiter	4
0524	Polysynth	2
0525	Space Voice	2
0526	Itopia	2
0527	D50 Heaven	1
0528	Heaven Pad	2
0529	Vox Pad	2
0530	Bowed Glass	3
0531	Metal Pad	3
0532	Halo Pad	2
0533	Sweep Pad	1
0534	LFO Sweep	1
0535	Saws Sweep	3
0536	Soft Sweep	2
0537	ForwardSweep	2
0538	ReverseSweep	2
0539	Deep Sweep	2
0540	Shaku Pad	3
0541	JUNO-D Comb	4
0542	Killer Pad	1
0543	LFO Pad	4
0544	JU-D RandmPd	3
0545	Ice Rain	2
0546	W.Chime Pad	4
0547	Saw Impulse	3
0548	Soundtrack	2
0549	Strobe	4
0550	Riff the 5th	2
0551	Star Dust	4
0552	Sweep Stack	4
0553	Crystal	2
0554	Syn Mallet	1
0555	TarzanBottom	2
0556	Atmosphere	2
0557	Brightness	2
0558	Bell Sugar	3
0559	D-50 Retour	4
0560	Goblin	2

No.	Nom	Voix
0561	RandomEnding	2
0562	Acid Copter	2
0563	Etherality	4
0564	Just Before	4
0565	Labo-Feedbak	4
0566	Faveoravo	4
0567	Time Warp	3
0568	JU-D WireKey	3
0569	Echo Drops	1
0570	Echo Bell	2
0571	Echo Pan	2
0572	Star Theme	2
0573	Sitar 1	1
0574	Sitar 2	2
0575	Banjo	1
0576	Shamisen 1	1
0577	Shamisen 2	2
0578	Time Vault	4
0579	Koto	2
0580	Taisho Koto	2
0581	Kalimba	1
0582	Jublag	1
0583	Bagpipe	2
0584	Fiddle	1
0585	Shanai	1
0586	Tinkle Bell	3
0587	Agogo	1
0588	Steel Drum	1
0589	Woodblock	1
0590	Castanets	1
0591	Taiko	1
0592	Concert BD	1
0593	Melo. Tom 1	1
0594	Melo. Tom 2	1
0595	Synth Drum	2
0596	TR808 Tom	2
0597	Elec Perc	1
0598	Reverse Cym.	1
0599	Gt.FretNoise	1
0600	Gt.Cut Noise	1
0601	String Slap	1
0602	NylonGtr Nz	1
0603	Breath Noise	1
0604	Fl.Key Click	1
0605	Seashore	1
0606	Rain	1
0607	Thunder	1
0608	Wind	1
0609	Stream	2
0610	Bubble	2
0611	Bird 1	2
0612	Dog	1
0613	Horse-Gallop	1
0614	Bird 2	1
0615	Telephone 1	1
0616	Telephone 2	1
0617	DoorCreaking	1
0618	Door	1
0619	Scratch	1
0620	Wind Chimes	1
0621	Helicopter	1
0622	Car-Engine	1
0623	Car-Stop	1
0624	Car-Pass	1
0625	Car-Crash	2
0626	Siren	1
0627	Train	1
0628	Jetplane	2
0629	Starship	2
0630	Burst Noise	2

No.	Nom	Voix
0631	Applause	2
0632	Laughing	1
0633	Screaming	1
0634	Punch	1
0635	Heart Beat	1
0636	Footsteps	1
0637	Gun Shot	1
0638	Machine Gun	1
0639	Lasergun	1
0640	Explosion	2

Liste d'effets

[1] PIANO

No.		Nom	Caté-gorie	Patch Select MSB = 87 LSB	Patch Select MSB = 87 PC	GM2 Patch Select MSB = 121 LSB	GM2 Patch Select MSB = 121 PC	Voix	Mode de clavier
001	Pf01	JUNO-D Grand	PNO	64	1	—	—	2	SPLIT
002	Pf02	Soft Grand	PNO	64	2	—	—	2	SINGLE
003	Pf03	Bright Grand	PNO	64	3	—	—	2	SINGLE
004	Pf04	Dance Piano	PNO	64	4	—	—	2	SINGLE
005	Pf05	EL.Grand	PNO	64	5	—	—	2	SINGLE
006	Pf06	Honky-tonk 3	PNO	64	6	—	—	2	SINGLE
007	Pf07	LA Piano	PNO	64	7	—	—	4	SINGLE
008	Pf08	GrandPNO/ABs	PNO	64	8	—	—	2	SPLIT
009	Pf09	GrandPNO&Pad	PNO	64	9	—	—	4	DUAL
010	Pf10	GrandPNO&Vox	PNO	64	10	—	—	4	DUAL
011	Pf11	AEx PianoVox	PNO	64	11	—	—	6	DUAL
012	Pf12	Sweet Stage	EP	64	12	—	—	2	SINGLE
013	Pf13	JUNO-D EP	EP	64	13	—	—	2	SINGLE
014	Pf14	Chorus EP	EP	64	14	—	—	2	SINGLE
015	Pf15	70's Ballad	EP	64	15	—	—	2	SINGLE
016	Pf16	Dyno EP	EP	64	16	—	—	2	SINGLE
017	Pf17	Pure EP	EP	64	17	—	—	1	SINGLE
018	Pf18	EP Panner	EP	64	18	—	—	2	SINGLE
019	Pf19	Tremolo EP	EP	64	19	—	—	1	SINGLE
020	Pf20	Tremolo Dyno	EP	64	20	—	—	2	SINGLE
021	Pf21	MKS20 EP 1	EP	64	21	—	—	2	SINGLE
022	Pf22	MKS20 EP 2	EP	64	22	—	—	2	SINGLE
023	Pf23	Touch EP	EP	64	23	—	—	1	SINGLE
024	Pf24	Phase EP 1	EP	64	24	—	—	2	SINGLE
025	Pf25	Phase EP 2	EP	64	25	—	—	2	SINGLE
026	Pf26	Phase EP 3	EP	64	26	—	—	4	DUAL
027	Pf27	Psycho EP	EP	64	27	—	—	2	SINGLE
028	Pf28	Stage EP/Bs	EP	64	28	—	—	2	SPLIT
029	Pf29	Wurly EP	EP	64	29	—	—	1	SINGLE
030	Pf30	Sine EP	EP	64	30	—	—	2	SINGLE
031	Pf31	FM EP 1	EP	64	31	—	—	1	SINGLE
032	Pf32	St.FM EP	EP	64	32	—	—	2	SINGLE
033	Pf33	Stacked EP	EP	64	33	—	—	2	SINGLE
034	Pf34	FM EP 2	EP	64	34	—	—	2	SINGLE
035	Pf35	Hard FM	EP	64	35	—	—	2	SINGLE
036	Pf36	EP & Vox	EP	64	36	—	—	4	DUAL
037	Pf37	Piano 1	PNO	67	1	0	1	2	SPLIT
038	Pf38	Piano 1w	PNO	67	2	1	1	1	SPLIT
039	Pf39	European Pf	PNO	67	3	2	1	2	SINGLE
040	Pf40	Piano 2	PNO	67	4	0	2	2	SINGLE
041	Pf41	Piano 2w	PNO	67	5	1	2	1	SINGLE
042	Pf42	Piano 3	PNO	67	6	0	3	2	SINGLE
043	Pf43	Piano 3w	PNO	67	7	1	3	1	SINGLE
044	Pf44	Honky-tonk	PNO	67	8	0	4	2	SINGLE
045	Pf45	Honky-tonk 2	PNO	67	9	1	4	2	SINGLE
046	Pf46	E.Piano 1	EP	67	10	0	5	1	SINGLE
047	Pf47	St.Soft EP	EP	67	11	1	5	2	SINGLE
048	Pf48	FM+SA EP	EP	67	12	2	5	2	SINGLE
049	Pf49	60's EP	EP	67	13	3	5	1	SINGLE
050	Pf50	E.Piano 2	EP	67	14	0	6	1	SINGLE
051	Pf51	Detuned EP 2	EP	67	15	1	6	2	SINGLE
052	Pf52	St.FM EP	EP	67	16	2	6	2	SINGLE
053	Pf53	EP Legend	EP	67	17	3	6	2	SINGLE
054	Pf54	EP Phase	EP	67	18	4	6	2	SINGLE

[2] KBD & ORG

No.		Nom	Caté-gorie	Patch Select MSB = 87 LSB	Patch Select MSB = 87 PC	GM2 Patch Select MSB = 121 LSB	GM2 Patch Select MSB = 121 PC	Voix	Mode de clavier
055	Ky01	JUNO-D Fanta	BEL	64	37	—	—	5	DUAL
056	Ky02	JUNO-D Bell	BEL	64	38	—	—	4	SINGLE
057	Ky03	Singing Bell	BEL	64	39	—	—	2	SINGLE
058	Ky04	Pretty Bell	BEL	64	40	—	—	2	SINGLE
059	Ky05	Hyper Bell	BEL	64	41	—	—	2	SINGLE
060	Ky06	Warm Bell	BEL	64	42	—	—	2	SINGLE
061	Ky07	SouthernWind	BEL	64	43	—	—	4	SINGLE
062	Ky08	MOD Bell	BEL	64	44	—	—	6	DUAL
063	Ky09	MOD 5th Bell	BEL	64	45	—	—	4	DUAL
064	Ky10	Mysterious	BEL	64	46	—	—	4	SINGLE
065	Ky11	JU-2 Bell	BEL	64	47	—	—	2	SINGLE
066	Ky12	AEx SynBells	BEL	64	48	—	—	8	DUAL
067	Ky13	Clav 1	KEY	64	49	—	—	1	SINGLE
068	Ky14	Clav 2	KEY	64	50	—	—	2	SINGLE
069	Ky15	Clav 3	KEY	64	51	—	—	1	SINGLE
070	Ky16	Clav 4	KEY	64	52	—	—	1	SINGLE
071	Ky17	Phaser Clav	KEY	64	53	—	—	1	SINGLE
072	Ky18	JU-2 Clav 1	KEY	64	54	—	—	1	SINGLE
073	Ky19	JU-2 Clav 2	KEY	64	55	—	—	2	SINGLE
074	Ky20	Harpsichord2	KEY	64	56	—	—	2	SINGLE
075	Ky21	JUNO Marimba	MLT	64	57	—	—	1	SINGLE
076	Ky22	JUNO-D Vibe	MLT	64	58	—	—	2	SINGLE
077	Ky23	SA Vibe	MLT	64	59	—	—	1	SINGLE
078	Ky24	JUNO-D Org 1	ORG	64	60	—	—	3	SINGLE
079	Ky25	JUNO-D Org 2	ORG	64	61	—	—	3	SINGLE
080	Ky26	JUNO-D Org 3	ORG	64	62	—	—	1	SINGLE
081	Ky27	JUNO-D Org 4	ORG	64	63	—	—	1	SINGLE
082	Ky28	JUNO-D Org 5	ORG	64	64	—	—	3	SINGLE
083	Ky29	Jazz Organ 1	ORG	64	65	—	—	1	SINGLE
084	Ky30	Jazz Organ 2	ORG	64	66	—	—	1	SINGLE
085	Ky31	R&B Organ	ORG	64	67	—	—	3	SINGLE
086	Ky32	Power B Slw	ORG	64	68	—	—	1	SINGLE
087	Ky33	Power B Fst	ORG	64	69	—	—	1	SINGLE
088	Ky34	Gospel B	ORG	64	70	—	—	3	SINGLE
089	Ky35	Dist Mad Org	ORG	64	71	—	—	2	SINGLE
090	Ky36	Purple B	ORG	64	72	—	—	2	SINGLE
091	Ky37	Animal Organ	ORG	64	73	—	—	1	SINGLE
092	Ky38	Surf Organ	ORG	64	74	—	—	1	SINGLE
093	Ky39	Old Organ	ORG	64	75	—	—	1	SINGLE
094	Ky40	D-50 Organ	ORG	64	76	—	—	1	SINGLE
095	Ky41	House Organ	ORG	64	77	—	—	1	SINGLE
096	Ky42	Garage Organ	ORG	64	78	—	—	2	SINGLE
097	Ky43	Club Organ	ORG	64	79	—	—	2	SINGLE
098	Ky44	FM Prc Organ	ORG	64	80	—	—	1	SINGLE
099	Ky45	PipeOrgan/Bs	ORG	64	81	—	—	1	SPLIT
100	Ky46	Vodkakordion	ACD	64	82	—	—	4	SINGLE
101	Ky47	Squeeze Me!	ACD	64	83	—	—	4	SINGLE
102	Ky48	Guinguette	ACD	64	84	—	—	4	SINGLE
103	Ky49	Harpsichord	KEY	67	19	0	7	1	SINGLE
104	Ky50	Coupled Hps.	KEY	67	20	1	7	2	SINGLE
105	Ky51	Harpsi.w	KEY	67	21	2	7	1	SINGLE
106	Ky52	Harpsi.o	KEY	67	22	3	7	2	SINGLE
107	Ky53	Clav.	KEY	67	23	0	8	1	SINGLE
108	Ky54	Pulse Clav	KEY	67	24	1	8	1	SINGLE
109	Ky55	Celesta	KEY	67	25	0	9	1	SINGLE
110	Ky56	Glockenspiel	BEL	67	26	0	10	1	SINGLE
111	Ky57	Music Box	BEL	67	27	0	11	1	SINGLE
112	Ky58	Vibraphone	MLT	67	28	0	12	1	SINGLE
113	Ky59	Vibraphone w	MLT	67	29	1	12	1	SINGLE
114	Ky60	Marimba	MLT	67	30	0	13	1	SINGLE
115	Ky61	Marimba w	MLT	67	31	1	13	1	SINGLE
116	Ky62	Xylophone	MLT	67	32	0	14	1	SINGLE
117	Ky63	Tubular-bell	BEL	67	33	0	15	1	SINGLE
118	Ky64	Church Bell	BEL	67	34	1	15	1	SINGLE
119	Ky65	Carillon	BEL	67	35	2	15	1	SINGLE
120	Ky66	Organ 1	ORG	67	37	0	17	3	SINGLE
121	Ky67	Trem. Organ	ORG	67	38	1	17	2	SINGLE
122	Ky68	60's Organ 1	ORG	67	39	2	17	2	SINGLE
123	Ky69	70's E.Organ	ORG	67	40	3	17	2	SINGLE
124	Ky70	Organ 2	ORG	67	41	0	18	1	SINGLE
125	Ky71	Chorus Or.2	ORG	67	42	1	18	3	SINGLE
126	Ky72	Perc. Organ	ORG	67	43	2	18	2	SINGLE
127	Ky73	Organ 3	ORG	67	44	0	19	2	SINGLE
128	Ky74	Church Org.1	ORG	67	45	0	20	1	SINGLE
129	Ky75	Church Org.2	ORG	67	46	1	20	2	SINGLE
130	Ky76	Church Org.3	ORG	67	47	2	20	2	SINGLE
131	Ky77	Reed Organ	ORG	67	48	0	21	1	SINGLE
132	Ky78	Puff Organ	ORG	67	49	1	21	2	SINGLE
133	Ky79	Accordion Fr	ACD	67	50	0	22	2	SINGLE
134	Ky80	Accordion It	ACD	67	51	1	22	2	SINGLE
135	Ky81	Harmonica	HRM	67	52	0	23	1	SINGLE
136	Ky82	Bandoneon	ACD	67	53	0	24	2	SINGLE
137	Ky83	Crystal	BEL	68	56	0	99	2	SINGLE

No.		Nom	Caté-gorie	Patch Select		GM2 Patch Select		Voix	Mode de clavier
				MSB = 87		MSB = 121			
				LSB	PC	LSB	PC		
138	Ky84	Syn Mallet	BEL	68	57	1	99	1	SINGLE
139	Ky85	Tinkle Bell	BEL	68	75	0	113	3	SINGLE
140	Ky86	Steel Drums	MLT	68	77	0	115	1	SINGLE

[3] GUITAR

No.		Nom	Caté-gorie	Patch Select		GM2 Patch Select		Voix	Mode de clavier
				MSB = 87		MSB = 121			
				LSB	PC	LSB	PC		
141	Gt01	JUNO-D Gtr	AGT	64	85	—	—	4	DUAL
142	Gt02	JUNO-D AcGtr	AGT	64	86	—	—	2	SINGLE
143	Gt03	JUNO-D AGtr2	AGT	64	87	—	—	1	SINGLE
144	Gt04	12str Gtr 2	AGT	64	88	—	—	2	SINGLE
145	Gt05	Nylon Guitar	AGT	64	89	—	—	2	SINGLE
146	Gt06	Spanish Gtr	AGT	64	90	—	—	2	SINGLE
147	Gt07	Requint Gtr	AGT	64	91	—	—	2	SINGLE
148	Gt08	AEx BeyondGt	AGT	64	92	—	—	6	DUAL
149	Gt09	JUNO-D EG 1	EGT	64	93	—	—	1	SINGLE
150	Gt10	JUNO-D EG 2	EGT	64	94	—	—	1	SINGLE
151	Gt11	St.Strat Gtr	EGT	64	95	—	—	2	SINGLE
152	Gt12	12str E-Gtr	EGT	64	96	—	—	2	SINGLE
153	Gt13	JUNO-D JazzG	EGT	64	97	—	—	1	SINGLE
154	Gt14	E.Guitar	EGT	64	98	—	—	1	SINGLE
155	Gt15	Funk Gtr	EGT	64	99	—	—	1	SINGLE
156	Gt16	Wah Guitar	EGT	64	100	—	—	1	SINGLE
157	Gt17	Wah-Wah Gtr	EGT	64	101	—	—	1	SINGLE
158	Gt18	Darmstrat	DGT	64	102	—	—	4	DUAL
159	Gt19	Dazed Guitar	DGT	64	103	—	—	2	SINGLE
160	Gt20	OD-Gtr	DGT	64	104	—	—	2	SINGLE
161	Gt21	Heavy Gtr	DGT	64	105	—	—	1	SINGLE
162	Gt22	Dist Mute	DGT	64	106	—	—	1	SINGLE
163	Gt23	D.Mute Gtr	DGT	64	107	—	—	1	SINGLE
164	Gt24	5th OverDrv.	DGT	64	108	—	—	2	SINGLE
165	Gt25	Power Chord	DGT	64	109	—	—	2	SINGLE
166	Gt26	Nylon-str.Gt	AGT	67	54	0	25	2	SINGLE
167	Gt27	Ukulele	AGT	67	55	1	25	1	SINGLE
168	Gt28	Nylon Gt.o	AGT	67	56	2	25	2	SINGLE
169	Gt29	Nylon Gt.2	AGT	67	57	3	25	1	SINGLE
170	Gt30	Steel-str.Gt	AGT	67	58	0	26	1	SINGLE
171	Gt31	12-str.Gt	AGT	67	59	1	26	2	SINGLE
172	Gt32	Mandolin	AGT	67	60	2	26	2	SINGLE
173	Gt33	Steel + Body	AGT	67	61	3	26	2	SINGLE
174	Gt34	Jazz Gt.	EGT	67	62	0	27	1	SINGLE
175	Gt35	Pedal Steel	EGT	67	63	1	27	1	SINGLE
176	Gt36	Clean Gt.	EGT	67	64	0	28	1	SINGLE
177	Gt37	Chorus Gt.	EGT	67	65	1	28	2	SINGLE
178	Gt38	Mid Tone GTR	EGT	67	66	2	28	1	SINGLE
179	Gt39	Muted Gt.	EGT	67	67	0	29	1	SINGLE
180	Gt40	Funk Pop	EGT	67	68	1	29	1	SINGLE
181	Gt41	Funk Gt.2	EGT	67	69	2	29	1	SINGLE
182	Gt42	Jazz Man	EGT	67	70	3	29	2	SINGLE
183	Gt43	Overdrive Gt	DGT	67	71	0	30	2	SINGLE
184	Gt44	Guitar Pinch	DGT	67	72	1	30	1	SINGLE
185	Gt45	DistortionGt	DGT	67	73	0	31	2	SINGLE
186	Gt46	Feedback Gt.	DGT	67	74	1	31	2	SINGLE
187	Gt47	Dist Rtm GTR	DGT	67	75	2	31	1	SINGLE
188	Gt48	Gt.Harmonics	EGT	67	76	0	32	1	SINGLE
189	Gt49	Gt. Feedback	EGT	67	77	1	32	1	SINGLE
190	Gt50	Atmosphere	AGT	68	58	0	100	2	SINGLE
191	Gt51	Gt.FretNoise	AGT	68	88	0	121	1	SINGLE
192	Gt52	Gt.Cut Noise	AGT	68	89	1	121	1	SINGLE
193	Gt53	String Slap	AGT	68	90	2	121	1	SINGLE

[4] ORCH

No.		Nom	Caté-gorie	Patch Select		GM2 Patch Select		Voix	Mode de clavier
				MSB = 87		MSB = 121			
				LSB	PC	LSB	PC		
194	Oc01	JUNO-D Str 1	STR	64	110	—	—	4	SINGLE
195	Oc02	JUNO-D Str 2	STR	64	111	—	—	4	DUAL
196	Oc03	JUNO-D Str 3	STR	64	112	—	—	4	DUAL
197	Oc04	PortaStrings	STR	64	113	—	—	4	SINGLE
198	Oc05	StringsSect1	STR	64	114	—	—	4	DUAL
199	Oc06	StringsSect2	STR	64	115	—	—	4	DUAL
200	Oc07	StringsSect3	STR	64	116	—	—	4	DUAL
201	Oc08	StringsSect4	STR	64	117	—	—	3	DUAL
202	Oc09	VeloStrings	STR	64	118	—	—	5	DUAL
203	Oc10	SlowStrings1	STR	64	119	—	—	2	SINGLE
204	Oc11	SlowStrings2	STR	64	120	—	—	2	SINGLE
205	Oc12	Oct Strings	STR	64	121	—	—	2	SINGLE
206	Oc13	Str Spic 1	STR	64	122	—	—	1	SINGLE
207	Oc14	Str Spic 2	STR	64	123	—	—	2	DUAL
208	Oc15	Tron Strings	STR	64	124	—	—	1	SINGLE
209	Oc16	Tekno Str	STR	64	125	—	—	4	DUAL
210	Oc17	Dance Str	STR	64	126	—	—	1	SINGLE
211	Oc18	JUNO-D Orch1	STR	64	127	—	—	4	DUAL
212	Oc19	JUNO-D Orch2	STR	64	128	—	—	5	DUAL
213	Oc20	JUNO-D Orch3	STR	65	1	—	—	3	SINGLE
214	Oc21	JUNO-D Orch4	STR	65	2	—	—	4	DUAL
215	Oc22	HybrdStrings	STR	65	3	—	—	5	DUAL
216	Oc23	JP Strings 1	STR	65	4	—	—	5	DUAL
217	Oc24	JP Strings 2	STR	65	5	—	—	3	DUAL
218	Oc25	JP Strings 3	STR	65	6	—	—	3	SINGLE
219	Oc26	JUNO-60 Str	STR	65	7	—	—	6	DUAL
220	Oc27	106 Strings	STR	65	8	—	—	3	DUAL
221	Oc28	JU-2 Str 1	STR	65	9	—	—	4	DUAL
222	Oc29	JU-2 Str 2	STR	65	10	—	—	5	DUAL
223	Oc30	OB Strings 1	STR	65	11	—	—	2	SINGLE
224	Oc31	OB Strings 2	STR	65	12	—	—	5	DUAL
225	Oc32	SawStrings 1	STR	65	13	—	—	2	SINGLE
226	Oc33	SawStrings 2	STR	65	14	—	—	6	DUAL
227	Oc34	AEx Orchstra	STR	65	15	—	—	6	DUAL
228	Oc35	JUNO-D Vln 1	STR	65	16	—	—	2	DUAL
229	Oc36	JUNO-D Vln 2	STR	65	17	—	—	2	SINGLE
230	Oc37	Violin Marc	STR	65	18	—	—	1	SINGLE
231	Oc38	JUNO-D Viola	STR	65	19	—	—	1	SINGLE
232	Oc39	JUNO-D Vc 1	STR	65	20	—	—	3	DUAL
233	Oc40	JUNO-D Vc 2	STR	65	21	—	—	2	SINGLE
234	Oc41	Cello Spic	STR	65	22	—	—	1	SINGLE
235	Oc42	JUNO-D CB	STR	65	23	—	—	1	SINGLE
236	Oc43	JUNO-D Pizz1	STR	65	24	—	—	5	DUAL
237	Oc44	JUNO-D Pizz2	STR	65	25	—	—	5	DUAL
238	Oc45	Trad Pizz	STR	65	26	—	—	1	SINGLE
239	Oc46	JUNO-D Harp	OCH	65	27	—	—	2	SINGLE
240	Oc47	JUNO-D Oboe	WND	65	28	—	—	1	SINGLE
241	Oc48	JUNO-D E.Hrn	WND	65	29	—	—	1	SINGLE
242	Oc49	JUNO-D Clar	WND	65	30	—	—	1	SINGLE
243	Oc50	JUNO-D Flt 1	FLT	65	31	—	—	1	SINGLE
244	Oc51	JUNO-D Flt 2	FLT	65	32	—	—	2	SINGLE
245	Oc52	Tron Flute	FLT	65	33	—	—	1	SINGLE
246	Oc53	Calliope-D	FLT	65	34	—	—	3	SINGLE
247	Oc54	JUNO-D Sicu	FLT	65	35	—	—	1	SINGLE
248	Oc55	JUNO-D Blow	FLT	65	36	—	—	3	SINGLE
249	Oc56	Club Hit	HIT	65	37	—	—	4	SINGLE
250	Oc57	Back Hit	HIT	65	38	—	—	1	SINGLE
251	Oc58	Techno Hit	HIT	65	39	—	—	1	SINGLE
252	Oc59	Philly Hit	HIT	65	40	—	—	1	SINGLE
253	Oc60	Violin	STR	67	94	0	41	2	SINGLE
254	Oc61	Slow Violin	STR	67	95	1	41	1	SINGLE
255	Oc62	Viola	STR	67	96	0	42	1	SINGLE
256	Oc63	Cello	STR	67	97	0	43	2	SINGLE
257	Oc64	Contrabass	STR	67	98	0	44	1	SINGLE
258	Oc65	Tremolo Str	STR	67	99	0	45	2	SINGLE
259	Oc66	PizzicatoStr	STR	67	100	0	46	1	SINGLE
260	Oc67	Strings	STR	67	104	0	49	2	SINGLE
261	Oc68	Orchestra	OCH	67	105	1	49	3	SINGLE
262	Oc69	60s Strings	STR	67	106	2	49	2	SINGLE
263	Oc70	Slow Strings	STR	67	107	0	50	2	SINGLE
264	Oc71	Syn.Strings1	STR	67	108	0	51	2	SINGLE
265	Oc72	Syn.Strings3	STR	67	109	1	51	2	SINGLE
266	Oc73	OrchestraHit	HIT	67	117	0	56	2	SINGLE
267	Oc74	Bass Hit	HIT	67	118	1	56	2	SINGLE
268	Oc75	6th Hit	HIT	67	119	2	56	2	SINGLE
269	Oc76	Euro Hit	HIT	67	120	3	56	2	SINGLE
270	Oc77	Oboe	WND	68	16	0	69	1	SINGLE

No.		Nom	Caté-gorie	Patch Select MSB = 87 LSB	Patch Select MSB = 87 PC	GM2 Patch Select MSB = 121 LSB	GM2 Patch Select MSB = 121 PC	Voix	Mode de clavier
271	Oc78	English Horn	WND	68	17	0	70	1	SINGLE
272	Oc79	Bassoon	WND	68	18	0	71	1	SINGLE
273	Oc80	Clarinet	WND	68	19	0	72	1	SINGLE
274	Oc81	Piccolo	FLT	68	20	0	73	1	SINGLE
275	Oc82	Flute	FLT	68	21	0	74	1	SINGLE
276	Oc83	Recorder	FLT	68	22	0	75	1	SINGLE
277	Oc84	Pan Flute	FLT	68	23	0	76	1	SINGLE
278	Oc85	Bottle Blow	FLT	68	24	0	77	2	SINGLE
279	Oc86	Whistle	FLT	68	26	0	79	2	SINGLE
280	Oc87	Ocarina	FLT	68	27	0	80	2	SINGLE
281	Oc88	Fiddle	STR	68	73	0	111	1	SINGLE

[5] WORLD

No.		Nom	Caté-gorie	Patch Select MSB = 87 LSB	Patch Select MSB = 87 PC	GM2 Patch Select MSB = 121 LSB	GM2 Patch Select MSB = 121 PC	Voix	Mode de clavier
282	Wr01	JUNO-D Sitar	PLK	65	41	—	—	1	SINGLE
283	Wr02	JUNO-D Shami	ETH	65	42	—	—	2	SINGLE
284	Wr03	JUNO-D Klmba	ETH	65	43	—	—	1	SINGLE
285	Wr04	Jublag	ETH	65	44	—	—	1	SINGLE
286	Wr05	Tin Whistle	ETH	65	45	—	—	1	SINGLE
287	Wr06	JUNO-D Shaku	ETH	65	46	—	—	1	SINGLE
288	Wr07	ShakuBamboo	ETH	65	47	—	—	4	SINGLE
289	Wr08	Nay	ETH	65	48	—	—	2	SINGLE
290	Wr09	AEx CelticFl	ETH	65	49	—	—	2	DUAL
291	Wr10	Santur	PLK	67	36	0	16	1	SINGLE
292	Wr11	Harp	PLK	67	101	0	47	1	SINGLE
293	Wr12	Yang Qin	PLK	67	102	1	47	2	SINGLE
294	Wr13	Shakuhachi	ETH	68	25	0	78	1	SINGLE
295	Wr14	Sitar	PLK	68	65	0	105	1	SINGLE
296	Wr15	Sitar 2	PLK	68	66	1	105	2	SINGLE
297	Wr16	Banjo	FRT	68	67	0	106	1	SINGLE
298	Wr17	Shamisen	PLK	68	68	0	107	1	SINGLE
299	Wr18	Koto	PLK	68	69	0	108	2	SINGLE
300	Wr19	Taisho Koto	PLK	68	70	1	108	2	SINGLE
301	Wr20	Kalimba	PLK	68	71	0	109	1	SINGLE
302	Wr21	Bagpipe	ETH	68	72	0	110	2	SINGLE
303	Wr22	Shanai	ETH	68	74	0	112	1	SINGLE

[6] BRASS

No.		Nom	Caté-gorie	Patch Select MSB = 87 LSB	Patch Select MSB = 87 PC	GM2 Patch Select MSB = 121 LSB	GM2 Patch Select MSB = 121 PC	Voix	Mode de clavier
304	Br01	JUNO-D Brass	BRS	65	50	—	—	8	DUAL
305	Br02	Brass Sect 1	BRS	65	51	—	—	2	SINGLE
306	Br03	Brass Sect 2	BRS	65	52	—	—	4	SINGLE
307	Br04	Brass Sect 3	BRS	65	53	—	—	2	SINGLE
308	Br05	Brass Sect 4	BRS	65	54	—	—	2	SINGLE
309	Br06	Tp&Tb Sect 1	BRS	65	55	—	—	2	SINGLE
310	Br07	Tp&Tb Sect 2	BRS	65	56	—	—	2	SINGLE
311	Br08	Tp Sect	BRS	65	57	—	—	1	SINGLE
312	Br09	Tb Sect	BRS	65	58	—	—	1	SINGLE
313	Br10	Brass sfz	BRS	65	59	—	—	2	SINGLE
314	Br11	St.Sax Sect	BRS	65	60	—	—	2	SINGLE
315	Br12	AEx UniTp+Tb	BRS	65	61	—	—	2	DUAL
316	Br13	F.HornSect 1	BRS	65	62	—	—	1	SINGLE
317	Br14	F.HornSect 2	BRS	65	63	—	—	2	DUAL
318	Br15	Wide FrHorns	BRS	65	64	—	—	2	SINGLE
319	Br16	Str + Horns	BRS	65	65	—	—	2	SINGLE
320	Br17	Orch Brass 1	BRS	65	66	—	—	2	SINGLE
321	Br18	Orch Brass 2	BRS	65	67	—	—	2	SINGLE
322	Br19	St.OrchBrs 1	BRS	65	68	—	—	2	SINGLE
323	Br20	St.OrchBrs 2	BRS	65	69	—	—	4	SINGLE
324	Br21	St.OrchBrs 3	BRS	65	70	—	—	4	SINGLE
325	Br22	Henry IV	BRS	65	71	—	—	4	SINGLE
326	Br23	Oct Brass	BRS	65	72	—	—	2	SINGLE
327	Br24	Power Saws	SBR	65	73	—	—	3	DUAL
328	Br25	106 Brass 1	SBR	65	74	—	—	6	DUAL
329	Br26	106 Brass 2	SBR	65	75	—	—	6	DUAL
330	Br27	LA Brass	SBR	65	76	—	—	4	SINGLE
331	Br28	Oct Syn Brs	SBR	65	77	—	—	6	DUAL
332	Br29	Soft SynBrs	SBR	65	78	—	—	4	DUAL
333	Br30	Deep SynBrs	SBR	65	79	—	—	4	DUAL
334	Br31	VeloBrass	SBR	65	80	—	—	2	SINGLE
335	Br32	JP Saw Brs	SBR	65	81	—	—	4	DUAL
336	Br33	OB Brass	SBR	65	82	—	—	5	DUAL
337	Br34	BPF Brass	SBR	65	83	—	—	4	DUAL
338	Br35	Dist SqrBrs	SBR	65	84	—	—	2	SINGLE
339	Br36	Soaring Horn	SBR	65	85	—	—	4	SINGLE
340	Br37	JUNO-D Tp 1	BRS	65	86	—	—	1	SINGLE
341	Br38	JUNO-D Tp 2	BRS	65	87	—	—	1	SINGLE
342	Br39	Bright Tp	BRS	65	88	—	—	2	SINGLE
343	Br40	Flugel Horn	BRS	65	89	—	—	1	SINGLE
344	Br41	Dual Tp	BRS	65	90	—	—	2	SINGLE
345	Br42	MuteTrumpt 1	BRS	65	91	—	—	1	SINGLE
346	Br43	MuteTrumpt 2	BRS	65	92	—	—	1	SINGLE
347	Br44	JUNO-D Tb 1	BRS	65	93	—	—	1	SINGLE
348	Br45	JUNO-D Tb 2	BRS	65	94	—	—	1	SINGLE
349	Br46	JUNO-D Tuba	BRS	65	95	—	—	1	SINGLE
350	Br47	JUNO-D F.Hrn	BRS	65	96	—	—	1	SINGLE
351	Br48	JUNO-D S.Sax	SAX	65	97	—	—	1	SINGLE
352	Br49	JUNO-D A.Sax	SAX	65	98	—	—	1	SINGLE
353	Br50	AltoSax Sft	SAX	65	99	—	—	1	SINGLE
354	Br51	Honky Tenor	SAX	65	100	—	—	1	SINGLE
355	Br52	JUNO-D T.Sax	SAX	65	101	—	—	2	SINGLE
356	Br53	Blown Tenor	SAX	65	102	—	—	1	SINGLE
357	Br54	JUNO-D B.Sax	SAX	65	103	—	—	1	SINGLE
358	Br55	Trumpet	BRS	67	121	0	57	2	SINGLE
359	Br56	Dark Trumpet	BRS	67	122	1	57	1	SINGLE
360	Br57	Trombone	BRS	67	123	0	58	1	SINGLE
361	Br58	Trombone 2	BRS	67	124	1	58	1	SINGLE
362	Br59	Bright Tb	BRS	67	125	2	58	1	SINGLE
363	Br60	Tuba	BRS	67	126	0	59	1	SINGLE
364	Br61	MutedTrumpet	BRS	67	127	0	60	1	SINGLE
365	Br62	MuteTrumpet2	BRS	67	128	1	60	1	SINGLE
366	Br63	French Horns	BRS	68	1	0	61	1	SINGLE
367	Br64	Fr.Horn 2	BRS	68	2	1	61	2	SINGLE
368	Br65	Brass 1	BRS	68	3	0	62	2	SINGLE
369	Br66	Brass 2	BRS	68	4	1	62	2	SINGLE
370	Br67	Synth Brass1	SBR	68	5	0	63	2	SINGLE
371	Br68	JP Brass	SBR	68	6	1	63	2	SINGLE
372	Br69	Oct SynBrass	SBR	68	7	2	63	2	SINGLE
373	Br70	Jump Brass	SBR	68	8	3	63	1	SINGLE
374	Br71	Synth Brass2	SBR	68	9	0	64	2	SINGLE
375	Br72	SynBrass sfz	SBR	68	10	1	64	2	SINGLE
376	Br73	Velo Brass 1	SBR	68	11	2	64	2	SINGLE
377	Br74	Soprano Sax	SAX	68	12	0	65	1	SINGLE
378	Br75	Alto Sax	SAX	68	13	0	66	1	SINGLE
379	Br76	Tenor Sax	SAX	68	14	0	67	1	SINGLE
380	Br77	Baritone Sax	SAX	68	15	0	68	1	SINGLE

[7] VOCAL & PAD

No.		Nom	Caté-gorie	Patch Select MSB = 87 LSB	Patch Select MSB = 87 PC	GM2 Patch Select MSB = 121 LSB	GM2 Patch Select MSB = 121 PC	Voix	Mode de clavier
381	Vo01	Jazz Scat	VOX	65	104	—	—	1	SINGLE
382	Vo02	JUNO-D Choir	VOX	65	105	—	—	2	SINGLE
383	Vo03	JUNO-D Vox	VOX	65	106	—	—	2	SINGLE
384	Vo04	FemMm Choir	VOX	65	107	—	—	1	SINGLE
385	Vo05	St.ChoirAhs	VOX	65	108	—	—	4	SINGLE
386	Vo06	SH-2000 Vox	VOX	65	109	—	—	1	SINGLE
387	Vo07	FM Vox	VOX	65	110	—	—	1	SINGLE
388	Vo08	Vox Pad	VOX	65	111	—	—	2	SINGLE
389	Vo09	ChaosChoir 1	VOX	65	112	—	—	8	DUAL
390	Vo10	ChaosChoir 2	VOX	65	113	—	—	7	DUAL
391	Vo11	AEx StackVox	VOX	65	114	—	—	4	DUAL
392	Vo12	JUNO-D Cosmo	SPD	65	115	—	—	4	DUAL
393	Vo13	JUNO-D Space	SPD	65	116	—	—	5	DUAL
394	Vo14	Heaven Pad	SPD	65	117	—	—	2	SINGLE
395	Vo15	D-50 Retour	SPD	65	118	—	—	4	SINGLE
396	Vo16	Warm Sqr Pad	SPD	65	119	—	—	3	SINGLE

No.		Nom	Caté-gorie	Patch Select MSB = 87 LSB	Patch Select MSB = 87 PC	GM2 Patch Select MSB = 121 LSB	GM2 Patch Select MSB = 121 PC	Voix	Mode de clavier
397	Vo17	Hollow Pad 1	SPD	65	120	—	—	8	DUAL
398	Vo18	JP8 Hollow	SPD	65	121	—	—	4	SINGLE
399	Vo19	JP8Haunting	SPD	65	122	—	—	4	SINGLE
400	Vo20	OB2 Pad 1	SPD	65	123	—	—	2	SINGLE
401	Vo21	OB2 Pad 2	SPD	65	124	—	—	1	SINGLE
402	Vo22	Saw Sweep 1	SPD	65	125	—	—	3	SINGLE
403	Vo23	Saw Sweep 2	SPD	65	126	—	—	2	SINGLE
404	Vo24	Saw Sweep 3	SPD	65	127	—	—	3	SINGLE
405	Vo25	Soft Pad 1	SPD	65	128	—	—	3	DUAL
406	Vo26	Soft Pad 2	SPD	66	1	—	—	1	SINGLE
407	Vo27	Oct SynStr	SPD	66	2	—	—	6	DUAL
408	Vo28	Stacked Pad	SPD	66	3	—	—	6	DUAL
409	Vo29	JUNO-D Pad	BPD	66	4	—	—	4	SINGLE
410	Vo30	SuperJupiter	BPD	66	5	—	—	4	SINGLE
411	Vo31	ReverseSweep	BPD	66	6	—	—	2	SINGLE
412	Vo32	JUNO-D Atmos	BPD	66	7	—	—	5	DUAL
413	Vo33	JUNO-D Comb	BPD	66	8	—	—	4	SINGLE
414	Vo34	Comb Pad	BPD	66	9	—	—	4	SINGLE
415	Vo35	Saws Strobe	BPD	66	10	—	—	8	DUAL
416	Vo36	Star Dust	BPD	66	11	—	—	4	SINGLE
417	Vo37	Wind Pad	BPD	66	12	—	—	7	DUAL
418	Vo38	Shakupad	BPD	66	13	—	—	3	SINGLE
419	Vo39	Sweep Stack	BPD	66	14	—	—	4	SINGLE
420	Vo40	Reso Pad	BPD	66	15	—	—	2	SINGLE
421	Vo41	ForwardSweep	BPD	66	16	—	—	2	SINGLE
422	Vo42	AEx StackPad	BPD	66	17	—	—	6	DUAL
423	Vo43	Syn.Strings2	SPD	67	110	0	52	2	SINGLE
424	Vo44	Choir Aahs	VOX	67	111	0	53	2	SINGLE
425	Vo45	Chorus Aahs	VOX	67	112	1	53	2	SINGLE
426	Vo46	Voice Oohs	VOX	67	113	0	54	1	SINGLE
427	Vo47	Humming	VOX	67	114	1	54	2	SINGLE
428	Vo48	SynVox	VOX	67	115	0	55	2	SINGLE
429	Vo49	Analog Voice	VOX	67	116	1	55	1	SINGLE
430	Vo50	Warm Pad	SPD	68	45	0	90	1	SINGLE
431	Vo51	Sine Pad	SPD	68	46	1	90	2	SINGLE
432	Vo52	Space Voice	VOX	68	48	0	92	2	SINGLE
433	Vo53	Itopia	VOX	68	49	1	92	2	SINGLE
434	Vo54	Bowed Glass	SPD	68	50	0	93	3	SINGLE
435	Vo55	Metal Pad	BPD	68	51	0	94	3	SINGLE
436	Vo56	Halo Pad	BPD	68	52	0	95	2	SINGLE
437	Vo57	Sweep Pad	SPD	68	53	0	96	1	SINGLE
438	Vo58	Soundtrack	SPD	68	55	0	98	2	SINGLE
439	Vo59	Echo Drops	BPD	68	61	0	103	1	SINGLE
440	Vo60	Echo Bell	BPD	68	62	1	103	2	SINGLE
441	Vo61	Echo Pan	BPD	68	63	2	103	2	SINGLE
442	Vo62	Star Theme	BPD	68	64	0	104	2	SINGLE

[8] SYNTH

No.		Nom	Caté-gorie	Patch Select MSB = 87 LSB	Patch Select MSB = 87 PC	GM2 Patch Select MSB = 121 LSB	GM2 Patch Select MSB = 121 PC	Voix	Mode de clavier
443	Sy01	JUNO-DTrance	SYN	66	18	—	—	6	DUAL
444	Sy02	Trance Keys	SYN	66	19	—	—	3	SINGLE
445	Sy03	Trance Pad	SYN	66	20	—	—	2	SINGLE
446	Sy04	DanceStack	SYN	66	21	—	—	5	DUAL
447	Sy05	JUNO-D Power	SYN	66	22	—	—	4	DUAL
448	Sy06	106 SawStack	SYN	66	23	—	—	2	DUAL
449	Sy07	JUNO-D Sweep	SYN	66	24	—	—	4	DUAL
450	Sy08	Pizz Saw	SYN	66	25	—	—	4	DUAL
451	Sy09	Sugar Key	SYN	66	26	—	—	2	SINGLE
452	Sy10	BriteSawKey	SYN	66	27	—	—	2	SINGLE
453	Sy11	Wire Keys	SYN	66	28	—	—	3	SINGLE
454	Sy12	DualWireKeys	SYN	66	29	—	—	5	DUAL
455	Sy13	JUNO-D Poly	SYN	66	30	—	—	4	DUAL
456	Sy14	JUNO-D Rave	TEK	66	31	—	—	5	DUAL
457	Sy15	Feedback 5th	TEK	66	32	—	—	6	DUAL
458	Sy16	Time Warp	TEK	66	33	—	—	3	SINGLE
459	Sy17	Riff the 5th	TEK	66	34	—	—	2	SINGLE
460	Sy18	Seq Pulse	TEK	66	35	—	—	2	SINGLE
461	Sy19	Chord Maj7	TEK	66	36	—	—	4	SINGLE
462	Sy20	JUNO-D Slice	PLS	66	37	—	—	3	DUAL
463	Sy21	Saw Impulse	PLS	66	38	—	—	3	SINGLE
464	Sy22	Slicer	PLS	66	39	—	—	5	DUAL
465	Sy23	Power Slice	PLS	66	40	—	—	3	DUAL
466	Sy24	Rndm Ending	PLS	66	41	—	—	2	SINGLE
467	Sy25	Rndm Pad	PLS	66	42	—	—	3	SINGLE
468	Sy26	Etherality	PLS	66	43	—	—	4	SINGLE
469	Sy27	LFO Pad	PLS	66	44	—	—	4	SINGLE
470	Sy28	Strobe-J	PLS	66	45	—	—	6	DUAL
471	Sy29	Step Pad	PLS	66	46	—	—	4	SINGLE
472	Sy30	RndmFltrChrd	PLS	66	47	—	—	4	SINGLE
473	Sy31	Just Before	FX	66	48	—	—	4	SINGLE
474	Sy32	JUNO-D Lead1	HLD	66	49	—	—	2	SINGLE
475	Sy33	JUNO-D Lead2	HLD	66	50	—	—	4	DUAL
476	Sy34	JUNO-D Lead3	HLD	66	51	—	—	2	SINGLE
477	Sy35	MG Lead 1	HLD	66	52	—	—	1	SINGLE
478	Sy36	MG Lead 2	HLD	66	53	—	—	1	SINGLE
479	Sy37	MG Lead 3	HLD	66	54	—	—	1	SINGLE
480	Sy38	MG Lead 4	HLD	66	55	—	—	1	SINGLE
481	Sy39	PM Lead	HLD	66	56	—	—	1	SINGLE
482	Sy40	Sqr&Saw Ld	HLD	66	57	—	—	4	SINGLE
483	Sy41	Homey Lead	HLD	66	58	—	—	1	SINGLE
484	Sy42	D-50 FatSaw	HLD	66	59	—	—	2	SINGLE
485	Sy43	P5 Saw	HLD	66	60	—	—	2	SINGLE
486	Sy44	MG Saw	HLD	66	61	—	—	1	SINGLE
487	Sy45	OB Saw	HLD	66	62	—	—	1	SINGLE
488	Sy46	Waspy Synth	HLD	66	63	—	—	2	SINGLE
489	Sy47	Naked Cheese	HLD	66	64	—	—	1	SINGLE
490	Sy48	Velo Cheese	HLD	66	65	—	—	3	SINGLE
491	Sy49	800 Lead	SLD	66	66	—	—	1	SINGLE
492	Sy50	OB Lead	SLD	66	67	—	—	2	SINGLE
493	Sy51	Shmoog	SLD	66	68	—	—	2	SINGLE
494	Sy52	JUNO-D SftLd	SLD	66	69	—	—	1	SINGLE
495	Sy53	Theramax	SLD	66	70	—	—	1	SINGLE
496	Sy54	JD Triangle	SLD	66	71	—	—	1	SINGLE
497	Sy55	Sine	SLD	66	72	—	—	1	SINGLE
498	Sy56	Twin Sine	SLD	66	73	—	—	2	SINGLE
499	Sy57	Square Wave	HLD	68	28	0	81	2	SINGLE
500	Sy58	MG Square	HLD	68	29	1	81	1	SINGLE
501	Sy59	2600 Sine	HLD	68	30	2	81	1	SINGLE
502	Sy60	Saw Wave	HLD	68	31	0	82	2	SINGLE
503	Sy61	OB2 Saw	HLD	68	32	1	82	1	SINGLE
504	Sy62	Doctor Solo	HLD	68	33	2	82	2	SINGLE
505	Sy63	Natural Lead	HLD	68	34	3	82	2	SINGLE
506	Sy64	SequencedSaw	HLD	68	35	4	82	2	SINGLE
507	Sy65	Syn.Calliope	SLD	68	36	0	83	2	SINGLE
508	Sy66	Chiffer Lead	SLD	68	37	0	84	2	SINGLE
509	Sy67	Charang	HLD	68	38	0	85	2	SINGLE
510	Sy68	Wire Lead	HLD	68	39	1	85	2	SINGLE
511	Sy69	Solo Vox	SLD	68	40	0	86	2	SINGLE
512	Sy70	5th Saw Wave	HLD	68	41	0	87	2	SINGLE
513	Sy71	Bass & Lead	HLD	68	42	0	88	2	SINGLE
514	Sy72	Delayed Lead	HLD	68	43	1	88	2	SINGLE
515	Sy73	Fantasia	SYN	68	44	0	89	2	SINGLE
516	Sy74	Polysynth	SYN	68	47	0	91	2	SINGLE
517	Sy75	Ice Rain	SYN	68	54	0	97	2	SINGLE
518	Sy76	Brightness	SYN	68	59	0	101	2	SINGLE
519	Sy77	Goblin	PLS	68	60	0	102	2	SINGLE
520	Sy78	Breath Noise	FX	68	91	0	122	1	SINGLE
521	Sy79	Fl.Key Click	FX	68	92	1	122	1	SINGLE

[9] BASS

No.		Nom	Caté-gorie	Patch Select MSB = 87 LSB	Patch Select MSB = 87 PC	GM2 Patch Select MSB = 121 LSB	GM2 Patch Select MSB = 121 PC	Voix	Mode de clavier
522	Bs01	TB Dist Saw	SBS	66	74	—	—	1	SINGLE
523	Bs02	Acid TB Bs	SBS	66	75	—	—	1	SINGLE
524	Bs03	FatTB Bass	SBS	66	76	—	—	2	SINGLE
525	Bs04	TB Bass	SBS	66	77	—	—	1	SINGLE
526	Bs05	MC202 Bass	SBS	66	78	—	—	1	SINGLE
527	Bs06	House Bass 1	SBS	66	79	—	—	1	SINGLE
528	Bs07	SH101 Bass 1	SBS	66	80	—	—	1	SINGLE
529	Bs08	SH101 Bass 2	SBS	66	81	—	—	1	SINGLE
530	Bs09	Dark Bass	SBS	66	82	—	—	2	SINGLE
531	Bs10	Smooth Bass	SBS	66	83	—	—	2	SINGLE
532	Bs11	Low Bass	SBS	66	84	—	—	2	SINGLE
533	Bs12	Deep Bass	SBS	66	85	—	—	3	SINGLE
534	Bs13	SH DullBass	SBS	66	86	—	—	2	SINGLE
535	Bs14	Square Bass	SBS	66	87	—	—	2	SINGLE
536	Bs15	Jungle Bass	SBS	66	88	—	—	1	SINGLE
537	Bs16	Organ Bass	SBS	66	89	—	—	1	SINGLE
538	Bs17	Garage Bass	SBS	66	90	—	—	1	SINGLE
539	Bs18	Attack Bass	SBS	66	91	—	—	5	DUAL
540	Bs19	House Bass 2	SBS	66	92	—	—	1	SINGLE
541	Bs20	SH-2 Bass	SBS	66	93	—	—	2	SINGLE
542	Bs21	MG Punch Bs	SBS	66	94	—	—	2	SINGLE
543	Bs22	MG Lite Bs	SBS	66	95	—	—	2	SINGLE
544	Bs23	PopSynthBass	SBS	66	96	—	—	2	SINGLE
545	Bs24	BriteSawBass	SBS	66	97	—	—	2	DUAL
546	Bs25	Mini Bass	SBS	66	98	—	—	1	SINGLE
547	Bs26	JU-2 Bass	SBS	66	99	—	—	1	SINGLE
548	Bs27	106 Bass 1	SBS	66	100	—	—	3	SINGLE
549	Bs28	106 Bass 2	SBS	66	101	—	—	1	SINGLE
550	Bs29	MG Bass 1	SBS	66	102	—	—	2	SINGLE
551	Bs30	MG Bass 2	SBS	66	103	—	—	2	SINGLE
552	Bs31	Unison Bs 1	SBS	66	104	—	—	2	SINGLE
553	Bs32	Unison Bs 2	SBS	66	105	—	—	3	SINGLE
554	Bs33	Unison Bs 3	SBS	66	106	—	—	3	SINGLE
555	Bs34	Unison Bs 4	SBS	66	107	—	—	2	SINGLE
556	Bs35	Unison Bs 5	SBS	66	108	—	—	4	SINGLE
557	Bs36	Detune Bass	SBS	66	109	—	—	3	SINGLE
558	Bs37	AEx Synth Bs	SBS	66	110	—	—	3	DUAL
559	Bs38	JUNO-D AcBs1	BS	66	111	—	—	2	SINGLE
560	Bs39	JUNO-D AcBs2	BS	66	112	—	—	2	SINGLE
561	Bs40	Upright Bs	BS	66	113	—	—	2	SINGLE
562	Bs41	JUNO-D Bs 1	BS	66	114	—	—	4	DUAL
563	Bs42	JUNO-D Bs 2	BS	66	115	—	—	2	SINGLE
564	Bs43	JUNO-D Bs 3	BS	66	116	—	—	2	SINGLE
565	Bs44	JUNO-DJazzBs	BS	66	117	—	—	2	SINGLE
566	Bs45	Bright Bass	BS	66	118	—	—	1	SINGLE
567	Bs46	JUNO-DRockBs	BS	66	119	—	—	2	SINGLE
568	Bs47	JUNO-DFlsBs1	BS	66	120	—	—	2	SINGLE
569	Bs48	JUNO-DFlsBs2	BS	66	121	—	—	2	SINGLE
570	Bs49	Mr.Smooth	BS	66	122	—	—	2	SINGLE
571	Bs50	JUNO-D Slap1	BS	66	123	—	—	1	SINGLE
572	Bs51	JUNO-D Slap2	BS	66	124	—	—	2	SINGLE
573	Bs52	AEx FingerBs	BS	66	125	—	—	3	DUAL
574	Bs53	Acoustic Bs.	BS	67	78	0	33	2	SINGLE
575	Bs54	Fingered Bs.	BS	67	79	0	34	1	SINGLE
576	Bs55	Finger Slap	BS	67	80	1	34	2	SINGLE
577	Bs56	Picked Bass	BS	67	81	0	35	1	SINGLE
578	Bs57	Fretless Bs.	BS	67	82	0	36	1	SINGLE
579	Bs58	Slap Bass 1	BS	67	83	0	37	1	SINGLE
580	Bs59	Slap Bass 2	BS	67	84	0	38	2	SINGLE
581	Bs60	Synth Bass 1	SBS	67	85	0	39	1	SINGLE
582	Bs61	SynthBass101	SBS	67	86	1	39	1	SINGLE
583	Bs62	Acid Bass	SBS	67	87	2	39	1	SINGLE
584	Bs63	Clavi Bass	SBS	67	88	3	39	2	SINGLE
585	Bs64	Hammer	SBS	67	89	4	39	2	SINGLE
586	Bs65	Synth Bass 2	SBS	67	90	0	40	2	SINGLE
587	Bs66	Beef FM Bass	SBS	67	91	1	40	2	SINGLE
588	Bs67	RubberBass 2	SBS	67	92	2	40	2	SINGLE
589	Bs68	Attack Pulse	SBS	67	93	3	40	1	SINGLE

[0] RHYTHM & SFX

No.		Nom	Caté-gorie	Patch Select MSB = 87 LSB	Patch Select MSB = 87 PC	GM2 Patch Select MSB = 121 LSB	GM2 Patch Select MSB = 121 PC	Voix	Mode de clavier
	Rh01~Rh20: Liste des kits de batterie (p. 116)								
590	Rh21	W.Chime Down	PRC	66	126	—	—	1	SINGLE
591	Rh22	Nz & SawHit	SFX	66	127	—	—	2	SINGLE
592	Rh23	NylonGtr Nz	SFX	66	128	—	—	1	SINGLE
593	Rh24	Timpani	PRC	67	103	0	48	1	SINGLE
594	Rh25	Agogo	PRC	68	76	0	114	1	SINGLE
595	Rh26	Woodblock	PRC	68	78	0	116	1	SINGLE
596	Rh27	Castanets	PRC	68	79	1	116	1	SINGLE
597	Rh28	Taiko	PRC	68	80	0	117	1	SINGLE
598	Rh29	Concert BD	PRC	68	81	1	117	1	SINGLE
599	Rh30	Melo. Tom 1	PRC	68	82	0	118	1	SINGLE
600	Rh31	Melo. Tom 2	PRC	68	83	1	118	1	SINGLE
601	Rh32	Synth Drum	PRC	68	84	0	119	2	SINGLE
602	Rh33	808 Tom	PRC	68	85	1	119	2	SINGLE
603	Rh34	Elec Perc	PRC	68	86	2	119	1	SINGLE
604	Rh35	Reverse Cym.	PRC	68	87	0	120	1	SINGLE
605	Rh36	Seashore	SFX	68	93	0	123	1	SINGLE
606	Rh37	Rain	SFX	68	94	1	123	1	SINGLE
607	Rh38	Thunder	SFX	68	95	2	123	1	SINGLE
608	Rh39	Wind	SFX	68	96	3	123	1	SINGLE
609	Rh40	Stream	SFX	68	97	4	123	2	SINGLE
610	Rh41	Bubble	SFX	68	98	5	123	2	SINGLE
611	Rh42	Bird	SFX	68	99	0	124	2	SINGLE
612	Rh43	Dog	SFX	68	100	1	124	1	SINGLE
613	Rh44	Horse-Gallop	SFX	68	101	2	124	1	SINGLE
614	Rh45	Bird 2	SFX	68	102	3	124	1	SINGLE
615	Rh46	Telephone 1	SFX	68	103	0	125	1	SINGLE
616	Rh47	Telephone 2	SFX	68	104	1	125	1	SINGLE
617	Rh48	DoorCreaking	SFX	68	105	2	125	1	SINGLE
618	Rh49	Door	SFX	68	106	3	125	1	SINGLE
619	Rh50	Scratch	SFX	68	107	4	125	1	SINGLE
620	Rh51	Wind Chimes	SFX	68	108	5	125	1	SINGLE
621	Rh52	Helicopter	SFX	68	109	0	126	1	SINGLE
622	Rh53	Car-Engine	SFX	68	110	1	126	1	SINGLE
623	Rh54	Car-Stop	SFX	68	111	2	126	1	SINGLE
624	Rh55	Car-Pass	SFX	68	112	3	126	1	SINGLE
625	Rh56	Car-Crash	SFX	68	113	4	126	2	SINGLE
626	Rh57	Siren	SFX	68	114	5	126	1	SINGLE
627	Rh58	Train	SFX	68	115	6	126	1	SINGLE
628	Rh59	Jetplane	SFX	68	116	7	126	2	SINGLE
629	Rh60	Starship	SFX	68	117	8	126	2	SINGLE
630	Rh61	Burst Noise	SFX	68	118	9	126	2	SINGLE
631	Rh62	Applause	SFX	68	119	0	127	2	SINGLE
632	Rh63	Laughing	SFX	68	120	1	127	1	SINGLE
633	Rh64	Screaming	SFX	68	121	2	127	1	SINGLE
634	Rh65	Punch	SFX	68	122	3	127	1	SINGLE
635	Rh66	Heart Beat	SFX	68	123	4	127	1	SINGLE
636	Rh67	Footsteps	SFX	68	124	5	127	1	SINGLE
637	Rh68	Gun Shot	SFX	68	125	0	128	1	SINGLE
638	Rh69	Machine Gun	SFX	68	126	1	128	1	SINGLE
639	Rh70	Lasergun	SFX	68	127	2	128	1	SINGLE
640	Rh71	Explosion	SFX	68	128	3	128	2	SINGLE

Liste des kits de batterie

		Rh01:Standard Kit (PC:001)		Voice	Rh02:Rock Kit (PC:002)		Voice	Rh03:Jazz Kit (PC:003)		Voice	Rh04:Brush Kit (PC:004)		Voice	Rh05:Orch Kit (PC:005)		Voice
	16	-----			-----			-----			-----			-----		
		-----			-----			-----			-----			-----		
	17	-----			-----			-----			-----			-----		
	18	-----			-----			-----			-----			-----		
	19	-----			-----			-----			-----			-----		
	20	-----			-----			-----			-----			-----		
	21	-----			-----			-----			-----			-----		
	22	-----			-----			-----			-----			-----		
	23	-----			-----			-----			-----			-----		
C1	24	-----			-----			-----			-----			Tubular-bell		1
	25	-----			-----			-----			-----			Tubular-bell		1
	26	-----			-----			-----			-----			Tubular-bell		1
	27	R&B Snr 1		2	JU-D Snr 3		2	Dry Snr 1		1	Dry Snr 2		1	Tubular-bell		1
	28	Sharp Kick		2	Old Kick		2	Sharp Kick		2	Mix Kick		1	Tubular-bell		1
		Old Kick		2	Sharp Kick		2	Mix Kick		1	JazzDryKick2		2	Tubular-bell		1
	29	JU-D Snr 4		2	JU-D Snr 4		2	Dry Snr 2		1	Jazz Rim		1	Tubular-bell		1
	30	OldSharpKick		2	JU-D Kick 1		2	JazzDryKick1		2	JazzDryKick1		2	Tubular-bell		1
	31	JU-D Snr 3		2	JU-D Snr 1		2	Brush Slap 1		1	JU-D JazzSnr		1	Tubular-bell		1
	32	JU-D Kick 3		2	JU-D Kick 2		2	Jazz Kick 2		2	Jazz Kick 2		2	Tubular-bell		1
	33	JU-D PHH	[EXC1]	1	JU-D PHH	[EXC1]	1	Jazz PHH	[EXC1]	1	Brush PHH	[EXC1]	1	Tubular-bell		1
	34	JU-D Kick 1		2	Power Kick		1	Jazz Kick 3		2	Jazz Kick 1		1	Tubular-bell		1
C2	35	JU-D Kick 2		2	Hard Kick		3	JazzDryKick2		2	Jazz Kick 3		2	Concert BD		1
	36	JU-D Stick		2	JU-D Stick		2	Dry Stick 1		1	Brush Slap 2		3	Side Stick		1
	37	JU-D Snr 1		2	JU-D Snr 1		2	Jazz Rim		1	BrushSwirl 2		2	Concert Snr		1
	38	Ghost&Flm		2	Ghost&Flm		2	SnareGhost		1	Brush Slap 1		1	TR909 Clap 1		1
	39	JU-D Snr 2		2	Rock Snr		4	JU-D JazzSnr		1	BrushSwirl 1		1	Concert Snr		1
	40	JU-D Tom L		1	JU-D Tom L		1	JazzTom L		1	Brush Tom L		3	Timpani		1
	41	JU-D CHH 3	[EXC1]	1	JU-D CHH 1	[EXC1]	1	JU-D CHH 1	[EXC1]	1	Brush CHH	[EXC1]	1	Timpani		1
	42	JU-D TomLFlm		1	JU-D Tom L		1	JazzTomL/Flm		1	Brush Tom L		3	Timpani		1
	43	JU-D CHH 4	[EXC1]	1	JU-D CHH 2	[EXC1]	1	JU-D CHH 2	[EXC1]	1	Brush PHH	[EXC1]	1	Timpani		1
	44	JU-D Tom M		1	JU-D Tom M		1	JazzTom M		1	Brush Tom M		3	Timpani		1
	45	JU-D OHH 2	[EXC1]	1	JU-D OHH 1	[EXC1]	1	JU-D OHH 1	[EXC1]	1	Brush OHH	[EXC1]	1	Timpani		1
	46	JU-D TomMFlm		1	JU-D Tom M		1	JazzTomM/Flm		1	Brush Tom M		3	Timpani		1
	47	JU-D Tom H		1	JU-D Tom H		1	JazzTom H		1	Brush Tom H		3	Timpani		1
C3	48	Crash Cym.3		2	Crash Cym.3		2	Jazz Crash		2	Brush Crash		1	Timpani		1
	49	JU-D TomHFlm		1	JU-D Tom H		1	JazzTomH/Flm		1	Brush Tom H		3	Timpani		1
	50	Rock Ride 1		1	Rock Ride 3		1	Jazz Ride 1		1	Jazz Ride 1		1	Timpani		1
	51	ChinaCymbal2		2	ChinaCymbal2		2	ChinaCymbal1		1	ChinaCymbal1		1	Timpani		1
	52	Ride Bell 1		1	Rock Ride 2		1	Ride Bell 2		1	Ride Bell 1		1	Timpani		1
	53	Tambourine 1		1	Tambourine 1		1	Tambourine 1		1	Tambourine 3		1	Tambourine 3		1
	54	Splash Cym		1	ChinaCymbal2		2	Splash Cym		1	Splash Cym		1	Splash Cym		1
	55	Cowbell		1	Cowbell		1	Cowbell		1	Cowbell		1	ChinaCymbal2		2
	56	Rock Crash		2	Rock Crash		2	Crash Cym.2		1	Crash Cym.2		1	ConcertCym 1		1
	57	Vibraslap		1	Vibraslap		1	Vibraslap		1	Vibraslap		1	Rev.Cymbl 2		1
	58	Rock Ride 2		1	Ride Cymbal		1	Jazz Ride 2		1	Jazz Ride 2		1	ConcertCym 2		2
	59	Bongo High 2		1	Bongo High 2		1	Bongo High 2		1	Bongo High 2		1	SlowAtackCym		1
C4	60	Bongo Low 2		1	Bongo Low 2		1	Bongo Low 2		1	Bongo Low 2		1	SlowAtackCym		1
	61	Conga Hi Mt2	[EXC2]	1	Conga Hi Mt2	[EXC2]	1	Conga Hi Mt2	[EXC2]	1	Conga Hi Mt2	[EXC2]	1	Taiko		1
	62	CongHiOp/Slp	[EXC2]	1	CongHiOp/Slp	[EXC2]	1	CongHiOp/Slp	[EXC2]	1	CongHiOp/Slp	[EXC2]	1	CongHiOp/Slp		1
	63	CongLwOp/Slp		1	CongLwOp/Slp		1	CongLwOp/Slp		1	CongLwOp/Slp		1	CongLwOp/Slp		1
	64	Timbale Hi 2		1	Timbale Hi 2		1	Timbale Hi 2		1	Timbale Hi 2		1	Timbale Hi 2		1
	65	Timbale Lw 2		1	Timbale Lw 2		1	Timbale Lw 2		1	Timbale Lw 2		1	Timbale Lw 2		1
	66	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1
	67	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1
	68	Cabasa		1	Cabasa		1	Cabasa		1	Cabasa		1	Cabasa		1
	69	Maracas		1	Maracas		1	Maracas		1	Maracas		1	Maracas		1
	70	ShortWhistle	[EXC3]	1	ShortWhistle	[EXC3]	1	ShortWhistle	[EXC3]	1	ShortWhistle	[EXC3]	1	ShortWhistle	[EXC3]	1
	71	LongWhistle2	[EXC3]	1	LongWhistle2	[EXC3]	1	LongWhistle2	[EXC3]	1	LongWhistle2	[EXC3]	1	LongWhistle2	[EXC3]	1
C5	72	Guiro Short	[EXC4]	1	Guiro Sw		1	Guiro Sw		1	Guiro Sw		1	Cowbell		1
	73	Guiro Long	[EXC4]	1	Castanets 2		2	Castanets 2		2	Castanets 2		2	Vibraslap		1
	74	Claves		1	Claves		1	Claves		1	Claves		1	Claves		1
	75	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1
	76	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1
	77	Cuica Mute	[EXC5]	1	Cuica Sw		1	Cuica Sw		1	Cuica Sw		1	Castanets 2		2
	78	Cuica Open	[EXC5]	1	Shaker Sw		1	Shaker Sw		1	Shaker Sw		1	Cuica Sw		1
	79	Triangl Mt 1	[EXC6]	1	Triangl Mt 1	[EXC6]	1	Triangl Mt 1	[EXC6]	1	Triangl Mt 1	[EXC6]	1	Triangl Mt 1	[EXC6]	1
	80	Triangl Op 1	[EXC6]	1	Triangl Op 1	[EXC6]	1	Triangl Op 1	[EXC6]	1	Triangl Op 1	[EXC6]	1	Triangl Op 1	[EXC6]	1
	81	Shaker 1		1	Bell Tree		1	Bell Tree		1	Bell Tree		1	Shaker Sw		1
	82	Jingle Bell		1	Jingle Bell		1	Jingle Bell		1	Jingle Bell		1	Jingle Bell		1
	83	WindChimeDwn		1	WindChimeDwn		1	WindChimeDwn		1	WindChimeDwn		1	Bell Tree		1
C6	84	Castanets 2		2	W.ChimeShort		1	W.ChimeShort		1	W.ChimeShort		1	WindChimeDwn		1
	85	Surdo Mute	[EXC7]	1	Surdo Mute	[EXC7]	1	Surdo Mute	[EXC7]	1	Surdo Mute	[EXC7]	1	W.ChimeShort		1
	86	Surdo Open	[EXC7]	1	Surdo Open	[EXC7]	1	Surdo Open	[EXC7]	1	Surdo Open	[EXC7]	1	Bird 1		2
	87	FingerSnap		1	FingerSnap		1	FingerSnap		1	FingerSnap		1	Church Bell		1
	88	TR909 Clap 2		1	TR909 Clap 2		1	TR909 Clap 1		1	TR909 Clap 1		1	Church Bell		1
	89	Cheap Clap		1	TR808 Clap		1	TR808 Clap		1	TR808 Clap		1	FingerSnap		1
	90	Bass Hit		2	Bass Hit		2	Bass Hit		2	Bass Hit		2	TR909 Clap 2		1
	91	OrchestraHit		2	OrchestraHit		2	OrchestraHit		2	OrchestraHit		2	TR808 Clap		1
	92	6th Hit		2	6th Hit		2	6th Hit		2	6th Hit		2	OrchestraHit		2
	93	Euro Hit		2	Euro Hit		2	Applause		2	Applause		2	Applause		2
	94	Mtrnm Click		1	Mtrnm Click		1	Mtrnm Click		1	Mtrnm Click		1	Mtrnm Click		1
	95	Mtrnm Bell		1	Mtrnm Bell		1	Mtrnm Bell		1	Mtrnm Bell		1	Mtrnm Bell		1
C7	96	-----			-----			-----			-----			-----		
	97	-----			-----			-----			-----			-----		
	98	-----			-----			-----			-----			-----		
	99	-----			-----			-----			-----			-----		
	100	-----			-----			-----			-----			-----		

[EXC]: Les sons de percussion portant le même numéro ne sont jamais produits en même temps.

PC: No. de programme

Rh01~Rh05: MSB= 086, LSB= 064

		Rh06:R&B/HHop Kit (PC:006)		Voice	Rh07:Techno Kit (PC:007)		Voice	Rh08:House Kit (PC:008)		Voice	Rh09:808&909 Kit (PC:009)		Voice	Rh10:Perc Menu (PC:010)		Voice
	16	-----			-----			-----			-----			-----		
	17	-----			-----			-----			-----			-----		
	18	-----			-----			-----			-----			-----		
	19	-----			-----			-----			-----			-----		
	20	-----			-----			-----			-----			-----		
	21	-----			-----			-----			-----			-----		
	22	-----			-----			-----			-----			-----		
	23	-----			-----			-----			-----			-----		
C1	24	-----			-----			-----			-----			-----		
	25	-----			-----			-----			-----			-----		
	26	-----			-----			-----			-----			-----		
	27	Dry Snr 2		1	Elec Snare 2		2	R&B Snr 2		2	House Snr		1	Mtrnm Click		1
	28	Sharp Kick		2	PlasticKick1		2	Old Kick		2	House Kick		2	Mtrnm Bell		1
		Old Kick		2	House Kick		2	House Kick		2	SH32 Kick		2	Scratch 1		1
	29	Jazz Rim		1	Elec Snare 1		1	TR808 Snr 2		1	Elec Snare 2		2	Scratch 2		1
	30	TR909 Kick 2		1	SH32 Kick		2	SH32 Kick		2	PlasticKick1		2	Scratch Push	[EXC1]	1
	31	JU-D JazzSnr		1	FInger Snr		1	Elec Snare 3		1	Elec Snare 3		1	Scratch Pull	[EXC1]	1
	32	TechnoKick 1		2	TR909 Kick 1		1	TR909 Kick 2		1	TR808 Kick 1		1	ScratchPush2	[EXC2]	1
	33	JU-D PHH	[EXC1]	1	TR909 PHH	[EXC1]	2	TR909 PHH	[EXC1]	2	TR909 PHH	[EXC1]	2	ScratchPull2	[EXC2]	1
	34	R&B Kick 2		2	TR909 Kick 2		1	TechnoKick 1		2	TR808 Kick 2		1	Beam HiQ		1
C2	35	R&B Kick 1		2	TechnoKick 1		2	PlasticKick1		2	TR808 Kick 3		1	Taiko		1
	36	R&B Stick		3	TR909 Rim		1	Dry Stick 2		2	TR808 Rim		1	Surdo Mute	[EXC3]	1
	37	R&B Snr 1		2	TR909 Snr 1		1	TR909 Snr 3		2	TR808 Snr 1		2	Surdo Open	[EXC3]	1
	38	Cheap Clap		1	TR909 Clap 1		1	TR909 Clap 2		1	TR808 Clap		1	Bongo High 1		1
	39	R&B Snr 2		2	TR909 Snr 2		1	House Snr		1	TR808 Snr 2		1	Bongo Low 1		1
	40	R&B Tom L		1	TR909 Tom		1	TR909 Tom		1	TR808 Tom 2		1	Bongo High 2		1
	41	JU-D CHH 5	[EXC1]	1	TR909 CHH 2	[EXC1]	1	TR909 CHH 2	[EXC1]	1	TR808 CHH 1	[EXC1]	1	Bongo Low 2		1
	42	TR808 Kick 1		1	TR909 Tom		1	TR909 Tom		1	TR808 Tom		1	Conga Hi Mt	[EXC4]	1
	43	JU-D CHH 6	[EXC1]	1	TR909 CHH 1	[EXC1]	1	TR909 CHH 1	[EXC1]	1	TR808 CHH 2	[EXC1]	1	CongaHi Open	[EXC4]	1
	44	R&B Tom M		1	TR909 Tom		1	TR909 Tom		1	TR808 Tom 2		1	CongaLowOpen		1
	45	JU-D OHH 3	[EXC1]	1	TR909 OHH	[EXC1]	1	TR909 OHH	[EXC1]	1	TR808 OHH	[EXC1]	1	Conga Hi Mt2	[EXC4]	1
	46	TR808 Kick 1		1	TR909 Tom		1	TR909 Tom		1	TR808 Tom		1	CongHiOp/Slp	[EXC4]	1
C3	47	R&B Tom H		1	TR909 Tom		1	TR909 Tom		1	TR808 Tom 2		1	CongLwOp/Slp		1
	48	Crash Cym.3		2	TR909 Crash		1	TR909 Crash		1	TR808 Crash		1	TR808Conga 1		1
	49	TR808 Kick 1		1	TR909 Tom		1	TR909 Tom		1	TR808 Tom		1	Timbale Hi 1		1
	50	R&B Ride		1	TR909 Ride 1		1	TR909 Ride 2		1	TR909 Ride 3		1	Timbale Lw 1		1
	51	TR808 Crash		1	ChinaCymbal2		2	ChinaCymbal2		2	TR909 Splash		1	Timbale Hi 2		1
	52	TR909RideBl1		1	TR909RideBl2		1	TR909RideBl1		1	TR909RideBl2		1	Timbale Lw 2		1
	53	Tambourine 1		1	Tambourine 2		1	Tambourine 3		1	TR808Conga 1		1	Cuica Mute	[EXC5]	1
	54	TR909 Splash		1	NoiseCymbal		1	TR909 Splash		1	TR909 Splash		1	Cuica Open	[EXC5]	1
	55	TR808Cowbell		1	TR808Cowbell		1	Cowbell		1	TR808Cowbell		1	Cuica Sw		1
	56	TR909 Crash		1	TR808 Crash		1	TR808 Crash		1	TR808 Crash		1	Castanets		1
	57	Vibraslap		1	Vibraslap		1	Vibraslap		1	TR909 PHH	[EXC1]	2	Castanets 2		2
	58	TR909 Ride 2		1	TR909 Ride 3		1	TR909 Ride 3		1	TR909 Kick 1		1	Tambourine 1		1
C4	59	Bongo High 2		1	Bongo High 2		1	Bongo High 2		1	TR909 Kick 2		1	Tambourine 2		1
	60	Bongo Low 2		1	Bongo Low 2		1	Bongo Low 2		1	TR909 Rim		1	Tambourine 3		1
	61	Conga Hi Mt2	[EXC2]	1	TR808Conga 1		1	Conga Hi Mt2	[EXC2]	1	TR909 Snr 1		1	Cabasa		1
	62	CongHiOp/Slp	[EXC2]	1	CongHiOp/Slp		1	CongHiOp/Slp	[EXC2]	1	TR909 Clap 2		1	Maracas		1
	63	CongLwOp/Slp		1	CongLwOp/Slp		1	CongLwOp/Slp		1	TR909 Snr 2		1	TR808Maracas		1
	64	Timbale Hi 2		1	Timbale Hi 2		1	Timbale Hi 2		1	TR909 Tom		1	Claves		1
	65	Timbale Lw 2		1	Timbale Lw 2		1	Timbale Lw 2		1	TR909 CHH 1	[EXC1]	1	TR808 Clave		1
	66	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1	TR909 Tom		1	Woodblock		1
	67	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1	TR909 CHH 2	[EXC1]	1	Woodblock		1
	68	Cabasa		1	Cabasa		1	Cabasa		1	TR909 Tom		1	Cowbell		1
	69	Maracas		1	TR808Maracas		1	Maracas		1	TR909 OHH	[EXC1]	1	TR808Cowbell		1
	70	ShortWhistle	[EXC3]	1	ShortWhistle	[EXC3]	1	ShortWhistle	[EXC3]	1	TR909 Tom		1	Vibraslap		1
C5	71	LongWhistle2	[EXC3]	1	LongWhistle2	[EXC3]	1	LongWhistle2	[EXC3]	1	TR909 Tom		1	Shaker 1	[EXC6]	1
	72	Shaker Sw		1	Cuica Sw		1	Guiro Short	[EXC4]	1	TR909 Crash		1	Shaker 2	[EXC6]	1
	73	Cuica Sw		1	Shaker Sw		1	Guiro Long	[EXC4]	1	TR909 Tom		1	Shaker Sw		1
	74	Castanets 2		2	TR808 Clave		1	Shaker 2		1	TR909 Ride 1		1	Guiro Short	[EXC7]	1
	75	Triangl Mt 2	[EXC6]	1	Guiro Sw		1	Castanets		1	ChinaCymbal2		2	Guiro Long	[EXC7]	1
	76	Triangl Op 2	[EXC6]	1	Castanets 2		2	TR808 Clave		1	TR909RideBl1		1	Guiro Sw		1
	77	Bell Tree		1	Triangl Mt 1	[EXC6]	1	Cuica Mute	[EXC5]	1	TR808Maracas		1	Triangl Mt 1	[EXC8]	1
	78	Jingle Bell		1	Triangl Op 1	[EXC6]	1	Cuica Open	[EXC5]	1	TR909 Splash		1	Triangl Op 1	[EXC8]	1
	79	WindChimeDwn		1	Jingle Bell		1	Bell Tree		1	TR808Cowbell		1	Triangl Mt 2	[EXC9]	1
	80	Surdo Mute	[EXC7]	1	Surdo Mute	[EXC7]	1	Surdo Mute	[EXC7]	1	TR909 Crash		1	Triangl Op 2	[EXC9]	1
	81	Surdo Open	[EXC7]	1	Surdo Open	[EXC7]	1	Surdo Open	[EXC7]	1	TR808 Clave		1	Agogo		1
	82	FingerSnap		1	FingerSnap		1	FingerSnap		1	TR909 Ride 2		1	Agogo		1
C6	83	TR909 Clap 2		1	TR909 Clap 2		1	TR909 Clap 1		1	NoiseCymbal		1	ShortWhistle	[EXC10]	1
	84	TR808 Clap		1	TR808 Clap		1	TR808 Clap		1	TR909 Clap 1		1	Long Whistle	[EXC10]	1
	85	TR909 Clap 1		1	Rev.909Crash		1	Rev.909Crash		1	TR909 Clap 2		1	LongWhistle2	[EXC10]	1
	86	ScratchPush2	[EXC8]	1	Rev.909 OHH		1	Rev.909 OHH		1	TR808 Clap		1	FingerSnap		1
	87	ScratchPull2	[EXC8]	1	Rev.909Kick2		1	Rev.909Kick2		1	Rev.909Kick2		1	Cheap Clap		1
	88	Scratch Push	[EXC9]	1	Rev.909HClap		1	Rev.909HClap		1	Rev.909Crash		1	TR909 Clap 1		1
	89	Scratch Pull	[EXC9]	1	Beam HiQ		1	Beam HiQ		1	Rev.909 OHH		1	TR909 Clap 2		1
	90	Scratch 2		1	Techno Hit		1	Techno Hit		1	Rev.909HClap		1	TR808 Clap		1
	91	Rev.909HClap		1	Bass Hit		2	Bass Hit		2	Square Click		1	Jingle Bell		1
	92	Philly Hit		1	6th Hit		2	6th Hit		2	High-Q		1	Bell Tree		1
	93	Siren		1	Euro Hit		2	Euro Hit		2	Beam HiQ		1	W.ChimeShort		1
	94	Mtrnm Click		1	MC500 Beep 2		1	MC500 Beep 2		1	MC500 Beep 2		1	WindChimeDwn		1
C7	95	Mtrnm Bell		1	MC500 Beep 1		1	MC500 Beep 1		1	MC500 Beep 1		1	Church Bell		1
	96	-----			-----			-----			-----			-----		
	97	-----			-----			-----			-----			-----		
	98	-----			-----			-----			-----			-----		
	99	-----			-----			-----			-----			-----		
	100	-----			-----			-----			-----			-----		

[EXC]: Les sons de percussion portant le même numéro ne sont jamais produits en même temps.

PC: No. de programme

Rh06~Rh10: MSB= 086, LSB= 064

Liste des kits de batterie

		Rh11:Drums Menu (PC:011)		Voice	Rh12:GM2 STANDARD (PC:001)		Voice	Rh13:GM2 ROOM (PC:009)		Voice	Rh14:GM2 POWER (PC:017)		Voice	Rh15:GM2 ELECTRIC (PC:025)		Voice
	16	-----			-----			-----			-----			-----		
		-----			-----			-----			-----			-----		
	17	-----			-----			-----			-----			-----		
	18	-----			-----			-----			-----			-----		
	19	-----			-----			-----			-----			-----		
	20	JU-D Kick 1		2	-----			-----			-----			-----		
	21	JU-D Kick 2		2	-----			-----			-----			-----		
	22	JU-D Kick 3		2	-----			-----			-----			-----		
	23	StandardKick		1	-----			-----			-----			-----		
C1	24	Jazz Kick 1		1	-----			-----			-----			-----		
	25	Jazz Kick 2		2	-----			-----			-----			-----		
	26	Jazz Kick 3		2	High-Q		1	High-Q		1	High-Q		1	High-Q		1
	27	JazzDryKick1		2	Slap		1	Slap		1	Slap		1	Slap		1
	28	JazzDryKick2		2	Scratch Push	[EXC7]	1	Scratch Push	[EXC7]	1	Scratch Push	[EXC7]	1	Scratch Push	[EXC7]	1
	29	Mix Kick		1	Scratch Pull	[EXC7]	1	Scratch Pull	[EXC7]	1	Scratch Pull	[EXC7]	1	Scratch Pull	[EXC7]	1
	30	Power Kick		1	Sticks		1	Sticks		1	Sticks		1	Sticks		1
	31	Hard Kick		3	Square Click		1	Square Click		1	Square Click		1	Square Click		1
	32	R&B Kick 1		2	Mtrnm Click		1	Mtrnm Click		1	Mtrnm Click		1	Mtrnm Click		1
	33	R&B Kick 2		2	Mtrnm Bell		1	Mtrnm Bell		1	Mtrnm Bell		1	Mtrnm Bell		1
	34	OldSharpKick		2	Mix Kick		1	Mix Kick		1	Mix Kick		1	Mix Kick		1
	35	Sharp Kick		2	StandardKick		1	StandardKick		1	Power Kick		1	Elec Kick		2
C2	36	Old Kick		2	Side Stick		1	Side Stick		1	Side Stick		1	Side Stick		1
	37	SH32 Kick		2	Standard Snr		1	Standard Snr		1	Dance Snare		1	Elec Snare 1		1
	38	TechnoKick 1		2	TR909 Clap 1		1	TR909 Clap 1		1	TR909 Clap 1		1	TR909 Clap 1		1
	39	TR909 Kick 1		1	Elec Snare 3		1	Elec Snare 3		1	Elec Snare 3		1	Elec Snare 2		2
	40	TR909 Kick 2		1	Real Tom 3		1	Room Tom 2		1	Rock Tom 2		1	Synth Drum		2
	41	Elec Kick		2	Close HiHat	[EXC1]	1	Close HiHat	[EXC1]	1	Close HiHat	[EXC1]	1	Close HiHat	[EXC1]	1
	42	TR808 Kick 1		1	Real Tom 3		1	Room Tom 2		1	Rock Tom 2		1	Synth Drum		2
	43	TR808 Kick 2		1	Standard PHH	[EXC1]	1	Standard PHH	[EXC1]	1	Standard PHH	[EXC1]	1	Standard PHH	[EXC1]	1
	44	TR808 Kick 3		1	Real Tom 2		1	Room Tom 1		1	Rock Tom 2		1	Synth Drum		2
	45	House Kick		2	Standard OHH	[EXC1]	1	Standard OHH	[EXC1]	1	Standard OHH	[EXC1]	1	Standard OHH	[EXC1]	1
	46	PlasticKick1		2	Real Tom 2		1	Room Tom 1		1	Rock Tom 2		1	Synth Drum		2
	47	PlasticKick2		1	Real Tom 1		1	Room Tom 1		1	Rock Tom 1		1	Synth Drum		2
C3	48	JU-D Snr 1		2	Crash Cym.1		1	Crash Cym.1		1	Crash Cym.1		1	Crash Cym.1		1
	49	JU-D Snr 2		2	Real Tom 1		1	Room Tom 1		1	Rock Tom 1		1	Synth Drum		2
	50	JU-D Snr 3		2	Ride Cymbal		1	Ride Cymbal		1	Ride Cymbal		1	Ride Cymbal		1
	51	JU-D Snr 4		2	ChinaCymbal1		1	ChinaCymbal1		1	ChinaCymbal1		1	Rev.Cymbl 1		1
	52	Standard Snr		1	Ride Bell 2		1	Ride Bell 2		1	Ride Bell 2		1	Ride Bell 2		1
	53	Rock Snr		4	Tambourine 3		1	Tambourine 3		1	Tambourine 3		1	Tambourine 3		1
	54	JU-D JazzSnr		1	Splash Cym		1	Splash Cym		1	Splash Cym		1	Splash Cym		1
	55	Jazz Snr		1	Cowbell		1	Cowbell		1	Cowbell		1	Cowbell		1
	56	Brush Slap 1		1	Crash Cym.2		1	Crash Cym.2		1	Crash Cym.2		1	Crash Cym.2		1
	57	Brush Slap 2		3	Vibraslap		1	Vibraslap		1	Vibraslap		1	Vibraslap		1
	58	BrushSwirl 1		1	Ride Cymbal		1	Ride Cymbal		1	Ride Cymbal		1	Ride Cymbal		1
	59	BrushSwirl 2		2	Bongo High 1		1	Bongo High 1		1	Bongo High 1		1	Bongo High 1		1
C4	60	R&B Snr 1		2	Bongo Low 1		1	Bongo Low 1		1	Bongo Low 1		1	Bongo Low 1		1
	61	R&B Snr 2		2	Conga Hi Mt		1	Conga Hi Mt		1	Conga Hi Mt		1	Conga Hi Mt		1
	62	Dry Snr 1		1	CongaHi Open		1	CongaHi Open		1	CongaHi Open		1	CongaHi Open		1
	63	Dry Snr 2		1	CongaLowOpen		1	CongaLowOpen		1	CongaLowOpen		1	CongaLowOpen		1
	64	TR909 Snr 1		1	Timbale Hi 1		1	Timbale Hi 1		1	Timbale Hi 1		1	Timbale Hi 1		1
	65	TR909 Snr 2		1	Timbale Lw 1		1	Timbale Lw 1		1	Timbale Lw 1		1	Timbale Lw 1		1
	66	TR909 Snr 3		2	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1
	67	TR808 Snr 1		2	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1
	68	TR808 Snr 2		1	Cabasa		1	Cabasa		1	Cabasa		1	Cabasa		1
	69	House Snr		1	Maracas		1	Maracas		1	Maracas		1	Maracas		1
	70	Flnger Snr		1	ShortWhistle	[EXC2]	1	ShortWhistle	[EXC2]	1	ShortWhistle	[EXC2]	1	ShortWhistle	[EXC2]	1
	71	Dance Snare		1	Long Whistle	[EXC2]	1	Long Whistle	[EXC2]	1	Long Whistle	[EXC2]	1	Long Whistle	[EXC2]	1
C5	72	Elec Snare 1		1	Guiro Short	[EXC3]	1	Guiro Short	[EXC3]	1	Guiro Short	[EXC3]	1	Guiro Short	[EXC3]	1
	73	Elec Snare 2		2	Guiro Long	[EXC3]	1	Guiro Long	[EXC3]	1	Guiro Long	[EXC3]	1	Guiro Long	[EXC3]	1
	74	Elec Snare 3		1	Claves		1	Claves		1	Claves		1	Claves		1
	75	Jazz Rim		1	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1
	76	JU-D Stick		2	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1
	77	Dry Stick 1		1	Cuica Mute	[EXC4]	1	Cuica Mute	[EXC4]	1	Cuica Mute	[EXC4]	1	Cuica Mute	[EXC4]	1
	78	Dry Stick 2		2	Cuica Open	[EXC4]	1	Cuica Open	[EXC4]	1	Cuica Open	[EXC4]	1	Cuica Open	[EXC4]	1
	79	R&B Stick		3	Triangl Mt 1	[EXC5]	1	Triangl Mt 1	[EXC5]	1	Triangl Mt 1	[EXC5]	1	Triangl Mt 1	[EXC5]	1
	80	Sticks		1	Triangl Op 1	[EXC5]	1	Triangl Op 1	[EXC5]	1	Triangl Op 1	[EXC5]	1	Triangl Op 1	[EXC5]	1
	81	Side Stick		1	Shaker 1		1	Shaker 1		1	Shaker 1		1	Shaker 1		1
	82	TR909 Rim		1	Jingle Bell		1	Jingle Bell		1	Jingle Bell		1	Jingle Bell		1
	83	TR808 Rim		1	Bell Tree		1	Bell Tree		1	Bell Tree		1	Bell Tree		1
C6	84	JU-D CHH 1	[EXC1]	1	Castanets		1	Castanets		1	Castanets		1	Castanets		1
	85	JU-D CHH 2	[EXC1]	1	Surdo Mute	[EXC6]	1	Surdo Mute	[EXC6]	1	Surdo Mute	[EXC6]	1	Surdo Mute	[EXC6]	1
	86	JU-D CHH 3	[EXC1]	1	Surdo Open	[EXC6]	1	Surdo Open	[EXC6]	1	Surdo Open	[EXC6]	1	Surdo Open	[EXC6]	1
	87	JU-D CHH 4	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	88	JU-D CHH 5	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	89	JU-D CHH 6	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	90	Close HiHat	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	91	Brush CHH	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	92	TR909 CHH 1	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	93	TR909 CHH 2	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	94	TR808 CHH 1	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	95	TR808 CHH 2	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
C7	96	JU-D OHH 1	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	97	JU-D OHH 2	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	98	JU-D OHH 3	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	99	Standard OHH	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	100	Brush OHH	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	101	TR909 OHH	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	102	TR808 OHH	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	103	JU-D PHH	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	104	Jazz PHH	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	105	Brush PHH	[EXC1]	1	-----			-----			-----			-----		
	106	TR909 PHH	[EXC1]	2	-----			-----			-----			-----		
	107															

[EXC]: Les sons de percussion portant le même numéro ne sont jamais produits en même temps.

PC: No. de programme

Rh11: MSB= 086, LSB= 064

Rh12~Rh15: MSB= 120, LSB= 000

		Rh16:GM2 ANALOG (PC:026)		Voice	Rh17:GM2 JAZZ (PC:033)		Voice	Rh18:GM2 BRUSH (PC:041)		Voice	Rh19:GM2 ORCHSTRA (PC:049)		Voice	Rh20:GM2 SFX (PC:057)		Voice
	16	-----			-----			-----			-----			-----		
		-----			-----			-----			-----			-----		
	17	-----			-----			-----			-----			-----		
	18	-----			-----			-----			-----			-----		
	19	-----			-----			-----			-----			-----		
	20	-----			-----			-----			-----			-----		
	21	-----			-----			-----			-----			-----		
	22	-----			-----			-----			-----			-----		
	23	-----			-----			-----			-----			-----		
C1	24	-----			-----			-----			-----			-----		
	25	-----			-----			-----			-----			-----		
	26	-----			-----			-----			-----			-----		
	27	High-Q		1	High-Q		1	High-Q		1	Close HiHat	[EXC1]	1	-----		
	28	Slap		1	Slap		1	Slap		1	Standard PHH	[EXC1]	1	-----		
		Scratch Push	[EXC7]	1	Scratch Push	[EXC7]	1	Scratch Push	[EXC7]	1	Standard OHH	[EXC1]	1	-----		
	29	Scratch Pull	[EXC7]	1	Scratch Pull	[EXC7]	1	Scratch Pull	[EXC7]	1	Ride Cymbal		1	-----		
	30	Sticks		1	Sticks		1	Sticks		1	Sticks		1	-----		
	31	Square Click		1	Square Click		1	Square Click		1	Square Click		1	-----		
	32	Mtrnm Click		1	Mtrnm Click		1	Mtrnm Click		1	Mtrnm Click		1	-----		
	33	Mtrnm Bell		1	Mtrnm Bell		1	Mtrnm Bell		1	Mtrnm Bell		1	-----		
	34	Mix Kick		1	Jazz Kick 2		2	Jazz Kick 2		2	Concert BD		1	-----		
	35															
C2	36	TR808 Kick 1		1	Jazz Kick 1		1	Jazz Kick 1		1	ConcertBD Mt		1	-----		
	37	TR808 Rim		1	Side Stick		1	Side Stick		1	Side Stick		1	-----		
	38	TR808 Snr 2		1	Jazz Snr		1	BrushSwirl 2		2	Concert Snr		1	-----		
	39	TR909 Clap 1		1	TR909 Clap 1		1	Brush Slap 1		1	Castanets		1	High-Q		1
	40	Elec Snare 3		1	Elec Snare 3		1	BrushSwirl 1		1	Concert Snr		1	Slap		1
		TR808 Tom 2		1	Real Tom 3		1	Real Tom 3		1	Timpani		1	Scratch Push	[EXC7]	1
	41	TR808 CHH 2	[EXC1]	1	Close HiHat	[EXC1]	1	Brush CHH	[EXC1]	1	Timpani		1	Scratch Pull	[EXC7]	1
	42	TR808 Tom 2		1	Real Tom 3		1	Real Tom 3		1	Timpani		1	Sticks		1
	43	TR808 CHH 1	[EXC1]	1	Standard PHH	[EXC1]	1	Brush PHH	[EXC1]	1	Timpani		1	Square Click		1
	44	TR808 Tom 2		1	Real Tom 2		1	Real Tom 2		1	Timpani		1	Mtrnm Click		1
	45	TR808 OHH	[EXC1]	1	Standard OHH	[EXC1]	1	Brush OHH	[EXC1]	1	Timpani		1	Mtrnm Bell		1
	46	TR808 Tom 2		1	Real Tom 2		1	Real Tom 2		1	Timpani		1	Gt.FretNoise		1
	47															
C3	48	TR808 Tom 2		1	Real Tom 1		1	Real Tom 1		1	Timpani		1	Gt.CutNoise		1
	49	TR808 Crash		1	Crash Cym.1		1	Brush Crash		1	Timpani		1	Gt.CutNoise		1
	50	TR808 Tom 2		1	Real Tom 1		1	Real Tom 1		1	Timpani		1	String Slap		1
	51	Ride Cymbal		1	Ride Cymbal		1	Ride Cymbal		1	Timpani		1	Fl.KeyClick		1
	52	ChinaCymbal1		1	ChinaCymbal1		1	ChinaCymbal1		1	Timpani		1	Laughing		1
		Ride Bell 2		1	Ride Bell 2		1	Ride Bell 2		1	Timpani		1	Screaming		1
	53	Tambourine 3		1	Tambourine 3		1	Tambourine 3		1	Tambourine 3		1	Punch		1
	54	Splash Cym		1	Splash Cym		1	Splash Cym		1	Splash Cym		1	Heart Beat		1
	55	TR808Cowbell		1	Cowbell		1	Cowbell		1	Cowbell		1	Footsteps		1
	56	Crash Cym.2		1	Crash Cym.2		1	Crash Cym.2		1	ConcertCym 1		1	Footsteps		1
	57	Vibraslap		1	Vibraslap		1	Vibraslap		1	Vibraslap		1	Applause		2
	58	Ride Cymbal		1	Ride Cymbal		1	Ride Cymbal		1	ConcertCym 2		2	Creaking		1
	59															
C4	60	Bongo High 1		1	Bongo High 1		1	Bongo High 1		1	Bongo High 1		1	Door		1
	61	Bongo Low 1		1	Bongo Low 1		1	Bongo Low 1		1	Bongo Low 1		1	Scratch 1		1
	62	TR808Conga 1		1	Conga Hi Mt		1	Conga Hi Mt		1	Conga Hi Mt		1	Wind Chimes		1
	63	TR808Conga 1		1	CongaHi Open		1	CongaHi Open		1	CongaHi Open		1	Car-Engine		1
	64	TR808Conga 1		1	CongaLowOpen		1	CongaLowOpen		1	CongaLowOpen		1	Car-Stop		1
		Timbale Hi 1		1	Timbale Hi 1		1	Timbale Hi 1		1	Timbale Hi 1		1	Car-Pass		1
	65	Timbale Lw 1		1	Timbale Lw 1		1	Timbale Lw 1		1	Timbale Lw 1		1	Car-Crash		2
	66	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1	Siren		1
	67	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1	Agogo		1	Train		1
	68	Cabasa		1	Cabasa		1	Cabasa		1	Cabasa		1	Jetplane		2
	69	TR808Maracas		1	Maracas		1	Maracas		1	Maracas		1	Helicopter		1
	70	ShortWhistle	[EXC2]	1	ShortWhistle	[EXC2]	1	ShortWhistle	[EXC2]	1	ShortWhistle	[EXC2]	1	Starship		2
	71															
C5	72	Long Whistle	[EXC2]	1	Long Whistle	[EXC2]	1	Long Whistle	[EXC2]	1	Long Whistle	[EXC2]	1	Gun Shot		1
	73	Guiro Short	[EXC3]	1	Guiro Short	[EXC3]	1	Guiro Short	[EXC3]	1	Guiro Short	[EXC3]	1	Machine Gun		1
	74	Guiro Long	[EXC3]	1	Guiro Long	[EXC3]	1	Guiro Long	[EXC3]	1	Guiro Long	[EXC3]	1	Lasergun		1
	75	TR808 Clave		1	Claves		1	Claves		1	Claves		1	Explosion		2
	76	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1	Dog		1
		Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1	Woodblock		1	Horse-Gallop		1
	77	Cuica Mute	[EXC4]	1	Cuica Mute	[EXC4]	1	Cuica Mute	[EXC4]	1	Cuica Mute	[EXC4]	1	Bird 1		2
	78	Cuica Open	[EXC4]	1	Cuica Open	[EXC4]	1	Cuica Open	[EXC4]	1	Cuica Open	[EXC4]	1	Rain		1
	79	Triangl Mt 1	[EXC5]	1	Triangl Mt 1	[EXC5]	1	Triangl Mt 1	[EXC5]	1	Triangl Mt 1	[EXC5]	1	Thunder		1
	80	Triangl Op 1	[EXC5]	1	Triangl Op 1	[EXC5]	1	Triangl Op 1	[EXC5]	1	Triangl Op 1	[EXC5]	1	Wind		1
	81	Shaker 1		1	Shaker 1		1	Shaker 1		1	Shaker 1		1	Seashore		1
	82	Jingle Bell		1	Jingle Bell		1	Jingle Bell		1	Jingle Bell		1	Stream		2
	83															
C6	84	Bell Tree		1	Bell Tree		1	Bell Tree		1	Bell Tree		1	Bubble		2
	85	Castanets		1	Castanets		1	Castanets		1	Castanets		1	-----		
	86	Surdo Mute	[EXC6]	1	Surdo Mute	[EXC6]	1	Surdo Mute	[EXC6]	1	Surdo Mute	[EXC6]	1	-----		
	87	Surdo Open	[EXC6]	1	Surdo Open	[EXC6]	1	Surdo Open	[EXC6]	1	Surdo Open	[EXC6]	1	-----		
	88	-----			-----			-----			Applause		2	-----		
		-----			-----			-----			-----			-----		
	89	-----			-----			-----			-----			-----		
	90	-----			-----			-----			-----			-----		
	91	-----			-----			-----			-----			-----		
	92	-----			-----			-----			-----			-----		
	93	-----			-----			-----			-----			-----		
	94	-----			-----			-----			-----			-----		
	95	-----			-----			-----			-----			-----		

[EXC]: Les sons de percussion portant le même numéro ne sont jamais produits en même temps.

PC: No. de programme

Rh16~Rh20: MSB= 120, LSB= 000

Liste des Performances

No.	Nom
01	JUNO-D Stack
02	Big Power
03	Big Trance
04	Big Comb
05	Maj7
06	JUNO-D EP
07	Cosmos
08	JUNO-D SftLd
09	Fat TB
10	JUNO-60 Str

No.	Nom
11	106 Brass
12	JU-2 Strings
13	JU-2 Clavi
14	Tekno Strng
15	80′s EPiano
16	Pizz Saw
17	JUNO-D AcGtr
18	Power B
19	Strings Sect
20	JUNO-D Choir

No.	Nom
21	JUNO-D Blow
22	Finger Bass
23	Bs/Piano
24	Clavi
25	MKS-20 EP
26	Analog Organ
27	JUNO-D Orch
28	JUNO-D Porta
29	Marimba
30	JUNO-D Lead

No.	Nom
31	Big Atmos
32	SEQ Template

Liste des motifs ‘Rhythm Guide’

No.	Nom
01	Pop 1
02	Pop 2
03	Pop 3
04	Pop 4 (Bld)
05	Pop 5 (Shfl)
06	Pop 6 (Shfl)
07	Pop 7 (Vari)
08	Pop 8 (Vari)
09	Pop 9 (Vari)
10	Rock 1

No.	Nom
11	Rock 2
12	Rock 3
13	Contmporary1
14	Contmporary2
15	Funk 1
16	Funk 2
17	Jazz 1
18	Jazz 2
19	Bossa
20	Techno 1

No.	Nom
21	Techno 2
22	Trance 1
23	Trance 2
24	House 1
25	House 2
26	Hip Hop 1
27	Hip Hop 2
28	R&B 1
29	R&B 2
30	Drum′n′Bass

No.	Nom
31	Reggae 1
32	Reggae 2
---	Metronm 4/4
---	Metronm 2/4
---	Metronm 3/4

* *Bld: Ballad, Shfl: Shuffle, Vari: Variation*

Liste des modèles d’arpèges

Catégorie	Bouton	Nom
Ac.Piano	[1]	Piano Phr 1
	[2]	Piano Phr 2
	[3]	Piano Phr 3
	[4]	Piano Phr 4
	[5]	Piano Phr 5
	[6]	Piano Arp 1
	[7]	Piano Arp 2
	[8]	Piano Arp 3
	[9]	Piano Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Bell	[1]	Bell Phr 1
	[2]	Bell Phr 2
	[3]	Bell Phr 3
	[4]	Bell Phr 4
	[5]	Bell Phr 5
	[6]	Bell Arp 1
	[7]	Bell Arp 2
	[8]	Bell Arp 3
	[9]	Bell Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Accordion	[1]	ACD Phr 1
	[2]	ACD Phr 2
	[3]	ACD Phr 3
	[4]	ACD Phr 4
	[5]	ACD Arp 1
	[6]	ACD Arp 2
	[7]	ACD Arp 3
	[8]	ACD Arp 4
	[9]	ACD Arp 5

Catégorie	Bouton	Nom
El.Guitar	[1]	E.Gt Phr 1
	[2]	E.Gt Phr 2
	[3]	E.Gt Phr 3
	[4]	E.Gt Phr 4
	[5]	E.Gt Phr 5
	[6]	E.Gt Arp 1
	[7]	E.Gt Arp 2
	[8]	E.Gt Arp 3
	[9]	E.Gt Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
El.Piano	[1]	E.Piano Phr1
	[2]	E.Piano Phr2
	[3]	E.Piano Phr3
	[4]	E.Piano Phr4
	[5]	E.Piano Phr5
	[6]	E.Piano Arp1
	[7]	E.Piano Arp2
	[8]	E.Piano Arp3
	[9]	E.Piano Arp4

Catégorie	Bouton	Nom
Mallet	[1]	Marimba Phr1
	[2]	Marimba Phr2
	[3]	Xylophne Phr
	[4]	Vibrphne Phr
	[5]	Steel Dr Phr
	[6]	MLT Arp 1
	[7]	MLT Arp 2
	[8]	MLT Arp 3
	[9]	MLT Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Harmonica	[1]	HRM Phr 1
	[2]	HRM Phr 2
	[3]	HRM Phr 3
	[4]	HRM Phr 4
	[5]	HRM Phr 5
	[6]	HRM Arp 1
	[7]	HRM Arp 2
	[8]	HRM Arp 3
	[9]	HRM Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Dist.Guitar	[1]	D.Gt Phr 1
	[2]	D.Gt Phr 2
	[3]	D.Gt Phr 3
	[4]	D.Gt Phr 4
	[5]	D.Gt Phr 5
	[6]	D.Gt Arp 1
	[7]	D.Gt Arp 2
	[8]	D.Gt Arp 3
	[9]	D.Gt Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Keyboard	[1]	Clavi Phr 1
	[2]	Clavi Phr 2
	[3]	Clavi Phr 3
	[4]	Clavi Phr 4
	[5]	Clavi Phr 5
	[6]	Harpsi Phr
	[7]	Clavi Arp1
	[8]	Clavi Arp2
	[9]	Clavi Arp3

Catégorie	Bouton	Nom
Organ	[1]	Organ Phr 1
	[2]	Organ Phr 2
	[3]	Organ Phr 3
	[4]	Organ Phr 4
	[5]	Organ Phr 5
	[6]	Organ Arp 1
	[7]	Organ Arp 2
	[8]	Organ Arp 3
	[9]	Organ Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Ac.Guitar	[1]	A.Gt Phr 1
	[2]	A.Gt Phr 2
	[3]	A.Gt Phr 3
	[4]	A.Gt Phr 4
	[5]	A.Gt Phr 5
	[6]	A.Gt Arp 1
	[7]	A.Gt Arp 2
	[8]	A.Gt Arp 3
	[9]	A.Gt Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Strings	[1]	Strings Phr1
	[2]	Strings Phr2
	[3]	Strings Phr3
	[4]	Pizz Phr
	[5]	Violin Phr
	[6]	Strings Arp1
	[7]	Strings Arp2
	[8]	Strings Arp3
	[9]	Strings Arp4

Catégorie	Bouton	Nom
Orchestra	[1]	Orch Phr 1
	[2]	Orch Phr 2
	[3]	Orch Phr 3
	[4]	Orch Phr 4
	[5]	Orch Phr 5
	[6]	Orch Arp 1
	[7]	Orch Arp 2
	[8]	Orch Arp 3
	[9]	Orch Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Hit & Stab	[1]	Hit Phr 1
	[2]	Hit Phr 2
	[3]	Hit Phr 3
	[4]	Hit Phr 4
	[5]	Hit Phr 5
	[6]	Hit Arp 1
	[7]	Hit Arp 2
	[8]	Hit Arp 3
	[9]	Hit Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Wind	[1]	ClarinetPhr1
	[2]	ClarinetPhr2
	[3]	Oboe Phr 1
	[4]	Oboe Phr 2
	[5]	Oboe Phr 3
	[6]	Wind Arp 1
	[7]	Wind Arp 2
	[8]	Wind Arp 3
	[9]	Wind Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Flute	[1]	Flute Phr 1
	[2]	Flute Phr 2
	[3]	Flute Phr 3
	[4]	Flute Phr 4
	[5]	Piccolo Phr
	[6]	Flute Arp 1
	[7]	Flute Arp 2
	[8]	Flute Arp 3
	[9]	Flute Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Plucked	[1]	Harp Phr 1
	[2]	Harp Phr 2
	[3]	Harp Phr 3
	[4]	Kalimba Phr
	[5]	Koto Phr
	[6]	PLK Arp 1
	[7]	PLK Arp 2
	[8]	PLK Arp 3
	[9]	PLK Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Ethnic	[1]	Shamisen Phr
	[2]	SitarGls Phr
	[3]	Bug Pipe Phr
	[4]	ShakuhatiPhr
	[5]	Mizmar Phr
	[6]	Gamelan Phr
	[7]	Tabla Phr
	[8]	Ethnic Arp 1
	[9]	Ethnic Arp 2

Catégorie	Bouton	Nom
Fretted	[1]	Banjo Phr 1
	[2]	Banjo Phr 2
	[3]	Banjo Phr 3
	[4]	Banjo Arp 1
	[5]	Banjo Arp 2
	[6]	Banjo Arp 3
	[7]	Fretted Arp1
	[8]	Fretted Arp2
	[9]	Fretted Arp3

Catégorie	Bouton	Nom
Ac.Brass	[1]	Brass Phr 1
	[2]	Brass Phr 2
	[3]	Brass Phr 3
	[4]	Brass Phr 4
	[5]	MuteTp Phr
	[6]	TrombonePhr1
	[7]	TrombonePhr2
	[8]	Trumpet Phr1
	[9]	Trumpet Phr2

Catégorie	Bouton	Nom
Synth Brass	[1]	SynBrassPhr1
	[2]	SynBrassPhr2
	[3]	SynBrassPhr3
	[4]	SynBrassPhr4
	[5]	SynBrassPhr5
	[6]	SynBrassArp1
	[7]	SynBrassArp2
	[8]	SynBrassArp3
	[9]	SynBrassArp4

Catégorie	Bouton	Nom
Sax	[1]	Sax Phr 1
	[2]	Sax Phr 2
	[3]	Sax Phr 3
	[4]	Sax Phr 4
	[5]	Sax Phr 5
	[6]	Sax Arp 1
	[7]	Sax Arp 2
	[8]	Sax Arp 3
	[9]	Sax Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Bright Pad	[1]	BrghtPd Phr1
	[2]	BrghtPd Phr2
	[3]	BrghtPd Phr3
	[4]	BrghtPd Phr4
	[5]	BrghtPd Phr5
	[6]	BrghtPd Arp1
	[7]	BrghtPd Arp2
	[8]	BrghtPd Arp3
	[9]	BrghtPd Arp4

Catégorie	Bouton	Nom
Soft Pad	[1]	SoftPad Phr1
	[2]	SoftPad Phr2
	[3]	SoftPad Phr3
	[4]	SoftPad Phr4
	[5]	SoftPad Phr5
	[6]	SoftPad Arp1
	[7]	SoftPad Arp2
	[8]	SoftPad Arp3
	[9]	SoftPad Arp4

Catégorie	Bouton	Nom
Vox	[1]	Vox Phr 1
	[2]	Vox Phr 2
	[3]	Vox Phr 3
	[4]	Vox Phr 4
	[5]	Vox Phr 5
	[6]	Vox Arp 1
	[7]	Vox Arp 2
	[8]	Vox Arp 3
	[9]	Vox Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Hard Lead	[1]	Hard Ld Phr1
	[2]	Hard Ld Phr2
	[3]	Hard Ld Phr3
	[4]	Hard Ld Phr4
	[5]	Hard Ld Phr5
	[6]	Hard Ld Arp1
	[7]	Hard Ld Arp2
	[8]	Hard Ld Arp3
	[9]	Hard Ld Arp4

Catégorie	Bouton	Nom
Soft Lead	[1]	Soft Ld Phr1
	[2]	Soft Ld Phr2
	[3]	Soft Ld Phr3
	[4]	Soft Ld Phr4
	[5]	Soft Ld Phr5
	[6]	Soft Ld Arp1
	[7]	Soft Ld Arp2
	[8]	Soft Ld Arp3
	[9]	Soft Ld Arp4

Catégorie	Bouton	Nom
Techno Synth	[1]	TekSyn Phr 1
	[2]	TekSyn Phr 2
	[3]	TekSyn Phr 3
	[4]	TekSyn Phr 4
	[5]	TekSyn Phr 5
	[6]	TekSyn Arp 1
	[7]	TekSyn Arp 2
	[8]	TekSyn Arp 3
	[9]	TekSyn Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Pulsating	[1]	Plsatng Phr1
	[2]	Plsatng Phr2
	[3]	Plsatng Phr3
	[4]	Plsatng Phr4
	[5]	Plsatng Phr5
	[6]	Plsatng Arp1
	[7]	Plsatng Arp2
	[8]	Plsatng Arp3
	[9]	Plsatng Arp4

Catégorie	Bouton	Nom
Synth FX	[1]	FX Phr 1
	[2]	FX Phr 2
	[3]	FX Phr 3
	[4]	FX Phr 4
	[5]	FX Phr 5
	[6]	FX Phr 6
	[7]	FX Arp 1
	[8]	FX Arp 2
	[9]	FX Arp 3

Catégorie	Bouton	Nom
Other Synth	[1]	Synth Phr 1
	[2]	Synth Phr 2
	[3]	Synth Phr 3
	[4]	Synth Phr 4
	[5]	Synth Phr 5
	[6]	Synth Phr 6
	[7]	Synth Phr 7
	[8]	Synth Phr 8
	[9]	Synth Arp

Catégorie	Bouton	Nom
Bass	[1]	FngerBs Phr1
	[2]	FngerBs Phr2
	[3]	FngerBs Phr3
	[4]	FngerBs Phr4
	[5]	SlapBs Phr 1
	[6]	SlapBs Phr 2
	[7]	FretlsBs Phr
	[8]	AcBass Phr
	[9]	BsSlide Phr

Catégorie	Bouton	Nom
Synth Bass	[1]	SynBass Phr1
	[2]	SynBass Phr2
	[3]	SynBass Phr3
	[4]	SynBass Phr4
	[5]	SynBass Phr5
	[6]	SynBass Phr6
	[7]	SynBass Phr7
	[8]	SynBass Phr8
	[9]	SynBass Phr9

Catégorie	Bouton	Nom
Drums	[1]	Fill Phr 1
	[2]	Fill Phr 2
	[3]	Fill Phr 3
	[4]	Fill Phr 4
	[5]	Fill Phr 5
	[6]	SnrRol Phr
	[7]	Tamb Phr
	[8]	Conga Phr
	[9]	Triangle Phr

Catégorie	Bouton	Nom
Percussi-on	[1]	Timpani Phr
	[2]	Timpani Roll
	[3]	CastanetPhr
	[4]	Taiko Phr
	[5]	Perc Arp 1
	[6]	Perc Arp 2
	[7]	Perc Arp 3
	[8]	Perc Arp 4
	[9]	Perc Arp 5

Catégorie	Bouton	Nom
Sound FX	[1]	Car Pass Phr
	[2]	FootStep Phr
	[3]	Heart Bt Phr
	[4]	SFX Arp 1
	[5]	SFX Arp 2
	[6]	SFX Arp 3
	[7]	SFX Arp 4
	[8]	SFX Arp 5
	[9]	SFX Arp 6

Catégorie	Bouton	Nom
Beat & Groove	[1]	BTS Phr 1
	[2]	BTS Phr 2
	[3]	BTS Phr 3
	[4]	BTS Phr 4
	[5]	BTS Phr 5
	[6]	BTS Arp 1
	[7]	BTS Arp 2
	[8]	BTS Arp 3
	[9]	BTS Arp 4

Catégorie	Bouton	Nom
Combina-tion	[1]	CMB Phr 1
	[2]	CMB Phr 2
	[3]	CMB Arp 1
	[4]	CMB Arp 2
	[5]	CMB Arp 3
	[6]	CMB Arp 4
	[7]	CMB Arp 5
	[8]	CMB Arp 6
	[9]	CMB Arp 7

Liste de styles d'arpèges

No.	Nom	Variation
01	Note Values *	12
02	1/8 Basic 1	5
03	1/8 Basic 2	5
04	1/8 Basic 3	5
05	1/8 Basic 4	5
06	1/8 Sync 1-1	5
07	1/8 Sync 1-2	5
08	1/8 Sync 1-3	5
09	1/8 Sync 1-4	5
10	1/8 Sync 2-1	5
11	1/8 Sync 2-2	5
12	1/8 Sync 2-3	5
13	1/8 Sync 2-4	5
14	1/8 Drive 1	5
15	1/8 Drive 2	5
16	1/8 Drive 3	5
17	1/8 Drive 4	5
18	1/8 Triplet1	5
19	1/8 Triplet2	5
20	1/16 Basic 1	5
21	1/16 Basic 2	5
22	1/16 Basic 3	5
23	1/16 Basic 4	5
24	1/16 Sync1-1	5
25	1/16 Sync1-2	5

No.	Nom	Variation
26	1/16 Sync1-3	5
27	1/16 Sync1-4	5
28	1/16 Sync2-1	5
29	1/16 Sync2-2	5
30	1/16 Sync2-3	5
31	1/16 Sync2-4	5
32	1/16 Drive 1	5
33	1/16 Drive 2	5
34	1/16 Drive 3	5
35	1/16 Drive 4	5
36	Rhythmix 1	5
37	Rhythmix 2	5
38	Piano Phr	6
39	E.Piano Phr	6
40	Pno&EpBackng	9
41	Clavi Phr	6
42	Harpsi Phr	1
43	Bell Phr	6
44	Mallet Phr	6
45	Organ Phr	8
46	Org Backing	4
47	AccordionPhr	5
48	ACD Backing	2
49	Harm Phr	6
50	A.Gt Phr	6

No.	Nom	Variation
51	A.Gt Backing	8
52	E.Gt Phr	5
53	E.Gt Backing	5
54	D.Gt Phr	6
55	D.Gt Backing	4
56	Str&Orc Phr	12
57	Hit&Stab Phr	6
58	Wind Phr	6
59	Flute Phr	6
60	Plucked Phr	6
61	Ethnic Phr	8
62	Banjo Phr	4
63	BanjoBacking	3
64	Brass Phr	10
65	SynBrs Phr	6
66	Sax Phr	6
67	BrightPadPhr	6
68	SoftPad Phr	6
69	Vox Phr	6
70	Hard Ld Phr	6
71	Soft Ld Phr	6
72	TeknoSyn Phr	6
73	Pulse Phr	6
74	FX Phr	7
75	Synth Phr	9

No.	Nom	Variation
76	Ac&E.Bass	12
77	Synth Bs	11
78	Drum Phr	10
79	Perc Phr	5
80	SFX Phr	4
81	BTS Phr	6
82	CMB Phr	3

* *Variations basées sur les valeurs de note suivantes: 1/4, 1/8, 1/12, 1/16, 1/32 (Single et Dual)*

Liste des groupes d'accords

1. Pop 1

Touche assignée	Accord	Notes composant la forme d'accord
C	Cadd9	C3, G3, D4, E4
C#	C#maj9	C#3, C4, D#4, F4
D	D-7	D3, F4, A3, C4
D#	D#maj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Cadd9 (on E)	E3, C4, D4, G4
F	Fmaj9	F2, A3, E4, G4
F#	Dadd9 (on F#)	F#2, A3, D4, E4
G	Cadd9 (on G)	G2, D4, E4, G4
G#	F-6 (on Ab)	G#2, C4, D4, F4
A	F (on A)	A2, A3, C4, F4
A#	G- (on Bb)	A#2, A#3, D4, G4
B	G (on B)	B2, B3, D4, G4

2. Pop 2

Touche assignée	Accord	Notes composant la forme d'accord
C	Cmaj9	C3, E3, B3, D4
C#	C#dim7	C#3, G3, A#3, E4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#dim7	D#3, A3, C4, F#4
E	E-7	E3, B3, D4, G4
F	Fmaj9	F3, A3, E4, G4
F#	F#-7 (b5)	F#3, A3, C4, E4
G	G7sus4 (9 13)	G2, A3, C4, F4
G#	G#dim7	G#2, B3, D4, F4
A	A-9	A2, B3, C4, G4
A#	C7(on Bb)	A#2, G3, C4, E4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

3. Jazz 1

Touche assignée	Accord	Notes composant la forme d'accord
C	C6 9	C3, E3, A3, D4
C#	C#7(#9)	C#3, F3, B3, E4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#7(#9)	D#3, G3, C#4, F#4
E	E#7(#9)	E3, G#3, D4, G4
F	Fmaj9	F3, A3, E4, G4
F#	F#7(#9)	F#3, A#3, E4, A4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	G#7(13)	G#2, F#3, C4, F4
A	A-7(11)	A2, G3, C4, D4
A#	Bb9	A#2, G#3, C4, D4
B	B-7(11)	B2, A3, D4, E4

4. Jazz 2

Touche assignée	Accord	Notes composant la forme d'accord
C	C6 9	C3, E3, A3, D4
C#	C#9	C#3, F3, B3, D#4
D	D-9	D3, F3, C4, E4
D#	D#9	D#3, G3, C#4, F4
E	E-9	E3, G3, D4, F#4
F	F-9	F2, G#3, D#4, G4
F#	F#-7(b5)	F#2, A3, C4, E4
G	G7(b13)	G2, F3, B3, D#4
G#	G#7(13)	G#2, F#3, C4, F4
A	A7(b13)	A2, G3, C#4, F4
A#	Bb7(13)	A#2, G#3, D4, G4
B	B-7(11)	B2, A3, D4, E4

5. Blues

Touche assignée	Accord	Notes composant la forme d'accord
C	C7(9)	C3, A#3, D4, E4
C#	C#7(9)	C#3, F3, B3, D#4
D	D7(9)	D3, F#3, C4, E4
D#	D#7(9)	D#3, G3, C#4, F4
E	E7(#9)	E3, G#3, D4, G4
F	F7(9)	F2, A3, D#4, G4
F#	F#dim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	G#dim7	G#2, B3, D4, F4
A	A7(b13)	A2, G3, C#4, F4
A#	Bb7(13)	A#2, G#3, D4, G4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

6. Trad Maj

Touche assignée	Accord	Notes composant la forme d'accord
C	C	C3, E4, G4, C5
C#	C#dim7	C#3, E4, G4, A#4
D	D-	D3, D4, F4, A4
D#	D#dim7	D#3, F#4, A4, C5
E	E-	E3, E4, G4, B4
F	F	F3, F4, A4, C5
F#	F#-7(b5)	F#3, E4, A4, C5
G	G	G3, D4, G4, B4
G#	G#dim7	G#3, D4, F4, B4
A	A-	A2, E4, A4, C5
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim	B2, D4, F4, B4

7. Trad Min 1

Touche assignée	Accord	Notes composant la forme d'accord
C	C-	C3, D#4, G4, C5
C#	Db	C#3, C#4, F4, G#4
D	Ddim	D3, D4, F4, G#4
D#	Eb	D#3, D#4, G4, A#4
E	Edim7	E3, C#4, G4, A#4
F	F-	F2, C4, F4, G#4
F#	Gbdim7	F#2, C4, D#4, A4
G	G-	G2, A#3, D4, G4
G#	Ab	G#2, C4, D#4, G#4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim7	B2, D4, F4, G#4

8. Trad Min 2

Touche assignée	Accord	Notes composant la forme d'accord
C	C-	C3, D#4, G4, C5
C#	Db	C#3, C#4, F4, G#4
D	Ddim	D3, D4, F4, G#4
D#	Eaug	D#3, D#4, G4, B4
E	E-	E3, E4, G4, B4
F	F-	F2, C4, F4, G#4
F#	Gbdim7	F#2, C4, D#4, A4
G	G	G2, B3, D4, G4
G#	Ab	G#2, G#4, D#4, C4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb	A#2, D4, F4, A#4
B	Bdim	B2, D4, F4, B4

9. Pop Min 1

Touche assignée	Accord	Notes composant la forme d'accord
C	C-add9	C3, D4, D#4, G4
C#	Dbmaj7	C#3, G#3, C4, F4
D	D-7(b5)	D3, C4, F4, G#4
D#	Ebmaj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Edim7	E3, A#3, C#4, G4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G-7	G2, A#3, D4, F4
G#	Abmaj7	G#2, C4, D#4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb7sus4(9 13)	A#2, G#3, C4, D#4
B	Bdim7	B2, G#3, D4, F4

10. Pop Min 2

Touche assignée	Accord	Notes composant la forme d'accord
C	C-add9	C3, D4, D#4, G4
C#	Eb7(on Db)	C#3, A#3, D#4, G4
D	D-7(b5)	D3, G#3, C4, F4
D#	Ebmaj7	D#3, A#3, D4, G4
E	Emaj7(9)	E3, G#3, D#4, F#4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(b13)	G2, F3, B3, D#4
G#	Abmaj7	G#2, C4, D#4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	C-7(on Bb)	A#2, C4, D#4, G4
B	C-maj7(B)	B2, D4, D#4, G4

11. Jazz Min 1

Touche assignée	Accord	Notes composant la forme d'accord
C	C-7(11)	C3, A#3, D#4, F4
C#	Db7(#9)	C#3, F3, B3, E4
D	D-7(b5)	D3, C4, F4, G#4
D#	Ebaug maj7	D#3, B3, D4, G4
E	E7(9)	E2, G#3, D4, F#4
F	F7(9)	F2, A3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(#9)	G2, B3, F4, A#4
G#	Abmaj7(#11)	G#2, C4, D4, G4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb-7	A#2, G#3, C#4, F4
B	Bdim7	B2, G#3, D4, F4

12. Jazz Min 2

Touche assignée	Accord	Notes composant la forme d'accord
C	C-7(9)	C3, D#3, A#3, D4
C#	Db7(9)	C#3, F3, B3, D#4
D	D-7(9)	D3, F3, C4, E4
D#	Eb7(9)	D#3, G3, C#4, F4
E	Emaj7(9)	E2, G#3, D#4, F#4
F	F-7(9)	F2, G#3, D#4, G4
F#	Gbdim7	F#2, A3, C4, D#4
G	G7(13)	G2, F3, B3, E4
G#	Ab-6	G#2, B3, D#4, F4
A	A-7(b5)	A2, C4, D#4, G4
A#	Bb-7	A#2, G#3, C#4, F4
B	B-7(b5)	B2, A3, D4, F4

13. Oct Stack

Touche assignée	Accord	Notes composant la forme d'accord
C	---	C4, C5
C#	---	C#4, C#5
D	---	D4, D5
D#	---	D#4, D#5
E	---	E4, E5
F	---	F4, F5
F#	---	F#4, F#5
G	---	G4, G5
G#	---	G#4, G#5
A	---	A4, A5
A#	---	A#4, A#5
B	---	B4, B5

14. 4th Stack

Touche assignée	Accord	Notes composant la forme d'accord
C	---	C4, F4
C#	---	C#4, F#4
D	---	D4, G4
D#	---	D#4, G#4
E	---	E4, A4
F	---	F4, A#4
F#	---	F#4, B4
G	---	G4, C5
G#	---	G#4, C#5
A	---	A4, D5
A#	---	A#4, D#5
B	---	B4, E5

15. 5th Stack

Touche assignée	Accord	Notes composant la forme d'accord
C	---	C4, G4
C#	---	C#4, G#4
D	---	D4, A4
D#	---	D#4, A#4
E	---	E4, B4
F	---	F4, C5
F#	---	F#4, C#5
G	---	G4, D5
G#	---	G#4, D#5
A	---	A4, E5
A#	---	A#4, F5
B	---	B4, F#5

16. Scale Set

Touche assignée	Accord	Notes composant la forme d'accord
C	Gamme majeure	C4, D4, E4, F4, G4, A4, B4
C#	Gamme pentatonique majeure	C4, D4, E4, G4, A4,
D	Gamme mineure	C4, D4, D#4, F4, G4, G#4, A#4
D#	Gamme mineure harmonique	C4, D4, D#4, F4, G4, G#4, B4
E	Gamme mineure mélodique	C4, D4, D#4, F4, G4, A4, B4
F	Gamme par tons	C4, D4, E4, F#4, G#4, A#4
F#	Gamme de blues	C4, D#4, F4, F#4, G4, A#4
G	Mineure japonaise	C4, C#4, F4, G4, A#4
G#	Gamme Ryukyu	C4, E4, F4, G4, B4
A	Gamme Bari	C4, C#4, D#4, G4, G#4
A#	Gamme espagnole	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, A#4
B	Gamme tzigane	C4, C#4, E4, F4, G4, G#4, B4

* *Vous pouvez modifier la touche de chaque groupe d'accords avec la fonction "Transpose".*

Tableau d'équipement MIDI

SYNTHESIZER — Date : April 1, 2004

Model JUNO-D — Version : 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1–16	1–16	
	Changed	1–16	1–16	
Mode	Default	Mode 3	Mode 3	
	Messages	X	Mode 3, 4 (M = 1)	* 2
	Altered	**********		
Note Number :		0–127	0–127	
	True Voice	**********	0–127	
Velocity	Note On	O	O	
	Note Off	O	O	
After Touch	Key's	X	O *1	
	Channel's	O	O *1	
Pitch Bend		O	O *1	
Control Change	0, 32	O *1	O *1	Bank select
	1	O	O *1	Modulation
	5	O	O *1	Portamento time
	6, 38	O	O *1	Data entry
	7	O	O *1	Volume
	8	O	O *1	Balance
	10	O	O *1	Panpot
	11	O	O *1	Expression
	12	O	O *1	Effect control 1
	13	O	O *1	Effect control 2
	64	O	O *1	Hold 1
	65	O	O *1	Portamento
	66	O	O *1	Sostenuto
	67	O	O *1	Soft
	71	O	O *1	Resonance
	72	O	O *1	Release time
	73	O	O *1	Attack time
	74	O	O *1	Cutoff
	75	O	O *1	Decay time
	76	O	O *1	Vibrato rate
	77	O	O *1	Vibrato depth
	78	O	O *1	Vibrato delay
	84	X	O *1	Portamento control
	91	O	O (Reverb) *1	General purpose effects 1
	93	O	O (Chorus) *1	General purpose effects 3
	98, 99	X	O *1	NRPN LSB, MSB
	100, 101	X	O *1	RPN LSB, MSB
Program Change		O	O *1	
	: True Number	**********	0–127	Program No. 1–128
System Exclusive		O	O *1	
System Common	: Song Position	X	X	
	: Song Select	X	X	
	: Tune Request	X	X	
System Real Time	: Clock	X	O *3	
	: Commands	X	X	
Aux Messages	: All Sound Off	X	O (120, 126, 127)	
	: Reset All Controllers	X	O	
	: Local On/Off	X	X	
	: All Notes Off	X	O (123–127)	
	: Active Sensing	O *1	O	
	: System Reset	X	X	
Notes		* 1 O X is selectable. * 2 Recognized as M=1 even if M≠1. * 3 Recognized when the Clock Source parameter (SYSTEM) is set to "MIDI."		

Mode 1 : OMNI ON, POLY — Mode 2 : OMNI ON, MONO — O : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY — Mode 4 : OMNI OFF, MONO — X : No

* *Une publication distincte, "MIDI Implementation", est également disponible. Elle détaille de façon très complète l'équipement MIDI disponible sur cet appareil. Si vous souhaitez vous procurer cette publication (pour effectuer de la programmation au niveau de l'octet, par exemple), veuillez contacter le SAV Roland le plus proche ou un revendeur Roland agréé.*

Fiche technique

JUNO-D: Synthétiseur
(conforme au système General MIDI 2)

Clavier
61 touches (dynamiques)

[Générateur de sons]

Polyphonie maximum
64 voix

Parties
16

* *Chaque partie (patch) peut se voir attribuer deux sons; possibilité de partage (Split) et de superposition (Layer).*

Mémoire de formes d'onde
32 Mo (équivalent à 16 bits linéaire)

Mémoire préprogrammée (Preset)
Sons d'origine: 640
Patches: 640 (originaux du JUNO-D: 384, General MIDI 2: 256)
Kits de batterie: 20 (originaux du JUNO-D: 11, General MIDI 2: 9)
Performances: 32

Mémoire utilisateur
Patches: 128

* *Chaque patch peut se voir assigner deux Tones.*

Kits de batterie: 2
Performances: 8

Effets
Multi-effets: 47 types
Réverb: 8 types
Chorus: 8 types

Rhythm Guide (métronome)
Motifs preset: 32
Tempo: 5~300 BPM (avec la fonction Tap Tempo)

Mémoire d'accords
Groupes d'accords d'usine (Preset): 16

* *12 formes d'accord assignées à chaque groupe.*

Groupes d'accords utilisateur (User): 8

* *12 formes d'accord assignables à chaque groupe.*

Phrase/Arpeggio
Modèles: 342
Modèles utilisateur (User): 8
Styles (Variations): 473

Commandes
Contrôleur D Beam: 1
Levier Pitch Bend/Modulation: 1
Commandes: 5

Ecran
20 caractères, 2 lignes (LCD rétro-éclairé)

Prises
Sorties (L/MONO, R)
Prise pour casque
Prises MIDI (IN, OUT)
Prise HOLD PEDAL
Prise CONTROL PEDAL

Alimentation
DC 9V (adaptateur secteur)

Consommation
1000mA

Dimensions
1021 (L) x 292 (P) x 103 (H) mm

Poids
5,0kg/11 lbs 1 oz (sans adaptateur secteur)

Accessoires
Mode d'emploi
Adaptateur secteur de la série ACI ou PSB-1U
CD-ROM (logiciel Editor pour PC/Mac)

Options
Commutateur pédale: DP-2, DP-8
Commutateur au pied: BOSS FS-5U
pédale d'expression: EV-5

* *En vue d'améliorer le produit, les caractéristiques techniques et/ou l'aspect de ce produit peuvent être modifiés sans avis préalable.*

Index

A

Accent Rate (Arpeggio) 63
Acheminement du signal d'effet 66
Active Exp Sw 46
ACTIVE EXPRESS (Active Expression) 32
Aftertouch 93
Alimentation 15
Arpeggiator 62
Arpeggio Accent Rate 63
Arpeggio Hold Switch 63
Arpeggio Key Trigger 63
Arpeggio Keyboard Velocity 63
Arpeggio Motif 62
Arpeggio Octave Range 63
Arpeggio Shuffle Rate 63
Arpeggio Shuffle Resolution 63
Arpeggio Style 62
Arpeggio Variation 62
Arpégiateur 23
Assign a name
  Performance Name 56
ASSIGNABLE 33
Attack Time 28, 48

B

Balance 26
Batterie 22

C

C1~C3 90
Canal MIDI 90
Catégorie 45
Character 87
Chord Memory 64
Chorus 35
Chorus Delay Time 86
Chorus Depth 87
Chorus Feedback Level 86
Chorus Level 86
Chorus pre-low pass filter 86
Chorus Rate 86
Chorus Send Lvl
  Patch Tone 46
  Performance Part 58
  Rhythm Tone 53
Chorus Type 86
Clock Source 89
Coarse Tune 46
Commande de contrôle 93
Contraste 89
Contraste de l'écran 16
CONTROLLER 89
Ctrl 1, 2 (Multi-Effects Control 1, 2) 69
Curseur 42
CUTOFF 29
Cutoff Freq 47

D

D Beam 31
D BEAM POLARITY 34
D BEAM SENS 34
Decay Time 28
  Patch Tone 48
Delay 86
Delay Feedback 87
Depth 87
DESTINATION TONE 26
Device ID 91
Dynamique 47

E

Édition
  Réglages de Performance 55
Effets 41, 65
ENT 42
Entrée
  Numéros et valeurs numériques 43
Enveloppe 48
ExpressionDst 46

F

FACTORY RESET 17
  Patch Utility 51
  Performance Utility 61
Feedback 86
Filter 47
Filter LFO 47
Filtre passe-bas avant la réverb 87
Fine Tune 47
Fréquence de coupure 47

G

GENERAL 89
General MIDI 9
General MIDI 2 9
Groupes de catégories 20

H

Hold (Arpeggio) 63
Hold Pedal 89

I

Initialiser 17

J

JUNO-D Editor 99

K

Kbd Velocity (Arpeggio) 63
Key Mode 44–45
Key Trigger (Arpeggio) 63
Kit de batterie 22

L

LCD Contrast 89

Level
Chorus ... 86
Part ... 56
Performance ... 56
Reverb ... 87
Rhythm Tone ... 53
LFO ... 27, 47
LFO Delay ... 47
LFO Depth ... 47
LFO Rate ... 47
Local Control ... 89
Lower ... 40

M

MASTER EFFECT SWITCH ... 65
Master Effects Switch ... 35, 58
Master Key Sft ... 89
Master Level ... 89
Master Tune ... 89
Mémoire ... 41
Messages de canal ... 92
Messages système ... 93
MFX Source ... 56
MFX Switch
Patch Tone ... 46
Performance Part ... 58
MIDI ... 90, 92
Mod (Modulation Assign) ... 89
Mode ... 42
Mode Patch ... 42, 44, 52
Mode Performance ... 42
Modify Dest ... 46
Modulation, levier ... 29
ModulationDst ... 46
Morceaux de démonstration ... 18
Motif (Arpeggio) ... 62
Multi-chord Memory ... 24
Multi-Effects Control 1, 2 ... 69
Multi-effets ... 35, 68–69

N

Name
Performance Name ... 56
Niveau d'envoi du chorus à la réverb ... 87
Niveau d'envoi du multi-effet au chorus ... 69
No. ... 46
Nom ... 43
Patch ... 45
Rhythm Set ... 52
Nommer ... 43
Patch ... 45
Note coupée ... 92
Note enclenchée ... 92
Numéro de programme ... 93
Numéros et valeurs numériques ... 43

O

Octave Range (Arpeggio) ... 63
Octave Shift ... 30

P

Pages ... 42
Pan
Part ... 56
Rhythm Tone ... 53
Paramètres ... 42
Paramètres de chorus ... 86
Paramètres des multi-effets ... 68
Part ... 40
Part Patch Edit ... 57
Part Scale ... 58
Part Setup ... 56
Part Setup, paramètres ... 56
Partage ... 45
Partie ... 43
Partie actuelle ... 40
Patch ... 20
Patch Audition ... 22
Patch Common ... 45
PATCH INITIALIZE ... 50
Patch Level ... 45
Patch Modify ... 26
PATCH PRM COPY ... 49
PATCH REMOVE ... 50
Patch Rx Ch ... 90
PATCH SCALE ... 91
Patch Scale Tune C~B ... 91
Patch Scale Tune C–B ... 91
Patch Tone ... 46
Patch Tx Ch ... 90
Patch Utility ... 49
Patch, catégories ... 49
Patch, paramètres ... 44
Patches ... 40
Pedal (Control Assign) ... 90
Pédale ... 30
Perform Ctrl Ch (Performance Control Channel) ... 90
PERFORM INIT ... 60
Performance Common, paramètres ... 56
Performance Part Effect ... 58
Performance Utility ... 59
Phrase, modèles ... 62
Phrase/Arpeggio ... 23
Pitch ... 53
Pitch Bend ... 93
Pitch Bend Range ... 47
Pitch Bend, levier ... 29
PitchBend Dst ... 46
Polyphonie maximum ... 41
Portament Sw ... 47
Portamento ... 47
Portamento Time ... 47
Pre-LPF ... 86–87
PTN INIT ... 59

R

Rate ... 86
Receive Bank Sel (Receive Bank Select Switch) ... 57
Receive Ch ... 57
Receive Prg Chg ... 57
Receive Sw ... 57
Release Time ... 28
  Patch Tone ... 48
Renommer
  Rhythm Set ... 52
Reproduction
  Données musicales GM/GM2 ... 98
RESONANCE ... 29
Resonance
  Patch Tone ... 48
Reverb ... 35, 87
Reverb Delay Feedback ... 87
Reverb Level ... 87
Reverb Send Lvl
  Patch Tone ... 46
  Rhythm Tone ... 53
Reverb Send Lvl (Reverb Send Level)
  Performance Part Effects ... 58
Reverb Time ... 87
Reverb Type ... 87
Reverb, paramètres ... 87
RHY INITIALIZE ... 54
RHY PRM COPY ... 53
RHY REMOVE ... 54
Rhythm Common ... 52
Rhythm Set ... 22, 52
Rhythm Set Utility ... 53
Rhythm Sets ... 40
Rhythm Tone ... 52
Rx Bank Sel (Receive Bank Select Switch) ... 90
Rx Prog Chg (Receive Program Change Switch) ... 90
Rx Sys Exc (Receive System Exclusive Switch) ... 90

S

Sauvegarde
  Patch ... 48
Sauvegarder
  Performance ... 59
SCALE TUNE ... 58
Scale Tune
  Part Setup Parameters ... 57
Send Lvl to Cho ... 69
Send Lvl to Rev
  Multi-effets ... 69
  Paramètres de chorus ... 87
Shuf Rate (Arpeggio) ... 63
Shuf Resolution (Arpeggio) ... 63
Soft Thru (Soft Through Switch) ... 91
Solo Switch ... 46
SOLO SYNTH ... 32
Split ... 45
Split Arp ... 46
Style (Arpeggio) ... 62
Sustain ... 28
Synchronisation ... 89
SysEx, messages ... 93
System ... 89
System Function ... 88

T

Tap Tempo ... 37
Time ... 87
Tone Balance ... 45
Tone original, numéro ... 46
Tone Pan ... 46
Tones ... 40
Toucher ... 47
TRANSPOSE ... 31
Tune ... 58
Tune C~Tune B ... 91
Tx Active Sens (Transmit Active Sensing Switch) ... 91
Tx Bank Sel (Transmit Bank Select Switch) ... 91
Tx Edit Data ... 91
Tx Prog Chg (Transmit Program Change Switch) ... 90
Type
  Chorus ... 86
  Multi-effets ... 68
  Part Scale Tune ... 58
  Patch Scale Tune ... 91
  Reverb ... 87

U

Upper ... 40
User Chord Set ... 64
User Rhythm Set ... 53
User Template ... 62

V

Variation (Arpeggio) ... 62
Velo Sens Depth ... 47
Velo Sens Ofs (Velocity Sensitivity Offset) ... 47
Vibrato ... 27
Voice Rsv 1–16 (Voice Reserve 1–16) ... 56

W

Wah ... 27

X

XFER to MIDI
  Patch Utility ... 51
  Performance Utility ... 61

Pour l'Union Européenne

Ce produit répond aux normes de la directive européenne 89/336/EEC.

Pour les Etats-Unis

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION
RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:
(1) This device may not cause harmful interference, and
(2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

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.